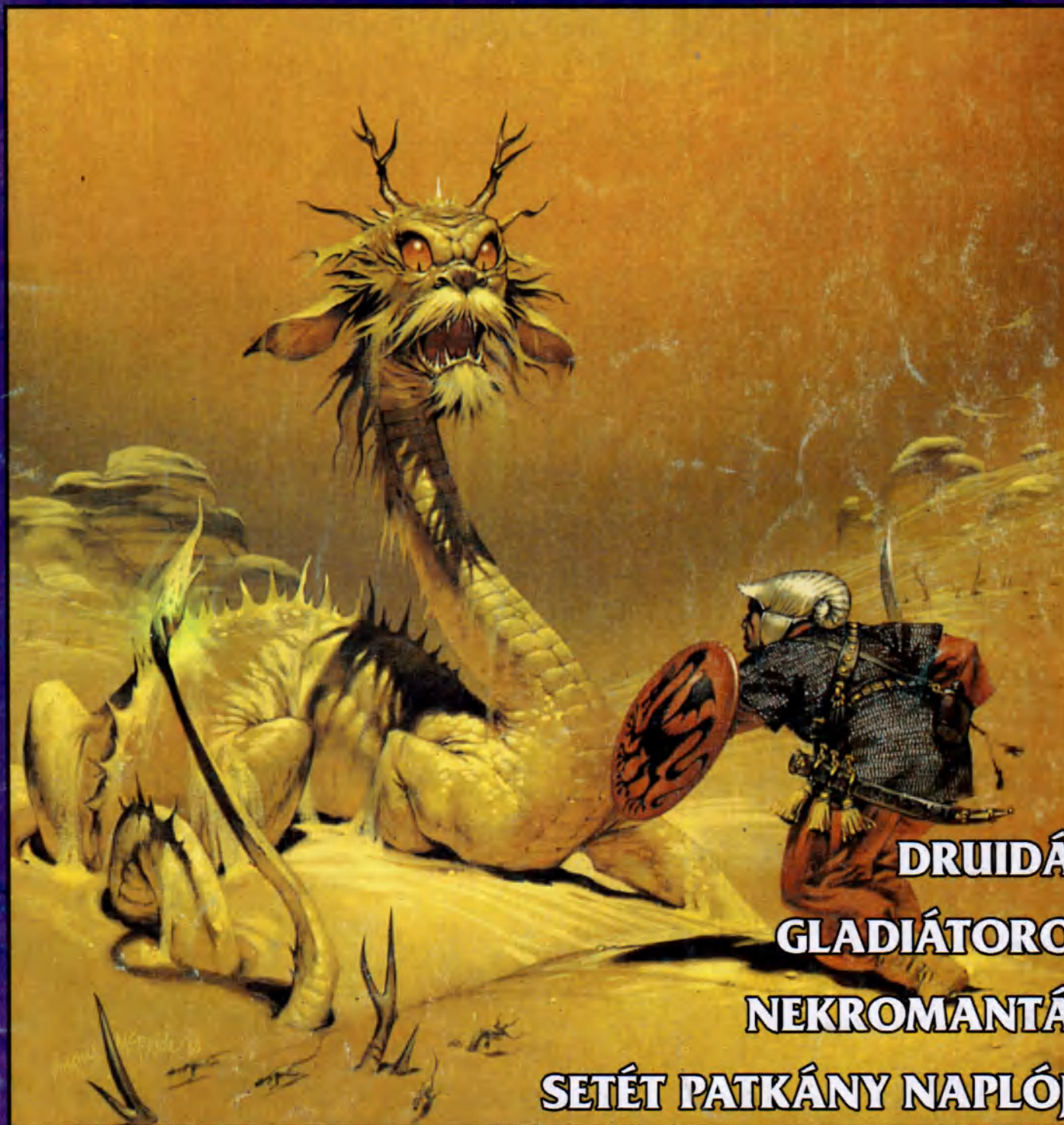


120 FT

BIBORHOLD

FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

1994. JÚLIUS • III. ÉVFOLYAM 7. SZÁM



DRUIDÁK

GLADIÁTOROK

NEKROMANTÁK

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

BESZÉLGETÉS STEVE JACKSONNAL

SPRAWL MAPS™



TARTALOM

Szerkesztői üzenetek

Tanácsok gladiátoroknak.....	2
Tippek és trükkök	
Star Wars.....	4
Cikksorozat indul	
A Bölcs tanácsai.....	5
Sylva Theomer, a Bölcs válaszol kérdéseitekre	
MERP kiegészítések.....	7
Szauron papok varázslatai	
Nekromanta varázslatok.....	10
Új varázslatok	
Dolorobes.....	12
Új szörny	
Gulhan.....	13
Nekromanta NJK	
Levelezés.....	14
Maci nélküli sörrovat	
Az Ezüst Farkas.....	16
MERP modul	
Galéria.....	21
Mordor kapui	
A jövő hangjai.....	22
TF novella	
Mitológiai ABC.....	24
A tu-murt	
Shadowrun—Super Nintendo.....	25
Játékismertető	
Setét Patkány naplója.....	26
Az elszánt árnymanó kalandjai Ghallán	
Druidák.....	28
Dart druidarendje	
Beszélgetés Steve Jacksonnal.....	33
A GURPS és más játékok megálmodója	
Tibet.....	34
Vallás és mágia a világ tetején	
Rejtvény.....	36
Fejtörő — Megatáp nyeremények	

>SEARCH DATA NAME DANCI. DIGITÁL
 :FOUND DATA:
 >LIST
 :ENTRY FX1888/940701:
 PSYCHOSQUAD JELENTÉS
 ELFOGOTT KIBORG NEVE: DANCI.
 DIGITÁL
 FIZIKAI ADATOK: ... (A DISZKRÉCIO MEGTARTÁSA VÉGETT TÖRÖLVE)
 SZÜL. HELY. 100: ... (LD. FENT)
 FELVÉTEL: 94.07.01.21:47:17
 VESZÉLYESSÉGI SZINT: 10E (SÚLYOSAN KÖZVESZÉLYES)
 ELLÁTÁS: IMPLANTEK ELTÁVOLÍ-

TÁSA. INTENZÍV PSZICHOR-
 NALÍZIS
 IMPLANTEK: 1 DB. TURBÓZOTT
 UARTBURG C401-ES RPG-LE-
 BENY. 2 DB. BEÉPÍTETT LÜD-
 TALPBETÉT
 PSZICHIKAI DIAGNÓZIS: TUDAT-
 HASADÁS (SÚLYOS CTHULHU-
 PUNK RÖGESZME): BETEGES
 CIKKÍRÁS-UNDOOR
 KEZELÉS TÍPUSA: INTENZÍV
 RPG-INFÚZIÓ. FORDÍTATÁS
 SZABADULÁS: VÁRHATÓLAG 2
 HÓNAP MÚLVA
 :ENTRY END:
 >EXIT

Mit történik itt?
 Főnök, már te vagy másorban!
 Uhm-ohm...

Kedves olvasó!

Örömmel üdvözöllek, 20. számunkat tartod kezében (ha nem szólnak, erről bizony elfeledkeztem volna), újabb jubileumhoz érkezünk. A füllasztó hőség miatt ünnepünket a szerkesztőségben töltöttük újság-szerkesztéssel (erreleg ugyanis kellemesebb volt a levegő hőmérséklete). De nem sokáig dőzsölhetünk, mert innen is, onnan is feltűnt egy-egy festő, grafikus és illusztrátor, s kedvesen megkért minket arra, hogy keressünk más parkolóhelyet. Hát igen, a Holdbázis kiépítése mindannyiunkat megviselt kissé (szegény Sylva Theomer például idegességében kijelentette, hogy elmegy hot-dogosnak, Maci eldöntötte, hogy megházasodik bár ő azt mondja, hogy ennek az oka a szerelem). De lezajlott egy vérbeli horror-jelenet is. Tudniillik OBP Cz.G. barátunk belélepett a vörös olajfésztékbe, s ijedtében (mivel egyik művésztársa sikítófrászban tört ki) körberohant a szerkesztőségben; félig eltorzult, bedrótozott Adeptus barátunk az eredmény láttára örömteli, hörgő hangon közölte: **VÉR!**

Remélem, amikor ezeket a sorokat olvasod, mindez már szépemlékű múlt. Szokásunkhoz híven (mint a jubileum) most is van újdonság lapunkban. Sokan kérték, hogy foglalkozunk a Star Wars-szal, Fery jóvoltából ez lehetővé vált. Lehozok az időközben megrendezésre került Sárkányszivroham II. MERP versenymodulját is. Külön figyelmetekbe ajánlom a 32. oldalon található felhívást: a Galaktika által megálmodott Kard II-t. Ennek egyik kihatása, hogy szeptemberre tervezett Bíborhold-találkozókat elhalasztjuk későbbre.

Beletekintve számunkba még valami érdekeset találtam...

A szerepjátékról

Mi is a szerepjáték?

A szerepjáték az egyik legszórakoztatóbb játékközpont, amit valaha kitaláltak. A szerepjáték örület Amerikából indult ki, ahol a játék kezdetben egyetemisták hobbija volt. A hetvenes évek elején jelentek meg először nyomtatásban egységes szabálygyűjtemények; azóta a szerepjáték az egész világon elterjedt.

A játékban általában 2–7 játékos és egy játékvezető vesz részt (ez utóbbi neve mesélő vagy játékmester). A játék a mesélő és a játékosok közti „párbeszédből” áll. Minden játékosnak van egy karaktere, ami (aki) tulajdonképpen egy képzelet világ képzelet lakója: lehet harcos, varázsló, tolvaj, de sok minden más is, a játék típusától függően. A párbeszéd során a játékosok ezt a figurát irányítják. A mesélő feladata, hogy elhelyezze a karaktereket egy – általában kitalált – világban (például Tolkien Középföldéjén). Mondjuk, elmondja a játékosoknak, hogy karakterek Bri városának kocsmájában ülnek. Ezután a játékosok a mesélővel kommunikálva akarataik szerint irányíthatják karaktereiket. Mondhatják például, hogy „megkérdezem a kocsmárosról, ki az a félszemű a szomszéd asztalnál”, „mikor a félszemű fickó kimegy, utána lopakodom”, vagy „szóba elegyedem a helyiekkel, hogy mik a legfrissebb hírek”; a mesélő pedig ennek megfelelően válaszol: elmondja, mit felel a kocsmáros; mit lát a karakter, miáltal követi az idegent; milyen híreket hall a kíváncsiskodó karakter a helybéliektől stb.

A játék célja mindig valamiféle feladat végrehajtása a karakterek irányításával, például megölni egy veszélyes szörnyeteget, kijutni egy labirintusból, megszerezni egy varázslatos tárgyat vagy növényt – a lehetőségek végtelenek. A játékosok ez a története a mese, ami nagyon hasonló egy kalandregény vagy film történetéhez.

A szerepjátékok szabályrendszerének lényege mindig a képzeletbeli valóság elemeinek (a harc, a mágia, a karakterek tulajdonságaihoz és képességeikhez) minél pontosabb szimulálása, általában kockadobások felhasználásával.

Az első szerepjátékok fantasy környezetben (a már említett Középföldéhez hasonló világokban) játszódtak; mára minden műfajban (sci-fi, horror, cyberpunk stb.) játékok halmaiból választhatunk.

Magyarul eddig három szerepjáték jelent meg: néhány évvel ezelőtt a külföldi szerepjátékok mintájára készült és kevésbé kidolgozott Harc és Varázslat, tavaly a szintén hazai fejlesztésű M.A.G.U.S.[®], nemrég pedig az amerikai Middle-Earth Roleplaying, a MERP magyar kiadása, a kezdőknek és haladóknak egyaránt ajánlott Középföldé Szerepjáték.

Akik közelebbről akarnak megismerkedni a szerepjátékkal, azok vagy vásárolják meg valamelyik fent említett kiadványt, vagy lépjenek be egy szerepjáték-klubba (lapunkban mindig találhatóak klubcímek, a 94./3-as számunkban közöltünk egy teljes összefoglalót is az addig összejött címekből).

BIBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

III. évfolyam, 7. szám, 1994 július — Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Maszár Mátya; Vezető szerkesztő: Nádori Gergely
 Szerkesztő: Kodaj Dániel, Tihor Miklós
 Lapmenager: Szegedi Gábor

Kiadja: a Budapest Business Kft. 1072 Budapest, Nagydíófa utca 5.
 Tel: 268-0170, 268-0319, 268-0320; Fax: 121-3797

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

Készítette: Franklin Nyomda és Kiadó Kft. Felelős vezető: Győri Géza
 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 szövege 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 a TSR Inc., a Tütelék Földje a Beholder Bt. védjegye.

Tanácsok játékosoknak

Athas világának legfélelmetesebb harcosai a gladiátorok. Mire készüljünk fel, ha gladiátort akarunk játszani? Hogyan hozhatjuk ki a legtöbbet ebből a kasztból?

Athas világában, ahol a fájdalom és a halál mindennapos, a gladiátorok szerepe is megnövekszik. Más AD&D világokban a gladiátor esetleg különleges, ritka harcos vagy fanatikus gyilkos, Athason ellenben fogalom. A győztes gladiátorok arcát mindenki ismeri és szerepet kaphatnak a város szélesebb társadalmi, esetleg politikai életében. Ezért érdemes egy kicsit részletesebben beszélni arról, mit vállal egy játékos, ha gladiátor karakterrel játszik.

A gladiátor élete az arénában zajlik. Gyakran itt születnek vagy kis korukban kerülnek be, itt tanulnak meg harcolni és a legtöbbjük itt is hal meg. Tehát a gladiátorok élete elég szűk körben zajlik. A legkritikább eset azonban az, hogy a játékosok mindegyike gladiátor, ezért a mesélőre és a játékosra egyaránt további feladatok hárulnak: úgy kell a karaktert megtervezni, hogy a parti részeként is játszható legyen. Arra is fel kell készülni, hogy amint egy gladiátor legyőzi egy ellenfelet, máris vannak ellenségei. Leginkább a templomosok életét szövi át meg át a cselvetések és fondorlatok hálója, de a szokásosnál nagyobb mértékben számíthat rá egy gladiátor is.

Az első és legfontosabb dolog eldönteni a karakter helyzetét a társadalomban. Attól hogy a gladiátor rabszolga vagy szabad (ritkán esetleg nemes), rengeteg dolog függ. Egy rabszolgának például megvan az a (sokszor) hatalmas előnye, hogy nem kell a pénzzel törődnie – gazdája gondoskodik az élelemről, a gyakorlás és a fegyverek költségeiről. Ha ráadásul ügyes és szerencséje is van – vagyis sokszor és látványosan nyer az arénában – egy rabszolga-gladiátor élete „fényűző” is lehet: a tehetős nagyúr kedvenc rabszolgája néha jobb körülmények között él, mint egy átlagos szabad város lakó, sőt kivételes helyzetben még saját vagyonnal is rendelkezhet. Persze, a legjobb gladiátor is kikapathat és akkor egy pillanat alatt szertefoszlik a viszonylagos kényelem: a rabszolga így is, úgy is csak rabszolga. A rabszolga státuszú gladiátor mindig egy úgynevezett „istálló” tagja. Egy istállóba nagyon sok gladiátor tartozhat, de lehet, hogy csak kettő-három. Mindez attól függ, hogy ki az istálló tulajdonosa. A tulajdonos ritkán gazdag szabad, gyakrabban nemes vagy befolyásos templomos lehet. Főként azért, mert istállót tartani nem feltétlenül jövedelmező vállalkozás, hiszen a rabszolgatartásnak nagy költségei vannak a gladiátorok esetében. Istálló tagjaként életünk kényelmes lesz (már rabszolgafogalmak szerint) – mindig lesz az átlagosnál jobb szállás és élelem – már csak azért is, mert egy legyengült gladiátor nem fog sok pénzt hozni.

az alól talán egy kis kivétel van: magának a városnak az istállója. Az itteni gladiátorokkal nemigen törődik senki, bár még mindig jobban járnak, mintha csavargók vagy törvényenkívüliek lennének.

Az istállóról fontos azt tudni, hogy ki az istálló bajnoka, azaz a legjobb gladiátor abban a csapatban. Az istálló bajnok esetleg különlegesen befolyásos vagy rendkívüli harci képességekkel rendelkező egyén is lehet: karakterünk viszonya az istálló bajnokhoz eldöntheti helyzetét az edzések és a későbbi előmenetel folyamán. Az sem árt, ha alaposan ismerjük az esetleg egy istállón belüli riválisokat, haragosokat, hiszen a kardnál vagy a hálónál néha többet érhet egy kis kelemetlenség a befolyásos gladiátor ellenségének. Mivel az istállón belüli ellentéteket a legkritikább esetben vezetik le az arénában (hiszen a tulajdonos számára mind a két gladiátor befektetés), ezért jó alkalmat adhat ez arra, hogy gladiátorunk ne csak az üsd-vágd-meghalt stílusban legyen otthon. Ha már elköteleztük magunkat az egyik gladiátor oldalán, akkor számítsunk arra, hogy míg az istálló tagjai vagyunk, mindig lesz részünk valamiféle cselzővésben.

Ha úgy döntünk, hogy inkább szabad gladiá-

torral játszunk, gondolkodjunk el azon, hogy miért szabad. Talán megölte előző mesterét, megszökött és most szabad emberként próbál szerencsét az arénában, hiszen máshoz úgysem ért? Talán egy sivatagi rabszolgatörzs tagja, aki jó fegyverforgató és egyben értékes kém a városban? Esetleg egyszerűen csak megélhetési gondjai vannak, ezért gladiátornak áll: ha meghal, akkor semmit nem veszített, ha nyer, akkor viszont annyi pénzt kereshet, amennyit addig sohasem. Bármit is választunk, a lényeg az, hogy jól megalapozzuk azt a tényt, hogy gladiátorunk az átlaggal ellentétben nem rabszolga. A szabad gladiátorok életkörülményeit az határozza meg, hogy mennyi pénzre illetve hírnévre tettek szert az arénában. A szegény gladiátor többnyire rossz-szabab körülmények között lakik és gyengébb a harci képzettsége is (a jó mestereket meg kell fizetni), mint rabszolgáskorban élő társaié, azonban neki nagy előnye, hogy szabad. Ezért sokszor veszélyesebb ellenfél lehet, mint egy rabszolga, hiszen a szabad ember a saját akaratából, saját magáért küzd.

Érdekes kihívás lehet nemesi származású gladiátorral játszani. Bár a pénzzel valószínűleg nem lesz gondja, annál többször kell házána ellenségeivel szembenéznie. Egy nemes egyébként sem szokta meg, hogy küzdenie kell azért, hogy elérjen valamit, így egy-egy vereség sokkal súlyosabban érintheti az ilyen gladiátort.

A gladiátor életének másik rendkívül fontos része a gyakorlás: tulajdonképpen evés-alvással kívül kezdetben nem is csinál mást. Jó ha leendő gladiátorként utánanézzünk, városunkban mennyibe kerül harci képességeinket fejleszteni. Ezt ugyanis kétféleképpen is megtehetjük: a város gyakorlóiskoláiban vagy magántanároknál. A városi iskola gyengébb képzést ad, csak az úgynevezett alapfokú tanfolyamot végezhetjük itt el, de van egy nagyon lényeges tulajdonsága az iskolai képzésnek: a legtöbb városban csak az léphet az aréna porondjára, aki a város iskolájának tanfolyamát elvégezte. Bár a tanfolyamot alapfokúnak nevezik, ne higgyük, hogy könnyű elvégezni. Itt a mesélőnek nagy szabadsága van az iskola megtervezésében. Bár olyan akadályokat, melyek végzetesek lehetnek, ne várjunk, számítsunk arra, hogy még gyakorlott gladiátorunkat is érhetik meglepetések abban az esetben, ha kötelezik (esetleg már másodszor) az iskola elvégzésére. Lehet, hogy egy nagyhatalmú templomos akar karakterünktől ezen a kényelmes módon megszabadulni: tehát készüljünk fel mindenre.

Minden iskola megegyezik azonban ab-



ban, hogy belépéskor esküvel kell megfogadni, hogy az iskola szabályainak mindenben alávetik magukat a tanulókat. Athas világában különös dolog ez; nem is a becület miatt van, inkább azért, hogy az iskola felügyelőinek teljehatalma legyen a tanulókat felett. Az iskola körülbelül kéthetes elfoglaltságot jelent, ha minden pályán azonnal megfelelünk. Ezalatt a kijelölt helyen kell megszállnunk – ez többnyire maga az iskola. Nem ritka a szökés egy-egy éjszakára, azonban akit elkapnak, az kegyetlen korbácsolásra számíthat. Az iskolából kicsepás viszont nincs – a kegyetlen bánásmód elég büntetés.

A magántanárok sokkal mélyebb és jobb képzést biztosítanak, mint az iskolák – természetesen magasabb díjazás fejében. Míg egy tipikus iskola a kéthetes tanfolyamért legfeljebb 10 aranyat kér, a mesterek díjazása itt kezdődik. Játékterminológiában ez azt jelenti, hogy ha gladiátorunk szintet akar lépni, akkor egy ilyen mestert kell keresnie, hiszen az iskola csak alapfokú képzést ad.

Természetesen mindkettőre áll, hogy a rabszolgák helyett tulajdonosukat terhelik a költségek, míg a szabad gladiátorok maguk állják ezt az összeget. Ha szabad gladiátorunk van, akkor az arénába ingyen csak egyféleképpen juthatunk: ha a bűnözőként erre ítélnék. Ekkor persze nem a legjobbak az esélyek...

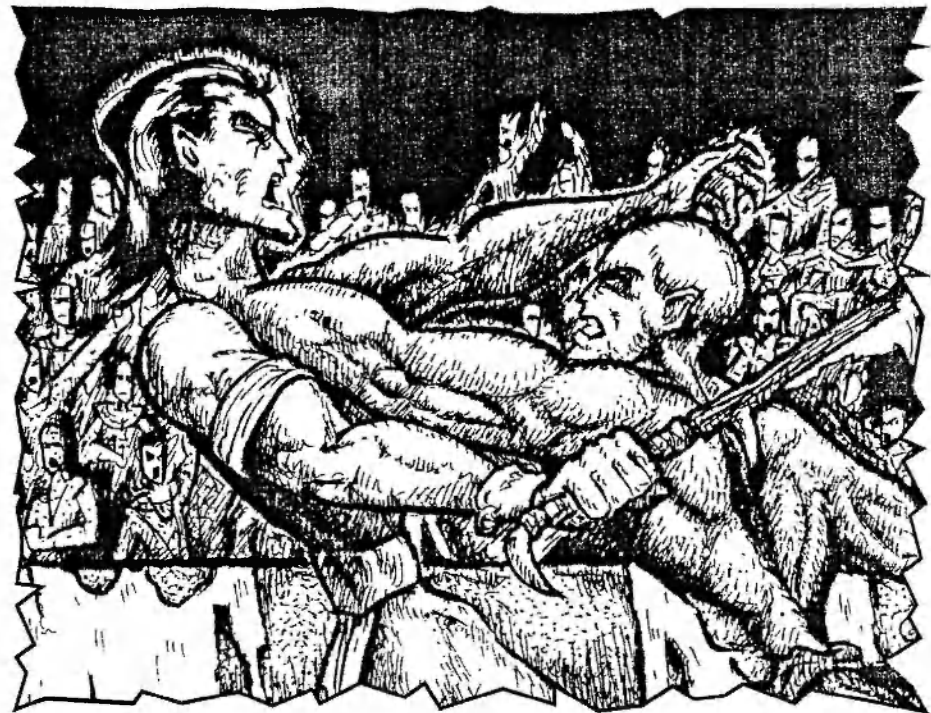
Ha már eljutottunk odáig, hogy teljes jogú gladiátorok vagyunk, kezdődhet a küzdelmek véget nem érő sorozata. A jó gladiátorok jutalma rabszolga esetében egyre jobb élelem, szállás, ruházat és gyakorlatoztatás. Vigyázzunk arra, hogy a rabszolga gazdája azt is elvárja, hogy szívvel-lélekkel küzdjünk az ő dicsőségéért. Hiába egy remek harcos, ha nyíltan zúgolódik rabszolgasorsa ellen, számíthat a rosszabb bánásmódra. Színleléssel nagyon nehéz kijátszani a tulajdonost – nem véletlenül tartanak a nagyobb istállókban a Láthatatlan Utat jól ismerő szolgálkat.

A szabad gladiátorok tehetségüktől és hírnevüktől (értsd: szintjüktől) függő pénzösszeget kapnak egy-egy szereplésért az arénában. A pénzt kapja bár a rabszolga tulajdonosa vagy maga a szabad gladiátor, mindkét összeg eltörlődik, hogy mennyit kereshet az illető fogadáson. Egyetlen szerencsés nyeresémmel bőven megtérül a gladiátor kiképzésének költsége. Ezért van az, hogy a szabad gladiátorok többsége minden pénzt arra költi, hogy saját magára fogad a játékokon.

Néhány szót fogadásokról. Könnyű eldönteni, hogy egy fogadás legális vagy illegális-e: ha a templomosok hasznát húznak belőle, akkor legális, egyébként nem. A legális fogadásokat templomosoknál köthetjük, ezek speciális neve „pelf”. A „pelf”-ek mindannyian jól ismerik az Utat, így állandó kapcsolatban állnak egymással a fogadások idején és ezért a számukra legjobban tudják alakítani a fogadási arányokat – magyarán itt nyerhetünk a legkevésbé, de biztosan nem fognak illegális fogadással vádolni. Másik lehetőség egy „w'diare”-nál fogadni – ezek egyszerűen illegális fogadóirodák vagy egyének. Itt persze fennáll a veszély, hogy az illető egyszerűen odébbáll a pénzzel, vagy rosszabb esetben egy templomos kémje és minket jelent fel.

Bár úgy tűnik, hogy nem nyerhetünk sokat, mint gladiátorok, arra készülünk fel, hogy a leg-

kisebb engedetlenség esetén is nagyon kemény büntetésben lesz részünk (persze a rabszolga gladiátorok esetében): víz- és élelemmegvonás, korbácsolás, kaloda a tűző napon – a tulajdonosok kegyetlen fantáziája kifogyhatatlan. Olyan büntetések nem lesznek, melyek maradandó károsodást okoznának, inkább fizikai és lelki kínokra számíthatunk. A legellenállóbbakat is megtörik furfangos ötleteikkel – gondoljunk csak Rikus-ra, aki bár mul, így minden fizikai büntetést elvisel, mégis beadta a derekát mestere parancsainak, ugyanis helyette mindig legkedvesebb barátait verték meg.



Ezek után nem csoda, ha alig marad más gladiátorunk számára, mint a lázadás és a szökés. Egy rabszorgalázadás mindig nagy esemény a tulajdonosok körében, de a kitörni készülő gladiátoroknak még a leghatalmasabb és leggazdagabb házak sem tudnak mindig ellenállni, hiszen a gladiátorok a legjobban képzett fegyverforgatók. Így a legtöbb gladiátor istálló tulajdonosa megtanulta, hogy a szokásosnál legalább kétszer több ór és ha lehet, jópár pszionista vigyázzon a gladiátorokra. Még a fegyverek elzárása sem lehet tökéletes megoldás, hiszen a gladiátorok szinte bármiből tudnak fegyvert rögtönözni – törött szék láb, asztal, ivókupa, bármi megfellel.

A lázadásnál talán jobb megoldás a szökés, ami éppenhogy csendben és nem tömegesen történik. Ha szabad gladiátorral játszunk, akkor talán legvalószínűbb, hogy ilyen szökött gladiátor lesz. A szökés tervezése, előkészületei jópár játékot felölhetnek és ilyen módon viszonylag egyszerű a magányos harcost a többi játékoskal „összehozni”.

Ha már kijártuk a kiképzőiskolát, tapasztalatot szereztünk az arénában, belekóstoltunk a gladiátorokra leleselkedő veszélyekbe és ráadásul ezt mind túléljük, akkor már játékgalimák szerint valószínűleg magas osztályú karakterünk van. A magas osztályú karaktereknek már kicsit más feladataik vannak, mint a kezdőknek. Ezek közül kettőt emelek ki: a hírnév ápolását és a követőkkel való bánásmódot.

A gladiátorok kemény életének talán egyik fő

öröme a tömeg imádata. A győzteseket mindenki ismeri és boldog, aki az utcán egy pillanatra megérintheti a nagy hőst. Athas világa azonban itt is újat hoz azoknak, akik már unják az „én vagyok a város megmentője, akit mindenki imád” helyzeteket. Itt léteznek úgynevezett híres és hírhedt gladiátorok is. Csak az utóbbi szorult részletesebb magyarázatra: a „hírhedség” annak a mértéke, hogy a tömegből mennyi visszatetszést, utálatot vált ki a hírhedt gladiátor fellépése. Míg a híres gladiátorok rajongói vannak, addig a hírhedtnek utálói és rosszakarói lesznek – természetesen az

aréna mindkét esetben megtelik, így hivatalosan nem üldözik egyik fajta gladiátorhozállást sem. Azt, hogy karakterünk híres vagy hírhedt gladiátorra akar válni, a karakter létrehozásánál kell eldöntenünk és innentől kezdve ún. hírnévpontokat kell nyilvántartanunk.

A meglehetősen részletesen kidolgozott pontrendszer a Gladiátorok Kézikönyvében bárki megtalálhatja, itt most csak arra utalunk, hogy minél magasabb a hírnevünk (illetve hírhedségünk), annál ismertebbek és ami a fő: elismertebbek vagyunk.

Magas szinten új és nem mellékes feladat előtt állhat karakterünk: ahogyan nő harci tudása és hírneve, úgy egyre többen szeretnének tőle tanulni és előbb-utóbb követői érkeznek. Nagyon fontos, hogy valahogyan készüljünk erre, hiszen bár a követők nem kérnek fizetséget és ellátást, azért jöttek, hogy egy „igazi mestertől” tanuljanak. Ezért nem árt, ha már van egy kis földünk, esetleg házuk, néhány egyszerűbb fegyver – ezekkel már neki is láthatunk követőink képzésének. Fontos, hogy a hatósággal (azaz a templomosokkal) egyeztessük ezt a szándékunkat, hiszen minden illegális, ha a templomosok úgy akarják. Egy kevés utánajárással és sok kenőpénz átadására számítsunk. Ne keverjük össze a követőket felbérelt zsoldosokkal! Többnyire nem meghalni jöttek hozzánk, hanem tanulni. Tehát inkább hírnevünk további növelésének eszközeit lássuk bennük, ne pedig kalandozócsapatot, melynek mi parancsolunk.

Tornyai Lajos

STAR WARS

„A lehető legrosszabb helyen, a lehető legrosszabkor éltek. Nem csoda, ha hőssé lettek.”

—Leia Organa Szenátor

Akik már jártak a Tatuin homoklepte vidékein, fagyoskodtak a Hoth dermesztő felszínén, harcoltak a hipertérből kiérve a Birodalom rájuk leselkedő kopóival, ismerik, mi az az Erő, amely körülvesz bennünket és áthatol rajtunk, igen, azok számára bizonyára kellemes meglepetés lesz, hogy a Biborhold hasábjain is felütötte a fejét a Birodalom keze (képzavar) és Star Wars rovat indul. Szándékaink szerint az érdeklődéstől függően két-három havonta találhattok majd cikkeket arról a szerepjátékról, amelyet minden idők legnagyobb sci-fijéből készített a West End Games. Magam jó ideje mesélek már Star Wars, magával az univerzummal pedig bátran állíthatom, hogy pelenkás korom óta ismerkedem folyamatosan. Remélem tudok majd újat mondani vagy segíteni azoknak akik már játszzák a játékot – és kedvet csinálni hozzá azoknak, akik még csak ismerkednek vele.

Ebben a cikkben egyelőre még csak felkészülünk az utazásra, ócska teherhajók celláit feltöltjük energiával, ellenőrző tesztek futtatunk le a rozoga masinán – egyszerűen összeszedjük: mit is tudunk a Star Warsról?

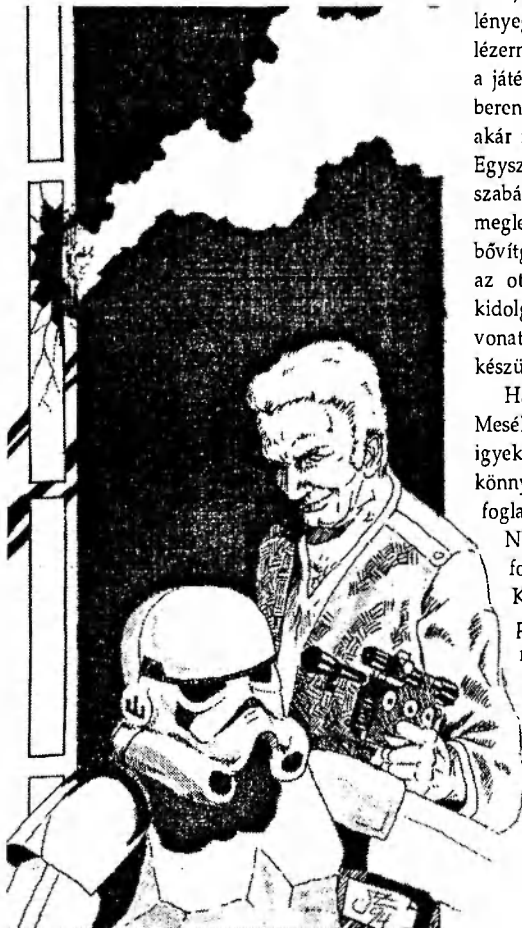
1977 nyarán az amerikai mozik bemutatták George Lucas nagyszabású új filmjét, a Csillagok Háborúját. Kicsit később a filmet a magyar nézők is megtekinthették. A film happy end-je után az emberek mámoros örömmel támolyogtak ki a moziból: a film világsiker lett. Rá három évvel megszületett a folytatás, a Birodalom Visszavág, amelyet ismét három év után a Jedi Visszatér követett. A moztirilógia óriási sikere folytatást követelt. A hivatalos folytatás 1991-ben jelent meg Timothy Zahn tollából A Birodalom Örökösei címmel. A nagyszerű regényből trilógia lett, a további két könyvben a főhősök tovább harcolnak a még zseniálisabb Főgonosz – Thrawn admirális ellen. A Sötét Erők Ébredése bonyodalmaival az Utolsó Parancs oldja fel. További két könyvtrilógia duzzasztotta tovább a mítoszt: a Han Solo kalandjairól szóló három kötet, és a Lando Calrissian válogatott csibészégeit taglaló trilógia. A Han Solo könyvek magyarul is megjelentek, sőt négy újabb regény is napvilágot látott, hazai szerzők tollából. A mókuserék elindult, idő közben a játékba becsúszott a West End Games, ami azóta szintén ontja a jobb-rosszabb Star Wars termékeket, a LucasArts pedig jobbnál-jobb számítógépes játékokkal tömi

a lelkes rajongókat. De ezzel a történetnek nincs vége: a Tatuin legendás kocsmájában rebesgetik, hogy George Lucas visszatér a művéhez, és újabb moztirilógia készül – ezúttal azonban az előtörténetet tekinthetjük majd meg.

Hát, röviden ennyit arról az univerzumból amelybe indulunk, és most, ha tényleg siettek akkor szálljatok be, és mehetünk!

„Csubi, gyorsan a védőpajzsokat! Tűnjünk el innen!”

—Han Solo



A Star Wars szerepjátékot játszóknak igen nagy előnyben vannak, hiszen a rendelkezésre álló filmek mellett kiváló soundtrack áll a rendelkezésükre amelyet nagyszerűen felhasználnak a játékhoz. John Williams filmzenéjét több helyen is kapni lehet CD-n, és azok a Játék mesterek akiknek lehetőségükben áll effajta hanghordozó használata a meséjüköz, azok mindenképpen fektessenek be a lemezekre – megéri. Ha a kocsmajeleneteknél felharsan a filmből jól ismert kocsma-zene, a Csillagromboló megjelenésével berobban a Birodalmi Induló és az űrcsatákat a filmekből megszokott harci dallamok kísérik, az jócskán hozzájárul a megfelelő hangulat eléréséhez.

Veterán Star Wars rajongóknál megtalálhatók a filmből kiadott kis figurák, űrhajók, collector kártyák – de most is lehet kapni a nagyobb hajók modelljeit. Az ezekkel való mahinálással szintén szemléletesebb lehet tenni egy vérbeli Star Wars kalandot. A rajzolásához némileg konyító Játék mestereknek pedig ajánlatos némi időt eltölteni azzal, hogy a főbb helyszínekről, NPC-kről, új fegyverekről rajzokat készítsen a játékosok számára – két három ilyen rajz jelentősen emelheti a mese színvonalát.

A csillagközi űrcsaták, a kocsmai lézerpárbajok szerves részét alkotják a játéknak. Ezekkel is könnyebb dolgunk van, ha hatszöges vagy kockás terepen jelképes figurákkal lejátszzuk őket. A figura és tereprajzolatát melője meghálálja önmagát – nem lesznek viták, hogy ki hol állt, ki volt benne a hódtonátor robbanásában és ki nem. Bár az űrcsatákhoz megjelent hivatalos (Battlesystemhez hasonló) Miniatures szabályszett, ezt helyettesíthetjük saját szabályokkal is – a lényeg a villámgyors csata amelyben lézernyalábok csatognak a komplikált pajzsokon, a játékosok próbára tehetik újonnan vásárolt harci berendezéseiket a Birodalmi TIE vadászok, vagy akár néhány agyontuningolt fejedőhajó ellen. Egyszerűen lényeg az izgalom. Mivel a szabálykönyvben ismertetett hivatalos űrcsata meglehetősen szegényes és az űrhajók aprólékos bővítésére éhes játékosok sem elégszenek meg az ott ismertetett adatokkal és árakkal – ezek kidolgozása is ránk vár. (Sajnos ugyanis az ide vonatkozó hivatalos kiadvány az első kiadáshoz készült és elég gyengére is sikeredett.)

Hát, igen. Eszköztárunk nagy, a többi a Mesélőn és a pénztárcáján múlik. Mindenesetre mi igyekszünk majd a jövőben az ő munkáján is könnyíteni, de játékosok problémáival is szívesen foglalkozunk. Ha az Erő velünk van, modulok, NPC-k, fegyverek, kiegészítők, háttéranyagok fognak e lapokon megjelenni – várom Bölcs Kérdéseiteket amelyekre Bölcs Válaszokat próbálok majd adni, szívesen venném véleményeiteket, igényeiteket, kritikáitokat.

Azt hiszem, egy ilyen bevezetőbe több dolog nem nagyon fér, remélem azért sikerült néhány új ötletet adnom. Legközelebb megpróbálom bemutatni, hogyan lehet mesélni egy tizen-egynéhány fős partinak úgy, hogy egy igazán izgalmas kalandot éljenek meg. Addig is az Erő legyen veletek!

Fery



AC Bölcs tanácsai

Üdvözlöd! Ismét itt van Sylvia Theoner!

Bölcs személyem segítséget nyújt mindazoknak, akik megtisztelnek levelükkel, kérdéseikkel. Ha bármilyen gondod van egy szerepjátékkal, esetleg nehezen értelmezhető vagy nem egyértelműek a szabályok, hosszú ideje vitáztok valamin, írjatok! Minden erőmmel azon leszek, hogy igazságos, gyors, ugyanakkor megfontolt válaszokat adjak.

A borítékra írd rá: „A Bölcsnek”, és így a levélválogató manók nehezebben keverik el és dobják a sutba.

Kezdjük Horváth K. levelével (bocsáss meg, a boríték elkavarodott, s nem tudom, hogy Károly, Kelemen, Krisztián stb. a neved):

Igaz a hír a PHB 3. kiadásáról? Már egy csomó embertől hallottam róla, bár én nem hiszek benne.

Ne is higgy! Az április számunkban leírt tréfánk kicsit balul sült el. Többen érdeklődtek nálunk, néhányan megrendelni is akarták a Holdbázistól az új kiadást... Figyelem: nem lesz 3. kiadású AD&D a közeljövőben!

Az AD&D-ben az AC a páncél védettségi értékéből és a Dex. bónusz értékéből adódik. De mondjuk egy paladin Full Plate-ben, 17-es Dex. esetén -2 AC-vel rendelkezik és jobban el tud ugrani egy nyílveszőelől, mint ugyanakkora Dex.-ű, Bőrpáncélos társa?

Az alapkönyvekben erre nincs szabály, de megértem, hogy téged ez a kérdés zavar. Ha emlékezetem nem csal, a Harcosok Könyvében (*Fighter's Handbook*) van egy szabály arra, hogy a különböző páncélok mennyivel csökkentik az Ügyességéből adódó AC módosítót.

Készíthetek úgy karaktert, hogy a legnagyobb értéket nem az elsődleges tulajdonságára teszem? Pl.: egy pályát tévesztett tolvaj 17-es Erővel és 15-ös Ügyességgel?

Természetesen. Csak arra kell figyelned, hogy karakterednek meglegyenek a szükséges, minimális Alaptulajdonság értékei.

Varázslatoknál kötelező az anyagi komponens használat? Mennyiben romlik a varázslat hatása ezek nélkül?

Ha egy varázslathoz anyagi komponens szükséges, akkor azt anélkül nem lehet létrehozni.

Kezdő mesélőként gyakran tapasztalom, hogy a játékosok inkább harcolnak,




267E0923

BIBORHOLD szerepjáték bolt

D&D, AD&D, Gamma World, Amazing Engine, Call of Cthulhu, MERP, Rolemaster, Shadowrun, Earthdawn, GURPS, Primal Order, Star Wars, Elric!, Battletech, Traveller, Champions, Pandemonium, Twilight 2000, Cyberspace, Lord of the Rings, Silent Death, D.C. Heroes, Palladium, TMNT, Ninjas & Superspies, Rifts, Amber, Toon, Ars Magica, Vampire, Werewolf, Mage, Paranoia, TORC

Középfölde, Cthulhu, Aliens ólomfigurák

AD&D újdonságok: First Quest, Book of Villains, Ranger's Handbook, Planescape RAVENLOFT: Adam's wrath adventure FORGOTTEN REALMS: Ruins of Undermountain II, Elves of Evermeet AL-QADIM: Ruined Kingdoms, Sha'ir Handbook DARK SUN: Black Flames, Marauders of Nibenay, Black Spine adventure, Forestmaker adventure... ÉS EZEK CSAK AZ ÚJDONSÁGOK!!!

4, 6, 8, 10, 12, 20, 30, 100 oldalú kockák, arany, ezüst, csillogó, kerek kockák és egyéb kockakülönlegességek

HOZD EZT A SZÁMOT MAGADDAL, ÉS EGY ALKALOMMAL, HA 2000 Ft FÖLÖTT VÁSÁROLSZ, 5% KEDVEZMÉNYT KAPSZ!!!



és nem gondolnak a jellem- és szerepjátékra. Mellette nagyon kincs- illetve mágikus tárgy-orientáltak. Hogyan lehet ezek ellen védekezni?

A Levezésben indított Vitánk új témája ez lesz. Én dióhéjban a következőket javaslom:

Beszéld meg játékosaidkal ezt a gondodat. Akiknek csak az üsdvágó játéka van kedvük, azoknak mondd meg, hogy keressenek maguknak egy megfelelő partit. Olyan játékosokkal vedd magad körül, akik tényleg szerepjátékot akarnak játszani.

Jól gondold át meséidet. Lehet, hogy a te hibád az, hogy a harc irányába tolodik el a játék. Tedd előbbé a parti ellen felvonultatott gonosz NPC-eket, legyen jellemük, gondolkozzanak. Használják az eszüket! A szörnyetegek számát csökkentsd le. A tápolós parti kialakulásának első lépcsője lehet, ha a DM meséje nem áll másból, mint hogy kiolvassa a Compendiumból a szörnyeket.

Figyelj arra is, hogy a játékos-karakterek élete ne csak harcból álljon. A játékosok célja mindig is az lesz, hogy nyerjenek hiszen minden játék erről szól. Ha folyamatosan a harc kerül előtérbe, akkor logikusan abban akarnak jók lenni, azaz elkezdnek tápolni...

Egy igen kedves olvasóm 100 kérdéssel lepett meg engem. Hát, mondhatom, nagy örömet okoztál. Mindenre az újság hasábjain nem tudok válaszolni, de álljon itt azért néhány.

Van-e a páncélnak „HP(ci)-je? Honnan lehet megállapítani, hogy mennyit rongálódott a harc alatt?

Az alapkönyvekben nincs, a már említett Harcosok Kézikönyvében azonban igen. Ezt a szabályt használva, ha akarod, számolhatod a páncél „HP(ci)-jét.

Lehet-e vakharc szakértelmet együtt használni a pusztakezes harc szakértelemmel?

Igen.

Ha egy karakter olyan fegyverrel próbál harcolni, amelyikre nincs szakértelme, akkor azzal egyáltalán nem tud harcolni, vagy csak módosított kap rá? Természetesen tud harcolni (vagy inkább mondjuk így: csápolni). A büntető-módosító a karakter kasztjától függ: harcos: -2, tolvaj, bárd, pap: -3, varázsló: -5.

Miért nem lehet egy körben több dartot eldobni? És ha a karakter 2 szakértelmi pontot költ rá?

Dartból (dobónyil) egy kör alatt hármat lehet elhajítani. Ha specializálódta rá, akkor hatot.

A mage törön, boton, és darton kívül mit használhat?

Bármilyen fegyvert, csak hogy ezekre nem költethet szakértelmi pontokat, s ezért -5-tel támad velük.

Lehet-e segíteni a játékosoknak, ha végzetesen elakadnak? Nem halnak meg, csak ötlet hiányban szenvednek?

Ilyen esetekben a legjobb, ha elkezded leírni a környezetüket. Fontos, hogy ne unszold őket, hogy cselekedjenek végre. A te feladatod – mint Mesélő –, hogy kitornázd magad a kínos szituációból (hiszen nagyrészt attól függ a mese zökkenőmentessége, hogy te hogyan írtad meg). Ha minden kötél szakadt akkor segíthetsz is nekik, de ne úgy, hogy azt mondd: „Na jó, megmondom, a kard ami a szomszéd szobában hever, egy sárkányölő penge, s ha áthozzátok, akkor lesz esélyetek a sárkány ellen.” Ilyesmit semmiképp se csinálj, mert elveszed játékosaidtól a sikerélményt, hogy ők jöttek rá a talányra.

Legjobb megoldás talán, ha egy NPC segít nekik, vagy megpróbáld őket rávezetni a helyes megoldásra.

Egy 22222222. szintű főmágus miért kérné fel az 1. szintű partit, hogy végrehajtsanak egy küldetést?

Mert egyéb, fontos dolga is van. Nem ér rá holmi apró-cseprő ügyekkel foglalkozni (mint egy +3-as kard megszerzése, vagy egy troll-tanya kifüstölése). Lehet akárhanyadik szintű is, egyszere nem lehet mindenhol. Ilyenkor kerülhet sor a partira...

Hogyan néz ki a Morning star?

Képzeld el egy jókora buzogányt, melynek a végén egy gömbből hatalmas vasfogak meredeznek – ez a csatacsillag. Lehetséges, hogy a vastüskékkel „díszített” gömb, és a nyél között acéllánc legyen (az ángliusok ezt is morning star-nak becézik).

Mesélni egy előre elkészített kalandot nagyon jól tudok, de magamtól nem tudok írni. Meg lehet ezt tanulni valahogy?

Te biztosan képes leszel rá. Aki felismeri a hibáit és tisztában van a gyengéivel, csak az képes arra, hogy fejlődjön – ez a szabály a meseírásra, kalandtervezésre is igaz. De természetesen: gyakorlat teszi a mestert!

Baranyai Imre kérdezi Kecskemétről:

Az 1994. júniusi Bátorholdban szereplő Varázstetoválás cikkel kapcsolatos a kérdésem. Hogyan szabadulhatok meg a tetoválásomtól, ha az átokként működik?

Szomorú hírt kell veled közölnöm: sehogy. Egyetlen kiutat egy nagy erejű varázslat jelenti, amely 10. szint feletti, s így az ICE ezt a Szerepmesterben írta le.

Sybil Threemer

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

Azon boltok címei, ahol újságunk mindig kapható: Computer Garázs (Debrecen, Lórántffy u. 2.), Illyés Gyula könyvesbolt (Budapest, VI. ker., Andrássy út 16.), Rémségek Kicsiny Boltja (Budapest, V. ker. Kossuth L. u. 4.) Sárkányfészek (Budapest, V. ker., Bárczy I. u. 3.), Silverland (Budapest, III. ker., Lajos u. 40.), Galaktika könyvesbolt (Budapest, IX. ker., Üllői út 107).

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA
FANTASY ÉS SCI-FI SZEREJÁTÉK SZAKBOLT

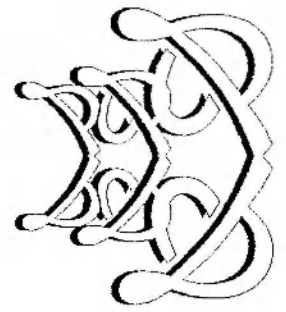
WARHAMMER, WARHAMMER 40,000, CURPS,
RIFTS, PALLADIUM, ROLEMASTER
D&D, AD&D, DANGEROUS JOURNEYS, RUNEQUEST,
MAGE, BATTLETECH, KULT, CHILL, PARANOIA,
CYBERPUNK 2020, SHADOWRUN, CYBERSPACE, TORC,
PENDRAGON, CALL OF CTHULHU
VAMPIRE, WEREWOLF, ARS MAGIC, EARTHDAWN,
TERMINATOR2, STB..

Újdonságok:
Planescape, Ravenloft New Edition,
Warhammer terepasztal, amit Te is kipróbálhatsz!
Heti két bemutatójáték:
Warhammer Battle, Warhammer 40K, Blood Bowl.

CIM:
B.P., U. KOSSUTH LAJOS U. 4.
(A FERENCZIEK TERÉN, A METRÓTÓL 1 PERCRE)
TELEFON: 118-58-94



SZAURON PAPOK



A MERP szabálykönyvben található varázslatok a játékos karaktereknek készültek. A JM gondban lehet, ha az ellenfeleket akarja felszerelni varázslatokkal. Az alábbi három lista varázslatai Szauron gonosz követői használják.

A MERP szabálykönyvben található varázslatok a játékos karaktereknek készültek. A JM gondban lehet, ha az ellenfeleket akarja felszerelni varázslatokkal. Egy Szauron pap csak nem Fülgyógyítást fog varázsolni az ellenfeleire! Lehetséges megoldás a különböző papvarázslatok megfordítása, de ez még nem teszi igazán különlegessé a gonosz papokat. Az alábbi varázslatok kifejezetten Szauron pap NJK-k számára készültek, nem lenne szerencsés, ha játékos karakter használná őket. Éppen ezért javaslok, ha nem vagy Játékmes-ter Középföldén, ne olvasd el a varázslatokat, a magad szórakozását rontanád el.

A három varázslatlista megalkotásánál figyelembe vettük, amit Szauronról tudhatunk.

Mint ismeretes kezdetben Aulë segítője volt, tőle csábította el Morgoth. Mint Aulë szolgálja nagy tudásra tett szert a tűz és a fémek megmunkálásának ismeretében. Gyakran alkalmazott gonosz füstöket és párákat (elsőként már az Óidőkben), melyek megtörték vagy elcsüggesztettek az embereket. Az Óidőkben egy darabig a Vértarkasok szigetének ura volt, és vérfarkas alakban vívott meg Huannal is. A Másodkorban többször is bebizonyította, hogy nagyszerűen ért az emberek befolyásoláshoz is, így tévesztette meg az eregioni tündekovácsokat és Númenor királyát is.

Bárki, aki ezekről a listákról használ varázslatot, automatikusan annyi rontás pontot kap, ahányadik szintű a varázslat.



A GONOSZ TŰZ (Szauron pap varázslatlista)

	Hatóterület	Időtartam	Hatótávolság
1 Fekete láng	varázsló	1 kör/szint	varázsló
2 Csüggesztő füst I	3x3x3 méter	1 kör/szint (Konc.)	20 méter
3 Csüggesztő füst II	10x10x10 méter	1 kör/szint (Konc.)	30 méter
4 Lángnyelvek	10x10x10 méter	-	30 méter
5 Fekete aura	varázsló	1 kör/szint	varázsló
6 Fojtó füst	10x10x10 méter	1 kör/ 10 pont MD kudarc	30 méter
7 Fekete lövedék	1 célpont	-	30 méter
8 Csüggesztő füst III	30x30x30 méter	1 kör/szint (Konc.)	30 méter
9 Tűzvész	5x5x5 méter	-	30 méter
10 Fekete köd	50x50x50 méter	1 nap	100 méter

1 Fekete láng (E, KT100) A varázsló ujjából fekete lángok törnek elő. Ezek egyfelől elég ijesztőek, másfelől a lángnyelvekkel támadhat is ellenfeleire. Ha +5 TB-vel eltalálja az ellenfelet (az eredményt az egykezes ütőfegyverek táblázatából kell kinézni, TT-2), a jelzett értéken felül egy 'A' hőkritikust is sebez.

2 Csüggesztő füst I (H, KT100) Ha a mentődobás sikertelen, a területen tartózkodók -5 módosítót kapnak minden tevékenységükre.

3 Csüggesztő füst II (H, KT100) Mint a Csüggesztő füst I, de a módosító -10

4 Lángnyelvek (H, KT100) A területen lángnyelvek csapnak fel, aki nem dobja meg sikeresen a mentődobását 'A' hőkritikust szenved el.

5 Fekete aura (E, KT100) Hasonlatos a Fekete lánghoz, de a lángok a pap egész testét beborítják, a támadásokhoz +15 TB-t kap.

6 Fojtó füst (H, KT100) A területen fojtogató füst jelenik meg, aki elrontja a MD-át, 10 ÉP-t sebződik és a jelzett időre -20 büntetést kap minden tevékenységére.

7 Fekete lövedék (CE, KT100) A varázsló kezéből fekete lánglövedék csap ki, a Lövedékvarázslatok Táblázatán (TT-7) +20-szal dobhat. A sebzés tűzsebzésnek minősül.

8 Csüggesztő füst III (H, KT100) Mint a Csüggesztő füst I, de a módosító -25.

9 Tűzvész (E, KT100) A területen minden éghető anyag, ami nincs valamilyen élőlényhez kapcsolva (tehát a személyes tárgyak nem) meggyullad.

10 Fekete köd (H, KT100) A területen mindenkire hat a Fojtó füst hatása, de 10. szintű betegség ellen is kell egy MD-t dobnia, ha ez sikertelen egy hét alatt naponta veszít öt EG bónuszt és naponta -5-öt kap a tevékenységeire. Az egy hét eltelté után újra kell MD-t dobnia, ha ez sikeres, újabb egy hét alatt felépül, ha sikertelen meghal. A betegséget csak a Lélek gyógyítása varázslattal, vagy király által használt Athelaszal lehet gyógyítani.

A FARKASOK ÚTJA

(Szauron pap varázslatlista)

	Hatóterület	Időtartam	Hatótávolság
1. Farkasérvék I	varázsló	Állandó (Konc.)	varázsló
2. Farkasfogak I	varázsló	1 perc/szint	varázsló
3. A farkasok nyelve	varázsló	Konc.	varázsló
4. Uralom a farkasok felett	2 farkas	Konc.	10 méter
5. Uralom a vargok felett	1 varg	Konc.	10 méter
6. Farkasidézés	3x3x3 méter	Konc.	3 méter
7. Farkasérvék II	varázsló	Állandó (Konc.)	varázsló
8. Farkasfogak II	varázsló	1 perc/szint	varázsló
9. Vargidézés	3x3x3 méter	Konc.	3 méter
10. Farkasalak	varázsló	10 perc/szint	varázsló

1. **Farkasérvék I** (P, KT100) A varázsló ér-zékei, főként szaglása élesebbek lesznek, Ész-lelés dobásaira +20-at kap.

2. **Farkasfogak I** (P, KT100) A varázsló feje és állkapcsa a farkaséhoz lesz hasonló. A va-rázsló +20-szal támadhat az Agyar és Karom Támadási Táblázaton (TT-5). A támadás Ki-csinek minősül.

3. **A farkasok nyelve** (H, KT100) A va-rázsló képes beszélni bármilyen farkasszerű lényvel, feltéve, hogy az elrontja a MD-át.

4. **Uralom a farkasok felett** (H, KT100) Ha a kiszemelt farkas elrontja a MD-át, a varázsló irányíthatja a cselekedeteit.

5. **Uralom a vargok felett** (H, KT100) Ugyanaz, mint az Uralom a farkasok felett, de vargokra is hat.

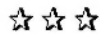
6. **Farkasidézés** (H, KT100) A varázsló megidéz két farkast, melyek cselekedeteit addig irányíthatja, amíg koncentrárl. Amint a koncentráció megszűnik, az állatok eltűnnek.

7. **Farkasérvék II** (P, KT100) Mint a Farkasérvék I, de a bónusz +40.

8. **Farkasfogak II** (P, KT100) Mint a Farkasfogak I, de a TB bónusz +30 és a támadás Nagynak minősül.

9. **Vargidézés** (H, KT100) Ugyanaz, mint a farkasidézés, de egy varg jelenik meg.

10. **Farkasalak** (P, KT100) A varázsló képes farkasalakot öltetni. ÉP-i a maximum 50%-ával nőnek, szinte megmarad, egyéb ké-pességei megegyeznek a farkaséval (ÖT-2 Táblázat).



1. **Figyelem** (H, KT100) A varázsló meg-szerzi az adott személy(ek) figyelmét, ha nem dobják meg MD-ukat. Befolyásolás ma-nőverekre +5 bónusza lesz velük szemben.

2. **A vágyak ismerete** (H, KT100) Ha a cél-pont elrontja a MD-át, a varázsló tudni fogja, mi a legfőbb vágya az adott pillanatban. (Mély titkokat nem lehet megtudni ezzel a va-rázslattal.)

3. **Édes szó** (H, KT100) Mint a Figyelem, de a bónusz +10.

4. **Igéző szem** (H, KT100) Ha a célpont elrontja MD-át, a varázsló szemei magukhoz láncolják. A célpont VB-ja 10-zel csökken, minden tevékenységére -20-at kap és folyamatosan a varázsló szemébe kell néz-nie.

5. **Félelem** (H, KT100) A célpont retteg a varázslótól, csak Nehéz MM-rel tudja megközelíteni és csak -30-cal támadhat rá.

6. **Parancs** (H, KT100) A célpont engedelmeskedik a varázsló egy, rövid parancsának. A parancs nem okozhat kárt a célpontnak sem-milyen formában, ilyenkor a varázslat megtörik.

7. **Rettegés** (H, KT100) Mint a Félelem, de az MM Nagyon nehéz.

8. **Csábító szó** (H, KT100) Mint a Figyelem, de a bónusz +25.

9. **Kedves alak** (P, KT100) Aki elrontja az MD-át a varázsló helyén egy számára kedves, bizalomgerjesztő alakot fog látni. A befolyásolás műnőverekre ez +10 módosítót is jelent.

10. **Fekete szó** (H, KT100) A szó hatására, ha elrontják MD-ukat, a célpontoknak a földre kell vetniük magukat és mozdulatlaná kell der-medniük, ha mozognak vagy állva maradnak, körönként 10 ÉP-t vesz-tenek.

GONOSZ CSÁBÍTÁS

(Szauron pap varázslatlista)

	Hatóterület	Időtartam	Hatótávolság
1. Figyelem	1 személy/szint	Konc.	10 méter
2. A vágyak ismerete	1 személy	-	10 méter
3. Édes szó	1 személy/szint	Konc.	10 méter
4. Igéző szem	1 személy	Konc.	5 méter
5. Félelem	1 személy	1 kör/szint (Konc.)	10 méter
6. Parancs	1 személy	1 kör	20 méter
7. Rettegés	3x3x3 méter	1 kör/szint (Konc.)	20 méter
8. Csábító szó	1 személy/szint	Konc.	20 méter
9. Kedves alak	varázsló	1 nap	varázsló
10. Fekete szó	10x10x10 méter	Konc.	30 méter



Nádori Gergely

KARAKTERALKOTÁS

Minden játékos és mesélő előbb-utóbb szembesül azzal a problémával, amit a party-ban lévő karakterek igen eltérő tulajdonságai jelentenek. Ennek általában a különböző kidobási módszerek, és természetesen a véletlen (vagy szerencse) a fő oka. Ki ne találkozott volna már olyan játékkal, aki karaktere kidobásánál külön zacskóból húzta elő „karaktergeneráló” kockáit, s bizony az így létrejött karakter rövid idő után a többiek játékkedvét rontja el. Minden játékban, de a szerepjátékokban különösen nagy hangsúlyt kap a játékegyensúly, és az egyes foglalkozások is úgy vannak kitalálva, hogy mindenkinek meglegyen az a „szakterület”, melyhez ő ért a legjobban. A jó mesélő pedig tudván ezt, igyekszik olyan kalandot mesélni, mely során a csoport minden tagja megmutathatja mihez is ért ő valójában, ezáltal szereve magának (és a többieknek is) sikerélményt. Gondoljunk csak el, mit érez az a harcos, akinek csapatában egy pap olyan erővel rendelkezik, hogy sokkal könnyebben legyőzi ugyanazt az ellenfelet, s emellett még számtalan olyan dologra képes, melyre ő nem, vagy esetleg a varázsló, akinek intelligenciája esetenként elmarad a vándoré mellett. A fenti probléma kiküszöbölésére találtam ki (helyesebben vettem át máshonnan) azt a módszert, hogy a karakterek indulásukkor ne a véletlenre bízzák tulajdonságaikat, hanem előre megalkotott táblázatból válasszák. Igaz, ez megfosztja a játékosokat a kockadobálás örömeitől, és mindenki szereti próbára tenni szerencsáját, de véleményem szerint ezt ne a karaktergenerálás, hanem majd a játék során tegye. Az alábbiakban a Középfölde Szerepjátékhoz (MERP) kialakított ilyen rendszerről szólnék pár szót. (A módszerrel már több, véleményem szerint igazán sikeres, mégis egyéni karakter született). Mint alul látható, 6 „előregyártott” csoportot alkottam. A karakteralkotás során, minden játékos szabadon választhatja akár melyik csoportot, majd az ebben szereplő értékeket tetszés szerint ossza el hat tulajdonsága között.

1. csoport: 98 89 70 58 44 31
2. csoport: 96 89 78 73 49 25
3. csoport: 96 93 75 73 57 36
4. csoport: 94 87 83 75 52 47
5. csoport: 93 92 80 73 70 62
6. csoport: 89 88 84 79 76 74

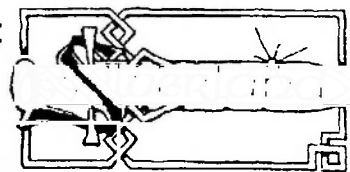
A számokat igyekeztem úgy megválasztani, hogy azok illeszkedjenek a MERP szabályaihoz, szem előtt tartva a tulajdonságbonuszokat és előlethelehetőségeket, valamint a könyvben szereplő mintakarakterek tulajdonságértékeit.

A módszerrel kapcsolatban az alábbiak szem előtt tartását javaslom:

- Ha valakinek a fentiek közül egyik csoport sem nyerte el a tetszését, még van lehetősége módosításra: magasabb számokból mindig levonhat egy-két pontot, hogy azokkal egy alacsonyabb tulajdonságát növelje.

- A fenti számsorok csak irányadóak. Minden mesélőnek javaslom, hogy üljön le, gondolja végig ez mit jelent, és ha vannak ötletei, alkosson saját számcsoportokat. Egy igazán „táptalan” csapattal játszani esetenként éppoly szórakoztató lehet, mint egy túl „táposal”.

- A mesélő NE engedje meg, hogy a játékosok egy részét táblázatból válasszon, mások kockával dobják ki tulajdonságaikat. A két dolog annyira távol áll egymástól, hogy nincs értelme kombinálni őket.



1991

FANTASZ ÉS SZEREJÁTÉK SZAKÜZLET

Eredeti angol és magyar nyelvű fantasy regények
játékkönyvek

AD&D és más szerepjátékok
kalandmodulok

4-6-8-10-12-20 oldalú dobókockák
karakterlapok, modellfestékek, társasjátékok
posztterek, matricák, ajándéktárgyak
egyéb kellékek

Angol nyelvű Tolkien, Lovecraft regények

Al-Qadim, Sha'ir's handbook

Ravenloft, Adam's wrath

Forgotten Realms, Elves of Evermeet handbook

AD&D, Fighter's Challenge II

DRAGON STRIKE társasjáték
EZT LÁTNI KELL!

BUDAPEST 1036
LAJOS U. 40
T: 250-4157

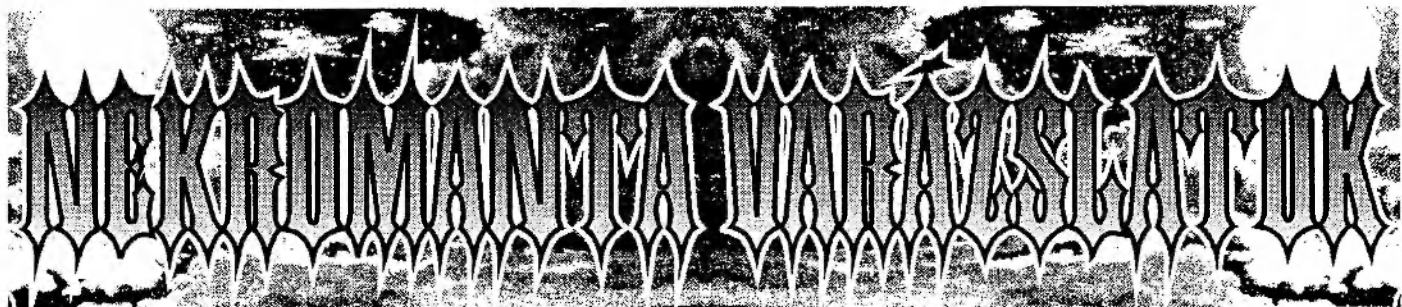
NYITVA:
H-P: 10-18
Szo: 10-14

- A mesélő kísérje figyelemmel, hogy a csapat tagjai mely csoportokat választják, s ha úgy itéli, valamelyiket különösen előnyben részesítik a többihez képest, úgy nyugodtan csökkentse abban a csoportban az első két érték valamelyikét.

Akiknek a fenti módszer elnyerte tetszését (vagy esetleg éppen ellenkezőleg, nagyon nem tetszik neki), várom hozzászólásaikat, leveleiket és az általuk alkotott értékeket. A módszer könnyen alkalmazható más játékok esetén is (pl. AD&D, M.A.G.U.S. - bár ez utóbbi esetében a kötött tulajdonságrendszer okoz némi problémát).

Erdős Árpád





VÉRZÉKENYSÉG KEZTÉS

Szint:	3
Táv:	10 méter + 1 méter /szint
Komponensek:	Sz, M, A
Időtartam:	speciális
Varázslási idő:	3
Hatótér:	1 személy
Mentődobás:	semlegesít

Ezzel a varázslattal a mágus vérzékenységet (mágikus hemofiliát) kelthet valakiben. Ha az áldozat elrontotta a mentődobását varázslat ellen, akkor ezentúl lassabban forrnak be a sebei, és ha megsérül, sokkal több vért veszít, mint egy egészséges ember. Sikeres mentődobás esetén az alany mentes a hatások alól.

A varázslat beindulása után a karakter minden sebződése nagyobb lesz, méghozzá 1/a varázsló szintje nagyságban (azaz ha egy 7. szintű varázsló átkoz meg egy lényt, az minden esetben, amikor megsebződik +7 Életpontot veszít). Kivétel a tűz okozta sérülések, mivel az égés összeforrasztja a sebeket.

A mágia csak humanoid lényekre hat. Hatása végleges, a szenvedő alany magától nem gyógyul meg, és nem-mágikus kezelés sem segíthet rajta. Sikeres Mágikus ellenvarázssal (*Dispel Magic*), valamint Átok eltávolítással (*Remove Curse*) a betegség megszűnethető.

Anyagi komponens egy kisebb vérkő.

CSONTLÁGYÍTÁS

Szint:	3
Táv:	5 méter /szint
Komponensek:	Sz, M, A
Időtartam:	1d4 kör + 1 kör /szint
Varázslási idő:	3
Hatótér:	1d4 személy 3 méteres sugarú körben
Mentődobás:	semlegesít

Ennek a varázslatnak hatására az áldozatoknak lágyabbá válnak a csontjaik, olyanná, mint a nád. A varázslat maximum 4 lényre hat (a varázsló kevesebbre is rámondhatja: 1 lényre, ekkor ennek -4-gyel csökken a mentődobása, 2 lényre, akiknek -2-vel csökken a mentődobásuk, 3 lényre, melyeknek ekkor -1-gyel rosszabb a mentődobásuk), a varázslat centrumától kifelé haladó sorrendben (először a középen elhelyezkedőkre, majd sorra a többiekre), a hatóterületen belül.

A lágy, könnyen hajló csontok hatására az áldozatok saját magukat sebzik meg azzal, ha valamilyen aktív mozgást végeznek. Minden körben, amikor a varázslat szenvedő alanya ilyen cselekedetet hajt végre, 1d4+1 Életpontot sebződik. Aktív mozgásnak számít: futás, harc, mászás, úszás, lovaglás, valamint mindenféle rázkó-

dás. Amennyiben az alany nyugalomban marad, akkor nem sebződik. Bizonyos, nem megterhelő cselekedetek végezhetőek a sebződés elkerülésével, ilyen cselekedetnek számít: séta, fekvés, beszéd, varázslás stb.

Abban az esetben, ha varázslóra, papra vagy más varázslathasználóra mondják rá ezt a varázslatot, akkor figyelembe kell venni, hogy a hajlékony csontokkal nehezebb precíz, pontos mozgást végezni. Amennyiben valaki ilyen állapotban varázsol, 25% esélye van arra, hogy a varázslat összeomlik. Ez természetesen csak olyan varázslatoknál érvényes, melyekhez szükséges mozdulat. Ugyanezen okból kifolyólag, az áldozatok -4-gyel támadnak minden hajtó- és lőfegyverrel (természetesen ekkor 1d4+1 Életpontot sebződnek is).

A varázslat nyilvánvalóan nem hat olyan lényekre, akiknek nincs szilárd, szerves vázrendszerük (ilyenek például a vízköpők, a gölemek, a szellemek vagy a giliszták).

Anyagi komponens: egy darab kénkő és egy siklócsigolya.

NYELVROTHASZTÁS

Szint:	3
Táv:	10 méter + 2 méter /szint
Komponensek:	Sz, M, A
Időtartam:	speciális
Varázslási idő:	3
Hatótér:	1 személy
Mentődobás:	semlegesít

A varázslat hatására az áldozat nyelve 2+1d4 óra leforgása alatt elrohad. Sikeres mentődobás varázslat ellen semlegesíti a varázslatot.

Röviddel azután (három-négy perc), hogy a Nyelvrothasztás működésbe lépett, az alany furcsán melegnek érzi a nyelvét, nehezeére esik a beszéd. Ha megvizsgálja a nyelvet, az egészen sötét vörös, és nagyon meleg.

Ahogy a mágia kezdi kifejteni a hatását, úgy rohad el lassan az áldozat nyelve, a meleg érzés forróba csap át, majd érzéketlen lesz a nyelv. Vörösből lilásba, majd zöldes-feketébe, végül teljesen feketébe vált a színe, miközben egyre sorvad.

A szenvedő alany 1d4 óra alatt elveszti beszédképességét, képtelen lesz kommunikálni, táplálkozni és varázsolni. Ujabb két óra múltán pedig nyelve porrá omlik.

A varázslat folyamatban léte alatt még megmentheti a szenvedő alanyt egy Mágikus ellenvarázs (*Dispel Magic*), de a nyelv elrohada után már csak egy regeneráció (*Regeneration*) segíthet.

Nyelv nélkül szinte lehetetlen táplálkozni, folyadékokon, kásákon kell élnie az áldozatnak (ennek hatásait a Mesélő szabja meg).

A varázslat nyilvánvalóan nem hat olyan lényekre, akiknek nincs nyelvük.

A szükséges materiális komponens: fadaganat porrá őrölve.

VÉRFOLYAM

Szint:	3
Táv:	5 méter + 2 méter /szint
Komponensek:	Sz, M, A
Időtartam:	1 kör /szint
Varázslási idő:	3
Hatótér:	1 személy
Mentődobás:	Semlegesít

A varázslat hatására az áldozatnak ömleni kezd a vére. A testnyílásain (száj, orr, fül, stb.) keresztül elvesztett vér hatására körönként 1d4 Életpontot veszít.

A vér zavaró hatása miatt (látás, hallás zavarai) a lénynek 2-vel csökkenek a következő dobásai: támadás, mentődobások, ügyesség megdobás, valamint 2-vel gyengül az AC-je. A varázslás lehetetlenné válik.

A varázslat időtartama a létrehozó szintjétől függ, pontosan addig tart körben, ahányadik szintű a mágus, aki létrehozta (azaz egy 5. szintű mágus esetén öt körig).

A varázslat megszűnik, ha sikeres Mágikus ellenvarázst (*Dispell Magic*) használnak ellene. Az addig elszenvedett sebek megmaradnak, valamint az áldozatnak egy kört azzal kell töltenie, hogy kitörölje a vért a szeméből és a füléből (ha ezt nem teszi meg, akkor a csökkentő értékek továbbra is érvényben maradnak).

A varázslat csak olyan lényekre hat, amelyeknek van vére (tehát nem hat rovarokra, entekre stb.)

Anyagi komponens egy rózsatövis, amivel a varázslat létrehozásakor a mágus megsúrja a saját kézfejét.

ESKŐA

Szint:	4
Táv:	10 méter + 1 méter /szint
Komponensek:	Sz, M, A
Időtartam:	speciális
Varázslási idő:	1 kör
Hatótér:	1 személy
Mentődobás:	semlegesít

A varázslat következményeképpen az áldozat mágikus epilepszia szenvedő alanya lesz. Sikeres varázslat elleni mentődobás esetén az alany nem kapja meg a betegséget.

Amennyiben az eskórral fertőzött lény feszültségi állapotba kerül, 1:10-en), hogy epilepsziás roham vesz rajta erőt. Ilyenkor az áldozat képtelen cselekedni, a földön fetreng izomgörcsök közepette.

Feszültségi állapotnak felel meg minden szituáció, amikor a lény vagy valamely közeli ismerőse veszélybe kerül, vagy amikor az áldozatnak valamilyen felelősséggel járó cselekedetet kell végrehajtani, stb. A mesélő belátására van bízva más helyzetek megítélése.

Ha a lény rángógörcsöt kap, 1:10-hez az esélye, hogy meghal. Ha a társai a segítségére sietnek (rongyot tömnek a szájába, lefogják, stb.), akkor csak 2% esélye van a halálra. Ha az áldozat meghal, akkor még dobhat halál elleni mentődobást. Sikeres dobás esetén nem hal meg, csak 1d6 órára eszméletvesztett állapotba kerül. Ha a dobás sikertelen, akkor az áldozat távozik az élők sorából.

A varázslat semlegesíthető Betegség gyógyítással (*Cure Disease*), de az imát elmondó papnak legalább 9. szintűnek kell lennie. Mágikus ellenvarázst (*Dispell Magic*) nem szünteti meg a betegséget.

A mágia csak humanoid lényekre hat.

Materiális komponens: egy epilepsziás roham közben meghalt lény izomcsomója.

ROBBANÓ SZÍV

Szint:	5
Táv:	5 méter /szint
Komponensek:	Sz, M, A
Időtartam:	3 kör
Varázslási idő:	5
Hatótér:	1 személy
Mentődobás:	speciális

Ezzel a varázslattal a mágus befolyásolja a varázslat alanyának szív működését. A varázslat egy lényre hat, és három kör alatt bontakozik ki.

Az első körben az áldozat hirtelen elgyengül, szív működése felgyorsul, aminek következtében teljesítőképessége csökken. Minden erő, illetve ügyesség bónuszát elveszti, ez a két tulajdonság megdobás szempontjából 10-esnek tekintendő (természetesen, ha ennél alacsonyabb, akkor nem fog megnőni).

A második körben a szív működés tempója fokozódik, oxigénhiány lép fel. Az áldozat 1d8 Életpontot sebződik, valamint az ereje és az ügyessége 3-ra csökken (-3-mal támad, -1-gyel sebez, 4-gyel romlik az AC-ja, stb.).

A harmadik körben az áldozatnak mentődobást kell dobnia halál mágia ellen. Ha sikeres, akkor 1d4 körre elájul, amikor magához tér, sz

íve már normálisan ver, kiheverte a sokkhatást. Ha a mentődobás sikertelen, az áldozat szíve cafatokra szakadva kirobban a mellkasából (nyilvánvalóan azonnali halál). A szív kirobbanása a harmadik kör végén következik be.

Csak a varázslat harmadik fázisa ellen van mentődobás.

A Robbanó szív hatásai sikeres Mágikus ellenvarázssal (*Dispell Magic*) megszüntethetők.

Élőholtakra, valamint olyan lényekre, amelyeknek nincs szívük, nem hat a varázslat.

A szükséges materiális komponens nadragulya vagy beléndekfű és hegyi unka bőr.



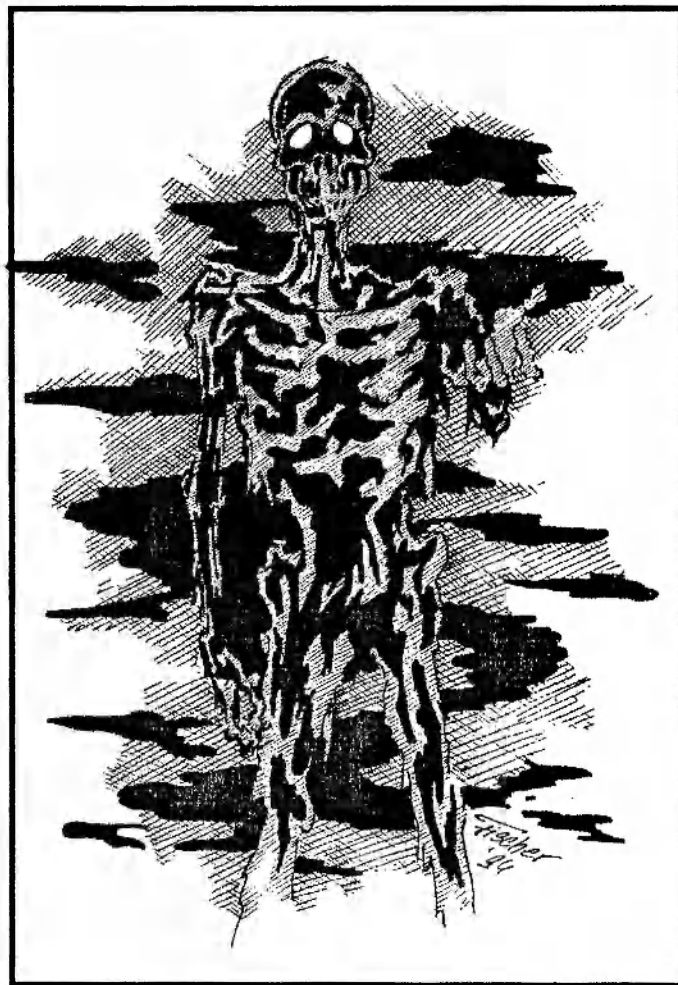
pp

Dolorobes

KLÍMA	Bármí
GYAKORISÁG	Ritka
AKTÍV CIKLUS	Bármikor
TÁPLÁLKOZÁS	Speciális
INTELLIGENCIA	Alacsony
KINCS	-
JELLEM	Törvényes gonosz

DARABSZÁM	1-3
VÉDEKEZÉS (AC)	2
HIT KOCKA	6
ACU ÜTÉSE	15
TÁMADÁSOK SZÁMA	3
SEBZÉSEK	1-6/1-6/speciális
SPECIÁLIS TÁMADÁS	Fájdalom
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS	Immúnis a hideg, mérge, elektromos és agyra ható támadásokra, +2 vagy jobb fegyverrel megüthető, ethereális jelenlét

VARÁZSLATELLENÁLLÁS	Nincs
MÉRET	Változó
MORÁL	Fanatikus (20)
TP ÉRTÉK	3000



Sok kalandozó mesél olyan élőholtakról, akik gonosz nekromantákat kísérek és elviselhetetlen fájdalmat képesek kelteni. Míg ezekben a történetekben a lények képességei jobbra megegyeznek, kinézetük nagyon különböző. Vannak, akik fekete anyagtalán emberalakként írják le, mások csontváznak mondják, melynek szíve a bordái közötti vörös fénnyel világítva dobog, megint mások szerint csak egy röplő koponya, melynek izzó lila szemei vannak. Mégis úgy vélhetjük, egyazon szörnyetegről van szó, melyet a nekromanták idéznek meg.

HARC: A dolorobes alakjától függő formában támad (harap, üt, körbefolyik stb.), a sebést azonban a negatív anyagi síkról nyert negatív energiákkal okozza. Körönként egyszer, 50 méter távolságba képes használni speciális, fájdalom támadását. A kiszemelt áldozat átéli a halál fájdalmát. Mentődobást kell dobnia mentális mágia ellen, ha sikeres, elveszti aktuális hit pontjai felét, és az elkövetkező tíz körben -5-tel támad, és dobja mentődobásait. Ha sikertelen, úgy hiszi meghalt, azonnal 0 hit pontba kerül, és innen csak mágikus úton gyógyítható fel. Ha magához tér, még egy mentődobást kell dobnia mentális mágia ellen. Ha ez sikertelen, elméje nem volt képes elviselni a halál fájdalmát, megbolondul, nem képes semmilyen hasznos cselekedetre, amíg egy Gyógyítás (Heal) varázslatot nem mondanak rá.

A szokásos élőholt immunitásokon felül, a dolorobes két kör alatt képes belépni az ethereális térbe. Itt igen nagy sebességgel képes haladni, és tökéletesen el is tűnhet. Ha az őt megidéző varázslót védi, gyakran az ethereális síkon figyel, így láthatatlan a közeledőknek, de érzékeli ethereális jelenlétüket. A dolorobest nem lehet elűzni.

TÁRSADALOM: A dolorobesek megidézett, élőholt szörnyek, így semmilyen társadalmi szerveződésük nincs.

ÖKOLÓGIA: A dolorobest csak nekromanta tudja megidézni. Ehhez szüksége van egy nagy fájdalom között meghalt értelmes lény friss tetemére és más szentségtelen anyagokra is. Az idézés nagyobb sikerrel kecsegtet, ha a nekromanta maga öli meg a lényt. Az idézéssel örökösén meghosszabbítja a halál kínjait a lény számára. Az képessé válik arra, hogy másokkal is érzékeltesse ezt a fájdalmat. Mivel a szörny beszélni nem képes, csak korlátozott feladatok ellátására képes. Érti a varázsló beszédét és legfeljebb tíz szavas parancsoknak engedelmessé tud. Fenntartásához mások fájdalmára van szüksége, ha havonta egyszer nem lehet jelen egy értelmes lény halálának pillanatánál, szertefoszlik. A dolorobest megidéző nekromanta immúnis a szörny minden képességére.

A nekromanták gyakran használnak dolorobest, tornyuk, kincsük, táboruk őrzésére, vagy mások elpusztítására.



Nem-Játékos Karakter: Gulhan

7. szintű Ember Nekromanta

Védettség (AC): 4 (karkötő, gyűrű)

Mozgás: 12

Támadások Száma: 1

AC0 ütés: 18

Támadási Bónuszok: Nincs

Sebzés: mint a fegyver

Különleges Képességek: varázslás, élőhalott irányítás

Varázslat-ellenállás: nincs

Jellem: Kaotikus gonosz

Szakértelmek: Fegyveres: bot, tőr; Nem-fegyveres: írás/olvasás, növénytan, vakharc, varázslatismertet

Ismert Nyelvek: közös

ERO: 12

ÜGY: 10

EGS: 14

INT: 15

BÖL: 16

VON: 7

KOR: 32

MAGASSÁG: 172 cm

HAJSZÍN: fekete

MÉRET: Közepes

SÚLY: 67 kg

SZENZÍN: fekete

TÁRGYAK: 5-ös Védettséget adó karkötő; +1-es Védelem Gyűrű; Zsugorodás itala (*Diminution, potion*); Denevér köpeny (*Cloak of the Bat*); 2 adag Láthatatlanná tevő por (*Dust of Disappearance*). **Varázskönyv:** I. szintű varázslatok: Fagyos Érintés (*Chill Touch*), Nyelvek Értése (*Comprehend Languages*), Mágia Érzékelése (*Detect Magic*), Bejárat Tartása (*Hold Portal*), Mágia Olvasása (*Read Magic*), Ködfal (*Wall of Fog*). II. szintű varázslatok: Sötétség 4,5 méter sugarú körben (*Darkness, 15' Radius*), Láthatatlanság Érzékelése (*Detect Invisibility*), Varázsszáj (*Magic Mouth*), Kísértetkéz (*Spectral Hand*), Büzlő Felhő (*Stinking Cloud*), Pókhálóvarázs (*Web*). III. szintű varázslatok: Villódzás (*Blink*), Távomba Hallás (*Clairvoyance*), Mágia Hatástalanítása (*Dispell Magic*), Vámpírérítés (*Vampiric Touch*), Légzés víz alatt (*Water Breathing*). IV. szintű varázslatok: Ásóvarázs (*Dig*), Evard Fekete Csápjai (*Evard's Black Tentacles*), A Sebezhetetlenség Kisebb Gömbje (*Minor Globe of Invulnerability*), Jégfal (*Wall of Ice*).

KINCS: 15 ezüst, 10 arany, egy 200 a. értékű fekete gyöngy, egy 500 a. értékű sárga topáz.

TÖRTÉNET: Gulhan egy rendkívül szegény parasztcsalád negyedik gyerkeként született. A kis Atter – mert ez az eredeti neve – igen sanyarú körülmények között élt. Már egészen kis korától dolgoznia kellett, ha enivalóhoz akart jutni. Játékra, tanulásra nemigen jutott ideje, bár kiemelkedően okosabb volt vele egykorú társainál. Erre azonban senkisémmel figyelt fel – vagy legalábbis a falujabelieket nem érdekelte – egészen addig, amíg nem vévedt arra Namsakka, az varázsló.

Az idős ember szállása ablakából figyelt fel az akkor 8 éves Atterre. A gyermek szüleinek akkora összeget kínált, amekkorát azok még sohasem láttak. Az apa először tiltakozott, de amikor Namsakka másodszor eljött, átadta a gyereket.

Atter ekkor egy rejtett varázslórendhez került, s mint Namsakka szolgája élt tovább. Sorsa még rosszabbra fordult. Az öreg varázsló kegyetlenül bánt vele. Ha Atter hibát vétett, akkor ostorral verte, néha napokig nem adott enni neki. Véré – mint ártatlan gyereket – kísérleteihez használta, s új varázslatait gyakran rajta próbálta ki (melyek közül az egyiknek a hatását senki sem észlelte). Atter valószínűleg nem is élt volna sokáig, ha a varázslórend egy másik tagja, Akhea, nem segít rajta.

Akhea, a boszorkány szívéből gyűlölte a feljebbvalóját Namsakát, s ördögi tervet eszelt ki annak elveszejtésére. A gyilkosságban Atterre komoly szerep hárult. Csakhogy az akkor 14 éves gyerek – aki ekkor már fondorlatosság és érzéketlenség szempontjából olyan volt, mint kegyetlen ura – az kérte cserébe azért, mert segít a boszorkánynak, hogy tanítsa meg őt varázsolni. S bár Akhea először elzárkózott ez elől, de később belátta, hogy a kínzásokhoz hozzáedződött, keményfejű Attert mással nem veheti rá, hogy tervében láncszem legyen, ekkor belekezdett az oktatásba. Ez – még a számára is meglepően – gyorsan ment.

Alig négy hónap múlva Namsakát rendbéli társai holtan találták, Atter pedig eltűnt. Mivel az öreg varázsló néhány értékesebb tárgya, s vagyona elveszett, a rend tanácsa a gyilkossággal az eltűnt Attert vádolta, s vérdíjat tűzött ki a fejére.

Atter néhány nappal később, egy közeli városka falán felfedezte a saját árcképével ellátott papírost, melyen az állt, hogy 200 aranyat adnak annak, aki kézre keríti őt.

Rémületen keresett menedéket, s meghúzta magát a helybéli temetőben. A fáradság elnyomta, s a ravatal háta mögött álomra szunnyadt.

Lidérces álmai voltak, s amikor felriadt már sötét volt – felhős, holdtalan éjszaka. Szorongva nézett körül, majd szaporázva léptei a temető kapu felé indult. Ahogy a ravatalozó ajtajához ért dögbűz csapott az orrába, és sziszegést halott oldalról. Dermesztő rémület csapott rá, képtelen volt megmozdulni, csak a fejét fordította lassan-lassan a hang irányába. Három lépésre tőle egy görnyedt tartású, foszladozó bőrű, kígyónyelvű hulla állt, s őt figyelte, aztán, mint egy bakkecske felé ugrott. Atter rémületen könyörgött: „Ne bántsd!”, bár ő is jól tudta, hogy ennek az élőhalottra vajmi kevés hatása lesz. Behunyta szemeit, s várta a halált. Hosszú másodpercekig állt így, de semmi sem történt. Remegve nyitotta ki szemeit, s azt látta, hogy a ghoulnak (bár ekkor még nem tudta, hogy a lény itt hívják) őt figyelni, mintha a parancsait lesné...

Atter sosem hagyta el többé a temetőt. Rövid próbálgatással után rájött arra, hogy képes parancsolni a ghoulnak, aki vakon követi utasításait, ami, mint később rájött, mágikus kínzások mellékhatásaként alakult ki benne. Atter, elnevezve magát Gulhannak, a temető ura lett.

Véletlen szerencséje folytán ghouljai (akik intelligenciájukat megtartották, s igyekeztek uruk kedvében járni), az egyik ősi sírban – mely minden bizonnyal egy halott varázslóé lehetett – egy varázskönyvre bukkantak. Így Gulhan folytathatta tanulmányait. Később, amikor megfelelő szintre ért, kísérletezésbe is kezdett, amihez mindig volt megfelelő alapanyaga: friss hullák.

Jelenleg is a temetőben él. A nappalt a földalatti kriptarendszerben tölti, amit fáradhatatlan élőhalottjaival építtet ki. A helybelieknek Attert, mint Gulhan ismerik, aki a temető csőse. Arról, hogy milyen veszedelmet jelent a számukra, nem tudnak. Ugyan időről időre el-eltűnik egy átutazó vándor a városban, de mivel idegen, a helybeliek nem foglalkoznak ezzel.

-uk





Jó hírem van a Maci rajongóknak: a kedves medve abbahagyta a FAHÉ-játszását, mostmár csak HÉ-t játszik. Úgy mondta, a házasság olyan megrázó élmény volt számára, hogy ezt valahol nyugodt körülmények között kell kipihennie. Így sajnos most egy egyszeri szerkesztővel kell beérnetek, és talán még a jövő hónapban sem lesz itt kedvelt Mackókot.

A jó Medve azért elindulása előtt még a nyakamba ömlesztett egy nagy halom levelet, így azért van miből mazsolálgatnom.

KLUB

Hajdúböszörmény

Kassa u.

Hajdú Vou Do Ifjúsági klub

Péntek 4-sokáig

Ez a Hajdú Vou Do egy kicsit gyanús nekem, de csak így tudom kiolvasni. Meglehet egy nagy sho-to-kan mester volt, aki véletlenül vándorolt Európába és a Bocskai szabadságharc idején a hajdúk oldalán szolgált. Ha így van kedves Gajdán Viktor, kérlek írd meg nekünk. (Ha csak nem tudtam rendesen kiböngészni a betűket, akkor is írj.)

Horváth K. keres D&D (szigorúan D&D!) játékosokat Budapesten vagy környékén. Telefon: 2-77-563563

Elég sokáig tartott, amíg átrágtam magam az összes levélen. Azt rögtön észrevettem, hogy van közöttük pár, amire Maci már válaszolt korábban. Nekem mégis eszembe jutott velük kapcsolatban pár dolog, ezért lehet, hogy én is szót ejtek majd róluk. (Örömmel tapasztaltam, hogy egyre többen ajánlanak fel mindenféle söröket Macinak. Jelentem, én sem vetem meg az italt, és aki mellékel egy Holsteint, biztos lehet benne, hogy a levele megválaszolásra kerül.)

Itt van például Arnó egyik levele. Az áprilisi Bátorholdról mondja el a véleményét benne.

„(..) Az újságotokban tulajdonképpen az a baj, hogy megrögzöttségetek szerint, mindenki az újdonságokra kíváncsi. Ha ilyen silány dolgokkal foglalkoztok, mint például az Earthdawn, akkor nem sok jövőt jósolok nektek. Ne magatokból induljatok ki. Ki a francot érdekel az a szerepjáték, amit még Pesten (hát még Debrecenben) sem lehet kapni, csak a szerkesztőségeteknek van egy példánya? Szerintem azért mert ti unjátok az AD&D-t, attól ez még nincs mindenkivel így. (...) Vegyük példának az áprilisi Bátorholdat: elég jó borító, habár nagyon szar főcíme. A krónikás című novellával már rég nem foglalkozom. Tudod milyen horror novellát folytatásokban olvasni? A Középfölde kiegészítő biztos jó, bár én nem olvastam el. A fekete druida is biztos jó. A Galéria siralmas. Azt viccnek szántátok, vagy

tényleg ennyire hülyék vagytok. (...) A Hagyardawn novella szorosan összekötődik az Earthdawn-nal, amiről már ejtettem néhány szót a belépőben. Beszélgetés nemtudomén kifrancia: kur** unalmas. Ha csak ilyen Lütyeszé Piroskára telik töletek, akkor inkább bújtok el. (...)”

Kedves Arnó! A Bátorhold mindig is fontosnak tekintette a sokszínűséget. Az Earthdawn az egyik legszínvonalasabb fantasy szerepjáték, amit ma kapni lehet (és a pesti boltokban lehet kapni!). Tudjuk, hogy nem fogja minden olvasónkat érdekelni, de talán sokan vannak, akik kíváncsiak rá, és kíváncsiak a játék írójára is (akit Louis Prosperinek hívnak; az, hogy valakinek rendszeren írod a nevét, a minimális tisztelet jele lenne). Meglehet, az utóbbi időben egy kicsit csökkent az AD&D az újságban, de az én tapasztalatom az, hogy egyre többen kacsintgatnak más játékok felé is. Szerintem még mindig bőven van olvasnivaló egy megrögzött AD&D fanatikusnak is minden hónapban. A gondok többségét, amiket említesz, az oldal szám korlátozottsága okozza. Végig tudnánk írni havonta kétszáz oldalas újságot is, csak nem lenne, aki megfizetné. Hidd el, mindent megteszünk, hogy mihamarabb emelhesük az oldalszámot.

(Személyes kíváncsiság: kérek mindenkit, akinek tetszettek az Earthdawnnal kapcsolatos írások az áprilisi számban, írja meg. Szeretném tudni, mennyire általános Arnó véleménye.)

Sokan kifogásolták a titokzatoskodást az újságban. Higgyétek el, mindennek meg van a maga oka. Adeptus egyszerűen retteg a Nagy Öregek haragjától, ezért nem meri felfedni kilétét. Setét Patkány az életét félti, ezért nem hajlandó a nagy nyilvánosság előtt megjelenni. Sylva Theomernek pedig ez a neve (komolyabban: a Bölcs tanácsait nem csak egy személy írja, mindenki arra a kérdésre válaszol, amihez ért).

Taver Gergely több szörnyet kér, akar és követel. A Bátorhold a lakosság szolgálatában... ebben a számban már olvashatsz a dolorobesről. Másik kívánsága, hogy még több kalandmodult adjunk közre. A baj az, hogy egy igazán jól kidolgozott modul legalább húsz oldalt elfoglal. Azok, amiket mi leközlünk, csak modul vázlatok, kaland gerincek, stb. Mindenkinek mondom, nincs az a modul, amit ne lehetne bármilyen rendszerben felhasználni. A MERP modulokkal AD&D-ben is lehet játszani stb. Nem muszály a modult betűről betűre felhasználni (ez minden másra igaz, amit az újságban írunk) a fő cél, hogy ötleteket adjunk. Végül is a játék a Te játékod, senki nem szólhat bele, hogy mit csinálsz.

Ifj. Juharos Péter szerint Setét Patkány változtathatna a naplóírói stílusán. Én tolmácsoltam a kérést, de jó lesz, ha fokozottan vigyázol a holmídra a közeljövőben, kedves Péter. (Ami

engem illet, szerintem is kezd egy kicsit laposodni az árnymanó rovata, de ezt nem merem megmondani neki, mert még ellopná a sörömet).

Horváth K. azt kérdezi, mi lett a Mesék a Gyapjas Sünből rovattal. A válasz egyszerű, kimúlt. Egy idő után nem jött elegendő és megfelelő minőségű folytatás, jobbnak láttuk, ha szépen lemondunk róla. (Személy szerint én nagyon szerettem a sorozatot.)

Bognár András érdemelte ki a Bátorhold olvasók július havi fair play díját. Bevallotta, hogy a modulokról nem tud nyilatkozni, mert mint játékos, nem olvassa el őket. Szeretné, ha nem csak modulok jönnének le a MERP-hez. A Bátorhold a lakosság szolgálatában... a gonosz papok varázslatlistái remélem elnyerik a tetszésedet. Ami a kiadó terveit illeti, úgy tudom, a távlati tervek között szerepel (sok egyéb mellett) például az Anor kiegészítő is. Több mint 400 oldalas leírás az északi királyságról, lakóiról, tárgyaitól stb. Érdeklődött afelől, hogyan kell ejteni a Nagy Cthulhu nevét. A helyes ejtés Kutulu. (Így ejtik a Chaosium írói is. Egyesek szerint a szó a sumér Kutulu-ból származik (kutu = mélység, lu = úr, fontos-személy), érvelésük alapján a sumér Kutulu megfelelője a babiloni Tiamat, aki későbbi kultúrákban Leviatan, Shaitan néven volt ismeretes, ezek szerint a keresztény Sátán egyik formája.)

Van pár dolog, amit olvastam a levélhalomban, de most nincs kedvem kikeresni a neveket (remélem nem sértődnek meg az íróik, egy pótmacitól elvárható ennyi tréhanyság). Valaki a májusi címlap eredete felől érdeklődött. A kép a májusban megjelent Fields of Fire Shadowrun kiegészítő borítója. Festője Louis Royo, és szerintem is nagyszerű kép.

Vannak, akik több novellát, vannak, akik több szerepjáték ismertetőt szeretnének látni, megpróbálunk mindenkinek kedvére tenni. Többen kérdezték a klub alapítás fortélyait. Régóta tervezzük már, hogy hosszabb terjedelemben is foglalkozunk ezzel. Azt is kérdezték, hogy mit csinálnak egy szerepjáték klubban. Természetesen a klub elsődlegesen hely a szerepjátékra, ahová bárki (vagy csak a klubtagok) lejöhet és játszhat. Ezen kívül persze bármivel foglalkozhat, ami a tagokat érdekli. Lehet szerepjátékversenyeket, filmvetítéseket rendezni. Lehetséges, hogy a klubban minden mesélő egyazon, közösen felépített világban mesél. A klubnak közös könyvtára, figura kollekcója lehet. Meghívhattok előadókat, rendezhettek találkozót, akár saját kiadványokat is megjelenethettek. Sokan érdeklődnek, hogy elfogadjuk-e az általuk nekünk küldött novellákat, modulokat, világleírásokat, grafikákat. Természetesen. Két követelmény azonban van. Az első a terjedelmi (5 oldalasnál egy cikk sem lehet hosszabb egy ekkora újságban), a másik a tartalmi (ügyletnünk kell az újság színvonalára). Mindenki írásait, rajzait nagy figyelemmel várjuk.

A levélírók körében új játék kezd kialakulni. Egyre többen próbálják leleplezni, kit takar a Maci név. Remélem nem rontom el senki szórakozását, ha megmondom az igazat. Maci valójában Maci.

Kezdem azt hinni, hogy Mackó végzetes hibát követett el az első vers leközlésével. Azóta tonnányi irodalmi alkotás érkezik minden hónapban. Nem egyszerű dolog mindet átolvasni és kiválogatni a legjobbakat. Mint már említettem, a Bíborhold a lakosság szolgálatában, tehát következik az

IRODALMI ALROVAT

Az első verset Stöckert Gábor küldte Sopronból. Úgy tűnik, egy nagyobb eposz első darabja:

Nyálas Waldo és macskája hőstettei
I. A beholder halála

Nyálas Waldo, papja Lélek Istenének,
Messzi földek hőse, róla szól az ének.
Egyszer macskájával az erdőben mene,
Amikor beholder kötött csúnyán bele:
„Nem tetszik a fejed, túl sima és nyálas!”
Waldo fegyvert rántott, s így hangzott a
válasz:
„Négyszemközt ezt jobban meg tudnánk
beszélni,
De akkor két szemmel fogsz csak tovább élni!”
„Most pofon vágnálak, de nincs hozzá
kezem” –
Vágta rá a bihi. „Majd én ítélekem:
Büntetésed halál ezért a sértésért!” –
Szólt röhögve Waldo, s nyúlt a buzogányért.
Egymásnak estek hát, dobták a szegmenset,
Bihit dezintegrált, Waldo meg csak mentett.
A sokszemű szörnyeteg magát meggondolta,

S inkább Waldo számos fegyverét holdolta.
A török szétetek, a kardok kicsorbultak,
A buzogány láncszemei sorra megvakultak.
Ott állta hős, nyálas, egy szál fegyver nélkül,
Csak a macskája ment oda segítségül.
Mefogta hát Waldo cirmos famulusát,
S jól irányzott ívben eldobta a lustát.
Repült a cicuska, nyávogott a mafla,
S a középső szemét jól telibe kapta.
Pluszos volt a macsek, négy karommal sebzett,
A bihi vonaglott, üvöltött és vérzett.
Waldo pusztá kézzel ütötte a gömböt,
S nyálát fröcsögtetve a bihi megdöglött.
„Na, ki a nyálas?” – kérdezte főhősünk,
De bihi nem szólt. teste most is ott csüng
A csata színhelyén, egy göcsörtös ágon,
Ha azóta varjak meg nem ették nyáron.
Minden kalandornak intés ez az eset:
Bihit ellen macska halálos is lehet.

Azt hiszem, ez a vers egyben a humor rovatnak is megfelel.

Lássuk csak, mi a véleménye olvasóinknak a „Táposágról”, vagyis kezdődik a

VITA

Horváth K. véleménye:
„Szerintem a tápolásnak kétféle változata van. Az egyik, amit már JAM is megemlített: a tulajdonságbeli tápolás. DE ide tartoznak a kitek pluszaiból eredő 19-20-as tulajdonságok [én nem tudok olyan kitról, ami tulajdonsághoz adna bónuszt – N.G.] vagy képzettség előnyök. Pl. teljes káosz, ha egy csapatban van egy barbár, meg egy gyenge harcos. A másik a mágikus tárgyak vagy kincsek halmozása. Elég kínos egy mesélőnek, ha egy 10. szint alatti karakter +5-ös fegyverrel rohangál. Emlékszem, kezdő játékosként (ami nem is volt olyan régen) 20 000 rézzel kalandoztam! A tápos parti ké-

nyelmetlen is, mert a mesélő nem tud már nekik megfelelő szörnyeket mesélni, másrészt a parti értékrendje is eltolódik. Azaz megszokják és legközelebb már arra várnak, hogy ugyanúgy tudjanak játszani, és már nem is játék fontos! De a táposág megfékezése nem csak a DM feladata, hanem a játékosoknak is úgy kell játszani, hogy ne csak a tápolásra koncentráljanak, hanem a feladat megoldását élvezzék és tudjanak nemet mondani vagy ingyen is, becsületből, szívességből elvállalni egy megbízást.”

Egy újabb kérdés kedves mesélők és játékosok: Mit tehet a mesélő, ha rájön, hogy a parti túl tápos? Van visszaút? Hogyan lehet helyrehozni a dolgot? Kíváncsian várjuk véleményeiket.

Nádori Gergely

APRÓHIRDETÉSEK

- Eladó AD&D-hez M. Compendium 1–2, Dark Sun Box, Dark Sun MC. Tel: 142-12-00 estefelé
- Temple of Elemental Evil-től kezdve minden Greyhawk modul eladó. Cim: Polecsák Lajos, 1142 Budapest, Kassai tér 24 2/6. Tel: 251-49-87
- Eladó Rolemaster-box sok kiegészítővel, jó állapotban. Tel: 252-8332

Augusztusban live fantasy, élő szerepjáték versenyt rendeznek. Érdeklődni lehet levélben válasboríték ellenében a következő címen: 1138 Budapest Tomori u. 19 VI/35., vagy telefonon Krieger Tamásnál a 120—6120-as számon.

TROLL BARLANG
... AHOL A FANTÁZIA VALÓSÁGGÁ VÁLIK ...
MŰKEDVELŐK, FANATIKUSOK! IOK SZERETETTEL VÁR BENNETEKET AZ ELSŐ
MAGYARORSZÁGI FANTASY MODELLBOLT
• WARHAMMER
• WARHAMMER 40 000
• SPACE MARINE
ÖLÖMFIGURÁK, KÖNYVEK, FESTÉKEK, DOBÓKOCKÁK, SZÉLES VÁLASZTÉKAVAL
VÁRJUK KEDVES VÁSÁRLÓINKAT
KERESKEDŐKNEK NAGYKERESKEDELMI ÁRAKAT BIZTOSÍTUNK
KÖZPONTI ÜZLET
BUDAPEST VI., TERÉZ KÖRÜT 13.
(CITY ÜZLETHÁZ)
TROLLBARLANG
BUDAPEST XII., DÉLI PU. ÜZLETSOR
(DÉLI HANGLEMEZBOLT)

Az Ezüst Farkas

MERP KALANDMODUL

Az alábbi modul a győri Sárkányszívroham 2-re íródott. Sokban eltér a hagyományos kalandleírásoktól, mert versenyre készült, de reméljük azért hasznosítani tudjátok. Mint minden modulra, erre is érvényes: Csak íkesélőknek!

Helyszín: A Trollvaden. Kiindulási pont: az Utolsó Fogadó
Időpont: Harmadkor, 1408, kora ősz. Több mint 1500 évvel a Gyűrűk Ura története előtt.

Háttér: A történet nem sokkal azelőtt játszódik, amikor az angrmai Boszorkányúr betört Arnorba, legyőzve I. Arveleg királyt. A nazgúlok urának támadása gondosan előkészített hadjárat volt. Terve szerint a támadás kettős célt szolgált: egyrészt elfoglalni Arnort, másrészt megsemmisíteni Völgyzugolyt. A kettős támadás nyugati vonalát – Arnor lerohanásának vezérletét – ő vállalta magára, míg a déli támadást, mely Völgyzugoly lerombolására indult, Kvarmaunthur, a vámpírlord vezette.

Kvarmaunthur 1408 őszén a Trollvaden északi részén, az Ettenmocsárban, egy hatalmas, víz alatti barlangban húzta meg magát, s innen parancsnokolta szolgálait, köztük Cedric Tallist, a tűzmágust is.

Cedric Tallis, a vámpírlord kéme, az Utolsó Fogadótól nem messze egy romos toronyban ütötte fel tanyáját. Feladata a megfigyelés és információszerezés volt. Végtelen szerencséjének köszönhetően csupán, hogy a toronyban – melyre véletlenül talált, amikor dél felé settenkedett – rálelt az egykori várúr titkos laboratóriumára, s megtalálta azt a néhány amulettet, amellyel képessé tette arra, hogy uralkodjon a farkasok felett.

Farkasai segítségével rémület kelthetett az utazókban, s elterelhetette a figyelmet a Trollvaden északi részéről, s így a Völgyzugoly elleni támadás előkészületeiről is. Szintén az amuletteknek köszönhetően, hogy foglyul ejthette Arvandelt is, az erdő-tündét, akit az erebori tündék küldtek, hogy figyelmeztessék Völgyzugolyt.

Ramar Angaror története: A toronyban, ahová Cedric Tallis bevette magát, egykoron egy Amorból származó nemes, Namar Angaror volt az ura. Angaror harmadik fiúként született, s miután felcseperedett – bár a misztikus tudományok vonzótták – kénytelen volt katonának állni. Mint katonatiszt Arnor keleti határánál szolgált, egészen addig, amíg egy éjszakai őrjárat során, egy elhagyott barlangban rá nem lelt egy ősi-ősi könyvre. A kódex a vérfarkasokkal foglalkozott, s miután Angaror végigolvasta, lángoló szikraként lobbant agyában az ötlet, hogy hogyan készíthet olyan mágikus tárgyat, mellyel képes lehet uralni a farkasokat.

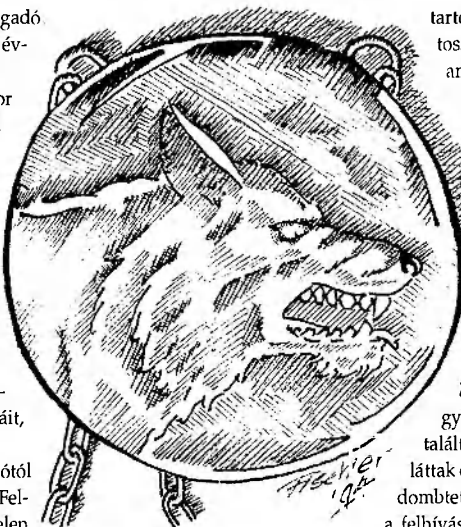
A nemes néhány felbérelt emberével együtt a Trollvadenba utazott, s itt felépítette Namanort, új otthonát. Itt fogott bele kísérletezéseibe, melyek hosszú-hosszú idő múltán sikerre vezettek: Angaror képes volt uralni a farkasok elméjét. Ám a rengeteg kutatás, az évekig tartó munka és főképp az általa készített amulettek misztikus ereje megbontotta az egykori nemes elméjét, s a szédítő hatalom tébolyultta tette. Egy éjszaka Namar Angaror leugrott laboratóriumának toronyablakából.

Az amulettek: A halott nemes tornya nemsokára elhagyatottá vált. Szolgái és őrei otthagyták a magányos építményt. Ott maradtak azonban az amulettek, azok a mágikus erejű tárgyak, melyekkel lehetséges uralni a farkasok elméjét, és ott maradtak azok a jegyzetek is, melyek leírják a rituálét, mellyel egy varázsló magához kötheti a farkasokat.

Erre talált rá Cedric Tallis, s végigrágya magát Namar Angaror feljegyzéseinek végrehajtotta a leírt ceremóniát és négy farkast magához is kötött.

A farkasok mindegyikének a nyakában megtalálható az az ezüsből készült, farkasfejet mintázó amulett, melynek a segítségével Cedric Tallis képes irányítani őket, sőt képes használni az érzékszerveiket is. Azaz a tűzmágus, ha koncentrálni rá, képes bármelyik farkasba „beköltözni”, egyszerre természetesen csak egybe. Erre az időre Cedric Tallis teste érzéketlenné válik. A „szellemcsere” egyetlen másodperc alatt lezajlik, s gyakorlatilag nincs távolság korlátja.

Cedric Tallis kihasználja azt, hogy farkasalakban könnyebb kémkedni. Azonban nem ismeri azt a mellékhatást, amit Namar Angaror sem ismert fel – minél többet



tartózkodik valamelyik farkas testében, annál inkább hasonlósá válik hozzá. Először csak furcsa vágyakozás kapta el őt, amikor farkasalakjában lopkodva észrevett egy szarvast. Később már nem állt ellen a csábításnak, s vadul lemészárolt egy őzet. A gyilkolás néhány másodpercére, amíg agyaraival és karmaival szétépte az állatot, teljesen elfeledkezett magáról, s amikor ismét képes volt józanul gondolkozni iszonyattal gondolt vissza arra, amit tett. Hosszú ideig nem gyilkolt ismét, míg nem egy alkalommal, egy vadász rálőtt fíjával. A nyílvesztő ütötte seb nem volt halálos, de felébresztette Cedric Tallisban a vadállatot. Az ezüstsínű farkas – Cedric Tallis – lerohanta a vadászt, s szétszaggatta. Ez volt az első ember, akinek vért megízlelte, de távolról sem az utolsó...

Az Ezüst farkas: az Utolsó Híd környékén történt sok gyilkosság lassan felkeltette az emberek figyelmét is. Sokszor találtak farkas által szétépett embereket és jószágokat, s sokan láttak egy különös, ezüstös szőrű, intelligens tekintetű farkast aki dombtetőkről, sziklapárányokról fürkészte az utat. Érthető hát az a felhívás, melyben egyrészt figyelmeztetik a magányos utazókat, hogy keressenek maguknak társakat az útra, másrészt felajánlanak 100 ezüst jutalmat annak, akinek leöli a különös vadat.

Senki sem tudja, hogy valójában négy ilyen farkas van, akik csak akkor viselkednek különösen, ha Cedric Tallis beléjük költözik.

Az Kaland célja: kettős. Egyrészt megfejteni az Ezüst farkas titkát, másrészt megszabadítani és Völgyzugolyig kísérni Arvandelt, az erdő-tündét.

1. Fejezet: Az Utolsó Fogadóban

A Kaland az Utolsó Fogadóból indul. „Az Utolsó Fogadó a Mitheithel (Szürke Emboly) folyó keleti partján áll, éppen a Nagy Keleti Út mellett, amely Völgyzugoly tünde-paradisomából vezet a lakott nyugati területek felé és Bri városába. A fogadóból látható az Utolsó Híd, amelyet azért hívtak így, mert ez a legdélibb híd a Mitheithelen, és a legkeletibb építmény a Nagy Keleti Út mentén.”

A játék idején 1408-ban, a Trollvaden különösen veszélyes hely – trollok és orkok búvóhelye, nem is szólva Cedric Tallisról és farkasairól. Az Ezüst farkas veszé-



lyére felhívó írás ott függ sok-sok fán a Nagy Keleti Út mentén. A felhívást egyébiránt a fogadós írta, mert az Ezüst farkas komolyan károsítja őt mostanság, hiszen egyre kevesebb vándor mer neki vágni a veszélyes útnak, s elkerülik ezt a tájat.

A versenymodul abból indult ki, hogy a parti elhatározza, hogy levadássza az Ezüst farkast, s elnyeri a 100 ezüst jutalmat, amelyen majd testvériesen osztoznak. Úgy tíz óra tájban kilépnek a fogadós ajtaján, s útnak indulnak keletnek...

Kellemes kora őszi az időjárás, az ég felhőtlen – napok óta nem esett – enyhe keleti szél fúj.

2. Fejezet: Az Ezüst farkas

Hat, hat és félórás óras gyaloglás után, a csapat egy útkanyarulat mögött észrevesz egy felfordult szekeret. A szekér tengelye el van törve, a ló pedig, amely húzta, átharapott torokkal fekszik a földön. A szekértől két lépésnyire egy szétmarcangolt ember hever.

Ha a csapat megvizsgálja a szekeret és a halottat, könnyen rájöhet arra, hogy egy vándor kereskedő lehetett az áldozat, hiszen a szekéren a legkülönbözőbb tárgyak találhatók: fazekak és edények, ruhák és szőttek. A halottnál 12 ezüstöt lelnek. Az egyetlen jelentékenyebb tárgy – melyet a kordén találhatnak – egy kis méretű bőrzsák, melyben három adagnyi Mirena található. (A Mirena olyan gyógynövény, melynek a bogóját el kell rágni, s ezek után az 10 Életpontot gyógyít.) A bőrzacskóra Könnyű Észleléssel lehet rátalálni.

Mielőtt még komolyabban körbenézhetne a parti, feltűnik az Ezüst farkas. Dobassunk Közepes Észlelést a parti tagjaival (ha valamelyikőjük kijelentette, hogy őrködik, akkor 5 kap +20% bonuszt a Helyhez kötött Manóver dobásához). Amennyiben valamelyik karakter Sikert ér el, akkor ő észleli a fák közül lassan előlopakodó farkast. Ha senkinek sem sikerült a dobás, akkor a támadó farkasnak lesz egy tiszta köre – azaz meglepetésből támad.

A parti a harcot könnyen megnyerheti. A legfontosabb, hogy a farkas ne meneküljön el, s a parti ne fogja el élve.

A halott farkast természetesen felnyalabolja majd a csapat, s elindul vissza a fogadóba, hogy átvegye megérdemelt jutalmát. De még az indulás előtt feltűnhet nekik az Ezüst farkas nyakában himbálózó amulett (Könnyű Észlelés, ha keresik akkor automatikus). Az amulett ezüsből készült, s rendkívül finoman kidolgozott öt-vösmunka, a lánc amely a medált tartja szintén ezüst.

Amikor a farkas kiléhel a lelkét, s Cedric Tallis szelleme elhagyja a farkas testét, akkor dobassunk a csapattal egy Abszurd Észlelést, mely ha sikeres, akkor az észlelő különös szürkés-fehéres, áttetsző ködöt lát kiemelkedni a farkas testéből...

Cedric Tallist, aki mint szellem az Ezüst farkasban tartózkodott, rendkívül megrázza a halál érzése, amelyet ő is teljesen átél, átértzett. A kiszendülő farkasból kilöködik a tűzmagus szelleme, aki iszonyatos kínokat él át a közben.

Amint szelleme visszatér Namanorban hátrahagyott testébe, rögvést felpattan ágyáról, s futva indul orkáihoz. Az orkok számára kiadott parancs egyértelmű: el kell fogni, s meg kell ölteni az Ezüst farkas elpusztítóit, s vissza kell szerezni az amulettet. Természetesen Cedric Tallis is az orkokkal tart beköltözve egy másik farkasának testébe...

3. Fejezet: A rajtaütés

Úgy hét-nyolc óra tájban, amikor a csapat már csak egy óránnyira van az Utolsó fogadótól, csapnak le rájuk az orkok.

A bestiák az útszéli fák és bokrok között húzódnak meg, s tervüket a meglepetés erejére építik. Gondosan elbújtak, éppen ezért csak Rendkívül Nehéz Észleléssel lehet őket észrevenni. Amint a csapat hat-hét méternyi közelségbe ér hozzájuk, támadnak. Először íjait használják, majd felemelik görbe szablyáikat és rárontanak a csapatra. A partit leginkább sokkoló hatás azonban az újabb Ezüst farkas támadása lesz...

Ez már komolyabb ütközet, mint az előző, de még itt is a partinak van nagyobb esélye a győzelemre. Ne felejtjük el este nyolc óra tájban, bár már sötétedik, még világos van, s ez komolyan zavarja az orkokat: minden dobásra -40%-uk van.

Amennyiben a karakterek győzedelmeskednek, s átkutatják az orkok holttestét, feltűnhet nekik, hogy azoknál nincs szinte semmilyen felszerelés a fegyvereiken és páncélzatukon kívül. Ez érthető is, hiszen alig néhány óránnyira található a búvóhelyük: Namanor. Az újabb Ezüst farkas nyakában ismét találnak egy amulettet (ha az elsőnél nem találták meg, akkor itt most újra dobassunk velük).

Cedric Tallis, miután másodszor is átélte e napon a halál élményét, mely és hosszú, lidércnyomásos álomba zuhan.

Üdvözetlét vándor!

Eme felhívás azon célból született, hogy az Ezüst farkas, mely e környéken garázdálkodik leöltesse. É fenevad hónapok óta rettegésben tartja a Nagy Keleti Út mellett élő békés polgárokat, szabad földműveseket. Ha fegyver éles, karod erős, s bátorságod olyan akur a tigrisé, szállj szembe a Farkassal. Ha győzől keress meg engem, Abir Grummot, az Utolsó fogadó tulajdonosát, s 100 ezüst jutalom üti markodat.

Ha békés utazó vagy, keress magadnak társat, s ne indulj neki az útnak, mert könnyen megeshet, hogy te is áldozatául esel a fenevadnak.

Figyelmed köszönöm:

Abir Grumm

4. Fejezet: Radagast

A hátralevő egy óras utat a csapat már egyre sűrűsödő sötétségben teszi meg, s mire megérkeznek az Utolsó fogadóhoz leszáll az ég.

A fogadó sötéte mégszem kihalt, az egyik sarokban egy idős, barna köpenyes, hosszú szakállú alak ücsörög, s pipájából hatalmas karikákat fúj a keresztgerenda felé.

Természetesen a diadalt aratott csapatot a fogadós kiadós estebéddel látja el, s átadja nekik az Ezüst farkas leöléséért járó pénzjutalmat.

A fogadós és a parti beszélgetése re felfigyel a barna köpenyes, pipálgató öregúr is, s felemelkedve az asztalától odasétál a csapathoz.

Üdvözli a partit, majd bemutatkozik: ő Radagast. (Megjegyzés: Radagast az Istárok egyike).

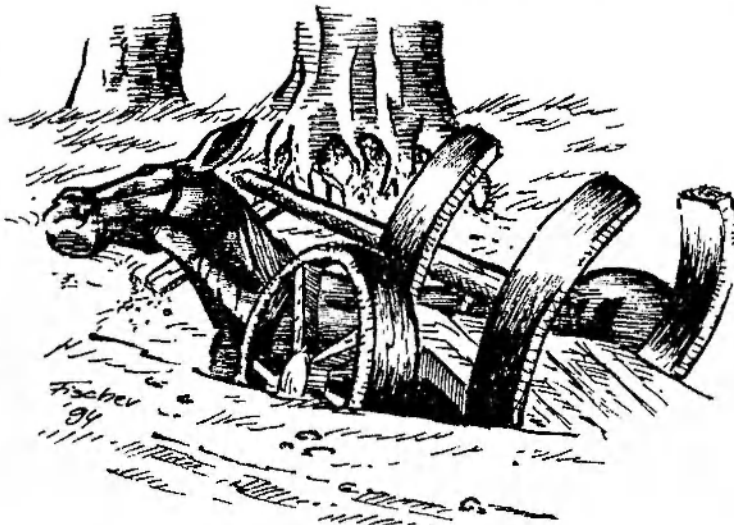
Elmondja, hogy ő jó ismerője az állatoknak, s különösnek találta már eddig is az Ezüst farkas történetét, de most, az alapján amit hallott, kételyei támadtak afelől, hogy ténylegesen egy farkas okozta volna ezt a sok galibát.

A parti bizonyosan mindent elmond Radagastnak, aki miután meghallgatta a történetet hosszú ideig a pipafüstbe bámul, majd beszélni kezd...

Radagast hosszan mesél a csapatnak, elmondja azt, hogy már régebben is igen különös történeteket hallott egy sötét repkénnyel befuttatott falú toronyról, melynek a környékén mindig farkasok ólálkodtak. Akkor nem tulajdonított különösebb figyelmet az építménynek („Bizony sok-sok dolgom volt akkora”). Most, amikor ismét híreket hallott a toronyról, s tudomást szerzett arról is, hogy egy ezüstszőrű, vérengző farkas háborgatja az Utolsó út vándorait, úgy gondolta idején és megoldja a talányt, elrendezi a problémát. Most éppen Völgyzugoly felé tart, mert, mielőtt belekezdene a kutatásba egy nagyon fontos kérdést meg kell vitatnia Elrondal és a tündetanácsal.

Az amulettől – miután megvizsgálta – azt nyilatkozza, hogy feltehetőleg mágikus hatása van, s az egyiket elvinni magával, hogy a völgyzugolyi tündék segítségével lehessenek annak megállapításában, hogy milyen hatása is van pontosan.

A csapattól azt kéri, hogy menjenek el a toronyhoz, s kémleljék körül. Ha bármilyen érdemlegeset észlelnek, akkor keressék fel őt Völgyzugolyban.





5. fejezet: A szélesre fárt kapu

Másnap reggel a csapat – kezében a kicsiny térképpel, melyet Radagast vázolt nekik – útnak indul Namanor felé.

Egy darabon Radagast is velük tart, majd, úgy másfél óras gyaloglás után kijelenti, hogy itt el kell válniuk, a partinak északi irányba haladva be kell hatolnia az erdőségbe, hogy kikémlelhesse a tornyot.

Az út a toronyig beletelik úgy két-három órába, hiszen sűrű erdőn kell átvágnia a partinak.

Megérkezve a torony közelébe az erdő és a környék teljesen kihaltak, elhagyottak tűnik. Az épület maga megfelel Radagast leírásának: zömök, kétszintes építmény, szűk lőrészekkel, vastagon befuttatva futónövényekkel. Azonban ha a csapat komolyabban körbenéz, akkor észlelheti (közepesen nehéz dobással), hogy nincs minden rendjén a környéken. Először is az állatok, madarak elkerültek a torony környékét, ez egyértelműen arra utal, hogy olyan valaki, vagy valami tartózkodik bent, mely veszélyt jelenthet rájuk. Másodsor (könnyű Nyomolvasással) meg lehet állapítani, hogy a környéken nincsenek ágak a földön, sőt egyik-másik fáról gallyakat tördeltek le, némelyik törés egészen friss. Természetesen a hiányzó ágak az orkoknak kelletek, a tűzhöz, melyen ételüket készítették. Sikeres Nehéz Nyomolvasással a Kóza ork lábnyomra is lelhet az egyik fa tövében, ahol puhább a talaj – a nyom friss, nem lehet öregebb, mint 7-8 óras (azaz az éjszaka gallyakat gyűjtögető ork hagyta ott).

Néhány perccel azután, hogy a csapat megérkezett a torony közelébe, s elkezdett körbefürkészni, a épület háta mögül felbukkan egy újabb Ezüst farkas. A parti felé fordul, majd felemeli a fejét, s felvonyít. Ha a parti nyílveszőkkel vagy más távfegyverekkel támadja, akkor bemenekül az erdőbe.

A vonyításra azonban nyikorogva kinyílik a futónövényekkel befuttatott torony hatalmas kapuja, s kísétál rajta egy ork, akik csontokat szór le a földre, majd mély torokhangon ordít valamit a farkas felé. Nem veszi észre a csapatot, mivel a farkasnak kiabál, aki – érthetően – nem a csapat felé futott el.

A kapu tárva-nyitva, az ork ör háttal – ezt a lehetőséget biztosan kihasználják a kalandozók.

Rutin lopakodással meg lehet lepni az orkot (hiszen fényes nappal van, alig-alig lát szegényke). Az ork csak a meglepetést követő körben tér magához, ekkor éktelen kiabálásba kezd, majd futva igyekszik vissza a torony – számára megnyugtató – félhomályába, már ha erre lehetősége adódik. (Ne felejtjük el, nappal van, az ork minden manőverét -60% dobja!)

A torony földszintjén rajta kívül még egy ork őrködik, aki ugyan kipislant az épületből (Észlelni őt Egyszerű), de nem fűlik a foga ahhoz, hogy társa segítségére siessen. Ha a karakterek győznek, akkor feltehetőleg ezt a második orkot is el akarják intézni, s kihasználva a szélesre fárt kaput, elindulnak, hogy felfedezzék a tornyot. Amennyiben túl lassan cselekszenek az orkok odabent felkészülhetnek a támadásra, hiszen társuk riadoztatja őket.

6. fejezet: A sötét torony

Namanor háromszintes építmény, két szintje a föld felett, egy pedig a föld alatt található. A henger formájú épület átmérője 10 méter. Közepén kőlépcső van, minden szinten a lépcső körül körfolyosó, melyről meg lehet közelíteni a helyiségeket. Az alábbiakban szintekre bontva leírom a Sötét tornyot.

Pince:

A torony legalsó szintjére beszivárgott a víz. Minden teremben térdig érő, zavaros vízben botorkálnak majd a karakterek. Az orkok semmire sem használják ezeket a helyiségeket, kivéve a tünde fogoly őrzését.

1—4. cellák

Namar Angaror építésze egykoron goblinok és orkok számára tervezte ezeket a szűk és fénytelen cellákat. Most a 3-as cellában, vasperecekkal a falhoz láncolva sínylódik Arvandel, az erebóri hírnök (a láncokhoz való kulcs a cella ajtó külső felén, egy kampóra van felakasztva). Ha a csapat kiszabadítja, akkor mindenképpen segítségükre lesz. Amit a toronyról mondani tud, az az, hogy Cedric Tallis a vezető, aki a legfelső szinten lakik. Ért a mágiához, főképpen a tűz idézéshez – az erdőtündét is gyakran lángokkal kínozza. A másik veszélyes személy Bargar, az orkok vezetője, aki hatalmas termetével, és szilaj jellemével érte el, hogy első legyen a csapatban. Arvandel azt is közli, hogy összesen tizenegy orkot számolt össze (beleértve Bargarot is). A legfontosabb közlendője azonban az, hogy egy rendkívül értékes levelet hozott magával, melyet Völgyzugolyba akart eljuttatni, amikor elkapták az orkok. Arra kéri a partit, hogy segítsen neki ezt visszaszerezni. Úgy gondolja, hogy a papírtekersect Cedric Tallisnál kell keresni.

5—6. kinzótermek

A legkülönbözőbb eszközök hevernek itt, melyekkel rá lehet venni a szerencsétlen foglyokat, hogy elmondják azt, amit nem akarnak. Ebben a helyiségben van az egyik kinzópodon Arvandel felszerelése (kardja, fja, páncélja).

7. raktár

Vagy inkább lomtár. A térdig érő vízben rohadó, szétmálló szövetek, rozsdás fegyverek, úszó hordók kusza összevisszasága.

Földszint:

Ez a szint egykoron a vendégeknek és a szolgálknak adott otthont, jelenleg az orkok búvóhelye. A disznóorrúak nappalra a lőrészeket és ablaknyílásokat szalmacsutakkal és rongycsomókkal tömök be, hogy otthonosabbá tegyék menedékhelyüket, kirekesszék a fényt. A teljes szüntön sötét van (azaz a csapatnak fáklyákat kell gyújtania).

8. bejárati folyosó

Itt mindig két ork őrt tartózkodik. Ha a csapat a toronyból kísétáló orkot elintézte, akkor most csak egyet talál itt. Ez megtámadja őket, miközben éktelenül ordít. Alvó



társai természetesen felriadnak erre, s két kör múlva társuk segítségére sietnek, vezetőjükkel Bargarral az élen.

9. fogadó terem

Namar Angaror fogadta itt egykoron vendégeit. A díszes berendezésű terem az orkok gyorsan átalakították. A képeket zsír- és mocskofoltok borítják be, a bútorzat összetörve, a kárpit leszaggatva. Mindenhol ételmaradék. De a legszörnyűbb a szoba közepén parázsló tűzrakás (amit eleinte, amíg el nem fogyott, a faragott bútorok fája táplált).

10—11. vendégszobák

Az orkok hálóhelyei (már ha részegen képesek eddig eltántorogni). Mocskos és tetveken kívül ezekben a helyiségekben más nem található.

12—13. a szolgálok szobái

Itt laktak egykoron Namar Angaror szolgálói. A 12-es szobakomplexumot az orkok egyszerűen dolguk elintézésére használják. Míg a 13-as kettős szoba Bargornak, vezetőjüknek lakrésze. Itt, az ágy alatt, egy bőrzacsóban 12 ezüst van elrejtve.

Emelet:

Itt élt és dolgozott egykoron Namar Angaror. Ezt a szintet jelenleg Cedric Tallis lakja. Amennyiben a földszinten a csapat győzedelmeskedik az orkok felett, akkor Cedric Tallis a Titkos laboratóriumban rejtőzik el.

14. nappali

Egy díszes, faragott asztal, két szék, egy kisebb könyvespolc, s egy hatalmas kép található ebben a teremben. A kép mögött – mely Namar Angarort ábrázolja – nyílik az a titkos folyosó, mely a laboratóriumba vezet. Nagyon nehéz észleléssel lehet felfigyelni arra, hogy a képkeret nem poros – azaz mozgatók.

15. könyvtár

A padlótól a mennyezetig érő hatalmas könyvespolcok burkolják be ennek a helyiségnek a falait. Megsárgult lapú, szétszagotott könyvek hevernek a padlón – Cedric Tallis nem foglalkozott ezzel a helyiséggel.

16. háló

Az egykori várúr hálója, jelenleg Cedric Tallis használja. Egy hatalmas, elfüggönyözött ágy a szoba legkiemelkedőbb bútorra. A parti felfigyelhet arra, hogy a helyiségnek nincs ablaka. Nehéz észleléssel felfigyelhetnek rá, hogy a háló rövidebbnek tűnik a többi szobánál. (A háló hátsó fala és a vártorony fala között fut a titkos folyosó a laboratórium felé).

17. titkos folyosó

A 14-es helyiségből nyíló rejték folyosó, mely a titkos laboratóriumba vezet.

18. laboratórium

Itt végezte kísérleteit Namar Angaror. Lombikok, csészek és üvegfiolák hevernek mindenütt. A sötétvörös fából faragott asztalon egy könyv, és egy jegyzet hever. A könyv a vérfarkasokról szól (ezt találta meg réges-régen Namar az elhagyott barlangban), míg a fóliánst ő maga készítette, s a farkasok megláncolásának módját írja le. Az utóbbiban szerepel Namar Angaror életének története is – erről itt meséljünk a partinak.

Azonban mielőtt bármit is tehetne a csapat, szembe kell néznie az itt elbújt Cedric Tallissal, aki varázslataival rájuk támad.

Ha a harcban a parti győzedelmeskedne, akkor mielőtt meghalna, Cedric Tallis kilép a testéből, s az utolsó farkas testébe vándorol. A parti csak azt veszi észre, hogy



a tűzmágus lehungya a szemét, majd a teste megmerevedik, s eldől, mint egy márványoszlop. Úgy tűnik, hogy Cedric Tallis halott, de ha a csapat ott hagyja a tetemet, akkor a varázsló szelleme néhány óra múlva visszatér a testbe. Amennyiben a testet megsemmisítik, akkor Cedric Tallis szelleme örökre fogságba esik a farkas testébe.

A tűzmágusnál a csapat megtalálja azt a levelet, melyet Arvandelnek el kell juttatnia Völgyzugolyba, valamint azokat a fekete nyelven írt leveleket, melyekben Kvarmaunthur utasítja szolgálóját, s beszámolókat követel. Ha ezeket a leveleket elviszi a csapat Völgyzugolyba, akkor lehetségessé válik az, hogy a tervezett támadásra felkészüljenek Elrond tündéi.

19. raktár

Itt tárolta egykoron varázseréjű füveit és mágiikus hatású kristályait és ásványait az arnori nemes. Az elszáradt füvek különös illata lengi be ezt a helyiséget. Sajnos a régen bűverejű tárgyak ma már nem használhatóak.

20. kincseskamra

Az egykori kincseskamra, ma már csak néhány üres ládának ad otthont. Cedric Tallis elszállította a kincseket Kvarmaunthurhoz.

21. kovácsműhely

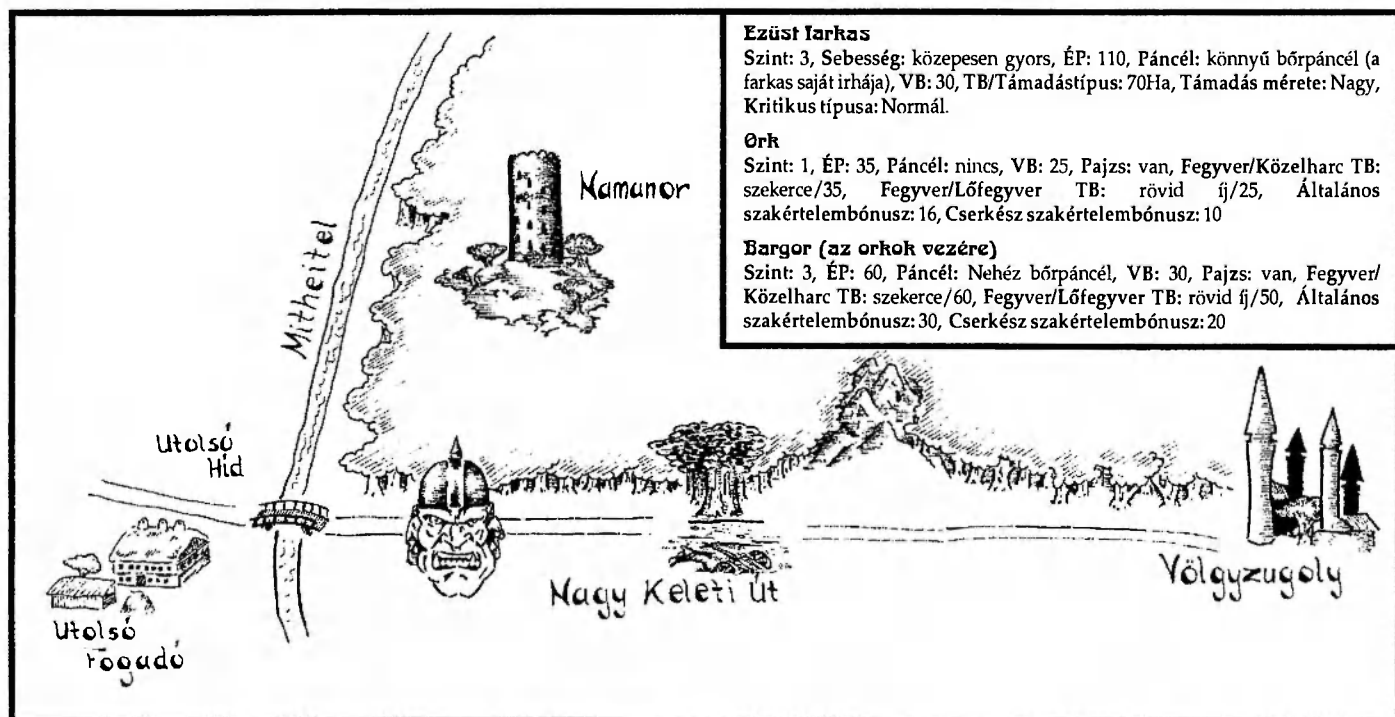
Itt készítette a farkasamuletteket Namar Angaror. Az üllő feletti kicsiny szekrényben most is megtalálható az őt amulett.

22. dolgozószoba

Itt végezte Namar Angaror azokat a munkákat, melyek nem kapcsolódtak a farkasokhoz és a mágiához. Ezt a szobát nem hozta rendbe Cedric Tallis. A pókok, a por, és a pusztulás lakhelye.

7. fejezet: Völgyzugoly

A csapat, miután felfedezte a tornyot, kiszabadította Arvandel, s megszerezte Kvarmaunthur leveleit, biztosan útnak indul Völgyzugoly felé. Az éjszaka közepén érkeznek meg Elrond otthonába, s még a kapuban találkoznak Radagasittal. Itt fejeződik be a kaland, a karaktereket meghívják a tündetanácsba, ahol Elrond, Radagast és Arvandel kiemezik, hogy mi miért is történt, s a csapatot felkéri egy újabb feladatra, hogy keressék meg azt a barlangot, ahol Kvarmaunthur rejtőzik (a Cedric Tallisnál talált, fekete nyelven írt levelek kiinduló alapot szolgáltatnak. Radagast azonban figyelmezteti őket, hogy vigyázzanak, annak alapján, ahogyan a tűzmágus meghalt, feltételezhető, hogy jelenleg farkasalakban járja az erdőt, s bosszút esküdött a csapat ellen. Ez azonban már egy másik történet...
Massár Mátyás



Ezüst Iarkas

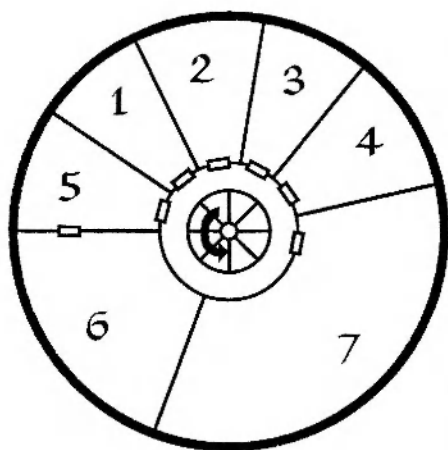
Szint: 3, Sebesség: közepesen gyors, ÉP: 110, Páncél: könnyű bőrpáncél (a farkas saját irhája), VB: 30, TB/Támadástípus: 70Ha, Támadás mérete: Nagy, Kritikus típusa: Normál.

Ork

Szint: 1, ÉP: 35, Páncél: nincs, VB: 25, Pajzs: van, Fegyver/Közelharc TB: szekerce/35, Fegyver/Lőfegyver TB: rövid íj/25, Általános szakértelembónusz: 16, Cserkész szakértelembónusz: 10

Bargor (az orkok vezére)

Szint: 3, ÉP: 60, Páncél: Nehéz bőrpáncél, VB: 30, Pajzs: van, Fegyver/Közelharc TB: szekerce/60, Fegyver/Lőfegyver TB: rövid íj/50, Általános szakértelembónusz: 30, Cserkész szakértelembónusz: 20

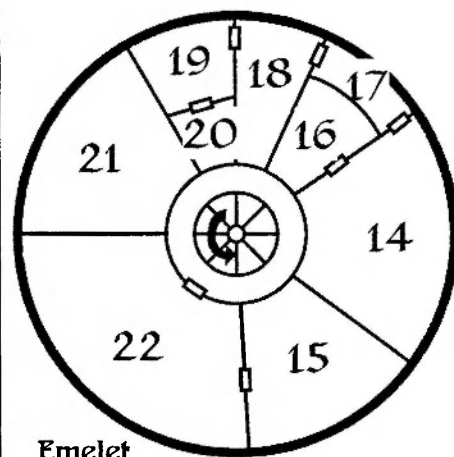
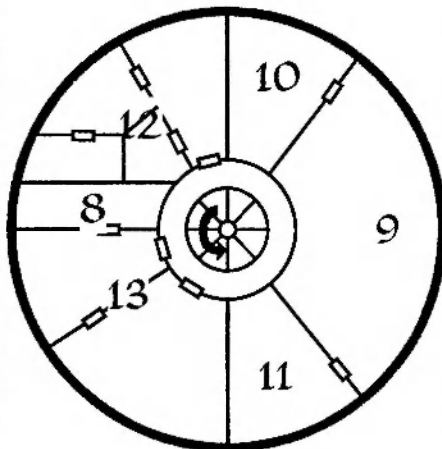


Pince

- 1—4 cellák
5—6 kinczőkamra
7 raktár

Földszint

- 8 bejárat
9 fogadóterem
10—11 vendégszobák
12—13 szolgálók lakhelye



Emelet

- 14 Cedric Tallis nappalija
15 könyvtár
16 hálószoba
17 rejtékfolyosó
18 titkos laboratórium
19 varázslat komponensek
20 kincseskamra
21 kovácsműhely
22 dolgozószoba

Cedric Tallis

fekete númenori mágus (5. szint)

Tulajdonság	Érték	Bonusz
Erő	39	+0
Ügyesség	90	+10
Egészség	93	+10
Intelligencia	99	+20
Intuáció	78	+0
Fellépés	77	+5
Megjelenés	64	

Ryelvek	Szint
Adúni	5.
Nyugori	5.
Haradi	5.
Episzik	5.

Magasság: 175 cm
Testsúly: 68 kg
Haj/szemek: fekete/izzó fekete
Nem/életkor: férfi/26
Varázslatterület: Lényeg
Viselkedés: komoly
Személyiség: Álnok
Motiváció: Személyes hatalmat szerezni
Elkötelezettség: Gonoszság

Varázslatlisták

A Test kiterjesztése
Illúziók
A szellem mestersége
A Tűz rendje
A Fény rendje
A Szelek rendje
Az Élő test változása

Szakértelmek

Mozgás és manőver	Bonusz
Páncél nélkül	+15
Könnyű bőrpáncél	-30
Nehéz bőrpáncél	-15
Láncing	-30
Lemezvért	-80
Fegyverszakértelmek	
Egykezes éles	+15
Egykezes ütő	-20

Kétkézes	+10
Dobó	-15
Lőfegyver	+15
Szálfegyver	+10
Általános szakértelmek	
Mászás	+15
Lovaglás	+10
Úszás	+15
Nyomolvasás	+25
Cserkész Szakértelmek	
Hátbatámadás	-25
Lopakodás/rejtőzködés	+10
Zárnyítás	-5
Csapda semlegesítés	-20
Varázsszakértelmek	
Rúnaolvasás	+60
Tárgyhasználat	+45
Célmágia	+50
Alapmágia TB	+10
Egyéb és másodlagos szakértelmek és bónuszok	
Észlelés	+30
Testfejlettség	59
Erőpontok	10
Felbecsés	+25
Jeladás	+25

Haj/szemek: zöld/mogyoróbarna
Nem/életkor: férfi/54
Varázslatterület: kapcsolat
Viselkedés: komoly
Személyiség: békeszerető
Motiváció: megőrizni Erebot
Elkötelezettség: jó

Varázslatlisták

Az ősvény mestersége

Szakértelmek

Mozgás és manőver	Bonusz
Páncél nélkül	+10
Könnyű bőrpáncél	-5
Nehéz bőrpáncél	-0
Láncing	-30
Lemezvért	-75
Fegyverszakértelmek	
Egykezes éles	+59
Egykezes ütő	+4
Kétkézes	+34
Dobó	-11
Lőfegyver	+19
Szálfegyver	+34
Általános szakértelmek	
Mászás	+26
Lovaglás	+21
Úszás	+26
Nyomolvasás	+26
Cserkész Szakértelmek	
Hátbatámadás	-25
Lopakodás/rejtőzködés	+19
Zárnyítás	+5
Csapda semlegesítés	+10
Varázsszakértelmek	
Rúnaolvasás	+5
Tárgyhasználat	+10
Célmágia	-15
Alapmágia TB	+0
Egyéb és másodlagos szakértelmek és bónuszok	
Észlelés	+29
Testfejlettség	55
Erőpontok	2
Akrobatika	-15
Ijkészítés	-15
Főzés	-20

Árvandil

erdőtündé kősa (2. szint)

Tulajdonság	Érték	Bonusz
Erő	93	+10
Ügyesség	79	+5
Egészség	92	+10
Intelligencia	58	+0
Intuáció	78	+5
Fellépés	70	+0
Megjelenés	64	

Ryelvek	Szint
Bethteur	5.
Sinda	5.
Nyugori	4.
Quenya	3.

Magasság: 164 cm
Testsúly: 54 kg

GALÉRIA

MORDOR KAPUI

Az első MERP kiegészítőre nem kellett sokáig várni, a napokban jelenik meg az első kalandgyűjtemény, Mordor kapui címmel. Ez egy hosszabb sorozat első darabja lesz. Az ICE a „Játékra kész” címet adta a szériának. Ezek a füzetek sokkal többek egyszerű kalandoknál, Középfölde egy-egy részének részletes leírását találhatjuk meg bennük. Nem szűkölködnek az új szörnyekben sem. A kalandok nagy teret engednek a Játékmesternek, sokkal szabadabban alakíthatja az események folyamát, mint a megszokott modulokban.

Mindegyik kalandgyűjtemény hasonlóképpen van rendezve. Először a terület általános leírását találhatjuk meg. Szót ejtenek a vidék földrajzáról, történelméről, gazdaságáról és lakóiról is. Ezután következnek három, lazán kapcsolódó, de külön-külön is lejátszható mese.

A kalandokban elsőként a háttértörténetet írják le, majd a fontosabb NJK-kat részletezik. Ezután következik a kaland helyszíneinek részletes, mindenre kiterjedő leírása. Ezek után magát a kalandot találhatjuk meg. Ennek leírása azonban eltér a megszokott „2. pontnál két ork támad, 3. pontnál verembe esnek” sémától. Leírják a karakterek feladatát, azt, hogy hogyan indíthatjuk el a kalandot, a bátor kalandozókat váró akadályokat és a segítségüket, amikben reménykedhetnek. A sort természetesen a győztesekre váró jutalmak zárják.

Ezek után a lehetséges találkozásokat taglalják. Ezek is eltérnek attól, amit az AD&D-n nevelkedettek megszokhattak. Egy találkozás nem feltétlenül jelent szörnyeteget, lehet az is, hogy a karakterek eltévednek, hóviharba kerülnek, vagy rejtett kincset találnak.

Lássuk mi vár bennünket a Mordor kapuiban.

A terület, ahol a kalandok játszódnak Észak-Ithilia. Ez a valaha gazdag gondori tartomány ma már csak törvényenkívüliek és orkok tanyája, csak néha vetődik erre egy-egy őrjárat Minas Ithilből.

A harmadik közepén járunk, Gondort minden ellenséges hadnál jobban megviselte a Fekete Vész. A távoli vidékeken erősen gyengült a Déli Birodalom hatalma, ráadásul Mordorban újra éledzik az ősi gonosz, ügynökei már mindenhol megtalálhatók. Egy új, minden eddiginél veszélyesebb ork törzs ütött tanyát, a valaha Gondor kertjének nevezett vidéken. A scara-haik különleges képességekkel rendelkeznek, vezetésükkel talán sikerül a Gyűrűk Urának terve és elfoglalhatja a gyönyörű vidéket. Természetesen a játékosoknak kell ezt megakadályozniuk.

Az első kaland, A zöld karom orkjai, kezdő karaktereknek készült. Egy meg nem érkezett borszállítmány nyomát kell felkutatniuk. A dúnadán birtok, ahol a nagyszerű nedűt készítették, természetesen Észak-Ithiliában található.

Az első kaland, A zöld karom orkjai, kezdő karaktereknek készült. Egy meg nem érkezett borszállítmány nyomát kell felkutatniuk. A dúnadán birtok, ahol a nagyszerű nedűt készítették, természetesen Észak-Ithiliában található.



Maga a villa bámulatos részletességgel van leírva, nem csak ebben a kalandban használható. A leírásból fény derül a dúnadánok szokásaira, építészetére, még hitvilágára is. Ha bármikor szükség van arra, hogy dúnadán házat mesélj, bátran előkaphatod ezt a leírást és kis módosításokkal alkalmazhatod.

A kalandban található NJK-k szintén hasznosak lehetnek az általad kreált kalandokban is.

A második kalandot 2-3. szintű karakterek számára írták. A karaktereknek itt a scara-haik bázisát kell kifüstölniük. Egy régi toronyba vették be magukat az orkok, félelmetes féltroll harcos-mágus parancsnokuk vezetésével. Lerohanni értelmetlenül lenne a toronyt, az okos játékosok azonban megtalálhatják a módját, hogy mégis elpusztítsák az orkok fészket.

A harmadik kaland csak tapasztaltabb karaktereknek való, az orkok főhadiszállásába kell bejutniuk, szembe kell szállniuk az orkok főnökével. Nem akarom elárulni a titkokat, de bőven lesz részük meglepetésekben. A scara-haik várában még a falak is ellenségeik lesznek.

A kalandokat természetesen kívánságaidnak megfelelően tehet nehezebbé vagy könnyebbé, így más partikhoz is alkalmazhatod. A füzetet a scara-haik részletes leírása, az észak-ithiliái gyógynövények felsorolása és az itt termelt borok, sörök és illatszerek listája teszi teljessé. Megtalálhatjuk még azt is, hogyan tudjuk alkalmazni a kalandokat más rendszerekben (például AD&D-ben is). Nagy segítség lehet a mesélőnek és a játékosoknak egyaránt a terület részletes térképe.

Kinek ajánlható a Mordor kapui? A MERP játékosoknak mindenképpen. Azoknak is, akik többet szeretnének megtudni Tolkien világáról, a kalandra éhes fantasy szerepjátékosoknak, bármilyen rendszert is használnak és mindenkinek, aki kíváncsi rá, hogyan kell kinézni egy alaposan, körültekintően megírt kalandnak. T. B. T.



A jövő hangjai

Aváros közepén, a polgármester házával szemben volt a Homokvárnyhoz címzett fogadó. A kocsmáros, Izomagy – egy troll – mindenről tudott, amire a vendégnek szüksége volt, és mindent elfelejtett, ami bajba sodorhatta volna. Családi hagyomány volt, hogy együttműködött az árnymanó maffiával. Az apja és a nagypapja is a maffiafevéré barátja volt, segédkezett az illegális üzletek lebonyolításában, cserébe semmi bántódása nem esett. A szomszédos utcában élő gnóm boltos a tanú rá, milyen kellemetlen, ha valaki nem fizet, és „megbünteti” a maffia. A gnóm azóta inkább dupla védőpénzt ad, csak hogy ne ismétlődjön meg a számára oly kínos jelenet.

Kolompár, a főnök a kocsmában mulatott – természetesen a kocsmáros költségén. Jelen volt a szokásos közönség; szedett-vedett népség, a környék lakói. Nem hiányzott Albert sem, a gnóm feltaláló, aki egy távoli kutatóállomáson élt, de gyakran jött ide a boltos barátját meglátogatni. Albert süket közönségének, Izomagnak magyarázta új találmánya lényegét, aki ugyan nem értett ebből semmit, de nem akarta megsérteni a gnómot, mert csak ő tudta az elromlott prégépét megjavítani.

– Most találtam fel egy szarvat – újságolta Albert. – Holnapra készen is leszek vele.

– Én már láttam szarvat, az istállóban is vannak... – próbált közbeszólni a kocsmáros, de Albert nem hagyta magát.

– Nem olyan vacak tehéniszarv, ami csak arra jó, hogy a fenekedbe döfjön vele az a tudatlan állat. Hangokat hallhatsz vele. Más időkből származó hangokat... A hang minden dimenzióban terjed, és az idő is egy dimenzió... A hallószarvval hallhatjuk a múlt vagy a jövő hangjait – lelkengett a gnóm.

– Egy szót sem értek ebből – válaszolt Izomagy. – De olyan szépen mondtad, hogy meghívlak egy korsó sörre.

– Fogd már föl, hogy ez nagyon fontos találmány! Az életem értelme, hogy megalkossam, erre most jössz az ócska sörrel.

– Hé... ne szidd a...

Itt tartottak, amikor valaki hirtelen feltépte az ajtót. Mindenki odanézett, és látták, hogy egy több sebből vérző kobudera harcművész áll ott. Páran azonnal ugrottak, hogy segítsenek neki.

– Megtámadtak... a kolostor teljes adományát elvették... árnymanók. Legálább egy tucat – felült, körülnézett. Rámutatott a békésen iszogató Kolompárra. – Az is ott volt.

A vendégek tudták, hogy milyen adományról van szó. A kolostor borsos árát kért, hogy egy ismeretlen vándort bevezessen a harcművészet rejtelmeibe, és ezt a pénzt a szegények között szokták szétosztani. Jelen volt a polgármester is, aki az egészet intézte, természetesen a megfelelő kezelési költség felszámítása mellett. Fenyegetően lépett Kolompár felé.

– Te voltál? Hát nem mondtam eleget, hogy a kolostor adománya tabu, arra nem teheted rá azt az enyves kezedet. – Intett az embereknek, akik lassan elindultak, hogy lefogják, és a hatóság kezére adják a maffiafevérért.

A főnök egy pillanat alatt kijózanodott. Talán az elfogyasztott ital hatása volt, de ő nem emlékezett arra, hogy bármilyen nagyobb balhéban részt vett volna az elmúlt időben. De tudta, ennek a fele sem tréfa. Gyorsan előrántotta kését, és fenyegetően rázta a csöcselék felé. Vajon el tud-e annyit intézni közülük, hogy megmeneküljön? Rövid fejszámolás után arra a következtetésre jutott, hogy nem; inkább menekülni kellene. Az ablak felé hátrált, hogy egy alkalmas pillanatban kiugorhasson, és menthesse bőrét. Ekkor elsötétült előtte a világ, a padlóra zuhant. Mögötte Izomagy állt vigyorogva, kezében bunkósbottal.

Egy pillanat múlva városi örök lepték el a kocsmát, és felkapták az éledező Kolompárt.

– Akasszátok föl! Lógjon! – kiáltozták a tömegből.

– Azt a nyakláncot tőlem lopta! – húzta ki egy törpe az árnymanó zsebéből kikandikáló aranyláncot. A tömeg helyeslően morgott.

– A karkötő az enyém volt! – Tőlem pénzt lopott! – A csizmája nekem kell! – Éppen jó lesz rám a kabátja!

Másodpercek alatt megkopaszították a kínos helyzetbe került árnymanót. A polgármester sejtette ugyan, hogy itt nem feltétlenül a jogos tulajdonoshoz jutnak a tárgyak, de Kolompárt még ma éjjel fel fogják akasztani, úgysem lesz

szüksége semmire. Nem kedvelte az árnymanókat, Kolompárt pedig egyenesen utálta. Egyetlen hasznuk van: lopnak, elküpjülik őket, utána hozzá kerülnek. A megvesztegetést szinte már törvényesnek tekintették. – Nekem is jár egy kis kiegészítés, olyan kevés a fizetésem – nyugtatta meg lelkiismeretét.

Addigra már mellette állt a kocsmáros:

– Instálom méltóságos uram, azt hiszem, esetleg járna most nekem egy kis... szóval arra gondoltam, hogy nem lehetne talán... Bocsánat. – Izomagy adómentességet akart, de ilyen késői órán nehezen fogalmazta meg mondatait. Majd holnap reggel elintézi. Hiszen ő a hős, aki ártalmatlanná tette, és csendőrkézzre adta az elvetemült Kolompárt, a veszedelmes bűnözőt. Kinézett az ablakon, és látta, amint az árnymanót a bakó kezére adják. Nagyon praktikus volt, hogy a kocma és a városháza közötti téren volt az akasztófa, a vendégek szerették a látványosságot. Körülnézett a kocsmában, hogy rendben mennek-e a dolgok. Nem mentek rendben: az idegen kobudera éppen a torkán döntött le egy kupa bort, méghozzá ingyen. Ez tűrhetetlen. A még mindig a kezében lévő bunkósbottal a harcművész felé lépett fenyegetően.

– Hé te... nem ám ingyen, csak mer' elvették a pénzt. Majd dolgozol, és iszol. Előbb nem.

A kobudera gyilkos pillantást vetett felé. A kocsmáros csak annyit vett észre, hogy valami villant a levegőben, és az egyik pillanatban még kedvenc fegyverét tartotta a kezében, a második pillanatban már csak egy törött botot.

– A... arra gondoltam – hebegte a megszeppent kocsmáros –, hogy inkább a jobbik borból felhozni uraságnak. Elnézést. – És már szaladt is a pince felé, hogy minél távolabb legyen a veszélyes vendégtől.

Útközben azon törte a fejét, vajon ki lesz az árnymanó maffia új főnöke. Zsebes Zsiga a legesélyesebb, vele igen jóban van. Legutóbb célozgatott valami olyasmire, hogy jó néven venné, ha Kolompár helyére kerülhetne, és hálás lenne annak, aki ehhez hozzásegíti. A dolgok igen kedvezőnek látszottak Izomagy számára: lehet, hogy a polgármestertől megkapja az adómentességet, de legálább némi pénzjutalmat; a maffiát az egyik legjobb barátja fogja vezetni. Remélte, hogy a kobudera hamar el fogja hagyni a kocsmát, és minden megy a régi kerékvágásban.

Ebben nem is tévedett, a kobudera kiitta az újabb korsó bort, majd távozott. Izomagnak feltűnt – az érdekei megkivánták, hogy szükség esetén igen jó megfigyelő legyen –, hogy kifelé már nem lép olyan nehezkésen, bizonyára a kiváló minőségű bor forrasztotta be ilyen hamar a sebeit.

Ísmét kinézett az ablakon. Elégedetten nyugtázta, hogy Kolompár ezúttal nem úszta meg a bitót: ott rázta a lábát másfél méterrel a föld felett. Utána görcsbe rándult, ezzel vége volt.



Másnap reggel korán kelt. Nem a városházára ment, mert a polgármester ilyenkor még otthon szokott tartózkodni. Félúton, amikor egy szűk sikátoron ment keresztül, egy ismeretlen félszemű árnymanó szegődött a nyomába. Mikor utolérte, megszólította:

– Izomagy? A főnök látni kíván téged.

A kocsmáros csodálkozva húzta fel szemöldökét. Eddig az árnymanóknál ilyen esetekben legalább egy hétig tartó viszálykodás vette kezdetét, most meg pár óra alatt eldőlt a főnökségre alkalmas személy kiléte. Meglepő. Az nem lehet, hogy Kolompár mégis megúsza a dolgot, hiszen ma reggel is látta himbálózni a főtér közepén. Meglepetését kíváncsiság váltotta fel.

– Mikor? Hol? Kicsoda? – kérdezte az árnymanótól.

– Most. Gyere velem! Engem azért küldtek, hogy a főnök elé vigyelek. – válaszolta a maffiatag.

Elindultak kifelé a városból északi irányba. Lassan kezdtek elmaradozni az épületek, egy sűrű erdő szélére értek. Izomagy megtorpant.

– Ki az új főnök? Azonnal mondd meg, különben egy lépést sem megyek tovább! – követelőzött.

Az árnymanó unott tekintettel egy kést vett elő, és piszkálni kezdte vele a körmét.

– Ne aggódj – tanácsolta –, olyan, mint te. Csak több esze van.

– Úgy érted, troll? – a kocsmáros már értette, hogyan tudták ilyen rövid idő alatt eldönteni, hogy ki legyen a vezér. Egy troll tekintélyt parancsoló személye, vezetésre való alkalmassága megkérdőjelezhetetlen. Megnyugodva lépett be a dzsungelbe, egy trollal biztosan meg tud egyezni.

Negyedórát haladtak még az égig érő fák között, amikor az árnymanó kísérső megállt, majd tiszteletteljes hangon megszólalt:

– Hatalmas Vezér, parancsodra elhoztam a kocsmáros.

Izomagy hiába erőltette a szemét, nem látott senkit, akihez szólhatott volna. Az árnymanóhoz fordult magyarázatért, de torkára forrt a szó, mert az előtük álló fa megmozdult. Kezei nőttek, amelyekkel egy kisebb fát csavart ki a földből. Egy trollfa! Izomagy már hallott ilvesmiről, de nem hitte, hogy az ő erdejükben is élne ehhez hasonló szörnyeteg. Tévedett. Itt élt, innen irányította az alvilágot. Újonnan szerzett tudását azonban senkivel sem tudta megosztani, mert a következő pillanatban a kicsavart fatörzs bezúzta a koponyáját.

A nyomozás gyorsan haladt, ugyanis több szemtanú látta a párost kimenni a városból. A nyomokat követve eljutottak a tetemhez. Egy cédula volt a ruhájára tűzve: ÁRULÓ. A maffia nem a lakosságot akarta kiirtani, de tudatni akarták, hogy bárki hasonló sorsra juthat, ha nagyvonalú. Az eset felderítését nyomok hiánya miatt felfüggesztették: senki nem akarta így végezni. Aznap éjszaka következett a bosszú második fele: valaki felgyújtotta a kocsmát. A város lakosságának minden próbálkozása ellenére sem sikerült eloltani a tüzet, az egész leégett. Ezzel be is fejeződött az ügy, mindenki megnyugodott.

Kivéve Albertet, a gnóm feltalálót. – Eljött az én időm – mondta magában. – Most megmutatom, hogy mire képes egy igazi tudós!

Beszaladt a vegyes boltba.

– Hello! – köszöntötte barátja. – Miben segíthetek?

– Egy trikornis szarva lenne szükségem, de csak kölcsön. Egy találmányomhoz kell, de vissza fogom hozni. Már majdnem elkészültem a...

Aki hallott már két gnómot találmányokról beszélgetni, az tudja, hogy ez kivétel nélkül órákon át tartó, mások számára teljesen érthetetlen társalgást jelentett. De Albert végül megkapta a trikornis szarvat. Rohant az erdőbe, ott felmászott egy fára, hogy többet halljon. A zsebében volt a többi alkatrész: kazmár gyökér, ximox szív, manifesztátor nyúlvány, meg minden, amit csak el lehet képzelni. Ezeket belegyömösözte a szarvba, majd légmentesen lezárta azt. Beállította a műszert, a füléhez emelte, várt. És akkor meghallotta! A múlt hangjait:

– Te rohadék! Most kicsinállak! – hallotta az erdőből. Ezt sikoltozás követte.

A sűrűből egy duer-ork és egy tuqt-ork bújt elő. Pontosabban tuqt-ork jött ki, és a lábánál fogva húzta maga után gyengébb társa tetemét. Albert meglapult a lombok között, reménykedett, hogy nem veszik észre. Miután a két alak eltűnt, a gnóm felült, és újra az erdő felé fordította hallócsövét.

Ezúttal más hangokat hallott, felismerte a kocsmáros hangját:

– Jaj, egy trollfa! Végem! – tompa puffanás, halálsikoly, mély morgás.

– És most hozd ide a kobudérát is! – parancsolta egy földalatti, mély hang.

Albert eleget hallott; leugrott a fáról, rohant a város felé. A polgármestert akarta legelőször értesíteni. Otthon találta, ebédelt.

– Az erdőből jövök – lihegte Albert.

– Látom, kifáradtál – mondta a polgármester. – Gyere, egyél velem, majd közben elmeséled. Asszony! – szólt a feleségéhez. – Hozz egy tányért a vendégnek!

– Egy trollfa ölte meg Izomagyat! – kiáltotta Albert.

– Egy trollfa! – sikoltotta az asszony, és kiejtette a kezéből a leveses fazekat.

– Egy trollfa... – motyogta a polgármester, miközben tűnődve nézte, ahogy a föld beszívja magába a levest. – Honnan tudod? – nézett a gnómra.



Albert diadalmasan előrántotta a zsebéből a szarvat, és megmutatta a szobában tartózkodóknak.

– Ez a csodálatos hallószarv, magam fejlesztettem ki. Az idő egy új dimenzió, amibe...

– Röviden! – figyelmeztette a polgármester. – Tehát?

– A múlt hangjait lehet hallani, az erdőben voltam, és... – és elmesélte, mit tapasztalt.

Orkok, trollfák, ez helytelen. A polgármester saját szemével akart minderről meggyőződni. A városi örök a kocsmá újjáépítésén dolgoztak a legtöbb lakóval együtt, csak az idegen kobudera volt jelen, aki – sebeire panaszkodva – nem ment segíteni.

– Ha hárman megyünk, biztosan nem mernek megtámadni az orkok – érvelt a gnóm. – A trollfát pedig elkerüljük.

– Nem félek a trollfától – mondta a kobudera. Reggeli kalandjára gondolt. Az árnymanó és a néhai főnöke nem tudták, hogy a többiek csak „Fanyúvőnek” szokták hívni. Nem ez volt az első trollfa, amivel végzett.

Elindultak. Már alkonyodott, amikor kiértek az erdő szélére. Albert átadta a polgármesternek a hallószarvat.

– Mester! Kérem, ne vegye el az aranyakat, a szegényeknek gyűjtöttük – hallották.

– Nekem jobban kell a pénz, mint azoknak a nyavalyásoknak – szólalt meg egy újabb hang, mindannyian felismerték, hogy ez a mellettük álló idegen kobudera hangja. – És most veled is végzek!

– Pusztulj, ördöngös masina! – kiáltotta a kobudera, és kirúgta a polgármester kezéből a hallószarvat. – Igen, valóban én voltam, de most, hogy megtudtátok, nektek is el kell pusztulnotok.

A szarvból ágak recsegése, tűz ropogása, állatok visítása és bőgése hallatszott. Mi ez?! A polgármester felemelte, és a város felé fordította a szarvat, onnan is hasonló zajokat észlelt, emberek sikoltásával vegyítve. Mi lehet ez? Albert adta meg a választ:

– Ezek a jövő hangjai, itt hatalmas tűzvész lesz.

– Mikor? – kérdezte mehökkönten a másik kettő.

A feltaláló megnézte a szarv beállítását: – Tíz perc múlva! Meneküljünk! – Rohanni kezdett egy közeli tó irányába, azt talán még eléri. A kobudera utána.

– Nem hagyhatom, hogy a városiak elpusztuljanak! – üvöltötte a polgármester. – Figyelmeztetem őket.

– Nem éri el időben a várost, uram! – mondta Albert. – Inkább mentse a bőrért!

Hiába minden, a polgármester a város felé szaladt.

Albert rohant, már a tó közelében járt, amikor robbanás rázta meg a vidéket. Még egy ugrás, és megmenekül.

Hogy csak percek vagy órák teltek el, azt nem tudta, de magához tért. Kímászott a vízből, egy sivatagba érkezett. Mindenhol elszenesedett csontokat látott. A kobudera talán egy gyökérben botlott el, már nem fog kiderülni. Ő nem érte el a menekülést jelentő tavat, számára ez volt az istenek büntetése.

És amit a legjobban sajnált: futás közben kiesett a zsebéből a csodálatos hallócső, és az is szétégett. Soha többé nem tudja újra megcsinálni, hiszen a tervek is elégték. Az idő továbbra is kifürkészhetetlen marad. Elindult, hogy a saját szemével megnézzé, milyen az új dimenzió, amit úgy hívnak, a jövő.

MITOLÓGIAI ABC

Vu-murt

A finnugor mitológia víziszelleme

Mítosz: A vu-murt („víz-ember”) a finnugor, s azon belül az udmurt mitológiában szerepel. Mint a neve is mutatja, vízben – nagy folyók és tavak mélyén – lakozik, de kisebb patakokban is megtalálható, sőt gyakran vízimalmok kereke alatt ver tanyát.

Gonosz pára. A lakhelyéhez közel tévedő embereket vízbe fojtja, betegségeket küld rájuk, elpusztítja a gátakat és a halállományt.

Alakváltó. Leggyakrabban mint hosszú, fekete hajú, izzó szemű, meztelen férfi jelenik meg. Máskor, hatalmas termetű, idomtalan óriás, akinek a testét zöldes, moszatszerű szőrzet fedi, lábai akár a békauszonyok, kezei mancszerűek, szarva és ördögfarka van. Megint máskor teljesen fekete a bőre és torz, óriási az orra. Néha, mint öregember jelenik meg, ekkor is zöld a haja, de ahogy fogy a hold, fokozatosan megöszül. Ritkábban a vu-murt csodaszép hajadon alakját veszi fel, ilyenkor a vízparton fekve csábítja magához a férfiakat. Legérdekesebb alakjai azonban a zöldes szőrzetű, nagy méretű hal és a mohával fedett, szárnyas fatönc, mely a vízfelszín felett szokott repkedni.

A vu-murt érdekessége, hogy a víz alatt saját kristálypalotája van. E körül állatokat, jószágokat tart, melyekről szépséges felesége és leánya vezetésével az általa vízbe fojtott emberek, mint szolgák gondoskodnak. Híres még arról is, hogy víz alatti rezidenciájában hatalmas kincseket halmoz fel, melyeket egy dinnye nagyságú, ragyogó drágakő világít meg.

A vu-murt néha az emberek közé keveredik. Elmegy a vásárokbá, vagy naplementekor a falvakba, ekkor arról lehet megismerni, hogy köpenyének bal szárnyáról folyamatosan víz csepeg – de bárhol jelenjen is meg, vészt hoz magával. Úgy tartják távol a falvaktól, hogy télen botokkal, fejszékkel verik a jeget. Jövedelmének elnyerése érdekében pedig lábasjószágot, baromfit és kenyeret áldoznak neki. (Sőt, bármennyire hihetetlen, de még a 20. században is előfordult, hogy némelyik vízimolnárnál, este a malma közelébe tévedő utazók egyikét-másikat behajította a malomkerék alá, hogy elnyerje az ott lakozó vu-murt barátságát.)

RPG: Olybá tűnik, hogy a szerepjátékírók nem túlzottan kedvelik a finnugor mitológiát, vagy legalábbis a vu-murt történetét. Ennek feltehetőleg az is az oka, hogy a különböző mitológiákban bőven találhatunk más víziszellemeket, manókat, melyek nagyon hasonlatosak a vu-murthoz (például az ír kelpie, vagy a szláv vogyanoj (AD&D – *Umber Hulk, Vodnyanoi*), amely nem más, mint a Rumcájz rajzfilmek jól ismert vízmanója).

Tanácsok vu-murt-vadászoknak: A vu-murt legfőbb veszélye abban rejlik, hogy képes alakot váltani. Azonban bármilyen alakot öltön is, felismerhető arról, hogy a haja, szőrzete zöldes árnyalatú. Gyengéje, hogy ha nem ér víz a testéhez, elveszíti mágikus képességeinek jelentős hányadát. Ezért jó ötlet, ha kicsalogatjuk a szárazföldre, mielőtt harcba kelnénk vele.

Számolnunk kell még varázsképességeivel és hullaszolgáival, melyek gondolkodás nélkül teljesítik minden parancsát. Mivel képes hipnotizálni, a szemébe semmiképpen se nézzünk bele!

Mesélőknek: A vu-murt tipikus kincsörző szörnyeteg. Éppen ezért legegyszerűbb felhasználási módja, ha a palotájába elhelyezzük azt a tárgyat (legyen az varázskard, könyv vagy bármi más), melyre a partinak feltétlenül szüksége van a kaland szempontjából.

Szintén felhasználható, mint gonosz bestia, aki tizedeli a folyóparti városka lakosságát (pihentető epizód lehet egy hosszabb mese-ciklusban). A megmentők természetesen a karakterek lesznek.

Természetesen bonyolultabban is használhatjuk, hiszen értelmes, gondolkodó lény, nagyjából emberformájú, s képes alakot váltani. Mindez kiválóan alkalmasá teszi arra, hogy NPC-ként felhasználjuk. A saját érdekeit követve (például köpenye visszaszerzése; egy másik vu-murt kö-



penyének megszerzése; egy, a hullaszolgáit megbabonázó pap vagy nekromanta elpusztítása; stb.) a partival kalandozhat egy ideig.

Mivel az AD&D-ben nincsen meg a vu-murt, az alábbiakban vázolom a statisztikáit.

Vu-murt

KLIMA:	Víz, és vízpart
GYAKORISÁG:	Nagyon ritka
SZERVEZŐDÉS:	Család
AKTÍV CIKLUS:	Éjszaka
TÁPLÁLKOZÁS:	Mindenevő
INTELLIGENCIA:	Magas (13-14)
KINCS:	E
JELLEM:	Kaotikus gonosz
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1 (+ család)
VÉDEKEZÉS (AC):	1/6
MOZGÁS:	24/9, vízben 18
HIT KOCKA (HD):	8/2
AC0 ÜTÉSE:	11/19
TÁMADÁSOKSZÁMA:	3
SEBZÉS(EK):	1d10/1d10 v. 1d4/1d4
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	varázslatok
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	varázslatok, regenerálódás
VARÁZSLATELLENÁLLÁS:	25%/nincs
MÉRET:	M (közepes)
MORÁL:	Átlagos (10)
TP ÉRTÉK:	5000/65

Harc: a vu-murtek szoros kapcsolatban állnak otthonukkal, a vizekkel – különleges erejüket is ebből az őselemből nyerik. Ha a vu-murt testéhez nem ér víz, akkor elveszti emberfeletti képességeit (a statisztikák közül a zárójel előtti akkor érvényes, ha a vu-murt testéhez víz ér, a perjel utáni, akkor ha nem).

Amennyiben a vu-murt testéhez nem ér víz, akkor nem regenerálódik a sebei, nem képes varázsolni, nincs mágikus ellenállása, ügyetlenebbé, erőtlenebbé válik.

Speciális képességek:

Regenerálódás: Körönként 2 hit pontot nyer vissza a vu-murt (kivétel a tűz által okozott sebzés).

Varázslatszerű képességek:

- Audible Glamer; 3/nap
- Hypnotism; 1/nap
- Metamorphose Liquids; 3/nap
- Insatiable Thirst; 1/nap
- Watery Double; 1/nap
- Water Breathing; 3/nap
- Polymorph Self; 3/nap

Varázsköpeny: minden vu-murt-nak van egy speciális varázsköpenye, amely csak egyetlen célt szolgál, hogy mindig nedvesen tartsa a szörnyeteg

testét. Ha ezt a köpenyt leszedik a vu-murt-ról, akkor az 1d4 kör alatt legyengül (a zárójel utáni statisztikák lépnek életbe). A köpeny egyetlen mágija a folyamatos vízteremtés. (A termelt mennyiség csak arra elegendő, hogy a viselő testét nedvesen tartsa, éppen ezért egy ember számára teljesen értéktelen, de nem úgy egy gyíkember számára, melyet a szárazföldön a kiszáradás veszélye fenyeget.)

Hullaszolgák (statisztikáik szempontjából megegyeznek a Lacedonnal – MC I, Ghoul, Lacedon): Amennyiben a vu-murt az otthonát képező vízfelületéhez ér, akkor képes irányítani az általa vízbe fojtott emberek hulláit. Ez az irányítás mentális úton történik, hatótávolsága 500 méter (azaz nem lehet 500 méternél több a hullaszolga és a vu-murt között). Amikor a vu-murt nem tartózkodik vizilakhelye közelében, a hullaszolgák mozdulatlanul fekszenek a vízfenéken. Egy vu-murt-nak 1d12-1 hullaszolgája van.

Család: A vu-murt-nak egy felesége, és 1d4 gyereke van (erre 25%-os az esély). Ezeknek a statisztikai megegyeznek az MCII-ben található sellőemberével (*merman*). A feleség 3, a serdülők 2, míg a gyermekek 1 hit kockásak. A családból egyedül a vu-murt-nak vannak mágikus képességei. Amikor úgy érzi, hogy eljött az idő, átadja köpenyét valamelyik fiának, s következő holdtöltekor távozik az élők sorából. A sellőfiú, aki ezek után felveszi a köpenyt, lassan vu-murttá alakul.

-mm-

SHADOWRUN SUPER NINTENDO



Nem, ne ijedjen meg senki sem! Nem a számítógépes rovat akar visszatérni. Egyszerűen csak arról van szó, hogy nagyon sok Shadowrun ismerő és játszó barátom kérdezte, milyen is a Shadowrun c. Super Nintendo játék, és ez valóban azt jelenti, hogy érdemes néhány szót áldozni a szerepjátéknak az eddigi (általam ismert) egyetlen komputeres adaptációjára.

A játékban Jake Armitage figurájával játszunk (az első Shadowrun regénytrilógia főhőse), kezdetben teljes amnéziával indulunk. Az információkat összegyűjtve lassan persze összeáll a kép arról, hogy mi is történt velünk, mielőtt a hullaházban magunkhoz tértünk, és ezáltal körvonalazódik egy küldetés is: az Aneki Corporation az egész Mátrix irányítását lehetővé tevő programot készített, és az ennek elpusztítására kifejlesztett ANTI-AI program egyetlen másolata Jake fejében rejtőzik. Ahhoz, hogy a támadóprogramot az Aneki komputerébe juttathassuk, szükség lesz mind a tűzharcban, mind a mágiában, mind a deckelésben való jártasságunk mesterfokra fejlesztésére, és tapasztalt árnyvadászok segítségére.

A játéknak egész jól sikerült része a Mátrixba való behatolás. Ez részlegesen egy logikai játék, amely nem kíván túl sok gondolkodást, ha elég magas a komputer szakértelmünk és elég sok életerőnk van ahhoz, hogy átgyalogoljunk minden IC-on. Az egész Mátrixosdit talán lehetett volna egy picit bonyolultabbra csinálni. Az értékelésben a második az

összecsapások megvalósítása. A csaták kétségkívül látványosak (a varázslatok, gránátok használata, a sok futkosó figura). A harc valós időben zajlik. Bármenyire is felpumpáljuk karakterünket, a komoly összecsapásokban nehéz győzniünk, ha nem viszünk magunkkal néhány kemény árnyvadászt. És itt adódik egy igen bosszantó apróság: az még csak hagyján, hogy az árnyvadászok nem reklamálnak, ha fogytán az életerejük, de a varázslóknak eszükbe sem jut, hogy gyógyítsanak magukon vagy a harcban valamilyen egyéb varázslatot használjanak – erre mindig nekünk kell utasítanunk őket. Szintén kicsit zavaró, hogy a program harc közben néha kifagy – aránylag ritkán, no de kérem, hogy fordulhat elő ilyesmi egy japán „szakemberck” által „agyontesztelt” SNES játéknál? Kicsit égés.

A harcokban szerzett Karma pontokért növelhetjük a szakértelmeinket és a tulajdonságainkat, amivel az az egyetlen bibi, hogy akár a lakásunkkal szomszédok szobában folyton újratemelődő ellenfelek irtásával tetszőleges mértékig pumpálhatunk – már akinek van elég türelme hozzá (nekem nem volt). A játék egy igen gyengére sikeredett része a beszélgetés által való információszerzés. Már a kézikönyv átolvasásakor éreztem, hogy mi lesz itt a probléma, és balsejtelmem be is igazolódtott: a hűsz-harminc rendelkezésünkre álló téma végigkérdézetése minden szembejövőtől élvezeti értékben nem sokban különbözik attól a „szórakozástól” hogy az ember egy ötjegyű számkódot fejt meg próbálgatással. Már pedig ha valamit kihagyunk, az könnyen végleges elakadáshoz vezethet. Segítségképp: az árnyvadásznak felfogható emberkéik egyike sem tud semmi használhatóval szolgálni.

És ezzel el is érkeztünk a játék leggyengébb pontjához, az ún. kalandjáték-szerű felépítéshez. Sejtésem szerint már legalább 7-8 éve lejárt azok-

nak a játékoknak az ideje, amikor egy ponton kizárólag és csakis egy bizonyos, általában teljesen elborult módon lehet továbbjutni (pl. Börtönrockot játszottunk a hangszerünkön, hogy Merlin kiszabaduljon a sziklabörtönéből, kalandjáték-veteránok, kinek ismerős?). Manapság az épeszű játéktervezés során célszerű legalább 2-3 megoldási lehetőséget hagyni a játékos számára a logikusabbak közül. Pl. amikor a hajótaxis azt mondja, hogy nem visz el a hajóroncshoz, mert fél a melegvízre jövő habléányoktól, miért nem mondhatjuk azt, hogy „ne aggódjon, lepuffantjuk a habléányokat”, miért kell jeget rendelnünk a vízbe? És még sorolhatnám a példákat. Sajnos a legtöbb számítógépes „szerepjátékból” pont a szerepjáték hiányzik, (kivétel volt talán a Shattered Lands) és a játékban minimális próbálkozást sem láthatunk arra, hogy legalább közeledjenek az rpg-hez. Az SNES Shadowrun-ban még a zene az, amire leginkább azt mondhatjuk, hogy hangulatteremtő.

Nehéz helyzetben vagyok, amikor összefoglaló véleményt kell mondani a játékról. Még rengeteg apró, bosszantó dolgot tapasztaltam a játék során, amit biztos, hogy sokkal jobban meg lehetett volna csinálni (pl. ha fel akarunk venni egy tárgyat, vagy használni akarjuk valamin, egész közel kell hozzá állni, ahelyett, hogy automatikusan odasétálna a figuránk), de azért mégiscsak végigjártam, végigbirkóztam magam rajta – igaz, nem ámulva, mosolyogva, hanem gyakran morgolódva. A játék nagyon rövid volt, a „két hétig eltartó játék” illúzióját inkább csak a monoton próbálgatással megfojtható kalandjáték-elemek jelentették.

-mm-



TŰLÉLŐK FÖLDJE

Levélben játszható fantasy szerepjáték

Beholder Bt. 1680 Budapest, Pf. 134.

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

Néhány információmorsza:

- Megkapó látványosságok nyíltak a helytartói városoktól keletre, mint például Júra-parkok, Trollkeltető Zónák és az Óriások Földje. A rendezők szerint nincs esély a szörnyek elszabadulására, de kijelentik, hogy a kalandozók a létesítményeket kizárólag saját felelősségükre látogatják, és ez bizony nem jelent életbiztosítást.

- Egyre több hír érkezik egy különleges és mágiikus anyagról, a kvazárról. Vajon hogyan állítható elő? Hogyan használható fel? Egyesek a választ magas varázslói jártasságtól, mások a helytartói városoktól keletre fekvő iszonytatóan iszonyatos, változó labirintusú minosz-kúpoktól, megint mások a még keletebbre fekvő metropoliszok (mint pl. Alanor) létesítményeitől várják a választ.

- Az I. Ghallai Olimpiai játékok legmagasabb kategóriájának győztese, Toborzásgátló Vlagyimir sokak szerint aljas módon készül felhasználni a díjra kapott Zant. Már eddig is borzalmas erejű ongóliant törzseket bősztített fel, és uszította a helytartói városokra, munkát adva ezzel még a legnagyobb hatalmú kalandozóknak is. A veszélyesebbik tevékenysége azonban – amihez sokak szerint csak elterelő hadművelet az ongóliant-akció – az, hogy több Zan-indukátor építésébe fogott varkaudar szolgálai segítségével. Hogy pontosan mire szolgálnak ezek a konstrukciók, senki sem tudja – sokan sutognak azonban a ragyogóan fehér jellemű és Fairlightot hűen szolgáló (igen, nem tévedés!) közmegebecsülésnek örvendő kalandozó sötét irányba való elhajlásáról, amiben valószínűleg nem kis szerepe van a csalafinta relikviának, a Zannak.

- Sokan beszélnek már varázsfőzetek kutyaszasztásáról és varázstekercsek írásáról, teleportációról és varázstárgyak készítéséről. Elképzelhető lenne, hogy bizonyos mágus-tanoncok a varázsló-karrier e csúcsát közelítik? Nem, nem, ez lehetetlen! Az a hír azonban, hogy Alanorban és a vele szomszédos két nagyvárosban bárdiskolák, fogadók, kaszinók és tolvaj céhek is működnek, egészen bizonyosnak látszik.

647. Nap

Megígérted nekem, drága naplóm, hogy elmondom a szörnyfogás csínyját. Nos, a dolog primitívebb, mint gondolnád. Csak elég jól kell hozzá ismerni a szörnyetegeket és természetesen profi módon kell csapdákat állítani. Nekem mindkettőhöz megvolt a kellő előképzettségem. A falunkban természetesen én végeztem a legunalmasabb és legkellemetlenebb munkát: a bőfögtető turbógörények őrzését a Nagy Mocsárban. A turbógörény valójában bogár, de sokszorta felülmúlja még a bögörényeket is szagban. Sajnos azonban ez az ázarymanók tradicionális eledele, és egy kobuderanyúzó napi vigasság sem lehetett teljes turbógörénypescenye nélkül. Namármost a turbógörény alig mozog, ezért ritka unalmas dolog vigyázni rá. Nekem gyakran kellett, eközben azonban elég jól megfigyeltem az állatok viselkedését a mocsárban és ezt gyakran kamatoztattam a szörnyek keresgélése közben. Jól tudom már, melyik állat, melyik terepet kedveli, mi a kedvenc eledele, hogyan szaporodik stb. Ezek az ismeretek elengedhetetlenek a szörnyfogáshoz. Amióta rászoktam, hogy minden táborozásnál csapdát állítsak, egész jól kitanultam a csapdaállítás művészetét, persze ez is kell a szörnyek elkapásához. Rájöttem, hogy kötélből kétféle csapdát is kreálhatok. Hurkot vetni egy kötéllel is lehet, a bonyolultabb dobóhálózhoz már négy darab kell. Sajnos nálam csak egy kötél volt. Gondolkodtam rajta, hogy négy darabra vágom, de az a háló olyan kicsi lenne, hogy legfeljebb egy qwargot foghatnék el vele. Qwargra pedig biztosan nincs semmi szükségem. Elhatároztam hát, hogy amint meglátok egy púpos burástyát, hurkot vetek elé és elkapom.

Beszaladtam a varázslóhoz és kértem, mondja el, milyen varázslatokat tudna megtanítani nekem. Kettőt is ajánlott: az energiátüskét, amivel sebezni tudok, és az energiapajzsot, ami véd az energiátüskék ellen. 18 aranyamba került az energiátüske, de azt hiszem, megéri. Egy bibi van csak a dologban, a varázslat elmondásához kaktusztüske kell, nekem pedig pontosan annyi kaktusztüském van, mint zanom. Ahogy kértem a városból, megláttam egy burástyát. Itt a szörnyfogás ideje! Az első fogás egy púpos burástya lesz. Gyorsan leraktam a hurkot és elrejtőztem egy bokorban. Az ocsmány szörnyeteg körbeszaglászott, orrával megbökdöste a hurkot, aztán óvatosan átlépett rajta. Én barom! Elfelejtettem, hogy a burástya járás közben folyton a földet nézi! Hurokkal semmi esélyem sincs ellene. Visszakoslattam a városba. Úgy tűnik nagyon elszaporodtak erre felé az orgyilkosok, furcsa, hogy a hatóságok semmit nem tesznek ellenük. Persze nekem nem jelenthetnek problémát. Két csapás a bunkóval és vége a gonosz fajzatnak. Miközben az orgyilkost fosztogattam, megjelent egy ocsmány sötét gnóm és magának követelte az orgyilkos törét. Mondtam neki, hogy inkább elégedjen meg egy kokival a feje búbjára. Erre ő valami érthetetlen szavakat mormolt és a kezeiből fehér jégcsóva repült felém. Leah szimbóluma felfogta a jégsebzés nagyját, de még így is elgémberedett a tagjaim. Azért gémberedett tagokkal is átsegítettem Leah bitoralmába. Remélem a másvilágban ez a kis varázsló is engem szolgál majd. Érdekes társaság vár majd ott rám, legalább húsz sünnedve, egy trikornis, számtalan vadásztatu. Vidám csapat leszünk.

Lefekvés előtt súlyzót rögtönöztem két kőből és gyakoroltam egy kicsit. Formában kell maradnom és nem árt, ha az eröm is nő egy kicsit.

656. Nap

Itt a városban nagy a forgalom. Találkoztam egy Jerikó nevű alakkal. Igaz, hogy elég szép felszerelése meg trófeái vannak, de a modorán javíthatna. Beképzelt, nagyképű mitugrasz. Valami jó közös tudat vezetője is egyben, visszataszultam. Emlékszem, Eszti barátnóm büszkén mesélte, hogy milyen szépen zsebelte ki egyszer. Nagyot nőtt a szememben, egy ilyen tápos figurától nem lehet egyszerű móka megpendíteni valamit. Eszti valóban

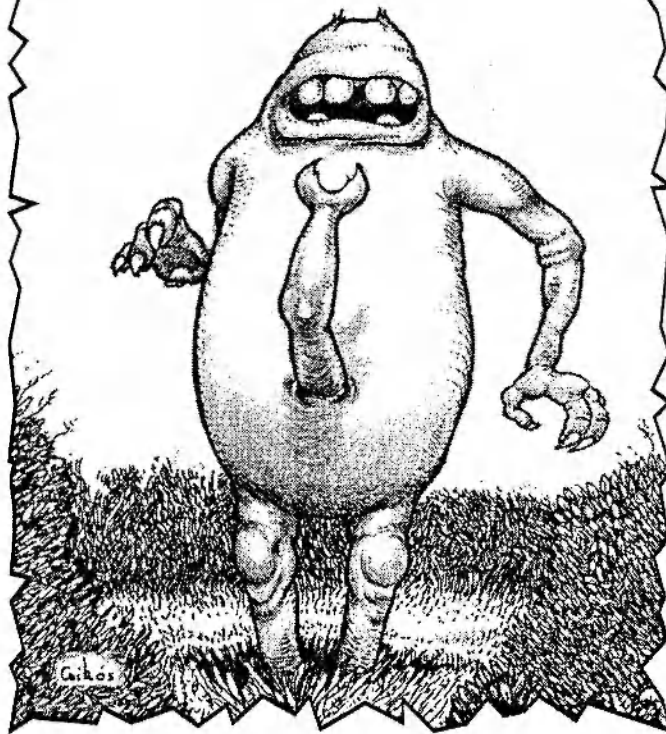


megérdemli, hogy főnök legyen a bandánkban. Pár órával később újra találkoztam Jerikóval. Éppen a helytartói hivatal előtt koldultam, a sánta árnymanót játszva. Ráakasztottam a hebrencs állkapcsot a lábamra és hangosan jajgattam. Persze senki sem sajnált meg. Nincs itt szívük az embereknek. Egyedül Jerikó volt az, aki megkönyörült rajtam. Egy deus ex machinát pottyantott elé. Hálálkodtam egy kicsit, aztán gyorsan odébbálltam, nehogy visszakérje. Hogy ezeket a jókat milyen könnyű átrázní! Én még a testvéremnek se adnék machinát, még ha az utolsókat lehelné is. Jobban utánagondolva, a testvéremnek pláne nem adnék.

Találkoztam egy másik fickóval is. Őszintén megvallom teljesen összecsináltam magam, amikor megláttam. Teljesen vak volt és kopasz, hosszú szakála a földet seprte. Adamantit kesztyűt, mágikus koponyát, energiapajzsot és sárkányölő kardot viselt. Furcsa jel díszelgett drako vértjén; egyszerre láttam, hallottam és éreztem az orrommal, a legjobban úgy tudnám körülírni, hogy valamiféle édeskés illatú halászikoly volt, bézs alapon. Nem tudom milyen szövettség jele lehet, de elég fenyegetőnek látszott (hallatszott és szaglott).

Még ijesztőbb volt az övéen fityegő 94 kalandozóskalp. Valahogy nagyon nem volt kedvem felkerülni 95.-nek, megpróbáltam hát elpucolni. Ő azonban dörgő hangom utánam szól: Megállj, halandó! Megdermedtem. Lassan visszafordultam, ekkor ismertertem meg, kivel állok szemben. Toborzásigtló Vlagyimír volt az, az olimpia győztese. Alaposan megváltozott, amióta átvette a jutalmul kapott zant. Kihullt a haja, megvakult, és most már nem csak a Raia szimbóluma lógott a nyakában. Mellette Fairlight és Dornodon jelképe is ott csüngött. A három szent szimbólum néha összekocant, és ekkor szikrák csaptak át a másik felé, Vlagyimírt azonban ez egyáltalán nem zavarta. Halandó! – kiáltotta felém. – Látom, a sötétség útját követed. Megparancsolom, hogy igyekezz kelet felé és segédkezz varkaudar szolgálaimnak a zan indukátorok építésében! Ha jól szolgálsz, túlélheted a következő világegést. Siess, mert legközelebb nem kímélem meg az életed! – I.i.i.i.igen, megyek már! – rebegtem, és gyorsan futásnak eredtem. Átrohantam fótéren és csak jónéhány utcával odébb mertem megállni. Elgondolkoztam a dolgokon. Ez a Vlagyimír valami nagy dologra készül. Ő a leghatalmasabb figura ezen a tájon. Én mindig szerettem a győztesek oldalán állni. (Emlékszem, otthon, amikor gonyolékdobó versenyt játszottunk, a győzésre álló csapatba szépen lassan átszivárogtak a játékosok. A végén a vesztes csapatnak nem volt játékos. Úgy tűnik az, hogy a győztes oldalon szeretünk állni, faji jellegzetesség nálunk.) Sok dolgom van azonban, amit nem szeretnék most félbe hagyni. A legfontosabb az árnymanó banda alapítása. Remélem Vlagyimír elég elfoglalt mostanában és nem emlékszik pontosan minden mocskos kis árnymanóra, akivel találkozott. Előbb befejezem a saját dolgaimat, aztán megyek neki segíteni. Talán csak az utolsó követ kell majd beraknom. Így jó lesznek nála is, és a magam dolgát is befejezhetem.

MANIFESZTÁTOR



Kissé megnyugodva léptem be a fegyverboltba. Gyorsan eladtam a bakkura csizmám és vettem helyette egy fekete csizmát. Kemény, jól cserzett, tuti kis lábbeli ez. Nem is értem, mit voltam annyira oda azért a vacak bakkura csizmaért, ebben még lovagolni is lehet. A helytartói hivatal előcsarnokában magas jutalmat hirdettek mindenkinek, aki három orgylikos tört beszolgált. Elmosolyodtam, a napokban pont három ilyen bestiával végeztem. mosolyogva léptem be hozzájuk. Ledobtam az asztalra a három tört és szélesen elmosolyodtam. – Hát ezeket meg honnan loptad? – kérdezte a hivatalnok. Kikértem magamnak a gyanúsítgatást és követeltem a jussomat. Vonakodva előhúzott egy hasas erszényt és elem dobta. Aztán mellé rakott egy térképet is. – A városi tatu tenyésztelep térképe. Ujabbán egyre több sötét gnóm garázdálkodik arrafelé. Halenyomod őket, meglesz a jutalmad. – Rendben van, pohos hólyag. – válaszoltam, és gyorsan kiszaladtam.

Úgy éreztem, itt az ideje, hogy eltűnjek ebből a városból. Nem ártana elindulni a közös tudat alapításának helye felé sem. Sajnos, hogy ez pontosan hol történik, azt még neked sem mondhatom el, egyetlen naplóm. Tudod, Esztit sokan üldözik, akiket már megkönyörített, ilyenek pedig bőven vannak. A Serény Múmiák nagyon fenekednek rá. Volt valami vitája a korábbi főnökkel, Pizskos Freddel. Őt azóta leváltották, de az új göré, valami Clodonar folytatni kívánja a vendettát. Ez a Clodonar állítólag még a korábbi főnöknel is tökkelütöttebb, de ha a kezébe jut a naplóm, talán még ő is felfogja, hogy hol található meg Esztit. Azt pedig senkinek sem kívánom, hogy az egész múmia társaság a fejének essen. Igaz nem túl egészséges csapat, de nagyon hatalmas fickók vannak benne.

A városon kívül újból a szokásos kerékvágásba esett vissza az élet. Szörnyirtás, mázskálás stb. A

mai listára egy mutáns pók, egy garokk meg egy uzbány került fel. Volt persze pár bestia, ami ellen semmi esélyem sem volt. Találkoztam például egy másfél méter magas bogárral. Óriási szarva és hatalmas karmai voltak (Jerikó ilyen karmokat kötözött a kezére. Gondolom elég jól sebeznek közelharcban). Persze semmi esélyem sem volt ellene.

Nem feledkeztem el a szokásos, esti ceremóniákról sem. Egy kicsit súlyoztam két mangán ananással. Aztán megpróbáltam megfejteni a következő feladványt: „Két árnymanó négy botot lop egy faluban, de egy harmadik ellopja az egyikőtől az egyiket, de a nagynénje ad neki egyet, amit az egyikőtől lopott el, de azt visszalopja, aki ellopta az elsőt, de aki a másodikat lopta, az elveszt egyet, amit a legelőször lopott. Kinek hány botja lesz a végén?” Nem nagyon ment, majd még töprengök rajta.

Azután hosszasan átgondoltam a helyzetemet. Nem is olyan elsomorító: 1. Még mindig élek. 2. Hatalmasabb vagyok, mint a falunkból bárki valaha is volt. 3. Hamarosan az egyik legjobb banda tagja leszek, ami valaha is létezett. 4. Segíthetek valakinek egy igazán nagy gonoszságban.

Azért vannak szomorú dolgok is: 1. Nem én vagyok a leghatalmasabb a világon. 2. Nem én leszek a banda főnöke. 3. Ha nem segítetek Vlagyimíreknél, nagyon rosszul járhatnak.

Még így is 4:3, tehát érdemes élni. Boldogan szcenderedtem el.

664. Nap

A szokásos reggeli gyakorlataim (imádságok, gyógyítás, felesleges dolgok kihajtása, csapda felszedése), indultam tovább a megbeszélt találkozó felé. Erősen nyugatnak vettem az utam. Most, hogy elhagytam a civilizált vidéket, kellemes érzés áradt szét a testemben: itt nincs városi őrség! Gyorsan elhatároztam, hogy mindenkit kifosztok, akivel találkozom.

Természetesen, mint Ghallán mindig, most sem volt eseménytelen az utam. Összeakaszkodtam egy sullárral, de nem bírtuk eldönteni, ki a jobb, ugyanez volt a helyzet egy sóhajtó doronnyal is. Találkoztam két vadász varkaudarral is. Ezek már keményebbek, mint a mezei varkaudarok, de még így is játszi könnyedséggel végeztem velük. Gyorsan megszereltem, viselik-e Vlagyimír szövetségének jelét, de szerencsémre nem volt rajtuk semmi ilyesmi. Az egyik halálhörgéséből megtudtam, hogy éppen Vlagyimír toborzó kommandója elől menekültek. Hogyan lehet Toborzásigtló Vlagyimírak toborzó kommandója? Nem tudom, de aki olyan tudathasadásos, hogy három isten szimbólumát is viseli, azzal minden megtörténhet.

Táborhely után kutatva találtam rá egy mutáns pókra. Pár csapás volt csak és élettelenül terült el. Nem hiába, kemény legény vagyok én. A nagy mázskálás egészen kifárasztott, jó lenne már gondoskodnom, valamilyen hátsoról. Elnyom az álom, majd folytatom...

S.P.

DRUIDÁK

A Gellifurcsa Ősi Druidák Keresztje Készítésén Kétféle vezető druidaszóval és egy új színtel. Dűmely / A D D Valóságban Dalkészítés

A tisztás közepén letérdelt. Lány szellő zsongása ölelte át. Selymes hosszú fürtjein a hajnal pirja tündökölt. Az erdei patak hamvas ragyogása megcsillant tekintetében. Karcsú derekát lassan körbefonták a vadrózsák színnai. Mozdulatlanul állt, szinte beleolvadt a környezetbe. Ekkor halk suhogással egy hatalmas sas ereszkedett le melléje. Elsőként akarta üdvözölni az erdő leányát...

A természet örök egyensúlyának védelmezői különös emberek. Létüket mindig is a titkok és rejtelmek homálya kendőzte. Mindenki tudja, hogy léteznek, de sokat csak kevesen tudnak róluk. Ők a druidák. (Kultúrtörténeti szerepüket lásd Bíborhold 1993/2.- a szerk.)

Az AD&D-ben is megtalálhatjuk őket. Megalkotásukhoz a nyugati mondavilágban megjelenő természetimádó papok szolgáltak például. A játékbán a specializálódott papok egyik fajtájaként találkozhatunk velük. A természet papjai és az egyensúly őrzői. Ennek megfelelően jellemük csak teljesen semleges lehet. A természethez szorosán kötődő életmódjuk miatt csak olyan páncélzatot és fegyvert viselhetnek amely ott előforduló természetes anyagokból előállítható. Varázslási lehetőségeik is az őket körülvevő környezetre épül. Druida csak ember vagy féltündér fajú lehet. Más papok által használható mágikus tárgyakat általában a druidák is képesek alkalmazni. Az egyedi mítoszhoz vagy jellemhez kötődőket persze nem. Egy nagyon fontos eltérés azonban, hogy az írott anyagok tiltottak nekik. Így értéktelen számukra bármely nagy hatalmú varázskönyv vagy mágikus tekercs. A természetes életmódból adódóan ellenállóbbak a tűz és az elektromos hatásokkal szemben. Fejlődésük folyamán elsajátítanak néhány hasznos trükköt, amelyet mind természetes környezetükben, mind másutt igen hasznosan alkalmazhatnak. Nagyon fontos különbség még más papokhoz képest, hogy a druidák nem rendelkeznek az élőholtak elűzésének képességével.

Ezek voltak röviden az AD&D-ben a druidák főbb jellemzői. A további részleteket mindenki megtalálhatja a Játékosok Kézikönyvében. Nem szabad azonban elfelejtenünk, hogy a druidák nem egyszerű emberek. Nem választhatóak el környezetüktől. Sajátos életmódjuk és filozófiájuk fontos léte életüknek. Vallásuk központja

a természet. Noha istenük néha konkrétan is megszemélyesül (pl. Ki vagy Mielliki), valójában a Földanyát, azaz az őket körülvevő természeti valóságot tekintik hitük forrásának. Elsődleges számukra az egyensúly és a nyugalom. Véleményük szerint mind a jó, mind a gonosz csak a végtelen egység időleges kilengései. A jelen a fontos. A múlt megváltoztathatalan tények összessége, a jövő kiszámíthatatlan változás. A természet ősi törvénye a ciklikusság. Az élet a születéssel veszi kezdetét, majd a hosszabb-rövidebb növekedésen át tart az út a halálig. Végül az újjászületés biztosítja azt, hogy semmi sem múlik el csak más formában tér vissza a valóságba. Ez az örökös körforgás a természet ősi redje. Ezért a druidák egyaránt tisztelik az életet és a halált, a születést és az elmúlást. A gyengék sorsa az elbukás, az erőseké a túlélés. Ha vadászunk vagy tűzfát keresünk az erdőben, nem vonjuk magunkra a druidák haragját. A táplálékszerzés a természet része. De biztosan retteghetünk tőlük, ha csak az okatlan megszárlás vagy a fényűző pazarlás vezet minket. Alapos ok nélkül senkinek sincs joga más élőlény életébe beavatkozni, legyen az akár csak egy apró virág vagy egy kecses szarvas.

A druidák általában magányos remeteként élnek, egymagukban gondozzák a felügyeletük alatt lévő erdőt. Valójában azonban nincsenek egyedül. Számptalan erdei lényel élnek békés összhangban. Segítenek egymásnak és felügyelik a nyugalmat. Tartózkodóak és bizalmatlanok minden idegennel szemben, ha lehetséges, inkább elkerülik őket. Csak ritkán csatlakoznak hozzájuk. Van azonban néhány druida, aki vándorolva járja a világot. Híreket visznek és hoznak társaiktól, információkat gyűjtenek. Nincsenek sokan, de szerepük fontos, velük találkozhatunk nagyritkán a vadonon kívül. Ha valaki druidát szeretne játszani, akkor ő is egy ilyet alakíthat. Ezek a fordulatokkal és veszélyekkel tarkított kóborlást választották a nyugodt építés helyett. Noha lakott helyeken is megtalálhatóak, nem szeretik a mesterséges környezetet. Sehhol sem töltenek hosszabb időt.

A druidák magányos volta jellemző életükre. Ennek ellenére kialakult társadalmuk van. Nagyon különös társadalom, amely nehezen érthető a kívülállók számára. Benne szigorú rend és

hiearchia uralkodik. Amikor valaki druidává válik, része lesz ennek a közösségnek. Egy életre elfogadja szabályait, törvényeit, visszafordíthatatlanul részévé válik társadalmuknak. A magányos élet mellett azonban nagyon fontosak a ritka és rövid ideig tartó személyes kapcsolatok. Mivel minden írás tabu, ezért a tudást az egyének magukban őrzik. Amikor eljön az idő, hogy a druida újabb ismereteket fogadjon be, felkeresi egy nagyobb tudású társát. Mindegyikük ismeri azt a titkos ősi nyelvet amelyen a tudás fonálát adják tovább. A hosszú évek bölcs tapasztalatai így jutnak el lassan a társadalom fiatalabb tagjaihoz is.

Druidává válni nem könnyű feladat. Lemondani a külvilág forgatagáról és elmélyülni a természet végtelenjébe nem mindenki képes. Mérhetetlen türelem kell a tökéletes nyugalom befogadására. A belépni szándékozó jelölteket évekig rejtett szemek kísérik. Figyelik sorsukat. Várják a pillanatot amikor már felkészültek új életükre. A beavatási szertartás egy rejtett tisztáson – a szent helyek egyikén – történik. Az ünnepélyen összegyűlnek a környékbeli druidák, megjelenik az adott terület egyik vezetője is. A beavatás után kijelölik az új tag gondozására bízott területet; azt, ahol élete majd részévé válik a természet rendjének. E területek általában kisebb nagyobb erdőségeket ölelnek fel a druidatársadalom nem túl népes, ezért ezek nem ritkán igen messze is lehetnek egymástól.

A druidák társadalmában 12. szintű és azt meghaladó tudással csak korlátozott számú tag rendelkezhet. Ők a társadalom vezetői; irányításukkal működik az egész világot behálózó szervezet. Ha közejük egy alacsonyabb tudású fel szeretne lépni, akkor szigorú szabályokkal meghatározott párvialban le kell győznie a helyi lenlegi birtokosát. A harc lehet mágikus vagy fegyveres, esetleg a kettő kombinációja. A küzdelem tarthat akár az egyik fél haláláig, akár addig, amíg egyikük földre nem kerül. A szabályokban a felek a viadal előtt kölcsönösen megállapodnak. Aki sikerrel járt, az elfoglalhatja az őt jogosan megillető helyet. A vesztes tudásban és tapasztalatban visszaesik egy szinttel lejjebb és kezdheti előlről a felkészülést a továbblépésre. Ez a szigorú, de igazságos módszer biztosítja, hogy a megfelelő vezető pozíciókat mindig a legalkalmasabb tag látja el. E rendszer alól csak a legfelső vezető személye, a Druida Felsője a kivétel. Ha ez a hely megüresedik, akkor a várományosok maguk közül választják ki az utódot.

A 12. szintűkből kilenc darab található egy konti-

nensen, ők azok akiket tulajdonképpen a Druida névvel illehetünk. A náluk alacsonyab szintűek megnevezésére a Beavatott szót használják. Mindegyikük szolgálatába három alacsonyabb tudású tag van beosztva. A legújabb keletű Druida munkáját három 1. szintű, a legtapasztaltabbét három 9. szintű segíti. A 13. szintűek a Fődruidák (Archdruid). Belőlük csak három van egy kontinensen. Szolgálatukban három darab 10. szintű Beavatott áll. A kontinens Fődruidái közül három kiválasztott az aki a Druida Felső (Grand Druid) szolgálatában áll. A 14. szintű Nagydruidából (Great Druid) csak egy van kontinensenként. Munkáját három 11. szintű Beavatott segíti. A 15. szintű Druida Felsőből (Grand Druid) csak egy létezhet az adott világban. Ő az, akinek kezében összpontosul az egész druida társadalom. A Druida Felső közvetlen szolgálatában kilenc olyan druida áll – általában 7. és 11. szint közöttiek –, akik nincsenek benne egyik földrész hierarchiájában sem. A Druida Felső, ha belefárad a társadalom irányításába – illetve ha elegendő tapasztalatot gyűjtött össze – továbbléphet a fejlődés ütemében. Ekkor elveszíti eddigi tapasztalatait és hierofanta (hierophant) druidává válik. Azaz a druida társadalomtól eltávolodott, kötöttségektől mentes önálló természetjéről. Semmilyen kapcsolatra nincs a továbbiakban szüksége. Minden új ismeret önképzéssel képes elsajátítani. Életét továbbiakban teljes egészében az elmélkedésnek vagy új ismeretek felfedezésének szentelheti. 15. szint felett a hierofanta druidák már nem kapnak új varázslatokat. Azonban minden szintlépéskor új képességek távlatai nyílnak meg előttük.

A fentiek alapján láthattuk, milyenek is valójában ezek a különös emberek és sajátos társadalmuk. Sok sikert és változatos élményt kívánok azoknak, akik ezek után kedvet éreznek ahhoz, hogy belekóstoljanak ebbe a különös életformába. De még egyszer felhívom figyelmüket azokra a kötöttségekre, amikkel ez jár. Jól gondolják meg ha druidával szeretnének játszani. Ez nem az a nép, amelynek bármely tagja a gazdagságot, a hatalmat vagy a mérhetetlen tudást hajszolná. Nem a pénz és nem a varázstárgyak motiválják őket. A druidák nem küldik gondolkodás nélkül a halálba megidézett segítőt, nem nézik tétlenül az értelmetlen pusztítást. Az üzlet is hidegen hagyja őket, a természet és az élet tisztelete az, ami mindennél fontosabb számukra. A nyugalom és a természet örök idők óta létezik és mindenkor létezni is fog. Ők csak parányi, de annál fontosabb láncszemek az örök egyenesűly végtelen vonalán...

Az alábbiakban példaként vázolom Dart világa Druida Szövetségének felépítését és annak néhány jellemző vonását.

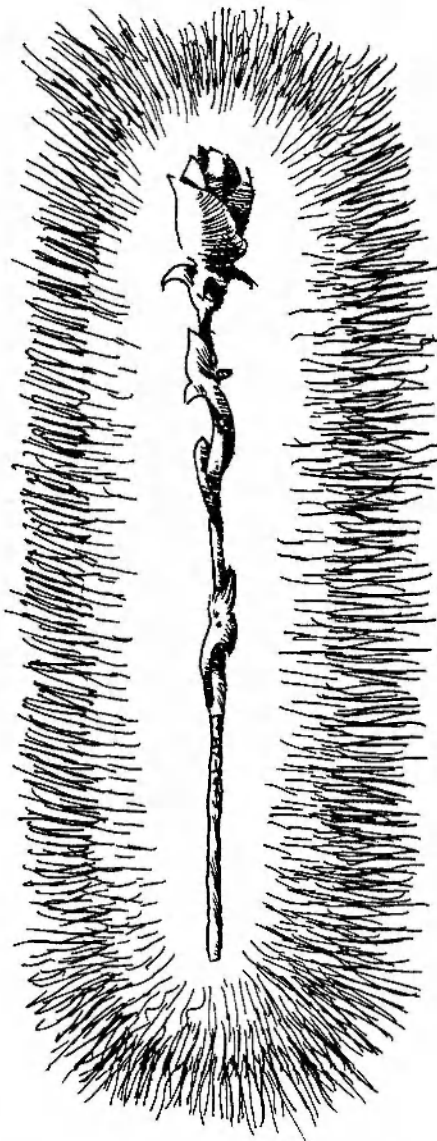
A Zöldellő Juhar Druida Szövetség

A különböző tisztségeket betöltő druidák birtokolnak egy vagy több különleges tárgyat. Ezek egy része a mindennapos varázstárgyaktól eltérő funkciójú, de azoknál nem nagyobb hatalommal rendelkezik. A tárgyak másik fele isteni eredetű. E tárgyak a druida szövetség egy adott pozíciójához kötöttek. Ha más tölti be a posztot az

előd továbbadja őket a következő utódnak. A tárgyak egy része helyhez kötött és nem mozgatható, amíg mások mindennapos használati eszközöknek tűnnek.

A szövetség neve *Zöldellő Juhar Druida Szövetség*. Központja Gerlian erdejének rejtett tisztása. Tagjainak száma körülbelül 360. Ennek kétharmada 4-7. szintű. A központban kialakított erdei házikókban él a Druida Felső kilenc segítőtjével, a Nagydruida, az egyik Fődruida és két Druida a szolgálatukban lévő kisegítő beavatottakkal, az átutazóban lévő hírnökökkel együtt körülbelül 30 fő.

A Druidák egy-egy fontos területre szakosodtak, ezen terület kérdéseivel, az ezeket érintő



eseményekkel foglalkoznak. Speciális varázstárgyak is ennek megfelelő képességekkel rendelkeznek. A Fődruidák három-három Druida területet tartják kézben. Összefogják és irányítják tevékenységeiket. Egy különleges és egy isteni eredetű tárggyal rendelkeznek. A Nagydruida az egész druida társadalom védelmi és igazgatási tevékenységét fogja össze. Operatív kérdésekben ő irányítja a szervezetet. Birtokában két speciális és két isteni eredetű eszköz van. Mindezek felett áll a Druida Felső, aki csak az egész társadalmat érintő, valamint a külvilággal kapcsolatos fontosabb dolgokat irányítja. Három speciális és három isteni tárgy kizárólagos felügyelője.

Druida Felső (Grand Druid):

Juharlevelű Zaxon. Élete hatvanas éveinek elején járó ember férfi. Már több mint harminc éve tölti be eme tisztséget. Felvilágosult vezető. Irányítása alatt a druidák kiléptek az ismeretlenségből és komoly politikai tényezővé váltak. Zaxon laza kapcsolatokat épített ki Dart világi hatalmaival. Legendás cselekedeteivel hírnevet és méltó elismerést vívott ki valamennyi kontinensen.

Nagydruida (Great Druid)

Villámtekintetű Telihold. Középkorú ember férfi. Már két évtizede van ezen a poszton. Tradicionális elveket valló, konzervatív gondolkodású ember. A druida szövetség elzárkózásának híve. Minden esetben latba veti tekintélyét, hogy a szervezet – amíg csak lehetséges – tartsa távol magát a külvilág eseményeitől. Ennek ellenére kiválóan tájékozott a világ eseményeiben. Külön hírvívó és információs hálózatot dolgozott ki. Páratlan stratégiai érzékkel rendelkezik. Már több, a szövetséget fenyegető támadást hiúsított meg bravúros akcióival. Kemény szóval és nagy precizitással irányítja a társadalmat. Munkájának eredményeként napra kész, pontos információk állnak rendelkezésre a világméretű szervezetről.

Fődruidák (erősorrendben):

Anonus (I.). Fajtársai között fiatalnak számító féltündér férfi. Az **Idő és észlelés (1.)**, az **Élet (6.)** és a **Teremtés és újjászületés (8.)** területeinek irányítója. Páratlan karrier emelte nemrég ebbe a tisztségbe. A *világmindenség színeinek botja* megtalálásával hatalmas hőstettet vitt végbe. A legendás isteni varázspálca darabjait messzi tájakra sodorta az évezredek vihara. Éveken át tartó kalandos útja alatt sikerült ennek az ősi druida ereklye egyesítése. Sikerével éppen egyidőben üresedett meg az I. Fődruida helye. Hosszú vita után a druida társadalom vezetői őt javasolták a tisztségre. Eddig nem volt példa rá, hogy valaki a Druida fokozat kihagyásával lépjen előre. De sikere oly nagy jelentőségű, hogy az ősi tradíciókat is figyelmen kívül hagyva kivélt tettek személyével. A korábban nagy tudással rendelkező fiatal tehetség mára már komoly személyiség. Kalandozásai korából származó világi kapcsolatai révén széles ismeretekkel bővítette az általa irányított területek munkáját.

Nyolcvirág (II.). Fiatal ember férfi. A **Halál (3.)**, a **Harc és küzdelem (5.)** és a **Védelem és óvás (7.)** területeinek irányítója. Hosszú évek szorgalmas munkájának eredményeként jutott el eddig a beosztásig. Keveset lehet tudni róla. Nincsenek kiugróan nagy eredményei. Lassú, de folyamatos fejlődéssel vált a legjobbak egyikévé. Szótlan precizitás jellemzi. Bármely helyzetben hibátlanul helytáll. A halálos közelharc és a tervszerű védekezés jeles szakértője. Megfontoltságával fontos tényezője a nagyobb döntéseknek.

Örökzöld Fenyőillat (III.). Öregkora közepén járó ember férfi. Az **Őselemek (2.)**, az **Állatok (4.)** és a **Növények (9.)** területeinek jeles tudora. Életét a természet alapvető összetevőinek kutatásának szentelte. A hosszú évtizedek során szinte maga is egyévvált vele. Egyaránt rendelkezik a végtelen időnkig tartó, szótlan mozdulatlanság és a mindenre kiterjedő, a mindennapi érzékszerveket is meghaladó észlelés tudományá-

val. Az ősi elemi összetevők minden rezdülése akár a szavak csengenek elméjében. Napjait a végtelenbe merülő meditálással és érzékeléssel tölti kedvenc ligetében. Csak ritkán és rendkívüli esetekben vesz részt a társadalom életében, de ekkor páratlan bölcsessége és végtelen élettapasztalata nélkülözhetetlen. Ezért az irányítása alá tartozó három Druida valamelyest nagyobb hatalommal bír társaiknál a saját szakterületének dolgaiban.

Druidák (erősrendben):

Töprengő Sziklacsúcs (1.). Korosodó féltünde férfi. Az **Idő és észlelés (1.)** területének specialistája. A felderítő mágiaik mestere. Számos új észlelési mód kidolgozása köthető személyéhez. Druidává válása óta elsősorban az idő tanulmányozásával foglalkozik. Távoli vidékeken végzett kutatásai során elsajátított sok világi ismeretet az idő fogalmáról. Legjobban a múlt szövevénye és a jövő elágazásainak problémája foglalkoztatja. Kutatásaiban az időben való előre- és hátramozás lehetőségének problematikáját tanulmányozza. Apróbb eredményeire bizonysgal a birtokában lévő néhány igen különleges tárgy szolgál.

Folyóparti Forró Szellő (2.). Középkorú féltündér nő. Az **őselemek (2.)** területének specialistája. Az elsődleges és a másodlagos elemi összetevők jeles ismerője. Különleges tárgyai segítségével képes az elemi síkokkal való kapcsolatteremtésre. Feladata az innen származó lények és energiák felhasználásának, ellenőrzésének irányítása.

Sötét Holló (3.). Középkorú ember férfi. A **Halál (3.)** területének specialistája. A természetes elmúlás és a mesterséges pusztítás szakértője. Ismeretei nélkülözhetetlenek a külső támadások lokalizálásának és semlegesítésének érdekében. Segítségével mielőbb felfedezhetőek a pusztulás folyamatai. Szerepkörébe tartozik még az elmúlás ösvényére lépett lelkek földi maradványainak végső nyugalomba helyezése és tiszteltre méltó emlékeik őrzése.

Fényesbundájú Oszkár (4.). Fial ember férfi. Az **Állatok (4.)** területének specialistája. Felügyeli a természet állatvilágának gondos egyensúlyát. Szemmel kíséri a fajok életkörülményeit. Ellenőrzi a ragadozók, a szörnyek és a humanoidok vadászatait. Megakadályozza a jogos szükségleteket meghaladó pusztítás elhatalmasodását. A druida társadalom tagjai által megidézett vagy megszelídített állatok érdekeinek képviselője.

Szökellő Tigris (5.). Huszas éveiben járó ember nő. A **Harc és küzdelem (5.)** területének specialistája. A druida társadalom fegyveres ismereteinek legfőbb mestere. Folyamatosan ellenőrzi és fejleszti a fontos pozíciót betöltő druidák beavatott szolgálóinak harci ismereteit. Külső támadás esetén a védelmező erők vezetője. Az előrelépések párviadalainak felügyelője.

Hangaillatú Aranyalana (6.). Elbűvölő szépséggel rendelkező, életvidám, fiatal ember nő. Az **Élet (6.)** területének specialistája. Feladata a betegek és a segítségre szorulóknak támogatása. Az **Élet botja** segítségével tovaúzi az ártalmas körök szenvedéseit. Képes meggyógyítani pusztítások és vérengzések által a természetben okozott sebeket. Kivételes esetekben képes felülkerekedni még az értelmetlen halálon is. Harcban és küzdelemben a sebesültek gyógyítója.

Vigyázószemű Harangvirág (7.). Középkorú ember nő. A **Védelem és óvás (7.)** területének specialistája. A gyengék és elesettek oltalmazója. Az árva és a fiatal teremtmények gondozója. A rejtőzködés és az önvédelem mesterei oktatója. Feladata külső támadás esetén a védtelen teremtmények és a harcban részt nem vevők biztonságba helyezése.

Ólelő Napsugár (8.). Fial féltündér nő. A **Teremtés és újjászületés (8.)** területének specialistája. Az újszülött teremtmények gondozója. A természet gyarapodását kíséri figyelemmel. Ezen kívül a mágikus úton létrehozott vagy megváltoztatott lételemek felügyelője is. Ellenőrzi az életet befolyásoló mágikus hatások jelenlétét és használatát.

Hajnali Harmat (9.). Nagyon fiatal ember nő. A **Növények (9.)** területének specialistája. A növények fejlődésének, változásának felügyelője. Ellenőrzi a druidák és más teremtmények növényvilágban okozott változtatásait. Irányítja a növényi anyagok felhasználását. Megakadályoz minden, nem a létszükségletet kielégítő, pazarlást vagy pusztítást.

Az alábbiakban példaként közlöm a **Zöldelő Juhar Druida Szövetség** birtokában levő különleges tárgyak közül kettő részletes leírása. Az első az **Élet botja**. Ez egy különleges képességekkel rendelkező varázstárgy. A mindenkor **Élet** szakterületet vezető Druida tulajdonában található. Avatatlan kezekbe kerülve néhány nap alatt elveszti mágikus képességeit. A második egy isteni eredetű varázserővel is bíró ereklye, a **Örökzöld Juharfa**. Maga a druida szövetség is erről kapta nevét. Ez egy hatalmas méretű juharfa,

amely mágikus energiákkal van felruházva. Helyéről semmilyen módon nem távolítható el, hatalmának teljes egészét pedig csak a mindenkor **Druida Felsőg** bírja ellenőrizni.

Az **Élet botja** (speciális varázstárgy):

Körülbelül egy méter hosszú fehér fából készült bot, az egyik végén kissé

megvastagodó résszel, amelyet nyíló virág alakúra faragtak. A bot többi része a virág lágyan körbe csavarodó szárát és ahhoz simuló leveleket mintáz. Kézbe fogva halvány fehér derengés veszi körül. Az **Élet botját** csak druidák képesek használni. Mindenki más kezében folyamatosan veszít energiájából. A bot eredetileg 24 töltettel rendelkezik. Maga a varázstbot energiáját az élő természetből nyeri a druida közvetítésével. Ha hosszabb ideig nincs a druidával fizikai kontaktusban, akkor naponta csökken eggyel a benne felhalmozott életenergia. A varázstbot használója által újratölthető. Az energia visszaáramoltatása órákon át tartó és teljes nyugalmat igénylő szer-tartással lehetséges. Ezen idő alatt a druida a bottal és a természettel eggyé válva meditációs koncentrációval áramoltatja át a természet élet-erejét a botba. Minden óra meditáció 1 töltetet áramoltat át. A druida minden töltet után a megpróbáltatások miatt veszít 1 életerő pontot. Az elveszített életerő pontok csak pihenéssel nyerhetők vissza (1HP/1nap ütemben).

Funkciói:

- **Sebek gyógyítása (Cure Wounds):** Minden hiányzó életerő (HP) visszatér az élőlénynek, akihez a parancsszó kimondása után hozzáér-tik. A funkció bármilyen élő teremtményen 1 töltetbe kerül.

- **Betegségek gyógyítása (Cure Disease):** Bármely mágikus vagy természetes betegséget meggyógyít 2 töltet felhasználásával. Ezekbe be-leértendő a vakság (Blindness), a sükettség (Deafness) és az örület (Insanity) is.

- **Természet gyógyítása (Heal Nature):** A bot ezen funkciója alkalmas arra, hogy 3 töltet felhasználásával a természet elhalt, normális vagy mágikus úton elpusztított, esetleg súlyosan sérült területeit újjáélesztse vagy felgyógyítsa. Egy használat esetén 60 méter sugarú körben lévő apró élőlények (rovarok, csigák, baktériumok stb..) feltámasztása, valamint a sérült növényvilág megújítása válik lehetségessé. A terület a bot használata után olyanná válik, mint amikor még vígan burjánzott.

- **Élőlények feltámasztása (Raise Dead Any Creature):** Bármely halott élőlény (humanoid, állat vagy szörny) feltámasztható 4 töltet felhasználásával. A bot varázssereje legfeljebb 12 napja halott lények életét képes visszaállítani. A feltámasztott teremtmény a procedúra után teljes életerejében (max.HP) fog megelevenedni. Nincs szükség semmilyen ellenőrző dobásra (resurrection shock check) és napokig tartó pihenésre sem.

Megjegyzés: Nem szabad elfelejteni, hogy a druidák egyaránt tisztelik mind az életet, mind a halált. Ez a természet rendje, amelybe nem avatkozhatnak be ok nélkül. Ennek ellenére lehetnek kivételes esetek, amikor az elpusztult teremtmény feltámasztása megengedhető számukra.

A bot valamennyi funkciója egy élőlényen naponta (24 órás periódus alatt) csak egyszer alkalmazható. Többszöri használata esetén a töltetek elvesznek és semelyik hatás nem jön létre.

Az **Örökzöld Juharfa** (artifact):

Gerlian erdejének középpontjában található az erdőjárók legszentebb ligete. A rejtett tisztás különös béke és nyugalom hangulata járja át. A tisztás közepén egy hatalmas juharfa áll. Szét-



terülő lombja fedelet von a liget fölé. Örökös csend és halványzöld derengés övezi a fa környékét. A juharfa változatlan formájában áll itt az idők kezdete óta. Nem növekszik és nem követi az évszakok törvényeit. Sosem virágzik, de sosem hullatja levelét sem.

A tisztás nem mindenki számára elérhető. Azok, akik lelke erős gonoszszággal vagy rendíthetetlen jóssággal van átítva, sohasem képesek megtalálni a rejtekhelyet. A tisztás teljesen védett bármilyen eredetű észlelési és kutatási módszerekkel szemben. Bárki, aki megpillantja a szent fát, megszabadul minden szívét nyomasztó gondtól, bajtól, és káros gondolatától.

Persze amint eltávozik a látogató visszatérnek az eredeti érzései. A juhart 5 méternél közelebb csak a Druida Felső (Grand Druid) tudja megközelíteni. Ha valaki valamely trükkel közelebb került (pl. mágikus segédlettel), akkor egy ellenállhatatlan erő egy kör alatt lassan eltávolítja 5 méterre távolra. A fa tökéletesen immunis minden mágikus vagy mentális hatásra. Halandó lény semmilyen módon nem képes kárt tenni benne. Maga a fa magas intelligenciával rendelkező lény. Érzékelése hatékony és igen kiterjedt. Része Dart világának természeti egységének. Így azonnal értesül a világban történő, a természetet befolyásoló nagyobb eseményekről.

Funkciói:

- Erdőség (Woodland): Aki megérinti a fát, képes elméjében felfogni Gerlian erdejének valóságát. Tud minden élőlényről, legyen az ittlakó vagy idegen, aki az erdőben van. Észleli pontos helyüket és cselekedeteiket.

- Üzenet (Message): A fa segítségével üzenetet lehet küldeni a természetén át, bármely személyesen ismert élőlénynek, ha az akkor éppen természetes környezetben tartózkodik. Az üzenet tetszőleges hosszú lehet.

- Időjárás befolyásolása (Control Weather): A fa Gerlian erdeje körül állandóan ideális időjárási viszonyokat biztosít (rendszeres csendes esők viharok nélkül, napsütés, télen szolid havazás stb...). A fával kontaktusban lévő személy képes az erdő körüli időjárást naponta maximum 15 órára tetszőlegesen változtatni. Természetesen a druidák csak igen ritkán élnék ezen *felesleges* lehetőséggel.

- Élő falevél (Living Leaf): A juharfa leszakított levele egy különleges szimbólum lehet. Ha a levelet egy láncon valaki nyakába akasztják, akkor az tovább él és nem pusztul el mindaddig, amíg hordozója életben van. Ha leveszi nyakából vagy elpusztul, akkor 1 nap alatt elfonnyad és ezzel egyidőben a juharfán egy másik levél is elsárgul. A letépett vagy elsárgult levél helyére egy hónap múlva új nő ki. Azzal aki magán hordozza a levelet a Druida Felső, megérintve a juharfát, bár-



mikor úgy képes beszélgetni, mintha ott állna mellette. Tökéletesen látja és hallja őt, de a partner környezetéről semmilyen információt nem kap.

- Örökkévalóság (Everlasting): Azon élőlények ismeretei, emlékei, akiket elmúlásuk után a fa tövében temetnek el, továbbélnak a juharfa által. A fa különleges gyökerei segítségével magába szívja a holt lelkek tudását. A végtelen tudás a druidák számára csak közvetve hozzáférhető. A fa mellé telepedve egy órai meditáció után a Druida Felső kapcsolatba képes lépni a fa elméjével. Mentális úton úgy társaloghat vele, akár egy intelligens élőlényel. A fa óriási ismerete ezáltal a druidák tudását is növelheti. Haláluk után minden olyan druidát, aki a Druida Felső tiszttségét valaha betöltötte ezen a szent helyen helyeznek örök nyugalomba.

Végezetül részletesebben bemutatom Hangailatú Aranyalmát, az Élet területének Druidáját. Az AD&D statisztikák és a háttértörténet remélem kellő segítséget ad a mesélőnek hasonló személyek megalkotásához.

Hangailatú Aranyalma

Erő:	13
Intelligencia:	16
Bölcsesség:	18
Ügyesség:	14
Egészség:	17
Vonzóerő:	18
AC:	-1 (karkötő + gyűrű)
Mozgás:	12 (normál)
Szint:	12 (Druid)
Életerő pont (HP):	82 (egészség plusszal)
THAC0:	14 (11 szablya, 12 dobonyíl)
Támadások száma:	1 (3 dobonyíl)
Sebzés:	fegyvertől függő
Különleges támadás:	varázslatok (nem jellemző)
Különleges védekezés:	varázslatok (nem jellemző)

Fegyveres ismeretek (jobbkezes): bot, dárda, dobonyíl, szablya, patityta.

Nem fegyveres ismeretek: Gyógyítás, Herbalizmus, Írás/Olvásás, Varázslatismeret, Úszás, Lovaglás, Légi lovaglás (Pegazus), Helyi történetek, Vallásismeret.

Normál tárgyak: a szokásos alapfelszerelés és varázslatkomponensek.

Varázstárgyak: Védelmező varázsgyűrű (Ring of Protection) +3, Védelem karkötői (Bracers of defends) AC:2, Melegség gyűrűje (Ring of Warmth), Alkalmazkodás nyaklánc (Neklace of Adaptation), Méreg elleni amulett (Periapt of Proof Against Poison) +4, Pajzsbross (Brooch of Shielding) (#52), Élet botja (Staff of Life), Görbe kard (Scimitar) +3, 6x Dobonyíl (Dart) +2, Tárolás zsákja (Bag of Holding).

Varázsitatok: 2x Extra Gyógyító ital (Extra Healing), 3x Gyógyító (Healing) italka, Gyógyelixir (Elixir of Health), Édes víz (Sweet Water).

Bevetésre kész varázslatok:

1 szint (6+2): 3x Könnyű sebek gyógyítása (Cure Light Wounds), Méregérzékelés (Detect Poison), Tündérfény (Faerie Fire), Étel- és italtisztítás (Purify Food & Drink).

2 szint (5+2): 2x Méreglassítás (Slow Poison), 2x Beszéd az állatokkal (Speak with Animals), Bővöletérzékelés (Detect Charms).

3 szint (5+1): Védelem a tűztől (Protection from Fire), Vízlelegzés (Water Breathing), Beszéd a halottakkal (Speak with Dead), Csillagfény (Starshine), Állat tartás (Hold Animal).

4 szint (3+1): 2x Komoly sebek gyógyítása (Cure Serious Wounds), 2x Méregsemlegesítés (Neutralise Poison).

5 szint (2): Kritikus sebek gyógyítása (Cure Critical Wounds), Szélkontroll (Control Winds).

6 szint (2): 2x Gyógyítás (Heal)

Hangailatú Aranyalma egy közel 160 cm magas és 56 kg súlyú, 24 éves, arányos testalkatú ember nő. Páratlan szépségével már kislány korában kitűnt társai közül. Csillogó kék szeme és hosszú, derékgig érő szőke haja bámulatba ejti szemlélőjét. Fiatalkorában az Erdőszél nevű kis

falucsukában élt. Még kis korában elveszítette szüleit egy tragikus balesetből kifolyólag. A hat éves árvát ezután az egész falu gondozta, nevelte. Ennek ellenére az idők folyamán egyre zárkózottabb lett. Ahelyett, hogy a többi gyerekekkel együtt játszadozott volna, inkább magányosan kóborolt a közeli erdőkben. Evék alatt nagyon megszerette a növényeket és az erdei állatokat. Már-már közelebb álltak hozzá, mint az emberek, s 14 éves korában felkerekedett, hogy megismerje a természet rejtett ösvényeit. Szerencséjére néhány nap múlva megismerkedett Hópihéval, a hóféhér pegazussal. Szinte pillanatok alatt egy életre elválaszthatatlan társak lettek. Hópihé hónapok múlva bemutatta őt egy idős druidának. Kérészéletű Mammutfenyő vállalta, hogy tanít-

ványává fogadja az ifjú leányt. Pár röpké év alatt Aranyalma okos felnőtt hölgygé cseperedett. 18 évesen a druidák befogadták társadalmukba. Fontos felderítő feladatokkal bízták meg. Ekkor, kóborlásai alatt ismerte meg egész észak Dartot. Kalandozásai alatt sok kedves lényel került ismeretségbe. Mindig mint a gyengék és a sebesültek, rejtélyes és egyben elbűvölő védelmezőként bukkant fel. Csak addig maradt egy helyen, amíg szükség volt segítségére. Így igazán senki sem ismerte meg teljesen. Hű társa, Hópihé mindenhová elkísérte. Csak a nagyobb településeken váltak el néhány napra egymástól. Hosszú és veszélyes kalandjai alatt tapasztalt, nagy tudású természetpap vált belőle. 23 éves korában visszatért mesteréhez, hogy a szövetség belső

munkáját erősítse. Ekkor csatlakozott az Élet területének gondozóihoz. Visszatérése után egy évvel mestere a szeme láttára semmisült meg egy gonosz mágussal folytatott küzdelemben. Kérészéletű Mammutfenyő elvesztése még zárkózottabbá és odadóbbá tette őt. A megüresedett druida hely méltó várományosa lett. Felszentelése után az Élet botja őrzője és az Élet területének irányítója. Felettese Anonus, gyakori távolléte esetén a másik két terület dolgait is ő fogja össze. Bár önállóan, a Fődruida nélkül nagyobb döntéseket nem hozhat, de tekintélye és ismeretei a másik két egyenrangú társa fölé emeli a gyakorlatban...

Szegie

AZ ORKOK BOSSZÚJA

Két évvel ezelőtt, egy forró nyári napon Horváth Antal – mint a „Küzdelem a kardért” győztese – átvehette a Galaktika hatalmas kardját. Idén ősszel – a jeles tudományos-fantasztikus folyóirat munkatársai vezérlésével, – sor kerül a nagy sikerű találkozó folytatására a Kard II.-re, „Az orkok bosszúja”-ra.

A nagyszabású, vetélkedős első fordulójának vendége a Fantázia Múzeuma:

„Felhívás múzeumi gyűjtésre!”

A múzeum úgy véli, számos kortársunk rendelkezik olyan tárgyi emlékekkel, művészeti alkotásokkal, titkos feljegyzésekkel, melyek bebizonyítják, a Fantázia Birodalma most is jelen van hazánk területén, velünk együtt él, növekszik, vagy talán hanyatlik. Kérjük tehát azon gyűjtőket és alkotókat, akik rendelkeznek ilyesfajta ritka nelmikkel, küldjék el azokat vagy azok másolatát a Galaktika (1146 Budapest, Hermina út 57-59.) vagy a Bíborhold szerkesztőségébe, hogy egy egyedülálló kiállítás keretében ezen esztendő őszén a nagyközönség elé tárhassuk őket.

A következő kategóriákra gondoltunk!

- festmények,
- rajzok, fényképek,
- szobrok, domborművek, faragványok,
- mozgókép és hangfelvételek,
- mesék, mondák, versek,
- álmok,
- titkos társaságok történetei.

Köszönettel, a Fantázia Múzeuma.”

A beérkező pályamunkák legjobbjait – már az őszi kiállítás előtt – mindenki megcsodálhatja majd a Holdbázisban. A legjobb eredményt elérők pedig meghívást kapnak a Kard II.-re, s beléphetnek majd Mória éjsötét kapuján...

Az első forduló címe: Teremts birodalmat!

Előben a fordulóban három faj létezéséről előfordulásáról tanúszkodó bizonyítékokat kell gyűjtened. Kettőt mi nevezünk meg, a harmadik kiválasztása a te feladatod. A forduló azért is fontos, hiszen most alkotod meg birodalmad több részét. Készítsd el térképét, meséld a nagyobb városokról, a legszebb várakról. A harmadik (dzsóker) fajta megalkotásánál vedd figyelembe, hogy most csupán az egész birodalom területén elterjedt, mindenütt jelen levő népségről (pl. surranó, hobbit, fánlakó) lehet szó. A két általunk megnevezett nép a következő:

1. az orkok
2. a szabad amazonok

A harmadik nép teljes felfedezése a te feladatod. Nézz szét környezetedben, milyen jelek utalnak az orkok és az amazonok létezésére. Ha találsz ilyet ird le, fess meg, készíts róla fényképet. Küldhetsz verset, elbeszélést, népdalt, szokásleírást.

Gyűjtőmunkádhoz sok sikert kívánunk!

A Játékmesterek

Beszélgetés Steve Jacksonnal

Bíborhold: Mikor kezdte el játszani?

Steve Jackson: Egyetemista koromban kezdtem el hadi játékokkal játszani, már nem emlékszem, melyik volt az első. A Dungeons&Dragons volt az első szerepjáték amivel játszottam, akkoriban ez volt az egyetlen ilyen játék.

Bíborhold: Mik voltak az eredeti tanulmányaid?

Steve Jackson: Sok mindent tanultam az egyetemen, de igazából semminek nem látom hasznát most, viszont három évig én szerkesztettem az egyetemi lapot. Ez sok hasznos tapasztalatot jelentett.

Bíborhold: Hogyan jött az ötlet, hogy játékokat írj, hogy megalapítsd a saját céged?

Steve Jackson: Véletlenül találtam rá egy játék-kiadó cégre Austinban, ahol élek. Jelentkeztem náluk, hogy szerkessem a Space Gamer magazint, de mivel túl jó képesítem volt, inkább a játékok szerkesztésében alkalmaztak. Én szerkesztettem a Monsters, monsters-t, ami még ma is forgalomban van, és a Godsfire-t, ami már régóta eltűnt. Aztán, gondoltam, én magam is írok egyet. Így készült el az O.G.R.E., ami nagy siker volt.

Bíborhold: Sokan úgy hiszik, te írtad a népszerű lapozgató könyveket...

Steve Jackson: Az egy másik Steve Jackson. Ő és Ian Livinstone alapították a brit Games Workshop-ot. Hogy a dolog még átláthatatlanabb legyen, amikor nem győzték kielégíteni a keresletet, megkértek, hogy én is segísek nekik. Három lapozgató könyvet írtam.

Bíborhold: Melyeket?

Steve Jackson: A Skorpió mocsarat, a Robothóst és a Mélység démonait.

Bíborhold: Hogyan jött az univerzális rendszer (GURPS) ötlete?

Steve Jackson: Olyasvalamit akartam csinálni, amire igény van. Elegem volt abból, hogy mindig új szabályokat kellett megtanulnom, ha más környezetben akartam játszani.

Bíborhold: Mennyi ideig írtad a szabálykönyvet?

Steve Jackson: Több mint egy évig. Valójában több mint két évig, hiszen először a harcrendszert adtam ki, és aztán fejeztem be a többit.

Bíborhold: Mennyire követed, hogy mi történik a GURPS-szel?

Steve Jackson: Ma már nem próbálok ki mindent a kiadás előtt. Megbízhatok a munkatársaimban, de természetesen mindent végigolvasok, mielőtt a nyomdába küldenék.

Bíborhold: Magyarországon nagyon népszerű a GURPS Conan. Várhatunk ehhez további kiegészítőket?

Steve Jackson: Négy kalandot adtunk ki a Conanhoz, de a közeljövőben nem tervezünk semmi mást.

Bíborhold: Milyen az együttműködésetek a White Wolf-fal? Több White Wolf játék is megjelent a GURPS-höz igazítva. Lesz GURPS Mage és Ars Magica?

Steve Jackson: Ars Magica nem lesz. A White Wolf-fal kötött szerződésünk az öt Storyteller játékának alapkönyvére és egy-egy kiegészítőre szól. Eddig a Vampire, a Vampire Companion és a Werewolf jelent meg. A GURPS Mage-t a White Wolf visszautasította – szerintem megalapozatlan indokkal –, ezért nem tudom, mikor jön ki.

Bíborhold: Mondanál pár szót a többi játékaikról is?

Steve Jackson: A kedvencem talán az Illuminati, ami egy kártyajáték, melyben a világot kell meghódítani. Ez már majdnem tíz éves, és épp most (szó szerint épp most, éppen ez van a számítógépem monitorján) új kiadásán, amiben kártyagyűjtő játékká dolgozzuk át.

Bíborhold: Ez a játékforma nem túl ismert nálunk. Megtudhatnánk róla többet?

Steve Jackson: Az alapjátékban egy kártyacsomag van, de a kártyák véletlenszerűen vannak összeválogatva a nagyon sok lehetséges kártyából. A játék egyik része, hogy a kártyáid felhasználásával játszol valaki ellen, aki szintén megvette az alapkészletet. Vásárolhatsz azonban kiegészítő csomagokat, még több kártyával. Cserélheted a kártyát másokkal, mint-hogy nagyon sok stratégiát követhetsz. Vannak erősebb és gyengébb kártyák, de nem célravezető, ha csak az erős kártyákat gyűjtesz. Ez olyan

lenne, mintha csak csatahajókból álló flotta. Erősnek tűnik, de mégsem hatásos. Valójában ez két játék egyszerre; az eredeti játék mellett a cserélgetés éppen akkora élvezetet nyújt.

Másik játékunk az O.G.R.E. Ez egy harci játék, mely a jövőben játszódik, és hatalmas robot-tankokkal lehet játszani. A játékban az egyik oldalon egy O.G.R.E. (hatalmas méretű robot-tank), a másikon több kis tank van. Az O.G.R.E. egy lövéssel elsöpör egy kis tankot, míg a kis tankok találatai legfeljebb egy kis páncélzatot szednek le, vagy a sok fegyver egyikét teszik tönkre.

Lássuk csak, van még a Toon – ezt nem én terveztem, de nagyon népszerű. A Toon egy rajzfilm-szerepjáték. Aztán ott van a Car Wars, ami szintén nagyon kedvelt. A jövőben játszódik, amikor a civilizáció összeomlott. Ha ki akarsz menni az országútra, jobb, ha az autód páncélozott és fel-fegyverzett.

Bíborhold: Ez inkább harci-, vagy szerepjáték?

Steve Jackson: Is-is. Sok benne a szerepjáték-elem, de a harc szabályai részletességükben inkább a hadi játékokra emlékeztetnek.



Bíborhold: Mik a terveid a közelebbi és a távoli jövőre?

Steve Jackson: A közeljövőben az Illuminati kártyagyűjtő játékra koncentrálok, aztán befejezek pár GURPS-dolgot.

Bíborhold: Miket?

Steve Jackson: Van néhány alapkönyv, amit még nem írtam meg. Szeretném minél több klasszikus sci-fi regény felhasználási jogát megszerezni.

Bíborhold: Hallottam, hogy egy GURPS Cthulhu is készül. Mennyiben hasonlít ez a Chaosium játékára?

Steve Jackson: Elégé más lesz, hiszen kiberpunk jövőben játszódik. A címe Cthulhupunk lesz. Én is nagyon kíváncsi vagyok rá. Épp tegnap hozta be az író az első változatot – nagyon jól néz ki.

Bíborhold: Milyen más játékokat szeretsz?

Steve Jackson: Élvezem a Paranoia-t, a Call of Cthulhu-t, az Axis and Allies-t... manapság nincs annyi időm játékokra, mint régebben.

Bíborhold: Köszönöm a beszélgetést.

az interjút Nádori Gergely készítette



TIBET



VALLÁS ÉS MÁGIA A VILÁG TETEJÉN

Több olyan területe, régiója, kultúrköre van a világnak, amelyet legendák, a mitikus múlt hősi szelleme vagy mágiikus, kifürkészhetetlen homály leng körül. Mindezek közül talán a legtitokzatosabb, legkevésbé értett és ismert vidék a mágusairól, varázslópapjairól és titkos szertartásairól híressé lett Tibet.

E kétrészes cikk szándéka, hogy erről a sejtelmes és misztikus világról, ill. annak történelmi és hitvilágbeli alapjairól némi információt nyújtson. Az első részben Tibet szellemi-vallási életrajzáról lesz szó, röviden bemutatva, milyen hatások alakították és formálták évszázadokon, évezredekén át ennek a különös országnak a kultúráját. Ezzel mintegy értelmezési alapot, keretet kívánunk adni a jövő hónapban megjelenő második rész megértéséhez, amelyikben néhány ebből a talajból kiinduló, Tibetre jellemző mágiikus technikát, gyakorlatot fogunk bemutatni.

AZ ÖSI TIBET, SÁMÁNIZMUS ÉS A BON

Tibet Belső-Ázsiában található, Indiától, ill. Nepáltól északra. E terület képét és jellegét alapvetően a Himalája vonulata határozza meg. (Itt kell megjegyeznünk, hogy hosszú függetlenség után 1951-ben a kínai néphadsereg megszállta Tibetet, és azóta a terület Kínához tartozik.) A vidék földrajzi arculatát az örök hóval borított fenséges hegyóriások mellett a termékeny, mély folyóvölgyek és több ezer, a hegyek között megbújó tiszta vizű tó teszi változatossá. Több olyan nagy jelentőségű (és szent) folyó forrása található továbbá itt, mint az Indus, a Gangesz, a Brahmaputra vagy a Jangce. Területére jellemzők még a több ezer méter magasan elterülő hatalmas fennsíkok, és itt található a világ legmagasabb hegycsúcsa, a 8848 méter magas Mount Everest vagy tibeti néven Csomolungma. Ezek után nem is csoda, hogy Tibetet a „világ tetejének” is szokták nevezni. Meg kell még említeni, hogy a világnak ezen a vidékén a természet igen kemény erőpróba elé állítja a megélhetésükért küzdő embereket. A hegyekben állandó az éles, metsző szél, a nagy magasságok miatt hosszú és rendkívül hideg a majd 6 hónapig tartó téli időszak, ritkább a levegő, és gyakoriak a hegyi terepen való közlekedést megbénító nagy havazások.

Tibetet kétféle népesség telepítette be. Kelet-Tibetbe Kína felől érkeztek mongolidsinid csoportok, míg nyugatról indoeurópai népcsoportok vándoroltak be India, Afganisztán, Irán tájairól. Nézzük, milyen kultúrát hoztak létre ezek a népek a fent vázolt szélsőséges természeti viszonyok között.

Tibet legősibb vallásának a sámánizmus szármított. Származásuk, ill. megegyező életmódjuk folytán, hiedelemviláguk és vallási gyakorlatuk megegyezett a többi belső-ázsiai nép (mongolok, turkesztániak, mandzsuk stb.) animisztikus, sámánista gyakorlatával. (A sámánizmussal kapcsolatban lásd a Bőborhold 93/12. számát.) Azonban már itt is megfigyelhetők voltak bizo-

nyos különbségek. A tibeti sámán neve például „lhapa”, azaz démonűző volt. A sámánizmusban fő szerepet kapó szellemek és démonok ugyanis Tibetben különösen nagy jelentőségre tettek szert. A sámánizmus, és az azt felváltó bon vallás alatt lassanként egy totális szellem-, ill. démonvilág képe bontakozott ki, ahol minden egyes tárgynak, állatnak, személynek, helynek megvolt a maga jó vagy rossz szelleme, démona, lidérce. A fenyegető Tibeti környezet minden egyes darabját túlvilági lények lakóhelyének tartják az itteniek, legyen az hegy, folyó, szikla vagy fa, sőt maga a levegő is láthatatlan szellemek jelenlététől terhes, lévén hitük szerint a levegő maga a lélek anyaga (magyar lélegzet szavunk is hasonló elképzelésre utal). E mindenütt jelenlevő szellemek jóindulatának elnyerését, ill. a gonosz démonok elűzését szolgálták a tibeti sámánok szertartásai.

A sámánizmus mellett megjelenő, ill. azt mindinkább felváltó másik tibeti ősvallás, a bon, az i.e. I. évezredben bukkant fel iráni közvetítők révén. Több elemet magába foglaló keverék vallásként érkezett Tibetbe. E hitrendszer gerincét az iszlám előtti iráni hitvilág elemei képezték, amely a Jó és a Gonosz harcára épített világképet állított fel, és legnevesebb összefoglalója, ill. végső formába öntö-

je a Perzsiában élt Zarathusztra volt. Ezenkívül a bonban felfedezhetők voltak a Kelet-Afganisztán területéről származó ördögüzéssel, varázslattal, halottélesztéssel foglalkozó szekták hatása, és magába foglalta a sámánizmus bizonyos elemeit is...

Mint láthattuk a misztikus szellem- és démonhit egyre kiterjedtebbé és gazdagabbá vált Tibetben. Nem csoda, hogy a tibetiek saját országukat spirituális erők gyűjtőhelyeként fogták fel, és magukat hasonló erők kifejezőjeként tartották (ill. tartják). Ebbe a környezetbe érkezett meg a szelidséget, békét és meditatív befeléfordulást hirdető indiai tan, a buddhizmus.

A BUDDHIZMUS

Mivel Tibet szellemi arculatát a 8-10. századtól alapvetően az indiai eredetű buddhizmussal való találkozás határozta meg, ezért feltétlenül szólnunk kell e vallás eredetéről, céljáról, ill. arról a változásról, amelyen Tibetben ment keresztül.

A buddhizmus bölcsője Indiában ringott, és megszületése egy valóban létezett, történelmi alakhoz, az i.e. 560-480 között élt királyi családból származó férfiúhoz, Szidhárthához vagy más



néven Gautama Sákjamunihoz kötődik. Ő volt a történelmi Buddha; a szanszkrit buddha jelentése ugyanis „a felébredt”, „a megvilágosodott”, s ezt a címet Gautama később, megvilágosodása után nyerte el.

Buddha az élet, a születés és halál nagy kérdéseire keresett választ, ezért is hagyta el fiatal korában a kényelmes, a fényűző életet biztosító palotát, hogy vándorszerzetesként egyik jógamestertől a másikig járva megismerje a lelki béke megszerzésének módját. Ám a hagyományos módszerek segítségével nem sikerült elérnie célját, ezért 20 évi vándorlás és tanulás után létrehozta saját gondolati rendszerét, ill. gyakorlási módját, s ennek segítségével végül sikerült elnyernie a megvilágosodást. Ezután élete egész hátralevő részében vándortanítóként, mesterként járta Indiát, és terjesztette az új tant, ami egyszerre volt a régi hagyományok folytatója (pl. a jógameditáció, a karma-dharma tan felhasználása) és azok egyes elemeivel radikálisan szembe forduló reformvallás (pl. nem vette figyelembe a szigorú kasztkorlátokat, elvetette az önsanyargatást stb.).

A buddhizmus tanának középpontjában az a felismerés áll, miszerint az élet szenvedéssel van átitatva. Ezért az ember élete szenvedések sorozata, amelyet minden egyes reinkarnációja (újjászületése) során végigszenved a Földön, mi alatt újabb újjászületést kiváltó tetteket hajt végre. A buddhizmusban a folytonos újjászületésnek és az elkerülhetetlen halálnak ezt az örökös ismétlődését nevezik szamszárának, a lét körforgásának. A buddhizmus célja a szenvedés okainak felismerése, és ezen okok megszüntetésével, az újjászületést okozó cselekedetektől megszabadulva, az újjászületések sorozatának megszakítása. Ezt az állapotot erényes étellel és szorgalmasan végzett meditációval elérhető ún. „megvilágosodás révén lehet elnyerni. A megvilágosodás ugyanis az előfeltétele annak, hogy a lélek a szenvedések újabb sorozatával járó újjászületés helyett a kialvást és megnyugvást jelentő tisztá, égi létezésbe, a nirvánába kerüljön.

Buddha halála utáni évszázadokban az eredeti tanítás 3 különböző útra vált szét. A hinájána (kis szekér) ág az eredeti, változatlan tanítást állította eszményként követői elé, és semmilyen eltérést nem engedett meg a Buddha által létrehozott hagyománytól.

A buddhizmus másik, mahájána (nagy szekér) ága, fokozatosan kibővítette az eredeti, egyszerű tanítást, s egyre újabb elemekkel, szentekkel, kultuszokkal, történetekkel, filozófiai magyarázatokkal stb. gazdagította a buddhizmus ideológiai rendszerét.

E két változat szétválása és elterjedése után csak sokára (i.sz. 7-8. században) jelent meg a harmadik út, az ún. vadszrajána (gyémántszekér), amely még tovább ment, s a buddhizmus egyik legmisztikusabb, mágikus elemekkel és szertartásokkal zsúfolt, többféle kulturális és vallási hatást (tantrizmus, saktizmus stb.) egybeolvasztó változata lett. A korábbi irányzatok eti-

kai és tanító jellegével szemben, a vadszrajánában a mágikus-rituális jelleg vált központi jelentőségűvé.

Mindeközben a buddhizmus messze kiterjedt az Indián kívüli területekre, és Ázsia egyik legjelen-



tősebb vallásává vált. egyes helyeken a hinájána, másol a mahájána változat honosodott meg, mindenhol alkalmazkodva a terület lakóinak ősvallásához, magába olvasztva, ill. átalakítva azt, miközben maga is átalakult. Tibet esetében is hasonló jelenségről volt szó. Ide a buddhizmus késői, rituális-mágikus hajtása, a vadszrajána-változat került el, s a helyi kultuszokkal (sámánizmus, bon) való kölcsönhatásban a buddhizmus egy új, jellegzetes tibeti változata született meg: a lámaizmus.



A LÁMAIZMUS

Az Indiából érkező buddhizmus tehát a rá jellemző alkalmazkodókészséggel és finom érzéssel idomult a helyben talált sámánista és bon hagyományhoz. Mivel a vadszrajána ág maga is erősen hajlott a mágia és okkultizmus felé, így a tibeti óriáshegyek démonvilágában hamar gyökeret tudott verni, bár a bon vallással (amely kevésbé volt olyan türelmes, mint a buddhizmus) harca sokáig elhúzódott (7-10. század).

A buddhizmus gyökeret verésével és megerősödésével szinte teljesen megváltozott Tibet addigi élete, berendezkedése és szellemi arculata. Az addig barbár, vad, harcos nép a buddhista hatás eredményeként egyre növekvő ütemben vallási-kulturális központok, kisebb-nagyobb lámakolostorok szavait kezdte létrehozni. Hama-

rosan a lámakolostorok rendszere jelentette a tibeti társadalmi élet alapját. Minden itt összpontosult, a (nem egy esetben több száz, sőt több ezer főt befogadó) lámakolostorok egyidőben voltak kulturális, művészeti, vallási, oktatási és gazdasági központok. Az élet minden részét mélyen áthatotta a vallásosság, s az ország uralkodója, a dalai láma, egyszerre volt világi uralkodó (politikai hatalom, seregvezetés stb.) és korlátlan hatalommal bíró egyházfő, az egyik legfontosabb isten, Avalokitésvara földi megtestesülése, aki a kegyelmet és irgalmat képviseli. A papkirályságnak ez a hagyománya több évszázados múltra tekint vissza Tibetben (a mai dalai láma a kínai megszállás óta emigrációban él).

A korai tibeti buddhizmus képviselői a sok évszázadon át uralkodó ún. vörössüveges lámák voltak. E szekta a klasszikus tanoktól már eleve eltérő vadszrajána formát tovább alakította, és felvette könyveibe a tibeti sámánhit egyes elemeit, továbbá a varázslást, az okkultizmust, a mágiát és a véres áldozatokat. Eleven volt a démonhit, és a szexualitást középpontba helyező indiai saktikultusz egy változata is meghonosodott ezidőben.

A vörössüveges rend tagjainak célja tulajdonképpen nem is a nirvána elérése, mint inkább a varázshatalom megszerzése volt. Ezen varázslópapok az elmélkedés és vallási buzgalom mellett (ill. sokszor helyett) nagy odaadással foglalkoztak démonidézéssel, viharcsinálással, halottélesztéssel s más hasonlókkal is.

A 13-15. századra Tibet politikailag és morálisan is lezüllött. Az ország darabokra szakadt, a vallás hanyatlott. Ekkor következett be Congkapa (1357-1419) fellépésével a lámaizmus radikális megreformálása. Congkapa a vallás és az erény felemelése érdekében létrehozta az ún. sárgasüveges (gelukpa) rendet. Tiltottá tette rendjében a fekete mágiát és a véres áldozatokat, megreformálta a kolostori életet, bevezette a cölibátust stb. Ugyanakkor ő volt az is, aki létrehozta a varázsmondások által elérhető, nirvánába vezető út követésének elméletét és gyakorlatát, (a leghíresebb ilyen formula az „Om mani padme hum). Congkapa fellépése után lassanként a sárgasüveges lámák kerültek túlsúlyba, visszaszorítva a vörössüvegeseket, s ez az arány a mai napig érvényes (érdekes módon a két rend tagjai békésen megférnek egymás mellett, akár ugyanazon kolostoron belül is).

Ebben a részben igyekeztünk bemutatni, milyen összetevői vannak annak a különös szellemiségnek és vallási gyakorlatnak, amit a tibeti lámaizmus képvisel. A cikk jövő hónapban megjelenő második részében néhány olyan, a múltban gyakorolt vagy épp ma is élő mágikus célú rítust, szertartást írunk le, amelyek ebből a furcsa, egyszerre nyugodt és félelmetes, filozofikus elmélkedést és ősi ösztönöket egyaránt magába foglaló szellemi talajból nőttek ki.

Vaskó Péter

HÍREK

Strahd von Zarovich, Harkon Lukas, Azalin, Lord Soth... A TSR egyik legsikeresebb világának emberfeletti hatalommal rendelkező urai. A Ravenloft világának felépítését, urainak hatalmát és kínjait a horrorkedvelő játékosok az elmúlt néhány év alatt kiismerték. Részben ez, s részben talán az adjuk-el-még-egyszer-elve készíthette a TSR-t, hogy megjelenesse a Ravenloft második kiadását.

A régi játékosokat nyilvánvalóan érdekli az, hogy miben új, miben változott meg a Rettegés Birodalma.

A Nagy Együttállás, melyet Hyskosa, a vistani látnok megjósolt, bekövetkezett – a Ravenloft és az Elsődleges Anyagi Síkok kapcsolatba kerültek egymással. Ennek hatására komoly változások álltak be a sötétség hónapjaiban. Néhány birtok – mint Vechor, Farelle és Sanguinia – mindörökké eltűntek. Mások megváltoztatták helyüket – G Henna és Bluetspur például kiszakadt a Magból, s szigetté lett. A Magból eltűnt birtokok helyén hatalmas fűr támadt: az Árnyszakadék.

Vannak olyan birtokok, melyek elnyeltek más birtokokat (például Verbrek bekebelezte Arkandale-t), de ennél sokkal érdekesebb Borca és Dorvina, mely egy dírtokka volt. Itt két ur kuzd az uralomért.

Természetesen új birtokok is megjelentek a Ravenloft felszínén. Ilyen például Rokushima – mint neve is mutatja, keleti (oriental) jellegű birtok.

Azt hiszem, itt abba is hagyhatom a változások felsorolását – gon-

dolom, már érezhető, hogy elfelejthetjük a régi térképeket és birtokfelépítéseket.

Lássuk inkább, hogyan is néz ki az új doboz. A Terror Birodalma (Realm of Terror) az alapkönyv. 160 oldalon foglalja össze az alapokat, mint: a karakterek torzulása, tanácsok horror-mesélőknek, új és régi varázslatok, varázstárgyak. Itt található meg a horror, félelem, örültség és erő-dobások leírása (melyeken erősen változtattak), végül az átkok és a pszionikus torzulások is.

A Birtokok és Lakók (Domains and Demizens) a háttér kötet. Természetesen ez a birtokok és birtokurak leírását tartalmazza elsősorban. Kitér a Nagy Együttállás hatásaira, a néhány jó karakterre is (mint Rudolph Van Richten) és a vistanikkal fejeződik be.

Két térkép mutatja be a megváltozott Magot és a Szigeteket. A Tiltott Tudásból (Forbidden Lore) jól ismert tarokka-kártya is helyet kapott az új dobozban (a diksha kockákat kihagyták). Lesz még egy négyoldalas DM screen, valamint egy pszier.

Úgy gondolom, sokak komoly érdeklődéssel várják a második kiadású Ravenloft megjelenését, köztük én is. Remélem nem fogunk csalódní.

Még egy hír a Árnnyak kedvelőinek: a TSR tervezi, hogy kiadja Rudolph apo értekezéseit a vstanikról is.

Befejezésül néhány rövid hír

• Margaret Weiss (a Sárkánydárda krónikák társszerzője) egy Star Wars regényen dolgozik

• A West End Games új szerepjáték rendszerének, a Master Systemnek, már készül az első darabja, az Indiana Jones szerepjáték.

• A Wizards of the Coast hatalmas sikere, a Magic kártyagyűjtő játék után a TSR is hasonló játékot ad ki, címe Spellfire.

Rejtvény

Az előző rejtvény nyertesei: Vándor Gábor, Dunakeszről (G.U.R.P.S. Conan) és Gallen Henrik, Székesfehérvárról (10 TF forduló).

Rejtvényünk megfejtése ismét J.R.R. Tolkien, „A Gyűrűk Ura” című regényéből való. Mostani idézetünk Bilbó egyik rövid versének befejező három sora:

„Az Útnak vége nincs soha,
Ha egyszer az ajtón kifut;
De hosszú volt Utunk sora,
Menjen csak tovább, aki tud!
Induljanak új vándorok;
.....”

Az idézet befejező részét a rejtvény megfejtésében olvashatod.

A szerencsés megfejtők egy MERP-et és 10 ingyenfordulót nyerhetnek. A sarokszelvényt kéretik lenyisszantani, és beküldeni a megfejtéssel együtt.

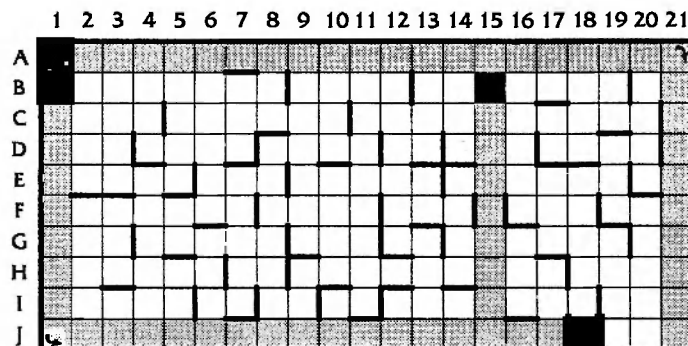
VÍZSZINTES SOROK:

- Az idézet első része
- Legendabeli földrész, mely Atlantisszal együtt elsüllyedt – Armstrong, amerikai úrhajós – Gramm, régiesen rövidítve – Elegendő – Napszak
- Működő vulkán Európában – konzervatív – a Bilbó által írt könyv neve – A legrövidebb utca Budán!
- Házikó – Kobold – Sakkfigura – 3,14... – Akadály – Szorítószerszám – Fluor vegyjele
- Számla – Amerikai titkosszolgálat – A „A Legyek Ura” című regény főhőse – Ostromzár – kiejtett betű
- Nyolcas számrendszerbeli – Énekesmadár – Ausztráliai futómadár – Római 1000 – Földdarab – Szenvedés
- Olasz televíziós társaság – Gyulladásos ízületi betegség – Logaritmus – Sír – A Sötét Úr szolgálatában álló ork-vezér – Kettős betű
- Katonai vezényszó – Kiejtett betű – Egyenruha – Íróeszköz
- Kártya, tolvajnyelven – Kis vízfolyás – Ebből a várból szökött Monte Christo – Első osztályú, latinul – Itt kötötték az I. világháború utáni békét – Rendben van!
- Az idézet második részének folytatása – Épületoldal

FÜGGŐLEGES SOROK:

- Római ötvenes – Az idézet második része
- Segítségével – Felvidéki város (Szlovákia)
- Dixielend-zenekaráról ismert zenész – Számrendszerünk alapszáma – Városokat köt össze
- Ótestamentumi város volt Júdeaiban – „Vészmadárkodó”
- A róla szóló legendákban így hívják az ormányos állatot – Mélybe – Ház
- Ferenc egyik becézett alakja – Szilvesztert követi
- Dehogy! – Irodalmi alkotó – Tudomása van róla – Az ABC második betűje
- Óegyiptomi napisten – Boromír fiúve
- Ezt a fegyvert a Nyugat Lángjának is hívták – Azonosítatlan repülő tárgy
- Üdítőital márkája volt – Kitűzött díj elnyeréséért folytatott sport vagy művészeti verseny a görögöknél – Íme rövid alakja
- Típustan – Hidrogén
- Játéktermi játékgep – Fluor – Varróeszköz
- leányka, borfajta – Egyik minisztériumunk – A Jupiter egyik holdja – Rénium vegyjele
- Kábítószert – Alpári
- Az egyik égtáj rövid. – Az idézet befejező része
- Szerkesztő – ... Tin-Tin, kutyahős – Félig ér!
- Rangjelző szócska – Előd – Térfogatmértek – Fanyar ízű bogyó
- Orosz női név – A fa koronáján
- Az ember „vezérlőszerve” – Híradástechnikai cég – Régi nemesi rang
- Szellemi zsákutca – Alkohol, tréfásan
- Az idézet első részének folytatása

Készítették: Berger Hanna és Vöröss Ferenc





MORDOR KAPUI
A hamarosan megjelenő
MERP modul címlapja

HOLDBÁZIS

Budapest, 1072 Nagydiófa u. 5.
Tel: 267-0923

BÍBORHOLD

szerepjáték bolt

Nyitvatartás: hétköznap 10—18 óráig
szombaton 10—14 óráig



BÍBORHOLD

Kereskedőknek nagykereskedelmi árakat biztosítunk