

Ára: 98 Ft

BIBORHOLD

Fantasy és szerepjáték magazin

II. évfolyam 2. szám február

Fantasy
Novellák

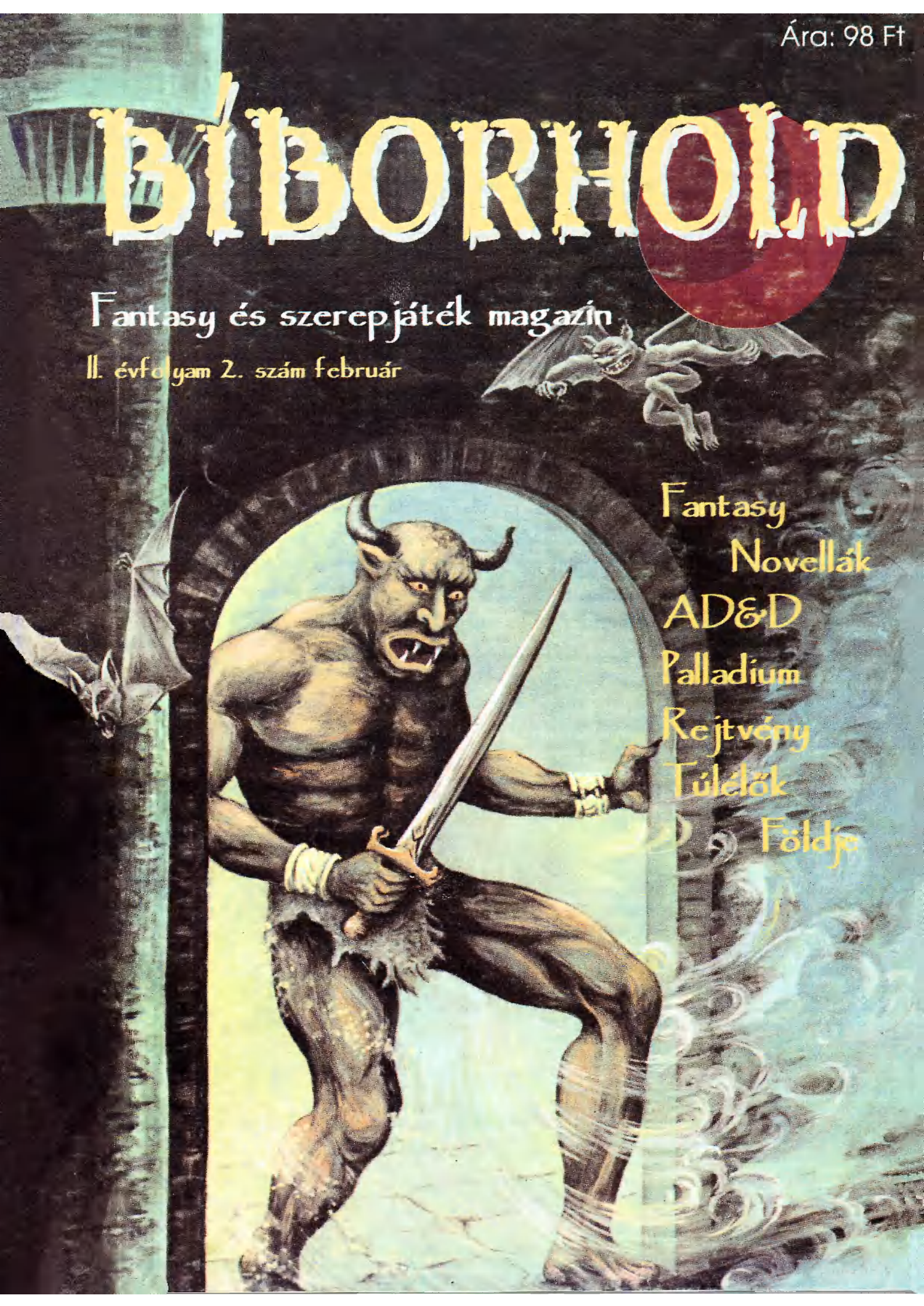
AD&D

Palladium

Rejtvény

Túlélők

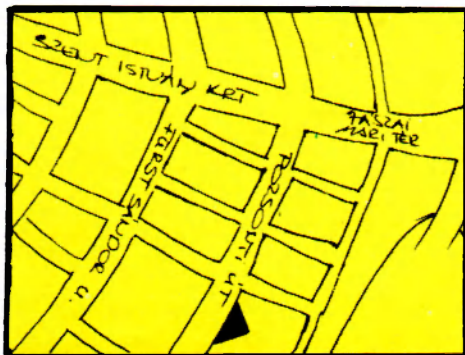
Földje



576 KByte SHOP

XIII. Pozsonyi út 14.- Tel:1126-415

Nyitvatartás: hétköznap: 9-18h-ig, Szombaton: 9-13h-ig



Egy hely ahol játszva vásárolhat!

Magyarország első széles választékot kínáló szoftver
boltja. Számítógépek, játégek, eredeti játékok

- ☛ LEMEZEK
- ☛ JOYSTICKOK
- ☛ EGEREK
- ☛ KÁBELEK
- ☛ FLOPY DRIVE-OK
- ☛ FILTEREK
- ☛ DISCBOXOK
- ☛ MONITOROK
- ☛ MAGAZINOK

Tizedszer fagy le a játékod? Pont a megnyerés hiányzik?
Spritehibás a főhősöd? Mindezeket egyszerűen kivédheted ha
eredeti gyári programokat az 576 KBYTE-tól veszed meg! Havonta
bővülő kínálat, változó árukészlet, melyek között biztos megtalálod
kedvenceidet, a lehető legalacsonyabb áron!

C64 EREDETI PROGRAMOK	LEMEZ	ÁRA (Forint) KAZETTA
3D INT. TENNIS	549 -	549 -
AMAZING SPIDERMAN	549 -	
AMERICAN 3D POOL		549 -
ANTICS		549 -
ARNIE		549 -
BABY OF KANGURU		549 -
BAD CAT		549 -
BADLAND		549 -
BATTLESHIPS		549 -
BLINKY S SCARY SCHOOL		549 -
BLUE ANGEL	549 -	549 -
BLUE BARCN		549 -
BOD SQUAD		549 -
BUFFALO BILL'S RODEO GAMES		549 -
CHAMBERG OF SHAOLIN		549 -
CHAMPIONSHIP 3D SNOOKER		549 -
CIRCUS ATTRACT'ON	549 -	549 -
CISCO HEAT	549 -	549 -
CLEAN UP TIME		549 -
COBRA FORCE		549 -
COLOSSUS CHESS V4.0		549 -
COMMANDO	549 -	549 -
CYBER WORLD		549 -
DANGER FREAK		549 -
DANGER FREAK		549 -
DEMON BLUE		549 -
DENARIS		549 -
DIE HARD 2	549 -	549 -
DIPLOMACY	549 -	549 -
DOUBLE DRAGON		549 -
DYTER-07	549 -	549 -
EDD THE DUCK	549 -	549 -
EL VIRA	1999 -	
EL VIRA 2	1999 -	
EL VIRA ARCADE		1999 -
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL		549 -
F1 TORNAO		549 -
FOOTBALL MANAGER 2		549 -
FROSTBYTE		549 -
GALDREGON'S DOMAIN		549 -
GAZZA II	549 -	549 -
GRAFITI MAN		549 -
GRAND MONSTER SLAM	549 -	549 -
HUNT FOR RED OCTOBER ACTION		549 -
HUNT FOR RED OCTOBER SIM		549 -
IMPOSSAMOLE	549 -	549 -
IN 80 DAYS AROUND THE WORLD	549 -	549 -
INT NINJA RABBITS		549 -
INTERNATIONAL KARATE		549 -
IO		549 -
JINKS		549 -
JUDGE DREDD	549 -	549 -
KICK BOX VIGILANTE		549 -
KINGS BOUNTY	549 -	549 -
LOTUS ESPRIT	549 -	549 -
MANCHESTER UNITED	549 -	549 -
MAYDAY SQUAD HEROES		549 -
MINDTRECHERS	549 -	549 -
NARCO POLICE	549 -	549 -
NEIGHBOURS		549 -
NIGHTDAWN	549 -	549 -
NINJA COMMANDO		549 -
NINJA RABBITS		549 -
OIL IMPERIUM	549 -	549 -
OLYMPIAD COLLECTION		549 -
OPERATION HANOI		549 -
OPERATION HONGKONG	549 -	549 -
OPERATION WOLF	549 -	549 -
PIT FIGHTER		549 -
PREDATOR	549 -	549 -
Q10 TANKBUSTER		549 -
RB1 BASEBALL 2	549 -	549 -
ROADWARS	549 -	549 -
ROCK'N ROLL		549 -
ROLLING RONNY	549 -	549 -
ROUND THE BEND		549 -
RUNNING MAN		549 -
SPAGETTI WESTERN		549 -
SPHERICAL	549 -	549 -
SPOT	549 -	549 -
STREET GANG		549 -
SUMMER OLYMPIAD		549 -
SUPER CARS	549 -	549 -
SUPER SPACE INVADERS	549 -	549 -
SWITCHBLADE		549 -
TAI CHI TORTOISE		549 -
THE BLUES BROTHERS	549 -	549 -
THE CURSE OF RA	549 -	543 -
THE FLINSTONES		549 -
THUNDERLAWS	549 -	549 -
TITANIC BLINKY		549 -
TOMCAT		549 -
TURN N BURN		549 -
TURRICAN		549 -
TURRICAN II		549 -
ULTIMATE GOLF	549 -	549 -
VAMPIRE'S EMPIRE		549 -
VOLLEYBALL SIMULATION		549 -
WESTERN GAMES		549 -
WINTER OLYMPIAD		549 -
WINTER SUPERSPORTS 92		1999 -
X-OUT	549 -	549 -
XENOMORPH	549 -	549 -
PROGRAMCSOMAGOK		
FULL BLAST (5 JATEK)		999 -
HIT PACK #3		999 -
HIT PACK #5		999 -
WINNING TEAM		999 -
JAMES POND COLLECTION	999 -	
SUPERHEROES	999 -	
MOVIE STARS	999 -	
DOUBLE DRAGON 3 RODLAND		699 -
AMIGA EREDETI PROGRAMOK		
		ÁRA (Forint)
AMAZING SPIDERMAN		849 -
ARCHIPELAGOS		849 -
AWESOME		849 -
B A T		849 -
BAAL		849 -
BLOODWYCH		849 -
BUFFALO BILL'S RODEO GAMES		849 -
CAPTAIN PLANET		849 -
CISCO HEAT		849 -
COMBO RACER		849 -
CONTINENTAL CIRCUS		849 -
COVERT ACTION		3999 -
DAYS OF THUNDER		849 -
DEVIOUS DESIGN		849 -
FEUDAL LORDS		849 -
GOLDEN AXE		849 -
HUNT FOR RED OCTOBER ARCADE		849 -
IMPOSSAMOLE		849 -
INT CHAMP ATHLETICS		849 -
IRONMAN OFF ROAD RACER		849 -
JAMES POND		849 -
KILLING CLOUD		849 -
KNIGHTS OF THE SKY		3999 -
LICENCE TO KILL		849 -
LOTUS ESPRIT		849 -
MANHATTAN DEALERS		849 -
MERCENARY		849 -
MICROPROSE FORMULA ONE G P		3999 -
MOONSHINE RACERS		849 -
NARCO POLICE		849 -
NEW YORK WARRIOR		849 -
PIT FIGHTER		849 -
RAILROAD TYCOON		3999 -
SPIRIT OF EXCALIBUR		849 -
SPOT		849 -
STARBYTE SUPER SOCCER		849 -
SUPER CARS		849 -
TEAM SUZUKI		849 -
TOYOTA CELICA G T		849 -
VENGEANCE OF EXCALIBUR		849 -
VOLFIED		849 -
WILD STREETS		849 -
WOLFPACK		849 -
XENON 2		849 -
PC EREDETI PROGRAMOK		ÁRA (Forint)
3D POOL		1999 -
ARCHIPELAGOS		1999 -
BAAL		1999 -
CISCO HEAT		1999 -
CONAN THE CIMMERIAN		1999 -
COVERT ACTION		3999 -
F-117A NIGHTHAWK		3999 -
F-15 STRIKE EAGLE II		1999 -
GOLDEN AXE		1999 -
GUNSHIP 2000		3999 -
INTERNATIONALE KARATE		1999 -
IRONMAN OFF ROAD RACER		1999 -
KNIGHTS OF THE SKY		3999 -
LOST PATROL		1999 -
MEGAFORTRESS		1999 -
NIGHTBREED		1999 -
OMEGA		1999 -
PIT FIGHTER		1999 -
RAILROAD TYCOON		3999 -
RISE OF THE DRAGON		1999 -
SILENT SERVICE II		3999 -
SPIRIT OF EXCALIBUR		1999 -
SPOT		1999 -
SUMMER OLYMPIAD		1999 -
SWORD OF THE SAMURAI		3999 -
WINTER OLYMPIAD		1999 -

Viszonteladók jelentkezését is várjuk!

Tartalom jegyzék

Novellák

Sivatagi Találkozás	2
A Dal	23

Szerepjátékok

AD & D rovat	5
Palladium	8
Törpök	10
Spelljammer	14

Különlegességek

Égi lapok	15
Lovagrendek	28

Állandó Rovatok

A Bölcs Tanácsai	11
Mitológiai ABC	12
Galéria	18
Levelezés	22
A Setét Patkány naplója	26
Humor	31
Rejtvény	32

Számítógépes Rovat

Wizardry 7	20
Eye of Beholder	20

Kedves Olvasó!

Félórán keresztül vitatkoztunk azon, hogy ez nagyon ósdi kezdés egy bevezetőnek, de sajnos semmi értelmesebb nem jutott eszünkbe. Úgyhogy most marad a Kedves Olvasó. Talán majd legközelebbre kitalálunk valami jobbat. Úgy tűnik, hogy az újság mindenkinek tetszik, ezért nemhogy továbbra is megfogunk jelenni, hanem folyamatosan próbáljuk a tartalmi és külső színvonalat javítani. A százával érkező levelekből áradó biztatás, lelkesedés és pozitív kritikák új erőt öntöttek a szerkesztőgárda tagjaiba. Nagyon sok kérés érkezett hozzánk, olyanoktól, akik az újság olvasása közben kedvet kaptak a szerepjátékokhoz. Az ő kedvükért ismét leközlünk a klubcímeiket, újjakkal kiegészítve (19. oldal). Minden kezdőnek azt javasoljuk, hogy látogasson el szerepjáték klubba, így tanulhatja meg leggyorsabban az alapokat. A tömémentelen mennyiségű levélre való tekintettel, ezentúl lesz levelezési rovatunk. Ez a rész foglalkozik majd a technikai részekkel, mint: hogyan lehet megrendelni lapunkat?, stb. Sokan kérték azt is, hogy világismertetőinket terjedelmesebbre írjuk. Legyen.

Azt is sokan kérdezték, hogyan juthatnának hozzá a Pont egy Pontyhoz. Nemes István műveit a Cherubion Kiadó címen keresztül lehet megrendelni (4027 Debrecen Sínai M. u. 29. fszt. 1.)

Végezetül, azoknak a boltoknak a címei, ahol újságunkat biztosan megkapják: Illyés Gyula könyvesbolt (Bp, VI. ker. Andrassy út 16.), Sárkányfészek (Bp, V. ker. Bárczy I. u. 3.), Silverland (Bp, III. ker. Lajos u. 40.) Computer Garázs (4029 Debrecen, Lórántffy u. 2.) és az 576 Kbyte Shop (Bp, XIII. ker. Pozsonyi út 14.)

Masszón Máttyás

Bíborhold fantasy és szerepjáték magazin

II. évfolyam 2. szám, 1993. február • Megjelenik havonta • ára 98 Ft.

Felelős szerkesztő: Masszón Máttyás • Szerkesztő: Tihor Miklós

Kiadja: Odin Bt. • 1133. Bp. Kárpát u. 48 • Kiadóvezető: Papp Gergely

Grafikák: Szigeti Sándor, Lipták László • Borító: Lexa Klára

Laptervezés, Tipográfia: Turcsán Tamás Péter - GURU Bt. AMIGA 4000 DTP System.

Készítette a Kópia Kft. • Felelős vezető: Lichtenberger Tibor

Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál,

Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-7290

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása illetve bármilyen módon való újr felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratokat nem őrünk meg és nem küldünk vissza. Az AD&D és a Spelljammer a TSR Inc. védjegye. A Palladium Könyvek Kevin Siembieda védjegye.

Sivatagi Találkozás

A homokdűnékről visszaverődő napsugár sárgára festette a felhőtlen égboltot, ahol a lángoló napkorong fehéren izzott. Szellő nem rezdült, hang nem hallatszott a végtelen sivatagban. A horizont elmosódottan remegett a forró, fülledt levegőtől. A távolban egy halvány, vékony füstcsík szállt fel a dűnék közül. Egy karnyi hosszú bronzsárga kígyó tűnt fel az egyik dombtetőn. Megtorpant egy pillanatra, nagyra tátotta a száját, és szaglászva nyújtogatni kezdte fekete, villás nyelvét. Jól látszott az egyetlen, töviszerű méregfog, melyről sűrű, világoslila méreg csöppent a talajra. A méregcsepp még földet sem ért, de máris elpárolgott. A bris-kígyó megérezte a földjét. Csapott egyet a farkával, és fürgén továbbcsúszott a füstoszlop irányába. A szénne égett, de még parázsló óriásgyík-tetem mellett egy hosszú, szőkehajjú fej hevert a homokban. A közeledő mérgekígyó pikkelyei közé szorult parányi szemcsék halkán súrlódtak a laza homokon. A beásott fiatal nő tengerzöld szemei hirtelen tágra nyíltak, repedezett, feketéslilára duzzadt ajkai megremegtek, ahogy éles fülei észlelték az állatot. Egy átlagos ember, még ha éppen erre a zajra figyel is, nem hallotta volna meg a sivatag suttygó figyelmeztetését. Cariela azonban féltünde volt, és elég régóta élt már ezen a vidéken ahhoz, hogy megtanulja, a legcsekélyebb figyelmetlenség is végzetes lehet az óvatlan számára. A városban közismert volt mint híres színész, de a beavatottak tudtak páratlan méregkeverési képességeiről is. Már közel két nap telt el azóta, hogy sikertelenül próbálta a másvilágra segíteni a karaván kegyetlen vezetőjét, aminek büntetéseként élve ásták el, lassú szomj- és éhhalálra ítélve. Cariela még nem adta meg magát a sorsának. Nem tudta, hogy a bris-kígyó milyen módon fog támadni, de felkészült bármire. A hulló váratlanul megtorpant és magasra emelte a fejét. A tekintetében volt valami, amitől a lány még a forró homokban is megborzongott. A delejes, hideg tekintet foglyul ejtette, és nem tehetett mást, csak a különös, fehér szemekbe tudott nézni. A kígyó ringatózni kezdett. Előre, aztán hátra, egyre gyorsabban és gyorsabban. Olyan közel hajolt Carielához, hogy majdnem hozzáért a bőréhez. Ha egy pillanatra is engedett volna a bris-kígyó fagyos pillantásának, vagy kimutatja volna a félelmét, a magányos méregfog azonnal lecsapott volna. Cariela halálosan félt, de nyugalmat erőltetett magára, és hozzáfogott ahhoz, amit még csak néhányszor próbált eddig az életében. Koncentrálni kezdett. Érezte, amint izmai megfeszülnek és lüktetni kezdenek a fegyelmezett agy pszichonikus parancsára felhalmozódó adrenalinról. Észrevétlenül átvette a kígyó mozgásának ritmusát. Kivárta a megfelelő pillanatot, aztán lecsapott, sokkal gyorsabban, mint amire egy nyakig beásott ember képes. Egy gyors mozdulattal hátra, aztán előrerántotta a fejét, és mielőtt támadója félreahajolhatott volna, szájával elkapta a kígyó fejét, és teljes erejével összeszorította a fogait. Forró, keserű vérral telt meg a szája. A fejetlen kígyó rángatózásától és az iszonytató állagú, förtelmes ízű folyadéktól felkavarodott a gyomra, de mégsem kezdett öklendezni, hanem mohón nyelte a vért. Nem engedhette meg magának, hogy a nedvesség legyen bármily szörnyű ízű - kárba vesszen. Túl régóta szomjazott már, semhogy finnyás legyen. Arra kellett csak vigyáznia, nehogy túlságosan erősen harapja a szájában tartott fejet, és a méregfog a kígyó állat átszakítva megsértse a nyelvét. A döglött hulló testének görcsös rángatózása

hirtelen abbamaradt, és már nem adott több nedvességet, ezért undorodva kiköpte a fejjel együtt. Ellenállhatatlan köhögés vett rajta erőt, ahogy a további koncentrációhoz túl fáradt agy már nem irányította az adrenalin az izmaiba, és azok meggyengülve remegni kezdtek. Túlságosan meglepődte a szervezetét az elmúlt pár másodpercben. Az elhasznált energia újratermelése érdekében minden nélkülözhetőet kikapcsolt az agya. Nem tehetett mást: elájult.

A lkonyodott, mire Cariela magához tért. Fent, az égen már kigyúltak a csillagok, melyek fényét a két sápadt hold ragyogása homályosította el. A sivatag sötét vörös-barnába öltözött a búcsúzó nap tiszteletére. Keletről hűvös szellő kavarta fel lágyan a finom porhomokot. A fuvallat mást is magával hozott, nem csak a kezdődő éjszaka lehelletét. Ez a kegyetlen világ megkövetelte, hogy Cariela érzékszervei olyannyira kifinomuljanak, hogy megérezze az ismeretlen ragadozó szagát. Tudta, hogy ezúttal nem kerülheti el a halált, a szörnyeteg biztosan széttépi. Már hallotta is a halk morgást, és a karmos lábokról lepergő homok zaját. Könnyezve hunyta le szempilláit. Nem akarta látni azt a páncélos, agyaras iszonyatot, aminek kutató szemeiben gonoszul csillant meg a két hold reszketeg fénye. Cariela megpróbálta összeszedni az erejét, hogy kiszabaduljon a homok szorító öleléséből, de mint már annyiszor, most sem járt sikerrel. Még nem pihente ki magát eléggé ahhoz, hogy újra segítségül hívhassa az agyi energiáit, és megnövelje izmai határfokát. A vadászó szörny már majdnem elérte, amikor a sötét égbolton, mintha csak a lenyugvó napból szakadt volna ki, négy lángoló-sivító kristály-dobópenge tűnt fel, és közülük három a ragadozó testébe csapódott. A negyedik célt tévesztve, akár a bumeráng, elkanyarodott, és eltűnt arra, amerről érkezett.

Az állat felüvöltött fájdalomában és felágaskodott, de nem hátrált meg. A beléfűródott dobópengék sehol sem látszottak, csak három égett, megfeketedett folt jelezte a sebet a kitinszerű vastag bőrön. Éles sivitással újabb négy parázs és szikraesőt uszályként maga után húzó tüzes dobópenge állt a szörny válláiba és nyakába. A száraz kitingpáncél tüzet fogott, végül lángolni kezdett. Ijedt hörgő-visítás hagyta el a fenevad torkát, és eszeveszett vágtaival, üvöltve menekült el. A féltünde remegve nézett az egyre távolodó szörnyeteg után, aztán eszébe jutott, hogy a dobópengék gazdája valószínűleg rövidesen megérkezik. Nem tudta, nem lett volna-e jobb, ha az állat végez vele. A nyugati dűnék mögöl egy magas, furcsa alak bukkant fel. Leginkább egy négyméteres homoksárga sáskához hasonlított. Négy karja volt, és két hatalmas fekete, összetett szeme. Mégsem volt egyszerű állat, mert könnyű, világoskék tunika volt rajta, és a derekán egy különös, fekete szálakból szőtt öv fogta össze a hatalmas ugrásokkal közeledő lény lebegő ruháját. Az óriás sáska megállt a lánnyal szemben, és érdeklődve nézte.

- Hogy a te vagy? - csattogta és kattogta a rovar. Fejének érzékelőantennái kérdően hajladoztak olyan érzést keltve a féltündében, mintha a kérdező felvonta volna a szemöldökét. Cariela kiszáradt torka fájdalmasan

szorult össze, ahogy válaszolni próbálva felismerte a teremtményt. Egy sáska-harcos volt, a sivatagban élő egyik legveszedelmesebb, legvérszomjasabb élőlény.

Ezek a lények nomád törzsekben élve bolyonganak a dűnék között élelemre vadászva, s néha még jól védett kereskedőkaravánokat is megtámadnak. Ijesztő jártassággal és fürgeséggel győznek le bármilyen ellenfelet, és sohasem lehet meglepni őket, hiszen szervezetüknek nincs szüksége alvásra. Balszerencséjére, Cariela azt is tudta, hogy a sáska-harcosok kedvelt csemegéje a tünde-hús.

- K...köszönöm... jól - suttogta a lány automatikusan. Az óriásrovar oldalra fordította a fejét és egyik karmos végtagjával óvatosan a féltünde arcához ért.

- Ki a te vagy? - kérdezte. Cariela legszivesebben széttárta volna a karjait és megvonta volna a vállát, ahogy azt szokta, amikor kellemetlen kérdésre kellett válaszolnia, de ebben a helyzetben csak felelni tudott.

- Egy karavánnal utaztam, de egy félreértés miatt a vezető beásatott ide, hogy nyomorultul itt pusztuljak - mondta, miközben a sáska-harcos kifejeztelen arcát vizsgálta.

- Nem te van gonosz pusztító varázsló? - jött az újabb kérdés. Ez meg mi? Honnan ismeri ez a varázslókat? Miért gondolja, hogy én egy pusztító vagyok? - kérdezte magától a rémült féltünde.

- Én nem vagyok varázsló - motyogta végül. A lény nem felelt, nem is látszott rajta, hogy hallotta a választ.

- Te ki vagy? Varázsló? - próbálkozott óvatosan Cariela. A sáska-harcos antennái megrezdültek, és kattogva nevetni kezdett.

- Dehogy! Én őrizője itt terület. - Nem ásnál ki innen?

- Nem tudni te nem van pusztító! - egyenesedett fel haragosan az óriásrovar.

- De nekem semmi közöm a varázslatokhoz! Csak egy egyszerű féltünde vagyok, hinned kell nekem! - kérlelte a lány már-már sírvafakadva.

- Ha te nem pusztító, ki öl óriásgyík? - mutatott a sáska-harcos két baloldali karjával a szénné égett óriásgyíkcsontvázra. - Ezen utaztam, és amikor rámtámadtak, megpróbált megvédeni. A karaván vezetője varázsló volt, és villámot lőtt ki a kezéből. A hátsóm azonnal elpusztult.

- Szabadíts ki! Két napja itt vagyok már.

- Kell gondolkodni. A sáska-harcos mozdulatlanul maga elé bámult. Cariela egy percig várt, aztán megtörte a csendet.

- Te ugye tudsz varázsolni? Még sosem hallottam lángoló dobópengéről. Az óriás sáska ide-oda ingatta a fejét, mielőtt válaszolt volna. - Tetszik lángoló dobópenge? Én talál ki. Megálmodtam! - mondta büszkén. Cariela felfigyelt az utolsó szóra. Megálmodta. Hát mégis alszanak néha?

- Te nem varázsló, tud más varázslat? - tudakolta a sáska-harcos, és megpiszkálta a bris-kígyó tetemét. Mit akar ez tőlem? Meg akar bizonyosodni, hogy tudok-e varázsolni, vagy tudom-e használni a pszichonikus energiáimat? Miért akarja tudni? - jöttek a nyugtalanító kérdések.

- Válaszol! A féltünde már hallott illúziókeltő varázslatról, és most is erre gyanakodott. Figyelni kezdte az óriás sáskát. Figyelte a hangját, karjai, szemei, antennái mozgását, hátha észrevesz valamit, amivel igazolhatná gyanúját.

- Válaszol! - reccsent az óriásrovar, és megvakarta a bal vállát. Aha! Megvan! Egy valódi sáska-harcos nem vakarózna, hiszen nem tudna a vastag kitinpáncélja miatt. Igen! És nem is lehet ilyen magas! Sokkal alacsonyabbnak

kell lenniük, hiszen így túl messziről látszanának. A féltünde fölé magasló óriás sáska körvonalai megremegtek, aztán az illúzió szertefoszlott.

Egy alacsony, de arányos felépítésű, borzas, fekete hajú humanoid állt előtte. Úgy nézett ki, mint egy embergyerek, de az oldalán egy csontból készült rövidkard függött. Egy félszerzet! Hogy kerül ez ide?

- Válaszol! - szólt harmadszor is, de a hangja már nem egy óriásrovar majdnem érthetetlen kattogása volt, hanem teljesen normális beszéd, tekintve a nyelvi pontatlanságoktól. Cariela gúnyosan felhúzta a szemöldökét.

- Mit akarsz, félszerzet? Mintha orrbavágták volna a kis lényt, úgy egyenesedett fel, és gyanakodva nézett a féltündére.

- Te lát én félszerzet? A lány diadalmas bólintására a félszerzet szép arca elkomorodott. Leült a földre, és az ujjával köröket rajzolt a homokba. - Én tudni kell te nem veszély így. Ha te varázsol, vagy máshogylábant, én elpusztul. Tudod, én ügyes varázsló, de csak kevés varázslat ismer. Legtöbb illúzió.

- Hé! Áss ki innen! - szólt rá Cariela, és kedvesen elmosolyodott. Kiszáradt, cserepes ajkán fájdalmasan berepedt a bőr, és vér kezdett szivárogni belőle. - Nem bántalak, hidd el! Én szeretem a félszerzeteket. Áss ki, kérlek! Napok óta nem ettem és nem ittam semmit! A félszerzet jelentősen rápillantott.

- Én sem...

A félszerzet elgondolkodva rágcsált egy csontot, amin volt még egy kis hús. Egy darabig szopogatta, aztán a többi, már lerágott közé dobta. - Én is szeret féltünde!

Szigeti Sándor

Kalandozók figyelem!

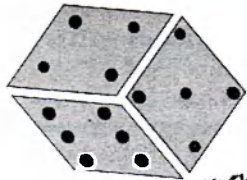
Fővárosi Művelődési Ház
1119 Bp, Fehervári Ért 47
Péntek 14-21h

Havanna Közösségi Ház
Mítoszkeletők Egyesülete
1181 Bp, Kondor Béla sétány 8.
Péntek 17-21h, Vasárnap 14-21h

Sárkányszív Szerepjáték Klub
IFJÚSÁGI HÁZ,
9022, Győr, Árpád út 44.
minden csütörtökön 15-20h-ig

Pataky István Művelődési Központ
1102 Bp, Szent László tér 7/14.
Vasárnap 14-20h

Petőfi Csarnok
1146 Bp Városliget, Zichy M. u. 14.
Szerda 17-20h, Vasárnap 14-20h



Sárkányszelídítők
XVIII. ker. FIDESZ iroda
1181 Bp, Üllői út 361. Tel: 1-272-820
Péntek 16-21h

Nyíregyházi Művelődési Ház
Szerda, Csütörtök 18h

PALANTÍR Szerepjáték Klub
9400 Sopron
Soproni Horváth József utca 35. IV. em. 13.

Legendák Szerepjáték Klub
Szombathely Oladi Művelődési központ
Szombat, 12h.

Ady Endre Művelődési Ház
3534 Miskolc-Diósgyőr Árpád út 4.
Szombat 15-22h

Bartók Béla Műv. központ
Szeged, Bocskai út. 6. péntek 18-24 h



Szeretettel meghívunk !

Ha szeretsz játszani és gondoltál már arra, hogy jó lenne egy igazi várban játszani, akkor örömmel tájékoztatunk, hogy a lehetőség adott. Március 27. és 28. napján részt vehetsz a gesztesi várban rendezendő kétnapos játéktalálkozón!

Információért írj:

Budapest, Kacsóh Pongrác út 135/b III/15.,
vagy személyesen érdeklődhetsz a Sárkányfészekben,
Budapest, V. ker. Bárczy I. utca 3.

AD&D és egyéb szerepjátékok eladása és cseréje,
rendkívül olcsón. Érdekel Star Wars RPG Csontos
Péter (BM), 2040 Budaörs, Napsugár u. 2. IV/26

Eladó: Amiga 500 (1.3), 0.5 MB-s bővítővel, 1084S
monitor, 3-5" külső drive, 120 lemez PRG-vel (RPG-k,
stb...), két joy, porvédő, modulátor - együtt. Irányár:
75 000.- Érdeklődni: Kis-Simon Csaba 3123, Cered
Kossuth L. út 91.



Sarkanyfeszkek
No. 1052 Bárczy I. u. 3.
Fantasy és Sci-Fi
Rajongók!
AD&D, Rolemaster,
Starwars, Shadowrun,
Amber, Cyberpunk,
Rifts, Warhammer,
Call of Cthulhu,
Pendragon, Paranoia
M.A.G.I.C.
Szabálykönyvek, Regények,
kockák, és egyéb kellékek
Tel: 117-8500

AD&D rovat

A rovat eddigi fejezeteiben vázoltuk az AD&D legfontosabb szabályait, melyeket minden játékosnak legalább hallomás szinten ismernie kell. Mostani jelentkezésünkben két kérdéskörrel foglalkozunk elsősorban - a varázstárgyakkal és a szörnyleírásokkal. Ezeket a részeket már nem kell ismernie játékosoknak, csak mesélőknek. Bár az írásomban

mindig a mesélőknek címezem gondolataimat, a cikket minden játékos nyugodt szívvel elolvashatja, nem közlök le "titkos" információkat.

"Egy Gyűrű mind fölött,
Egy Gyűrű kegyetlen,
Egy a sötétbe zár,
bilincs az Egyetlen."

Ki ne ismerné a híres verssort? Sauron gyűrűjére volt felvésve hajszálvékony rúnákkal. Ennek a varázstárgynak az útjáról szól a Gyűrűk Ura, J. R. R. Tolkien nagyszerű műve. A fantasy regények építőkövei közé tartoznak a mágikus tárgyak, ahogy a varázslók, és a sárkányok. Természetesen a fantasy-szerepjátékokból sem maradhattak ki.

Kezdet kezdetén, már a D&D-ben is sok ilyen tárgy szerepelt. A folyamatos bővítés egyre újabb és újabb gyűrűkkel, talizmánokkal, kardokkal, páncélokkal, italokkal, pálcákkal, és még ki tudja mi mindennel tette gazdagabbá a játékot. A 2nd Edition DMG-ben több mint ötven oldalon át sorolják fel a varázstárgyakat. Más kiadványok, mint például a Tome of Magic további kiegészítéssel szolgálnak.

Az AD&D-ben a következő típusú varázstárgyakkal találkozhatunk: varázsfegyverek, varázspáncélok (ide tartoznak a pajzsok is), italok és olajok, varázstekercsek, gyűrűk, varázspálcák, különleges varázstárgyak, relikviák és ereklyék. Az egyszerűbb varázsfegyverek a kezdeményezést, támadást és sebzést módosítják. Például ha egy hosszúkard +1-es, ez azt jelenti, hogy a használó 1-gyel gyorsabban támad, +1-gyel könnyebben találja el ellenfelét és +1-gyel nagyobb sebez rajta. Néhány fegyver bizonyos lé-

nyekre van specializálva, például: sárkányölő, óriásölő, stb. Megint más fegyverek extra képességekkel rendelkeznek, például az élesség pengéje egy csapással lemetszheti az áldozat egy végtagját, akár a fejét is. A leghatalma-

sabb fegyverek intelligensek is lehetnek. Ezek mindig erősen meghatározott jellemmel rendelkeznek. Ez konfliktust eredményezhet fegyver és használója között. A páncélok a karakter védelmét (AC) javítják.

A +2-es lánccing kettővel jobban csökkenti az AC-t, mint a hétköznapi (azaz nem 5-re, hanem 3-ra viszi le a védettséget). Néhány páncél és pajzs különleges képességekkel ruházza fel viselőjét. A varázssitalok és olajok a leggyakoribb varázstárgyak közé tartoznak. A legkülönbözőbb hatásokra számíthat az óvatlan próbálkozó: lehet, hogy repülni fog, vagy ellenállóvá válik a tűzre, esetleg a fagyra, lehet, hogy befornak a sebei, vagy megfiatalodik, de az is lehet, hogy a méregtől holtan esik össze. A varázstekercseken általában mágus, vagy papi varázslatok szerepelnek. Ha az adott varázslási formához értő mágiahasználó felolvassa a varázstekercsen található szöveget, a varázslat azonnal aktivizálódik.

A varázstekercsek másik fajtája a védelmező pergamen. Ezeket bárki használhatja. A szöveg felolvasása után bekapcsolódik a védelem, ami lehet tűz, fagy, mágia, kővéválás, stb. elleni. A varázsgyűrűknek számtalan formájáról beszélhetünk. Vannak gyűrűk, melyek hatására begyógyulnak az elszenvedett sérülések, mások tűz, vagy fagy ellenállást biztosítanak, vagy éppen láthatatlanná teszik viselőjüket. A leghatalmasabb gyűrűk a Kívánság (Wish) varázslatot is magukban hordozhatják, vagy lehetővé teszik a "gyűrűhordozónak", hogy elementálokat irányítson.

A varázspálcák a legerősebb mágikus tárgyak közé tartoznak. Három fajtájuk van: a wand (félméternél kisebb pálc), a staff (két méter hosszú bot) és a rod (egy méter körüli bot). A wand-eket leggyakrabban varázslók, a staffokat hatásuktól függően papok vagy varázslók, a hatalmas erejű rod-okat főmágusok, főpapok vagy boszorkány-királyok használják. A varázspálcák ereje nem határtalan, minden egyes használat csökkenti erejüket, melyet töltetekben számolnak. Az egyéb mágikus tárgyak (miscellaneous magic) mindegyike egyedi. Hatásukban, és erejükben eltérőek.

Idesorolják a köpenyeket, palástokat, ékszereket, csizmákat, kesztyűket, sapkákat, sisakokat, zsákokat, zacskókat, gertyákat, porokat, hangszereket és még sok más.

A relikviák a legritkább varázstárgyak. Mindegyikük hatalmas erővel rendelkezik, gyakran olyan erővel, mely a történelmet is átformálja. Ilyen az Egy Gyűrű, vagy a Red Sonja című filmben szereplő Talizmán. Meg kell említenem még a mágikus tárgyak legveszélyesebbait, az átkozottakat. A legkülönbözőbb formában jelenhetnek meg. Létezik átkozott kard, papírtekercs, gyűrű, stb. Közös vonásuk, hogy ártanak használójuknak, valamint levenni/elereszteni lehetetlen őket. Megszabadulni tőlük csakis mágikus úton, vagy öncsonkítással lehetséges.

A mesélő számára nagy segítséget, de ugyanakkor sok fejtörést okozhatnak a varázstárgyak. Ezért engedtessek meg nekem egy rövid kitérőt a varázstárgyak mesébe illeszthetőségéről. Könnyen építhetünk mesét varázstárgyra, akár csak a Gyűrűk Urában tette ezt Tolkien. Ilyen mese esetén azonban mindig gondoljunk arra, hogy mi lesz a tárgy további sorsa a kaland után. Ha a játékos megtartja, túl nagy hatalomra tehet szert. Ugyanebbe a problémába ütközhetünk, ha a karakterek ellenfeleinek adunk varázstárgyakat, azokat megszerezhetik játékosaink. Amennyiben mágikus tárgyat akarunk szerepeltetni mesénkben, mindig gondoljunk erre. Így elkerülhetjük, hogy egy 2.

szintű harcos +5-ös karddal rohangáljon. Fontos az is, hogy sose nevezzük meg a tárgyat, ne mondjuk azt, hogy találtál egy +2-es hosszú kardot! A tárgy ügyes leírásából a játékos már sejtetheti, hogy mágikus tárgyról van szó, később varázslatokkal, vagy más módon meggyőződhet erről. A játék élvezetét növeli az ismeretlen hatású mágikus tárgy. Előnye, hogy ezzel némileg a harcosokat és a tolvajokat is képessé tesszük arra, hogy "varázsoljanak". Ez izgalmassá teheti a játékot a számukra is, ha már megunták a ledöföm/lopakodok játékot.

Az AD&D egyik legizgalmasabb része a harc. Úgy érzem, hogy ennek legfőbb oka az ellenfelek széles választéka, melyet a DM szegény játékosok nyakába zúdíthat. Tűzokádó sárkány, ravasz manó, négykezű sáskaharcos, óriás termetű pók, denevér, skorpió, százlábú, és számtalan egyéb. Az eddig megjelent tizennégy Szörny Könyvtárban (Monstrous Compendium) töméntelen mennyiségű szörnyet soroltak fel. Az alapkonceptió szerint kiadtak két könyvet, melyek bármely világban felhasználhatók. A továbbiak, mint Dark Sun Compendium, Spelljammer Compendium I.-II., stb., konkrét világra íródtak. Én úgy érzem, hogy a Szörny leírás az AD&D egyik legerősebb része, ezért megérdemel egy mélyebb elemzést is. A Szörny Könyvtárban minden szörny egy oldalnyi helyett foglal el, rajzzal, statisztikával, leírással. A statisztikával egy kicsit bővebben foglalkozom, megmagyarázom a néha faramuci angol "szak kifejezéseket". Az első az **Előfordulás** (Climate/Terrain) azt jelzi, hogy milyen égöv alatt és milyen terepen fordul elő az adott lény.

A második a **Gyakoriság** (Frequency) azt mutatja meg, hogy milyen sűrűn népesíti be a lény az adott terep fajtát. A gyakoriságnak öt fokozata van, a hétköznapi (common), a gyakori (uncommon), a ritka (rare), a nagyon ritka (very rare), és az egyedi (unique). Ez a véletlen-generált szörny kidobásnál szükséges, amiről később még szólok.

A **Szervezettség** (Organization) a következő statisztika, ez jelzi azt, hogy a lény milyen közösségben él, ha egyáltalán él valamilyenben. Lehet banda, törzs, klán, horda, stb. Fontos lehet, ha egy nagyobb

csoport közös reakcióját akarjuk meghatározni.

A következő statisztika az **Ébrenléti idő** (Activity Cycle), mely megmutatja, hogy a lény mikor aktív éjszaka, vagy nappal? **Táplálkozás** (Diet) magáért beszél, lehet valami növényevő (herbivore), húsevő (carnivore), mindenevő (omnivore), vagy valami extra-tápos, mint a vámpír, vagy az iszapember. **Intelligencia** (Intelligence) megmutatja, hogy milyen az adott szörnyfélének az átlagos IQ-ja, ettől lehet eltérés, akár az embereknél.

A **Kincs** (Treasure)



vé- generált kincs a letlen típusát jelzi, amelyet a szörny(ek)nél találhatsz.

A **Jellem** (Alignment) a mesélés szempontjából az egyik legfontosabb adat. Meghatározhatja a szörny viselkedését a csapathoz.

Az **Előfordulási szám** (No. Appearing) segítségével határozhatjuk meg, hogy véletlen-generált találkozásnál (encounter) mennyi tűnik fel az adott lényből.

Az ezután következőket összefoglalva harci statisztikáknak hívják. Az első az **AC**, azaz a **Védettség**, a második a **Sebesség** (Movement), mely megmutatja, milyen gyorsan tud mozogni a szörny. Az **Ütéskocka** (Hit Dice) a lény Életpontjai-

nak a számát jelzi, pontosabban azt, hogy hány darab nyolc oldalú kockával kell meghatározni az Életpontjait. Például a 8+4 azt jelenti, hogy nyolcszor dobunk a nyolc oldalúval, ezt összegezzük, majd még hozzáadunk négyet. **AC0** ütés (THAC0) a találati esélyt jelzi (ld. II. évfolyam első szám). A **Támadási Szám** (Damage/Attack) határozza meg, hogy a lény hányszor támadhat egy körben, és hogyan sebezhet. A **Speciális Támadások** (Special Attacks) illetve a **Speciális Védekezések** (Special Defenses) különleges harci képességek felsorolása, ilyen lehet a kővéváltoztató lehelet, tűzköpés, stb. A **Mágia Ellenállás** (Magic Resistance) százalékos esély arra, hogy mágia egyáltalán ne hasson az adott lényre. Ha az adott százalék alá dobunk, nem hat a lényre irányított mágikus erő. A **Méret** (Size) a lény termetét jelzi. Hat méret kategória van: az apró (tiny), kicsi (small), közepes (medium), nagy (large), hatalmas (huge), és gigantikus (gargantuan). A lény mérete a harc szempontjából a kezdeményezés módosító miatt lényeges. Minél nagyobb egy élőlény, annál lassúbb. Ezenkívül nagy méretű lényeken másképpen sebeznek a fegyverek. Fontos még azért is, hogy ne helyezünk el egy húsz méteres lényt egy kétszer két méteres szobában. A lény **Moráljára** moráldobásnál lesz szükségünk. Ilyenkor két tíz oldalúval dobunk, és az összegnek kisebbnek kell lennie a statisztikában szereplő értéknek ahhoz, hogy a lény ne kezdjen menekülni. Végül a **TP érték** (XP Value) az a pont mennyiség, mely a leölt vagy elűzött lényért jár. A statisztikák után hosszas leírást olvashatunk a lényről. A leírást négy bekezdésbe szedték. A következő címekkel: **Harc** (Combat), **Előfordulás Társadalom** (Habitat/Society), **Ökológia** (Ecology). Az első főbekezdésben a lény harci képességeiről tudunk meg többet, mágikus képességeiről vagy ellenállásáról olvashatunk. A másodikban életkörülményeiről, társadalmuk felépítéséről tájékozódhatunk, míg az utolsóban a környezetbe illeszkedéséről esik szó.

Példaként most az Arit-ron AD&D statisztikáit szeretnénk bemutatni - az előző szám novellája után nagyon sokan voltak erre kíváncsiak.

- mm -

Előfordulás:	bárhol
Gyakoriság:	nagyon ritka
Szervezettség:	magányos
Ebrenléti idő:	bármikor

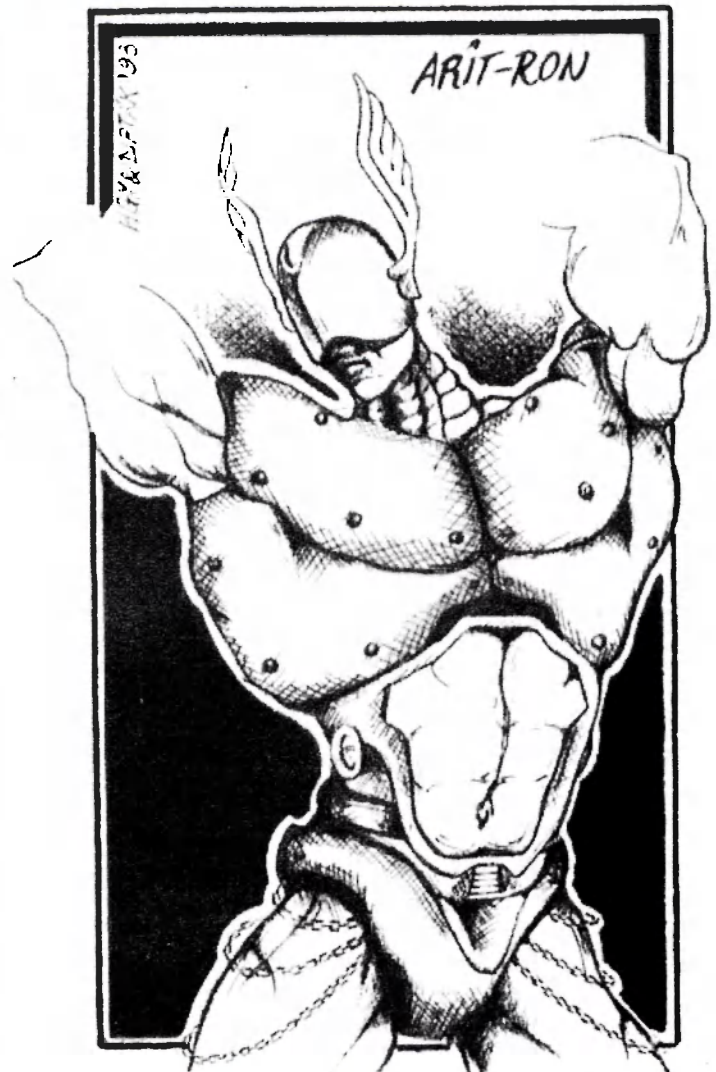
Táplálkozás:	nincs
Intelligencia:	nagyon int. (11-12)
Kincs:	nincs
Jellem:	semleges

Előf. szám:	1
Védettség (AC):	-3
Sebesség:	24
Ütéskocka (HD):	15 (95 hp)
AC0 ütés:	-1

Sebzés(ek):	3x 1d8+8
Speciális támadás:	ld. alább
Speciális védekezés:	ld. alább
Mágiaellenállás:	nincs
Méret:	M
Morál:	félelmet nem ismerő (19-20)
TP érték:	15000

Az Arit-ronok az élő anyaggal és az emberi lélekkel való groteszk kísérletezés eredményei. Sokak szerint az első Amitranom főmágus, mások szerint sokkal ősbibb, nagyobb hatalmú varázslók készítették. Abban azonban mindenki egyetért, hogy e szuper-harcosok létrehozásakor a cél a gölemek és a klónozás előnyeinek egyesítésével egy legyőzhetetlen sereg megalkotása volt. Sikert is a klónozott harcos intelligenciáját, ügyességét, döntésképeségét, valamint a gölem részleges sebezhetetlenségét, igénytelenségét és engedelmességét ötvözni. Sebezhetetlenségük mértéke azonban nem volt arányos előállításuk költségeivel - varázstudókkal és mágiahasználó szörnyekkel szemben ugyanis igencsak halandónak bizonyultak - ezért jelentőségük nem lett akkora létrehozóik egymással való csatározásában, mint azt azok szerették volna.

Előállításuk: Az Arit-ron létrehozása körülményes és költséges folyamat. Először is szükséges egy legalább 16. szintű harcosnak egy szövetdarabja, amelyre a mágus egy klónozás (clone) varázslatot kell, hogy elmondjon. Az előállt klónt azonnal harc képtelenné kell tenni hold, temporal stasis vagy egyéb varázslattal, a klónozás szokásos veszélyeit elkerülendő (ld. PHB). Ezután a lelkét el kell fogni egy lélekbeborítón (trap the soul) varázslattal. A lelket beborító legalább 16000 arany értékű drágakövet a mágus ezután visszahelyezi az áldozat mellkasába, és egy limited wish, majd egy geas varázslattal újra a testbe (de egyúttal a saját uralma alá is) köti a mindenre emlékező tudatot. Ezután a varázsló felrakja a védelmet nyújtó adamantit láncinget és a harcos kezébe adja a két adamantit görbe szabályát, amelyet a legjobb mesterektől szerzett be. Ezek varázserejűek, egészen addig, amíg az Arit-ronnál van. A végső simítások a most már zombi-szerű, fájdalmat nem ismerő testet ellenállóvá és táplálékot nem igénylő vázzá alakító polymorph any object varázslatból és a földöntúli fürgeséget biztosító haste varázslatból állnak. Mindehhez természetesen teljes nyuga-



lom, ezenkívül 24 órás koncentráció és 20000 arany értékű rubin vagy smaragd pora szükséges.

Harc: Az Arit-ronok abszolút lojális, félelmet nem ismerő katonák, amelyek mellett rendelkeznek eredeti klón-gazdájuk harci ismereteinek nagy részével. Jóval komplexebb parancsok is adhatók nekik, mint a gölemeknek - feltételes utasítások sorozatát is képesek megjegyezni és végrehajtani. A lélekbeborító miatt tökéletesen immunisak az Enchantment/Charm varázslatokra és a psionic-ra. Ezenkívül fele sebzést okoznak rajtuk a hideg, elektromos, sav és tűzsebzések, valamint immunisak a méregre és a halálvarázslatokra. Nem képesek lőfegyvert használni, ezért megközelíthetetlen (pl. repülő) ellenféllel szemben tehetetlenek, ha nincs velük egy varázsló (aki mondjuk repülés varázslatot mond rájuk).

A 3 támadás két jobbkezes és egy balkezes támadást jelent. A smaragdporral készített Arit-ronok ha 20-at dobnak támadásra, akkor a fegyverük sharpness-ként működik. A rubinporral készítettettek teljesen immunisak a tűzre.

-tm-

PALLADIUM

Múltkoriban számunkban a Teenage Mutant Ninja Turtles-szel foglalkoztunk. Most a Palladium Books Inc. egy másik kiadványáról, *The Palladium Role-playing Game*-ről szólunk.

A Palladium fantasy szerepjáték, nagyon hasonlít az AD&D-hez. Megtörtént egyszer, amikor barátaim és én Palladiummal játszottunk, hogy egy hallgató (aki egyébként járatos volt a szerepjátékszáz világában) csak akkor vette észre, hogy nem AD&D-t játszunk, amikor előkerült a szabálykönyv.

A Palladium olvasójának első benyomása, hogy a könyv nem más, mint az AD&D alapszabályainak némi módosítása, plusz egy ügyes világleírás. A játék első kiadására 1983-ban került sor. Azóta sok módosításon ment át, a legfrisebb a tizedik kiadás (1992). A szabálykönyv felépítése klasszikus: alaptulajdonságok, karakterfajok és osztályok, szakértelmek. Harc és varázslat. A tulajdonságok a következők: IQ, mentális kitartás, mentális vonzalom, erő, ügyesség, kitartás, szépség, gyorsaság. Ezek megegyeznek a Turtles-ben használatos tulajdonságokkal. Egyetértek a Teknőcökben leírt kritikával, sok ez a nyolc tulajdonság, kevesebb is elegendő. Ezeket hatoldalú kockákkal kell meghatározni. Az, hogy az adott tulajdonságot hány darab kockával dobjuk ki, a karakter fajától függ. Az író (Kevin Siembieda) a fantasy irodalomban elfogadott képhez igazodott.

Az orkok erősek, de buták, azaz négy kockával dobják erejüket, kettővel intelligenciájukat, stb. Magas tulajdonság értékből bonuszt kap a karakter, alacsonynak közvetlen hatása nincs.

Rendkívül vonzó a választható fajok széles skálája. A hagyományos tündén, törpén és gnómon kívül választható például troll, kobold, vagy az egzotikus alakváltó és wolfen is. A tizenhárom nép mindegyike jól átgondolt, kidolgozott történelemmel rendelkezik, a fajok jellemzése találó, minden szempontból remek.

Furának tűnhet a gondolat, hogy a játékos orkot, goblint, vagy éppen trollt is játszhat, akik alapértelmezésben gonoszak. Az AD&D "heroikus" világhoz képest a Palladium világa nagyon "realista". Szinte minden faj nacionalista, csak a maga érdekeivel törődik. A választható jellemek erőltetettek. A játék felfogása szerint semleges jellem nincs! Az elnevezések

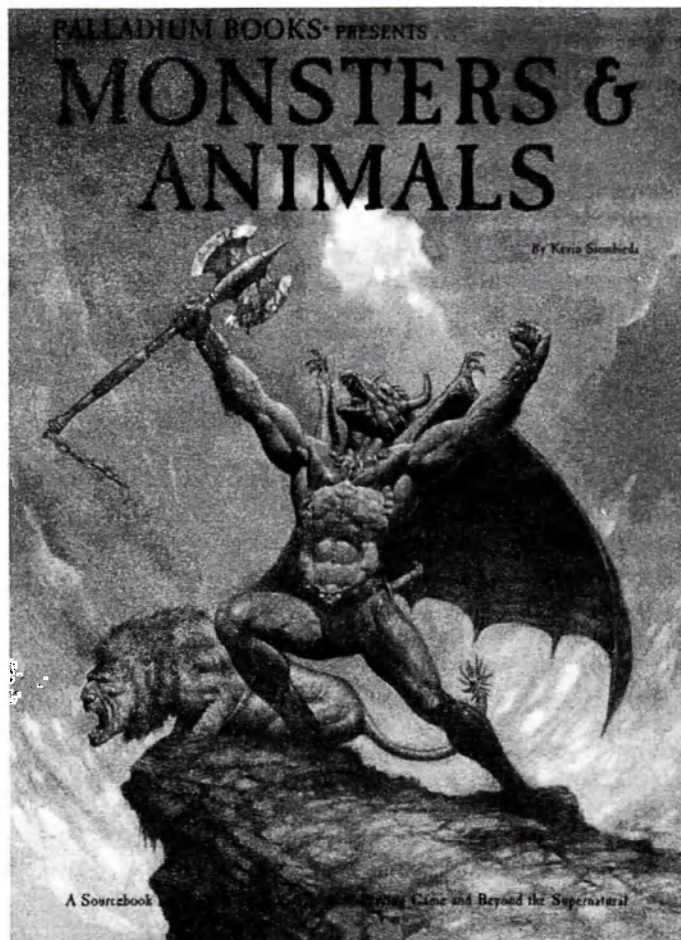
furán hangzanak (például: skrupulózus jó, vagy diabolikus gonosz). A Palladiumban is, akár csak a legtöbb szerepjátékban, a karakter tapasztalati pontokat kap.

Bizonyos pontszámnál szintet lép, új képességekre és szakértelmekre tesz szert a játékban.

A Tapasztalati Pont szisztéma teljesen egyedi. Az író szerint logikátlan precíz rendszert kiépíteni. Pont jár szakértelem használatért, ötletekért (sikerességtől függően több-kevesebb), és önfeláldozásért. A szörnyekért nem adott pont jár, hanem a mesélő eldönti, hogy a kihívás

könnyű, nehéz, vagy nagyon nehéz volt, és e szerint pontoz. Érdekes, hogy csak a jó cselekedetért jár pont, hiába játssza el ügyesen a játékos a gonosz jellemű karaktert, nem kap pontot. A helyes jellemmegformálás, azaz a jó szerepjátékért a Palladiumban nem jár pont?!

A szakértelem-rendszer egyszerű, könnyen érthető. Vannak elektív szakértelmek (mint pl.: okirathamisítás, lovaglás, vagy pusztakezes harc) és másodlagos szakértelmek (pl.: festés, főzés, ácsolás, stb.). Az elektív szakértelmek osztályhoz kapcsolódnak, a másodlagos szakértelmekhez mindenki érthet. Mindkét szakértelem típus sikeres használatához egy adott érték alá kell dobni. A megdobandó szám a karakter fejlődésével növekszik. A karakter osztályok tradicionálisak, némi fűszerezéssel. Négy fő csoport van: a fegyverforgatók, a mágiahasználók, a papok és az opcionális osztályok. A választható 24 osztályt én soknak tartom.



Főképp azért, mert egyik-másik teljesen értelmetlen (például az íjász - miért nem használhat egy egyszerű katona íjat?). Kezdő szerepjátékosnak nehéz eligazodni a sok választási lehetőség között. A csapatnak legalább nyolc fősnek kell lennie ahhoz, hogy komplett legyen. Ennek fő oka a varázslás "sokrétűsége". A mágiahasználó osztályok mindegyike másra képes, egy tökéletes csapatból egyikük sem hiányozhat. Nos, hogy kik is lehetnek ők: varázsló (wizard), boszorkánymester (warlock), boszorkány (witch), diabolista (diabolist), idéző (summoner), elmemágus (mind mage), pap (priest), sámán (shaman).

Bár a varázslási képességek között átfedés van, ha az egyik ág hiányzik, a csapat jelentősen legyengül. Mindezentúl a varázslási rendszer egyszerű. kevés a feles-

leges varázslat. A mágikus energiák eredete találhatóan van meghatározva.

A varázshasználót alakító játékosnak nagyon egyszerű a dolga. Minden karakter a szintjétől függően adott mennyiségű varázslatot képes alkalmazni egy 24 órás periódusban, függetlenül a felhasznált varázslat szintjétől! Ez azt jelenti, hogy már egy kezdő mágus is képes lehet a leghatalmasabb varázslat aktivizálására.

A varázslat hatóereje azonban gyakran a varázsló szintjétől függ, ily módon a leghatalmasabb mágia is kis hatáskörű.

A diabolista és az idéző varázslási módszere kiváló ötlet. Az idéző különböző körök (védő, idéző, hatalom) segítségével, míg a diabolista misztikus szimbólumokkal "varázsol".

Meglepő, hogy két kaszt, a druida és a gyógyító (healer) nem képes varázsolni, bár a papok közé sorolják őket.

Röviden a harcról. A szokott rendszert láthatjuk ismét: kezdeményezés, támadás, sebzés. Támadás esetén minden dobás, ami négy feletti, talál.

Ha a megtámadottnak páncél van, akkor bizonyos értékig a páncél felfogja a támadást. Például, ha egy bőrvértbe öltözött harcost ér támadás, akkor 1-4 esetén nem találják el, 5-8-ig a páncél sérül, 9-20-ig a harcos is megsebződik. A támadások ellen lehet hártást dobni, ekkor a dobott támadás érték fölé kell dobni a húszoldalúval. A sebzés függ a fegyvertől, például a csatabárd 2-12 pontot, a rövid kard 1-6 pontot, míg a hosszú kard 1-8+2 pontot sebez.

A pap karakterrel játszó játékosok számára nagy segítség, hogy a könyv az összes főbb vallás isteneit leírja, több mint 20 pantheonba gyűjtve őket. A könyvben ezenkívül szerepel még jónéhány szörnyeteg, egy rövid, inkább csak figyelemfelkeltő világleírás, valamint egy kalandmodul.

A Palladiumot végigolvasva a szerepjátékok világában járatos olvasó azt érezheti, hogy a játék nem más, mint az AD&D koppintása. Úgy tűnik, hogy egy-két helyen csak azért változtatott a szabályokon az író, hogy ne akasszanak jogsértésért pert a nyakába.

A jellemrendszert ügyetlen eltorzítása ötletelenségre utal. A rengeteg osztály szerintem üzletpolitikai fogás "Játsz Palladiumot, itt sokkal több osztályból választhatsz!".

Néhány dolog kimondottan neveléses, például az orgyilkos 9. szinten ha 20-ast dob támadásra automatikusan megöli ellenfelét (death blow). Ez tökéletesen felboríthatja a mesét, nem ok nélkül hagyták ki a 2nd Edition AD&D-ből az orgyilkos karaktert.

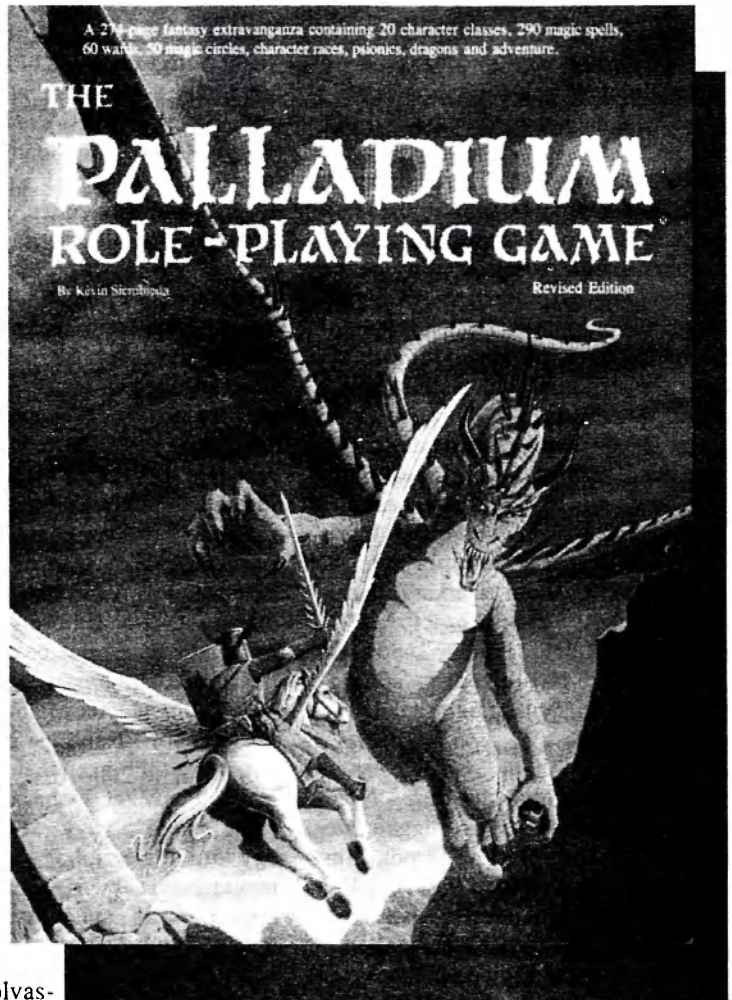
A játék mellett szól a szabályok egyszerűsége. A szabálykönyv olvasmányos, könnyen érthető.

Ha figyelembe vesszük azt, hogy a Palladiummal már az alapkönyv elolvasása után is játszhatunk, míg az AD&D-hez két könyvre (A Játékosok Könyve és A Mesélők Útmutatója) is szükségünk van (és akkor még nincsenek szörnyeink és világleírásunk), akkor nyugodtan mondhatom, hogy anyagilag jobban megéri a Palladiumot.

A játék másik előnye, hogy a szabályai könnyen átvihetők más rendszerekbe, gondolok itt elsősorban az AD&D-re.

Az én csapatom nagyon élvezte a sok ismeretlen varázslatot, imádtak buta trollt, ravasz koboldot, vagy misztikus alakváltót játszani.

Azoknak a mesélőknek, akik szeretnek új dolgokat belevinni a játékukba, javaslom a



Palladium átolvasását. A játékkal kapcsolatban számos egyéb kiadvány látott napvilágot. Ezek közül én a Monsters & Animals-t, valamint The Compendium of Weapons, Armour, & Castles-t emelném ki. Az elsőkben rengeteg szörnyet találhatunk, amelyeket valószínűleg még nem ismernek az AD&D-ben járatos játékosaink. A másodikban pedig több mint 700 (!) féle fegyvernek és több mint 40 páncél-típusnak a leírását találhatjuk meg.

Számos más kiadvány is megjelent a Palladiummal kapcsolatban, ezek főképp világleírások és kalandmodulok.

Úgy érzem, a Palladium Kevin Siembida leggyengébb írása. Átlagos szerepjáték, de olvasmányos kiváló.

- mm -

A Törpök - a sziklák gyermekei

A törpök a fantasy regények és szerepjátékok vissza-visszatérő hősei. Úgy gondoltuk, egy rövid áttekintő szokásaikról és társadalmukról sok segítséget adhat a törpöt alakító játékosok számára.

A törpök alacsony, tömzsi teremtmények, könnyen felismerhetőek kinézetük alapján. Általában mogorvák, zárkózottak és nem éppen barátságosak az idegenekkel szemben. Dolgos természetükről és tréfátlan életükről híresek. Erősek, kitartóak és felettébb bátrak. Majdnem minden törpe pesszimista, mint azt szállóigéjük is mutatja: "Még a legtisztább égbolton is van egy felhő". Ennek a tulajdonságuknak megvan az az előnye, hogy mindig felkészültek, mindig van náluk tartalék fegyver és vizeskulacs. Véleményük szerint egy terv nem terv, mert úgysem jön be. A törpök gyakran szarkasztikusak: "Jaj de jó, hogy újra el kezdett esni az eső, már éppen megszáradtam". Sok törpe állítólag előre látja a sorsát - sőt, úgy tartják, hogy néhányuk még a halála pillanatát is megérzi.

A törpök rendkívül vallásosak. Nincs még egy nép, mely ennyire függne isteneitől. Talán éppen ezért, a törpök mindig betartják a szavukat, függetlenül a veszteség mértékétől, melyet elszenvedhetnek ezáltal. A törpök társadalma a klánrendszerre épül. Minden klánnak van saját főnöke. A klánfőnök döntését felülbíráhatja az "öreg tanácsa". Ez a testület dönt egyébként a fontosabb kérdésekben is. A törpök rendkívül törvénytisztelek, sohasem csalnak, és távol áll tőlük a tolvajlás.

A legtöbb klán valamely mesterségre specializálódik, a klán összes tagja ennek a mesterségnek a szakértője. A törpök a bányászat és fegyverkovácság nagymesterei. Igazi szerelmük a fém, és azon belül is az arany és a mithril. Az igazgyönyöket gyűlik, mert azok a tengerre emlékeztetik őket - a törpök rettenek a nagy vízfelületektől. Rendkívül büszkék a szakállukra, rendszerint hosszúra növesztik. Ha valamelyik törpöt a többi "hosszúszakáll"-nak hív, az elismerést, megbecsülést jelent. A "szakálltalan", vagy a "pihésállú" tacsokóságra, zöldfülségre utal. A törpök számára rendkívül sértő, ha törpének, manónak, emberkének, vagy kis embernek szólítják. Ha egy törp a másikat azt mondja

"magasabb vagy mint én" ritkán jelent valóságos magassági különbséget, sokkal inkább tiszteletet. Külön érdemes megemlíteni a törpök bemutatkozási szokásait. Ha egy törp csak ennyit mond "Dúin vagyok", az kimondott sértés, ha azt mondja "Dúin vagyok a törpök közül", az törppel szemben sértés, más fajú lényel szemben a bizalmatlanság jele.

Általában a törpök minden lényel szemben bizalmatlanok, azaz leggyakrabban a fenti módon mutatkoznak be. A fenti törpünk valódi törp nevével sohasem árulná el, a Dúin valójában az emberek nyelvéből kialakított név. A törpök még egymás között sem használják valódi nevüket. Ha a törp kevésbé bizalmatlan, ne adj isten barátságos, nevéhez hozzáfűzi a birodalom nevét, ahonnan származik, néha még a klán nevét is. A törpök rendkívül büszkék származásukra. Ha őseik között van törp hős, azt rendszerint beleszővik a bemutatkozásukba, ha úgy érzik, hogy szükségük van: "Dúin vagyok Maldor fia, Mort'ghonor véréből". Néha, ha egy klánon belül két, vagy több azonos nevű törp van, ragadványneveket is használnak, például: "Sárkányölő" vagy "Gyorsfejsze". Ha egy törp úgy érzi, hogy igazán itt az ideje megmutatnia ki is ő valójában, akkor igen hosszan mutatkozik be, valahogy így: "Lángfúvó Dúin vagyok, Maldor fia, Mort'ghonor véréből, az Élesfejsze klánból, Algothrand birodalmából".

Nincsenek oda a tündékért, de valódi ellenfeleik inkább az orkok és a goblinok. Alacsony termetük nem teszi lehetővé, hogy lovagoljanak (kivéve a póni), talán ezért is fogadják mérsékelt lelkesedéssel a lovak társaságát. A varázslatokhoz nem értenek, de annál inkább a harchoz és a stratégiához.

A törpök gyakran a földfelszín alatt élnek, dombok, hegyek gyomrában. Ha a felszínen építenek, épületeik robusztusak, és belül a barlangok és földalatti folyosók hangulatát adják vissza. A törpök a sötétszínű ruhákat kedvelik, amit a tudósok a földalatti világba való beilleszkedésükkel magyaráznak.

A törpök szűkszavúak, de kedvelik a szerencsejátékokat, ilyen esetek-

ben megered a nyelvük. A törp mulatságokon táncolni és mély brummogó hangokon énekelni is szoktak! A hangszerek közül inkább a dobokat favorizálják, a fúvós hangszereket nem szeretik. A törpök népének átka az alacsony szaporulat. A törp nemzet mindössze egyharmada nő. Ezeknek is egy igen jelentős része terméketlen. Sokan úgy tartják ennek oka az, hogy a föld alatt ismeretlen természetű sugárzásoknak voltak kitéve. Azoknak a törpöknek, akik kalandozásra adják a fejüket, rendszerint nincs utódjuk. A törpök csak egyszer házasodnak életükben, az özvegy semiképpen sem házasodik újra (bár mostanság, éppen a katasztrófális népszaporulat miatt az öregek tanácsa néha engedélyt ad újbóli férjhezmenetelre).

A törpök soha nem mutatják ki érzelmeiket társaságban. Ezért alakult ki az a nézet, hogy a törpök érzelemmentesen élnek. Ez távolról sem igaz, a legtöbb családot olyan erejű szeretet forraszt össze, amely minden próbát kiáll.

Aki a törpök népéről többet akar tudni, az a következő könyvekben találhatja meg kedvenceit:

The Complete Book of Dwarves - 1991 TSR, Inc. Dwarves Deep - 1990 TSR, Inc.

Massár Máttyás





A BÖLCS tanácsai

Rengeteg kérdés érkezett hozzám, nagyrésztükre nem tudok itt, az újság hasábjain válaszolni. Nem akarom hosszas bevezetővel csökkenteni az amúgy is szűkös helyet, de a következőket el kell mondanom. A nekem írt levelek borítékára kérem írástok rá: "A Bölcsnek". Válaszom biztosan megkapjátok, ha küldtök felcímezett, bélyeggel ellátott válaszborítékot.

Solti Gábor kérdezte Komáromból: "A 2nd Edition AD&D DMG Experience c. fejezetében található "Table 34: Individual Class Awards" táblázat több olyan bejegyzést tartalmaz, ami group award-ként is szerepel (warrior és bard: per hit die of creature defeated 10XP/level ill. 5XP/level; rogue: per gold piece value of treasure obtained). Ha a csapat legyőz egy teremtményt, a fegyverforgató a felosztott group award-ot, ezt a 10XP/level-t, vagy a teremtményért járó XP-t kapja? Mi van, ha egyedül győzi le? Mi a warriornál a "10XP/level"-ben a level? A harcos szintje?"

Az Individual Class Award, azaz az egyéni jutalom pontok külön számítandók. Ha egy csapat legyőz egy trollt, az érte járó XP-t szétosztják. Majd a harcosok (és a bárdok) plusz pontokat kapnak a harcért, a tolvaj képességeinek kamafoztatásáért, a pap és a mágus a varázslásért, stb. Ha egy karakter egyedül győz le egy ellenfelet, természetesen az összes pont neki jár. Amennyiben harcos, akkor némileg több pontot kap, az ellenfél szintjének tízszeresét XP-ben. Ennek oka, hogy a fegyverforgató úgy válik legkönnyebben tapasztaltabbá, ha harcol (gyakorlat teszi a mestert).

Chrome kérdései Budapestről: "A Psionic's Handbook szerint 9. szint után már lehet saját science-eket ill. devotion-öket "feltalálni". Azonban mind a kettő száma korlátozva van. Ha pl. a Water Breathing-et szeretném átkonvertálni mondjuk a

Psychometabolism discipline-be, akkor várnom kell, míg lesz szabad helyem, azaz szintlépésig? A DM-eknek szóló tanácsaidat nem a Catacomb's Guide-ből szedted?"

Igen, várnod kell, míg lesz "helyed" az új science-re, vagy devotion-re. Egyébként minek neked Water Breathing? Ott a jó öreg Body Control (55. oldal, pont erre találták fel. Második kérdésedre a válasz: nem.

Karsai Árpád Szentendréről így írt: "Nagy kérdés számomra a jellemző. Mikor, hogyan követhet el egy karakter jellemzőt és ennek mik a következményei?"

A karakter jellemét a játék kezdetén az őt alakító játékos határozza meg. A későbbiekben ehhez igazodva kell alakítania karakterét. Az AD&D szabályai szerint a mesélő pontosítja is a megfelelő jellem megformálást. Természetesen a karakterek, akár a valódi világ emberei, megváltozhatnak. A DMG szerint három oka lehet a jellemváltozásnak. A szándékos (deliberate), tudattalan (unconscious) és önkéntelen (involuntary) okból adódó. Az első esetben a játékos szándékosan változtatja meg karakterének jellemét. Ez leggyakrabban azért történik meg, mert a játékos nem szívesen formálja meg a választott jellemet. A második változás úgy zajlik le, hogy a játékos nem érzi a karakter jellemváltozását. Egyszerűen rosszul játszik. Ilyen esetben a DM javasolja a módosítást. A harmadik variáció a külső hatásra bekövetkező változás (mágia hatására gyakori). Ez esetben nincs mit tenni, a változás kötelező és megfellebezhetetlen. A DM feladata, hogy figyeljen arra, hogy a játékosok jól formálják-e meg karaktereik jellemét. Erről jegyzeteket vezethet (pl.: Ilion, a lovag nem adott inni egy szomszjas gnóm kölyöknek, stb.) Amennyiben a DM és a játékosok egyetértenek abban, hogy egy karakter jellemváltozása a játék javát szolgálja (izgalmasabbá, érdekesebbé teszi) akkor a változás nem jár büntetéssel a karakter számára. Ha a DM úgyérzi, hogy valamelyik játékos nem jól formálja meg karaktere jellemét, azaz más jellem szerint játszik mint amit kiválasztott, akkor a karakternek kétszer annyi pontjába kerül, hogy a következő szintre lépjen, mint egyébként. A Jellemváltozás igazán csak annál a néhány osztálynál gond, akiknek jellem-

megkötésük van, erre legjobb példa a lovag. Ha a lovag jelleme megváltozik, többé már nem lovag. Ilyen esetekben sokszor figyelmeztessük a játékost, mielőtt olyan döntést hoznánk, ami megmáshíthatatlan.

Kánási László József kérdezte: Létezik-e 2nd edition Anti-paladin? Másik kérdés szintén a lovagokról: "egy (Anti)Paladin kivonja (Un)Holy Avenger típusú, +5-ös (ballisztikus, infravörös stb...) kardját - ha van neki olyan és megtámad egy varázstudót. Ha a lovag elrontja a kezdeményező dobását, de elég közelről kezd, fog-e az ellenfél varázsolni? 'Na jó, tudom, hogy megpróbálja menteni a bőrét, de van ilyenkor egy Dispel Magic, azaz Mágikus Ellenvarázs aura is, és tegyük fel, hogy ez az esély bejön a lovagnak..."

2nd edition anti-paladinról nincs tudomásom. A Dragon magazinban, ahogy azt te is írtad, a 1st edition változata megtalálható, bár én úgy érzem, hogy ez a karakter teljesen felborítja a játék egyensúlyt. Ami a Szent Bosszúállót illeti: őt láb sugarú körön belül 50% mágia ellenállást ad, ha lovag tartja a kezében, valamint az ő szintje szerint dispel minden varázslatot, hasonló nagyságú területen belül.

Jégkező Askenor a Tószéki Mágikus Akadémia Nekromantika tanszékének professzora a következő kérdéssel fordult hozzám: " - kell-e az orgyilkosok áldozatainak meglepetést dobni 4 pont büntetéssel, és csak a dobás elrontása esetén számít-e a +4-es támadás a szintnek megfelelő sebzésszorókkal együtt? - kell-e az orgyilkosnak lopakodást dobni, mielőtt hátbatámadja áldozatát?"

Az orgyilkolás alapfeltétele, hogy az áldozat ne számítson a támadásra, azaz meglepetés érje. A lopakodás-dobást adja a szituáció. Én már kértem egyszer az egyik játékosomat, hogy rejtőzködést dobjon, ugyanis egy függöny mögé bújt és várta, hogy az áldozat hátat fordítson neki. Sok ezer változat képzelhető el (adhatunk bonuszt a meglepetésre, ha sikeres a lopakodás, +2 talán megfelelő), általános szabályt nehéz megfogalmazni. Ebben a kérdésben mindig a DM hoz döntést. Egyetlen azonban biztos: A hátbatámadás (backstab) mindig csak meglepetésből történhet!

Sylva Theomer

A GÓLEM

A gólem varázslatokkal összeforrasztott, érzéketlen "gép".

AMítosz: A gólem a zsidófolklórban mágia segítségével életre keltett agyagóriás. Készítéséhez vörös agyagból emberi figurát kell alkotni, ahhoz hasonlóan, ahogy isten formálta meg Ádámot. A figurának el kell érnie egy tízéves gyermek magasságát. Kétféle módon lehet életre kelteni: Isten nevével vagy pedig a homlokára az "élet" szót írva.

Beszélni nem tud és nincs lelke. Nagyon gyorsan nő és hatalmas erejű óriássá válik. Elvégzi a számára kijelölt munkát, de vigyázni kell, nehogy kiszabaduljon az ellenőrzés alól. Ilyenkor pusztítani kezd, még alkotóját is leölheti. A zsidó legendák több személyt is említenek, akik gólemet hoztak létre.

A leghíresebb gólem a prágai, amelyet

Jehúda Lów Ben Becalél rabbi alkotott (16. sz.-17.sz eleje). Az irodalomban többen is feldolgozták a gólem alakját, például E. T. A. Hoffman. Leghíresebb feldolgozása Gustav Meyrink Gólem című regénye (három éve megjelent magyarul is).

RPG: A gólem a fantasy szerepjátékok kedvelt alakja. Hatalmas tudású mágusok által kreált őrző (néha rombolásra alkotott) lény. Saját intelligenciával nem rendelkezik, érzései nincsenek. Az AD&D szerint a gólemnek van lelke, ez a lélek a Föld Elemi Síkjáról származik. A varázslatok általában nem hatnak a gólemre, éppen azért, mert a lélek nem természetes része a testnek. A gólem sohasem alszik, nincs szüksége ételre és italra. Mindig éber, figyelmes és gondolkodás nélkül teljesíti mestere parancsait.

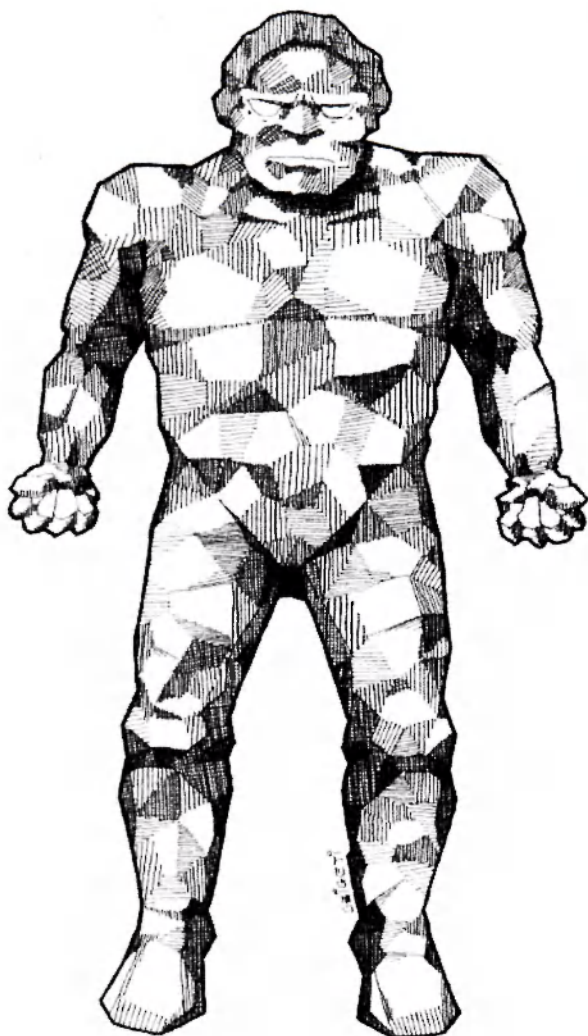
Ötletek gólem-vadászoknak: Az AD&D világában nagyon sok gólemet különböztetünk meg. Bár ezek sokban eltérnek egymástól, mégis van néhány szempont, amit figyelembe vehetünk, ha gólemmel kerülünk szembe. A varázslatok legtöbbször hatástalan a gólemekkel szemben, néhány varázslat pedig egészen másként hat rájuk, mint ahogy azt elvárnánk (például támadó varázslat akár gyógyíthat is). Ezért mindig jól gondoljuk meg, mikor varázsolunk, ha gólemmel állunk szemben. A gólemek közös gyenge pontja, hogy nincs saját értelmük. Amennyiben harcra kerül a sor, próbáljuk csapdába csalni a gólemet. Ha ellenünk küldik, a célja, hogy megöljön bennünket. Használjuk ki, hogy nem intelligens. Ha biztosak vagyunk benne, hogy gólemmel kerülünk szembe, próbáljunk meg gólem ellen védő skarabeusz amulettet (scarab verus gólem) beszerezni.

Mesélőknek: A gólem kétféle képpen kerülhet be a

mesénkbe. A játékosainkkal szemben használnak gólemet, vagy valamelyik játékosunk magas szintű karaktere teremteni akar egyet. Mielőtt rátérnénk a két variáció kiemelésére, röviden szót kell ejtenem az AD&D gólem típusairól. A Monstrous Compendium I-ben találhatjuk meg a négy alapformát, a hús-, agyag-, kő-, és vasgólemet. Ezekről később még bővebben is szó lesz. Található még gólem a Spelljammer Compendiumban (kohó- és Sugárgólem), a Ravenloft Compendiumban (csont-, baba-, szobor-, üveg-, mechanikus és zombigólem), a Forgotten Realms II. Compendiumban (villámgólem) és a Dark Sun Compendiumban (por-, kitin-, obszidián-, szikla-, homok-, és fagólem). Ha a csapat ellen használnak gólemet, jól fontoljuk meg, hogy mikor tesszük ezt meg. Az, aki gólemmel rendelkezik, nagy tudású és gazdag mágus.

A leggyengébb gólem, a húsgólem kreálásának feltételei: legalább 14. szintű varázsló + 40 000 arany a szükséges anyagok beszerzésére. Többek között a kívánság (wish) varázslat is szükséges a létrehozatal folyamán. Mindez jelzi, hogy az a mágus, aki gólemet tart, jelentékeny hatalommal bír. Amennyiben valamelyik játékosunk kíván gólemet építeni, dolgozzunk ki a procedúrára egy külön mesét. Először a karakternek meg kell tudnia, hogyan is lehet gólemet készíteni. Lehet, hogy ezért át kell utaznia egy szörnyektől hemzsegő vidéken, vagy fogságból kell kimenteni azt a valakit, aki tudja az ősi titkot.

Miután megtudta a létrehozatalhoz szükséges feltételeket, a játékos elkezdheti a szükséges anyagok beszerzését, ami maga is egy külön kaland lehet. Nem ragozom tovább a lehetőségeket, a gólemteremtés egy magasszintű csapatnak töménytelen mennyiségű kalandot jelenthet. Feltétlenül szólnom kell még egy varázstárgyról, a gólemkészítés könyvéről (DMG 174. oldal). Ez a ritka tárgy alacsonyabb szintű karakter számára is lehetővé teszi a gólem teremtést. Erre is építhetünk mesét. Néhány más meseötlet: - egy varázsló felbérelt a csapatot egy megtévelyodott (elszabadult) gólem megfékezésére. - a Szivárványok Barlangjából meg kell szerezni a Romlás Jogarát, ebbe a terembe nem léphet be élőlény...



A VÁMPÍR

Intelligens élőholt. A rémregények kedvelt szörnyetege.

Mitológia: A szláv mitológia egyik alakja, olyan halott, aki állatokat és embereket támad meg. A regék szerint olyan ember lesz vámpír a halála után, aki tisztátalan erőtől született vagy ilyen erő megrontotta (a vámpírgyermeknek két sor foga van). Az a halott is vámpírrá változik, akinek fekete macska ugorja át a koporsóját. A vámpír éjjel kikel a sírjából és vérral borított hulla alakjában megöli áldozatát, kiszívja a véré, ami után az elpusztult áldozat is vámpírrá válhat.

A görög és római mitológiában is előfordulnak visszajáró szellemek és vérszívó halottak. Az ezekkel kapcsolatos hiedelmek az európai temetési szokásokban bukkanak fel. Egyes helyeken a halott szájába pénzt tesznek, hogy az vámpírrá ne változzon. A szerbek a halott szemére tettek pénzt. A vámpír teste nem rothad el a sírjában. Ezek az élőholtak leggyakrabban teliholdkor indulnak vadászatra. Jellemző tulajdonságaik közé tartozik, hogy nincs tükörképük. A vámpírt úgy lehet felismerni, hogy éjjel fekete lovat vezetnek át a sírokon és ahol az megtorpan, ott fekszik a vámpír.

Elpusztítani többféle képpen is lehet. Amikor nappal a sírban fekszik és tehetetlen, fakarót kell döfni a szívébe. Úgy is lehet, hogy éjjel titokban kiássák, levágják a fejét, a szívet pedig darabokra vágják. A leghíresebb vámpír Drakula gróf. Őt élő személyről, Vlad Drakul Havasföldi vajdáról mintázták, aki a XVI. században uralkodott. Az irodalomban Bram Stoker Drakula című regénye tette igazán híressé.

RPG: A fondorlatos, vérszívó élőholt az összes fantasy és horror szerepjátékban megtalálható. Külső megjelenésén nem látszik, hogy élőholt. Elegáns ruhába öltözött magas alakként ábrázolják. Arca szürkés árnyalatú, arcvonásai markánsabbak az átlagosnál. Általában magányos épületekben, elhagyatott helyen álló kastélyokban, néha temetőkben "élnek". A nappalt koporsójukban töltik, éjszaka indulnak vérszívó útjukra.

Ötletek vámpír-vadászoknak: A vámpír vadászatnak megvannak a maga kialakult játékszabályai. A következő eszközökre van szükség a vadászathoz: fokhagyma,

kihegyezett fakaró és kalapács, szentelt víz, szent szimbólum. A szent szimbólummal távol lehet tartani a vámpírt, akár csak a fokhagymával. A fakaróra és a kalapácsra akkor van szükség, ha megleltük a vámpír koporsóját, és el akarjuk pusztítani az élőholtat. Hétköznapi acélfegyver nem sebzí a vámpírt, azonban a szíven áthatoló facövek megsemmisítí. A szentelt vízzel megsebezhetjük, bár ez a seb inkább csak fájdalmat okoz neki, mintsem árt (kivéve, ha nagy mennyiségben alkalmazzuk).

Fontos, hogy hagyjan ismerhetjük fel a vámpírt. Az élőholtaknak ez a fajtája, mint mindegyik más is, gyűlöli a Jóság vallási szimbólumait. A vámpír különlegessége, hogy retteg tükörbe pillantani. A vámpírnak nincs az emberi szem által látható tükörképe. E két okból következik, hogy egy tükör segítségével gyorsan rájöhethünk arra, hogy vámpírral állunk-e szemben. A legtöbb vámpírnak nincs árnyéka, ez szintén a segítségünkre lehet.

Ha úgy esik, hogy menekülnünk kell a vámpír elől, használjuk ki, hogy nem léphet be olyan épületbe, ahova nem invitálják be. Továbbá a vámpír képtelen rohannó folyam föltt átkelni (még a hídra se képes rálépni). A legnagyobb gyengéje, hogy a nyílt napsütés szétégeti.

Néhány szót arról, hogy mire vigyázunk, ha vámpírral kerülünk szembe. A vámpír, mint már írtam, nem sebezhető normális fémfegyverekkel, ha nincs mágikus fegyverünk, fakaróval próbálkozunk. Varázsló számára fontos tudni, hogy az agyra ható varázslatok hatástalanok a vámpírral szemben, a fagy és elektromos támadások pedig csak fele annyit sebeznek, mint más lényeken.

A vámpír élőholt, ezért nem ismeri a fáradtságot. Nagyon óvakodjunk a vámpír érintésétől. Mivel a vámpír is két létsíkon (Elsődleges Anyagi és a Negatív Energia) létezik, képes szintet szívni. Amennyiben a vámpír megüti ellenfelét, az két szintet veszít. Tudnunk kell azt is, hogy a vámpír csak a saját koporsójában semmisíthető meg. Ha a vámpírt nulla életpont alá sebezük, köddé válto-

zik, és visszatér sírjába, ahol nyolc óra elteltével újraformálódik. Mielőtt ezt megtehetné, meg kell találnunk a sírját, és megsemmisíteni a vámpírt.

Másik veszélyes képessége, hogy át tud változni denevérré. A vámpír patkányokra, farkasokra és denevérekre tudja kényszeríteni az akaratát. Óvakodjunk a vámpírvértől, mely megsebzí azt, akihez hozzáér, valamint véletlenül se nézzünk a szemébe, melynek büvereje van az élők föltt.

Mesélőknek: A legfontosabb szempont, amit figyelembe kell vennünk ha vámpírt mesélünk az, hogy a vámpír intelligens lény. Eleseszu, az átlagos kalandozóknál jóval ravaszabb. A vámpír, akárcsak a gólem, nagyon erős ellenfél, jól gondoljuk át alkalmazását. Csak akkor meséljük, ha biztosak vagyunk abban, hogy a csapatunk képes győzedelmeskedni a felette. A vámpír szintszívása veszedelmes fegyver. Javasolom a mesélőknek, kivételesen bírálják felül a szabálykönyvet - a Restoration varázslat adja vissza az elvesztett TP-eket is.

Annak a mesélőknek, aki többet akar tudni a vámpírokról, olvassa el a Ravenloft Box-ot és a Vampire Guide-ot.

Simon József és Massár Mátyás





Az idegen lassú léptekei haladt a pult felé. A Repülő Vadkanban különösen forgalmas nap volt, mégis minden tekintet rá szegeződött - volt valami szokatlan benne. A ruhája szabása talán, vagy az anyaga? - még soha nem látott senki ilyet. Lehet, hogy a mozdulatainak könnyedsége volt feltűnő, vagy a furcsa vékony penge az oldalán?

Idegen volt, nem fért hozzá kétség. Megállt a terem közepén, lassan körbenézett, majd elindult az egyetlen üres hely felé, a pult jobb széléhez. Öten hördültek fel egyszerre a fogadóban, hisz még a kisgyerekek is tudták, hogy a pult jobb széle a város bajnokának helye. Zantir bajnoka pedig öt éve Durgalg, a legyőzhetetlen harcos volt. Azt is tudta mindenki, hogy Durgalg erejénél csak a büszkesége nagyobb. Mikor pár pillanat múlva a bajnok belépett a fogadóba, a vendégek gondolatukban eltemették a különös idegent. A hős megemelte félelmetes láncos buzogányát, és így szólt:

- Te senkiházi! Hogy merészelsz szembeszállni velem Durgalggal, a környék leghatalmasabb harcosával? Nem tudod, hogy én vagyok az, ki legyőzte Turvent, a tűzóriás királyt, leölte a tó sárkányteknőjét, szembeszállt a kripták vámpír urával? Honnan van bátorságod kezdeni velem, ki nem retten meg semmitől, velem, aki úgy ismerem a vadont mint a tenyereimet, s akinek már nem tud senki újat mondani a harcról és a szörnyetegekről. Hogy merészeled Zantir bajnokának helyét bitorolni?

- Barátom, vigyázz a szavakkal - felelte az idegen. Sok dolog van amit te elképzelni sem tudsz. Tudod, hogy milyen a félelem, ha távcsövödön megpillantod az agyszívók nautiloidját, ha gébicshajód három neogi halálpókkal néz szembe? Van róla fogalmad, hogy milyen érzés két napig a saját légburkodból lebegni a vadúrben, ritkán lélegezve, hátha felvesz egy hajó, tudod, hogy milyen érzés hónapokig utazni a flogisztonban, mikor a szivárvány tenger monotonáját semmi nem töri meg? Sejtet-e, hogy milyen gyönyörűség megpillantani a tünde hajók szárnyainak ezerszínű mintázatát, tudod, hogy milyen izgalom leszállni egy feltérképezetlen világra, attól rettegve, hogy

esetleg a biztos halál vár rád lent?

Láttál-e valaha olyan színes kavalkádót, mint egy világméretű piacon, ahol száznál is több értelmes faj képviselői kereskednek áruval és hírekkel?

Vigyázz a szavaidra!

Az idegen visszafordult a pulthoz és lassan kortyolt a söréből. Durgalg állt egy darabig, a fogadóban teljes csend volt, csak egy csaposlegény ejtett le egy korsót, aztán Zantir bajnoka megfordult és kiment a teremből. Mindenki tudta, hogy jobban tette.

Bármilyen furcsának is tűnhet, a fenti idegen egy szó valótlanságot nem állított. Az AD&D egyik legújabb világában, a Spelljammer-ben ezek a dolgok mindennaposnak számítanak. Felteszem, az úrfantasy sokaknak nem fog tetszeni, azonban mindenképpen megéri egy kicsit alaposabban megnézni, hogy mi történik a csillagok között, mielőtt teljes hülyeségnek mondanánk. Az AD&D úr semmiben sem hasonlít arra, amit a fizika órákon tanultunk. Minden testnek saját gravitációs mezeje van, ezért nagyságától függő mennyiségű levegőt hordoz magával. Két test találkozásakor a nagyobb test gravitációja lesz az uralkodó. A naprendszeret kristályburkok veszik körül, ezek a kristálygömbök egy szivárványszínű óceánban, a flogisztonban úszkálnak. A kristálygömbökön belüli teret vadúrnek nevezik.

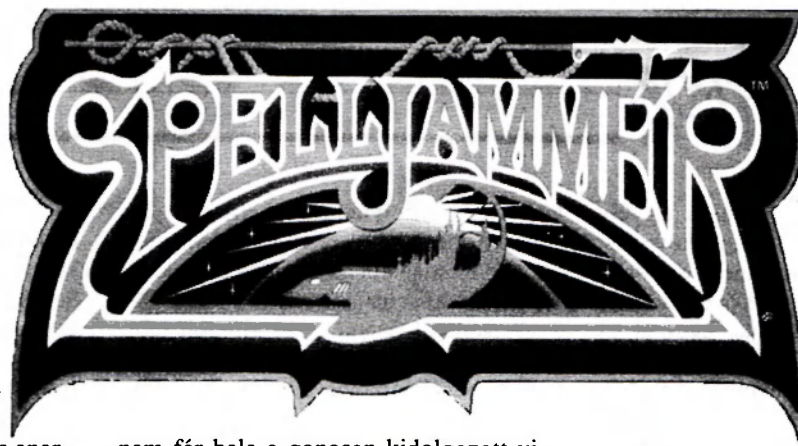
Minden vadúr különböző, van amelyikben jéghideg uralkodik és van amelyikben a hőmérséklet ritkán esik húsz fok alá. A bolygókon a négy elem valamelyike dominál, vannak föld alapú planéták (ilyen a mi Földünk is), tűz alapú égitestek (ilyen a Nap), de lehetnek levegő vagy víz alapúak is. A bolygók nem feltétlenül gömb alakúak, lehetnek korong, gyűrű vagy bármilyen más formájúak is. Vannak olyan kristálygömbök, ahol a bolygókat hatalmas állatok tartják.

Mínt hogy a világok száma elméletileg végtelen, a lehetőségek is kimeríthetetlenek. A kristálygömbök között a flogisztonban lehet közlekedni.

A flogiszton anyaga erősen gyúlékony, ezért semmilyen tűzvarázslatot nem lehet használni benne, sőt még egy fáklyát sem lehet meggyújtani. A kristálygömbök falain véletlenszerűen nyitódó és záródó átjárókon keresztül lehet közlekedni. A TSR eddig publikált világainak egy része (Greyhawk, Dragonlance és a Forgotten Realms) egy-egy kristálygömbben van, tehát a fantasy-úrön keresztül utazhatunk köztük.

Ilyen tehát a Spelljammer világ fizikája, de hogyan közlekedhetünk a vadúrben és a flogisztonban? Az úrhajók szinte kivétel nélkül valamilyen állat formáját utánozzák, vagy a földi hajók mintájára épültek. Az utóbbiak lényegesen rosszabbul működnek az úrben, mint az előbbiek. Hal, skorpió, darázs, sárkány, mammut (és még számtalan más) alakú hajók úsznak a végtelen úrben. A hajók nagyságát tonnában fejezik ki, ez határozza meg, hogy mennyi levegőt visz magával, hányan férnek el rajta, hány katalpultot vagy más fegyvert lehet felpakolni rá és még sok egyebet is. A hajó mozgékonyágát a manőverezési osztály szabja meg (ez analóg a repülő lények manőverezési osztályával, legjobb az A, F a legrosszabb). A hajó anyaga szabja meg páncélozottságát (hasonlóan az AC-hoz minél kisebb annál jobb) és azt, hogy hogyan dobja mentődobásait.

A hajók meghajtása sokféle lehet. Két nagy csoportot különíthetünk el, a mechanikus és a mágikus meghajtásúakét. A mechanikus meghajtás összemérhetetlenül lassabb, mint a mágikus. A mágikus meghajtású hajóknak két sebessége van: a utazó sebesség minden hajónál egyforma, naponta százmillió mérföldet képesek megtenni (ez a sebesség nagyobb, mint hatmillió kilométer óránként). Ezt a sebességet azonban csak egyenes vonalban képesek tartani, ha fordulniuk kell, vagy más, egy tonnás vagy annál na-



gyobb, test közelébe érnek, taktikai sebességre váltanak. A taktikai sebesség a meghajtás függvénye. A legelterjedtebb meghajtás a "kormány" (helm), ez a kormány nem is emlékeztet a szokásos hajókon találhatóakra, általában egy nagy trónhoz hasonlitos. A kormány képes a mágikus energiát mozgási energiává alakítani. Ha egy varázslathasználó (pap vagy mágus) ül bele a kormányba, szinte egyé válik a hajóval, irányíthatja azt. A hajó sebessége a kormány típusától és a karakter szintjétől függ. Más kormányok a varázstárgyak erejét vagy foglyok életenergiáját használják. A leghatalmasabb hajó maga a Spelljammer, mely akkora mint egy kisebb aszteorida. Hogy valóban létezik-e, vagy csak legenda, senki sem tudja.

Az űr korántsem üres, számtalan értelmes faj népesíti be. A legfontosabbak az emberek, a tündék, a törpék, a gyíkemberek, az agyszívók, a beholderek és a gonosz rabszolgatartó neogik. Látható, hogy gonosz és jó erők egyaránt jelen vannak. Egyes fajok speciális szerepeket látnak el, az arkánok (kékbőrű óriások) árulják a mágikus űrtechnológiát, de foglalkoznak hajók adás-vételével is. A gnómok (a krynni gnómok leszármazottai) az általában teljesen megbízhatatlan, mechanikus szerkezetek forrásai. Az űrt benépesítő szörnyek és értelmes lények két compendiumot is megtöltöttek, változatosságuk lenyűgöző.

A harc hasonlatos a kora-középkor tengeri csatáihoz. A fő szerep ilyenkor a kaptoknak és ballistáknak jut. Ha közel érnek egymáshoz a hajók, csatasorba állhatnak a mágusok, vagy meg lehet próbálni megsarkantyúzni, esetleg megcsákylyázni az ellenséges hajót. A harc szabályait erősen módosították a War Captain's Companion-ban, a kiegészítést használva már három dimenzióban játszhatjuk csatáinkat. A puskapor is megjelent már az űrben, de még eléggé megbízhatatlan, vannak helyek (pl. Greyspace, Greyhawk világának kristálygömbje) ahol egyáltalán nem működik.

A Spelljammer legnagyobb előnye, hogy fantasztikus változatosságot kínál. Minden kristálygömb, minden bolygó különböző lehet, ha van egy jó ötletünk, de

nem fér bele a gonosan kidolgozott világunkba, az űrben fenntartások nélkül felhasználhatjuk.

Az űr- AD&D lehet halálosan komoly, ahol a karakterek minden pillanatban az életükért küzdenek, vagy könnyed és vidám, mint a karibi kalózálet. Nyugodtan mesélhetünk egy kicsit bármelyik TSR világban (a korábban említett három közül) anélkül, hogy fel kellene adnunk a saját magunk által kitaláltat. Játékosaink lehetnek kalózkodó vagy állhatnak valamilyen szervezet szolgálatában (van belőlük bőven: a tünde-armada, a sokféle kereskedő szervezet, az arkánok vagy akár a falxi agyszívók), tölthetik azonban idejüket teljesen függetlenül, csak a kalandot kutatva (a kalandra sosem kell sokat várni az űrben).

Azért legyünk óvatosak mielőtt elhatározzuk, hogy Spelljammert mesélünk. Biztos, hogy mindenki élvezni fogja az ennyire rendhagyó fantáziát? Fel vannak játékosaink készülve, hogy egyik lehetlenséget a másik után nyeljük le? Ha saját világunkba vezetjük be, milyen hatással lesz a világ gazdaságára, kultúrájára?

Végül a Spelljammer kiadványok:

Dobozok

Spelljammer Boxed Set (az alap doboz, enélkül nem tudunk Spelljammert játszani)

The Legend of Spelljammer (a legenda hajó leírása, csak akkor érdemes mélyebben foglalkozni vele, ha el vagyunk rá szánva, hogy ezen a hajón mesélünk)

War Captain's Companion (új harci szabályok, az összes eddig kreált hajó leírása, útmutató új hajók tervezéséhez, és az összes mágikus és nem-mágikus felszerelés felsorolása)

Kiegészítők

Complete Spacefarer's Guide (új karakter készletek, nem-fegyveres képzettségek és felszerelések az űr kalandozóinak)

Greyspace (a Greyhawk világ kristálygömbjének leírása)

Lost Ships (új hajók, szörnyek, varázslatok és sok kaland ötlet)

Monstrous Compendium Volume 7 (sok szörny)

Monstrous Compendium Volume 9 (még több szörny. Szerk. megjegyzés: A Spelljammer Compendiumokról elmondhatjuk, hogy a legerősebb, legdurvább szörnyekkel vannak tele. Gondoljuk meg többször, mielőtt felhasználnánk őket. Vigyázzunk, nehogy kiírtsuk csapatunkat. Extra veszélyes szörnyek pl. bionoid, lightning golem, zodar, stb.).

Practical Planetology (15 bolygó leírása térképekkel, sok jó mese kiindulópontja lehet)

Realmspace (a Forgotten Realms világának kristálygömbje, minden bolygó tartogat meglepetéseket)

Rock of Bral (egy aszteorida, az ismert űr egyik legnagyobb kereskedő központjának, leírása)

Modulok

Crystal Spheres
Goblin's Return
Heart of the Enemy
Skull and Crossbows
Under the Dark Fist

Regények:

Cloakmaster Cycle eddig megjelent részei:

- **Beyond the Moon**
- **Into the Void**
- **The Maelstorm Eye**
- **Radiant Dragon**

Reméljük felkeltettük az olvasók figyelmét a Spelljammer iránt, a most következő sorok hasznosak lehetnek az öreg Spelljammer- rókáknak is. Következő néhány számunkban leközlünk egy-két új Spelljammer űrhajó képét és alaprajzát, egy kis történettel egybekötve. Az élelmes DM sok úrmesében használhatja fel őket. Kérjük, írjátok meg véleményeiket, ötleteiteket, és mindenképp azt, hogy tetszik-e ez a rovat.

TRIGLA

Morgóhal hajó

Építik: Emberek

Használják: Emberek

Ár: 42 000 arany

Súly: 35 tonna

Test Pont: 35

Legénység: 5/35

Manőverezési Osztály: C

Leszállás-Földre: Nem

Leszállás-Vízre: Nem (esetleg)

Páncélzati Osztály: 7

Mentődobás: Vastag fa

Meghajtás: Kisebb vagy nagyobb kormány

Sebesség: Kormányostól függ

Standard Fegyverzet: 2 Közepes katapult, 2 Könnyű balliszta

Raktér: 8 tonna

Gerinchossz: 100'

Szélesség: 25'

Ez a hajó friss tervezésű, nemrég tűnt fel az ismert világban, de máris jeges félelmet kelt a jámbor kereskedők szívében. Eleddig kevesebb mint egy tucatot építettek belőlük, mindegyik a Fekete Agyar elnevezésű kalózsapat birtokában van. Ez az elvetemült banda gyorsan kivívta minden úrjáró ellenszenvét, felrúgnak minden szabályt, amit a "becsületes" kalózkod betartanak. Jól ismert kereskedő szervezetek zászlója alatt hajóznak négy-ötös csapatokban. A jámbor utazók, főként a kereskedők, jószándékkal közelednek feléjük, hiszen távolról a hajó könnyen összetéveszthető egy kereskedőhajóval (tradesman). Mikor felismerik hibájukat, már túl késő, a jobban felfegyverzett, jobb manőverezésű és általában nagyobb kormánnyal felszerelt, ezért gyorsabb hajók gyorsan térdre kényszerítik őket. A Fekete Agyar eddig

teljes sikerrel folytatta tevékenységét, bár vadásznak rájuk a kereskedő szervezetek, a tünde-armada sőt az öntudatosabb kalózkodok is. Nagyobb kikötőkben 200 000 arany vérdíjat fizetnek egy elfogott morgóhalért, 400 000-t a Fekete Agyar vezetőjéért. A kalózkodbanda állítólag egy apró (A osztályú) vízbolygó mélyén rendezte be főhadiszállását. A víz magas oxigén tartalama miatt rövid ideig emberek számára is lélegezhető. A bolygó magja egy kevesebb mint 100 méter átmérőjű földgolyó, körötte vékony légréteggel. A triglák nem szállnak le a vízre, a legénység köteleken ereszkedik le a vízbe. Vész helyzetben az alsó platform lekapcsolható, a hajó ilyenkor alkalmas a vízi landolásra.

STAG-BEETLE

Szarvasbogár hajó

Építik: Thri-kreenek

Használják: Thri-kreenek

Ár: 13 000 arany

Súly: 5 tonna

Test Pont: 5

Legénység: 2/5

Manőverezési Osztály: B

Leszállás-Földre: Lehet

Leszállás-Vízre: Nem

Páncélzati Osztály: 9

Mentődobás: Kerámia

Meghajtás: Kristály trón

Sebesség: 3

Standard Fegyverzet: 1 Könnyű balliszta
1 Fogó- vagy vágósarkantyú (elöl) 1 Zúzósarkantyú (hátul)

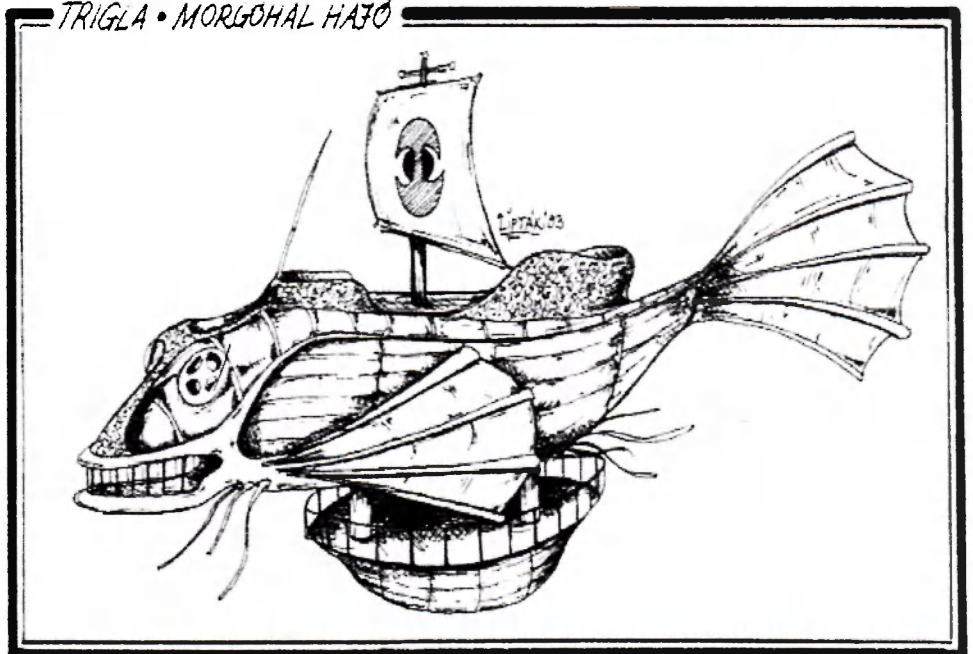
Raktér: 1 tonna

Gerinchossz: 30'

Szélesség: 10'

Ezt a hajót a thri-kreenek (azaz a sáskaharcosok) bázisaik védelmére használják, hosszú utakra nem alkalmas. Gyakran a hajóba a maximálisnál több (20) sáskaharcos száll be (ilyenkor a levegő csak rövid időre elég). A hajó hátsó sarkantyújával nekimegy az ellenségnek, a fedelek felnyílnak és a vad katonák átrohannak az ellenséghez. Általában több szarvasbogár támadja meg egyszerre a kiszemelt hajót és gyorsan végeznek az ellenféllel. A thri-kreenek nagyon elszántan védik világaikat, bázisaikat, ismereteseik kamikazeként becsapódó szarvasbogarak is, a túlélő sáskaharcosok utolsó lehelletükig harcolnak. A meghajtás a kristály trón, ezt bármely thri-kreen, de csak thri-kreen, képes használni, ha a kormányos kiesik, valaki rögtön a helyére ül. A hajó sebessége független attól, hogy ki ül a kormányban, mindig 3.

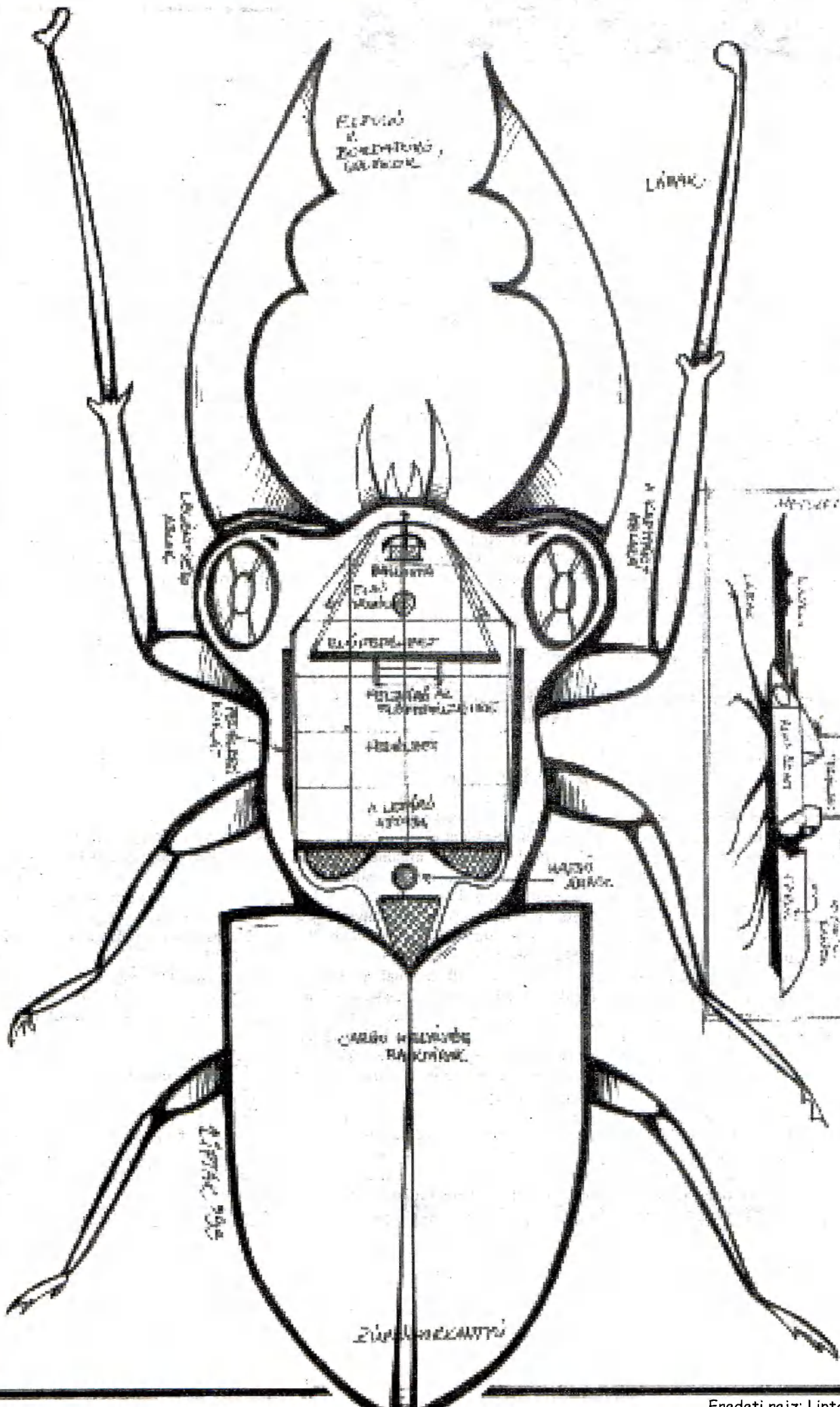
TRIGLA • MORGOHAL HAJÓ



STAG-BEETLE FLIER

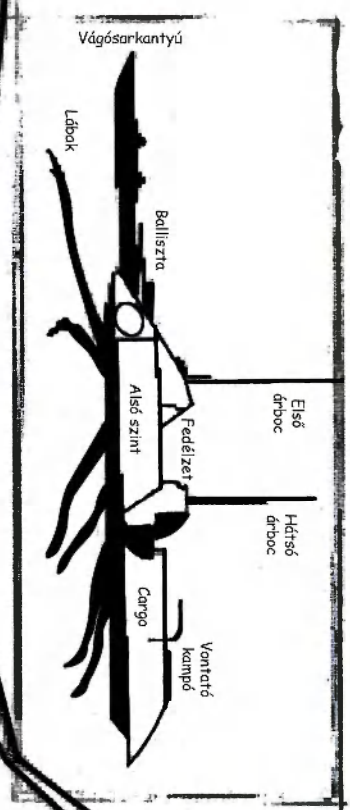
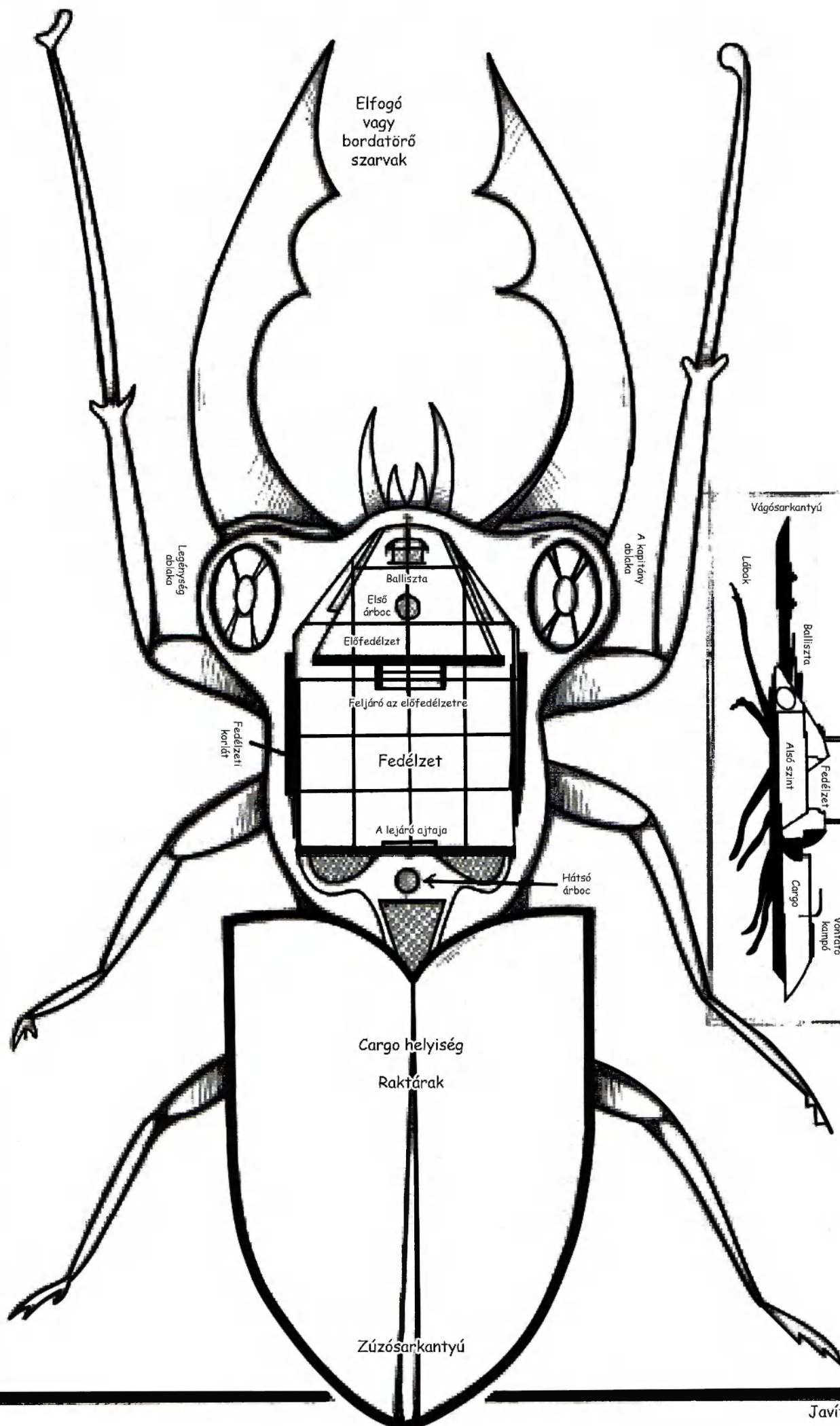
Stagbécse

Stagbécse



STAG-BEETLE FLITTER

Szarvasbogár Hajú



Thri-kreen

GALÉRIA

Novák Csanád, a M.A.G.U.S. megalkotója

1987 novemberében hallottam először az AD&D-ről, egy barátomtól. A dolog nagyon fellelkesített, és elmentem az akkor még egyetlen klubba. Lelkes társaság fogadott, és a klubvezető - aki Novák Csanádként mutatkozott be - azonnal bevezetett a játék rejtelmeibe.

Ez volt számomra a hőskorszak. Örökre emlékezetes, egyedülállóan izgalmas AD&D játzmák voltak ezek, annak ellenére, hogy a szabályokból mindenki még csak nagyon keveset ismert, a többi a fantáziánkkal egészítettük ki. Hol klubban, hol lakáson játszottunk, néha éjszaka nyúlóan. Ezekre az első játzmákra még most is emlékszem, minden részletekre, minden epizódra, ahogy sok más dologban is az első élmény a legemlékezetesebb, legmegrázóbb. Azóta több mint öt év telt el, és a régi társaság szétszéledt.

Novák Csanádnak azóta már könyvkiadója van, amely részben a témába vágó, azaz fantasy könyvekkel foglalkozik. Felkerestem hát egy riport erejéig.

- Akkoriban, amikor elkezdtek, úgy tűnt számomra, hogy az első AD&D klub megalapításával te indítottad el ezt az egész örületet Magyarországon. De te hol kezdted, kitől tanultad?

- 13 éves voltam - lassan tizenegy éve már -, amikor megismerkedtem egy rendszeresen idelátogató angol házaspár fiával, Peterrel. Mindenki azt mondta, hogy zárkózott srác, nincsenek barátai, nehéz vele kapcsolatot teremteni. Pedig csak arról volt szó, hogy nem talált az ismerősei között senkit, aki hasonló érdeklődéssel bírt volna. Nem sokkal azután, hogy összeismerkedtünk mély barátság szövődött köztünk, s állandóan hatalmas úrca-tákat játszottunk Peter Csillagok Háborúja-figuráival. Azután egyik nap hozott valamit, amire azt mondta, hogy még a Csillagok Háborújánál is jobb. Attól fog-

va csak ezzel az új dologgal játszottunk - no persze, ez volt az AD&D.

Rögtön nekiálltunk - amúgy tizenhárom éves fejjel - lefordítani. Az eredmény mostani szemmel nézve meglehetősen szánalmasra sikeredett, de a továbblépéshez mindenesetre alapot nyújtott. Jót mulattam, amikor évekkal később, az egyik klubban viszontláttam másolatait.

- Hogy nőtte ez az egész magát klubbá?

- Kezdetről fogva álmom volt, hogy az AD&D megjelenjen magyarul is. A lelkes hozzanémertésemben anyám segített: kiadóigazgatókat meg egyéb fontos embereket hívtunk meg a lakásunkra, ahol bemutató játékot tartottunk. Mindenkinek nagyon tetszett persze, s igazán el volt bűvölve, de a végén csak az derült ki, hogy a kiadók szerint az efféle dolgoknak nincs tábora, közönsége az országban, azaz nincs felvevő piac.

Végül az egyik főszerkesztő azt javasolta, népszerűsítsük, csináljunk klubokat, s azután próbálkozzunk újra. Erre nyílt lehetőség a GBK keretein belül, a Móra székházában.

Az első klub a Kard és Boszorkányság nevet viselte és 1987 szeptember 6-án nyílt meg. Döbbenetes volt, amikor a Galaktikában megjelent első hirdetésre több 200 érdeklődő jött el - mindnek mégsem mesélhettem egymagam! Próbáltuk persze megoldani a dolgot: mindazokat befogtuk mesélni, akik már néhányszor játszottak, s lehetett némi tapasztalatuk. További könnyítésként két időpontot is csináltunk - egyik alkalommal a társaság egyik fele jött el, aztán a másik. Igazi nagyüzem volt, olykor heteken át minden nap kétszer is játszottam. Ekkortájt ismerkedtünk meg a debrecenieikkel is, akik egy furcsa könyv - "Mi is az az AD&D" (ez egy értekezés a fantasy szerepjátékokról) - alapján játszottak, és nagyon örültek, amikor végre hozzáfuthattak az eredeti AD&D szabályokhoz. Aztán a Mórától el kellett költözni... Igen, a kiadónál felmerülő problémák mi-

att új helyett kellett keresnünk. Különböző lakásokon, művelődési házakban játszottunk. Végül a Petőfi Csarnokban kötöttünk ki. '88 decemberében megalakult a Magyar Fantasy Egyesület. Úgy gondoltuk, hogy mégiscsak eredményesebben tárgyalhat a TSR-ral egy hivatalos jogi személy, mint én, Novák Csanád személyesen.

Persze akkor még fiatalok voltunk, és semmi mást nem tudtunk felmutatni a lelkesedésen kívül - hiányzott a szakértelem, a tőke és a kapcsolatok. Ezért azután az Egyesület tevékenysége kimerült néhány közgyűlésben, és egy-egy filmvetítéssel egybekötött találkozók megrendezésében.

Most, hogy újjáalakulva olyan régi klubosok foglalkoznak a vezetésével, akiknek már komoly anyagi támogatás áll rendelkezésére, remélem betölti valódi szerepét. No és persze ott volt a klub.

- Mi ebben az időben kezdtünk inkább otthon játszani, úgyhogy kevesebbet tudok arról, hogy mi történt ezután veled.

- 14 éves koromban még elnézték szüleim, hogy hetente három-négy alkalommal összegyűltünk és kockákat dobálva ordítotunk késő estig.

Ám, hogy ez az örület 19 éves koromban sem csillapult - sőt egyre inkább fokozódott - mindenki kezdett aggódni. A TSR akkori megkeresésünket válasza sem méltatta, ezért nem sok esély látszott arra, hogy ebből valaha több lehet mint hobbi.

A Reform RT mutatott először komoly érdeklődést a szerepjátékok iránt. Néhány hónapig valódi, sikerrel kecsegtető tárgyalásokat folytattunk. Bár a dologból nem lett semmi, belcsöppentem a könyvkiadásba, kezdtem megtanulni a szakmát. Kiadóról kiadóra vándoroltam, és mindenhol tanultam valamit - költségvetés készítését, tördelés, terjesztés... A tapasztalaton kívül sok kapcsolatot is szereztem.

- Én is ekkortájt hallottam újra rólad: az Atlantiszban olvastam az írásaidat, amelyekkel ismét csak a szerepjátékokat próbáltad népszerűsíteni.

- Igen, '90-ben ismerkedtem meg Gáspár Andrással, akinek nagyon sokat köszönhetek. Az ő révén jutottam lehetőséghez, hogy az Atlantiszban írhattak. Ezután ki-

adóvezető lettem, a Charta Kiadónál - a Tenger Tigriseit, a Howard-féle hard fantasy novellagyűjteményt bizonyára többen is olvasták az újság olvasói közül.

A Rakéta kiadónál, a Kaland, Játék, Kockázat könyvek megjelentetójénél folytattam a pályafutásomat. Ekkor már megszületett a M.A.G.U.S. ötlete, amely abból a környezetből nőtte ki magát, amelyben a mi karaktereink is játszottak, s amiről a Chapman könyvekből olvastunk. Ynev világáról először az Új Vénuszban írtam.

- '91-ben jelent meg a Halál Havában c. regény, amelyet az egyik legjobb magyar nyelven megjelent fantasy regénynek tartottam. Persze egyből feltűnt az első oldalon Novák Csanád és Gáspár András neve. Ezt azonban még nem a saját kiadók adta ki. - Hogyan jött létre a Valhalla Páholy?

- Sokat tanultunk a Halál Havában kiadásakor. Láttuk, hogy hol, mit rontottunk el, mit kellett volna másként csinálni. A Valhalla Páholyt hárman alapítottuk, három különböző profilra - ez enyém volt a

könyvkiadás. A Gyűrűkúrával kellett kezdenünk - ez biztos siker volt.

A második könyv, a Birodalom örökösei pedig olyan példányszámban fogyott el, amivel rekordot ért el a tavalyelőtti SF könyvek között.

A harmadik könyvünk, Chapman újabb könyve, az Észak Lángjai nem volt akkora üzleti siker - a fantasy rajongók tábora még mindig nem akkora, hogy csak ilyen könyvek kiadása elertson egy kiadót. A közben fellépő belső ellentétek miatt kiléptem a cégből, és megalakult a Pendragon kiadó, majd a jogutód, a Valhalla (szimpla V-vel) Páholy Kft.

Könyveink sorra jelennek meg - tervünk az, hogy minden héten új könyvet adhasunk ki! Sajnos a tömegízlés nem mindig egyezik azzal, amit saját szívem szerint adnék ki. Ha azonban a havi négyből kettő sikerkönyv, ez el tudja tartani a másik kettőt, kisebb példányszámban eladható, de nekünk annál kedvesebb fantasyt.

- Komoly reklámhadjárat folyik a M.A.G.U.S. mellett, amely azonban a hí-

rek ellenére sem tudott karácsonyra megjelenni. Mondanál erről pár szót?

- Amikor nyilvánvalóvá vált, hogy az AD&D-t nem tudjuk megjelentetni, elhatároztuk, hogy csinálunk egy saját szerepjátékot. Kiderült, hogy jóval nagyobb fába vágtuk fejszénket, mint gondoltuk volna - egy teljes szerepjáték megalkotása (profí módon) nem kis feladat. Olyanok segítenek, akikkel már a kezdetek kezdetén is együtt játszottunk - Nyulási Zsolt a társszerzőm, a rajzokat pedig Zsilvölgyi Csaba, ismertebb nevén Max alkotta.

- A M.A.G.U.S.-ról most nem kérdezek többet, mert nyilván ti sem akartok mindent elárulni a megjelenés előtt. De utolsóként még áruld el azt, hogy játszótok-e még, van-e rá idő a sok munka mellett?

- Igen, játszunk, méghozzá többet, mint gondolnád. Persze nem AD&D-t, hanem M.A.G.U.S.-t, hiszen rengeteg tesztelésre van szükség.

- Köszönöm a riportot, és remélem a jövőben még sokat hallunk rólatok.

Tihor Miklós



- ÉRDEKLI A FANTASY; KIVÁNCSI A SZEREPJÁTÉKRA?
- SZERETNÉ TUDNI, HOGY MI JELENT MEG E MŰFAJBAN; ESETLEG ÍRÁSSAL KACÉRKODIK?
- KLUBOT ALAPÍTANA, VAGY FANZINT INDÍT?

KERESSEN MEG MINKET, SEGÍTÜNK!

AZ EGYESÜLET TÁMOGATÓI A MOZGALOM FELVIRÁGOZTATÁSÁT JELÖLTÉK FELADATUKUL! MINDEN SZERDÁN ÉS PÉNTEKEN SZEMÉLYESEN IS VÁRJUK AZ ÉRDEKLŐDŐK JELENTKEZÉSÉT.

CÍMÜNK: 1149, BUDAPEST, BUZOGÁNY U. 4.
(KAPUTELEFONON - VALHALLA PÁHOLY) TEL./FAX: 183-7299

Számítógépes Korlat

Wizardry 7

Sok olvasó kérte, hogy közöljünk még térképeket a WIZARDY 7-ről. A túloldalon látható a vadon térképének egy részlete, New Cityből elindulva.

A térképen, az úttalan vadon északnyugati csücskében látható a Gorn uralkodó kastélyának a bejárata. Ezt végigjárva, a királytól kapunk egy kulcsot (miután azt mondtuk neki "DARTEAN ALLIANCE IS BROKEN"), amellyel megszerezhetjük a "Temple" térképet. Ez a szent város, Munkharama alatti labirintushoz való bejutáshoz ad segítséget. A szent város New City-től keletre fekszik. A térkép délkeleti csücskében, a vizes részeknél található a híd, ami oda vezet. A híd órének mondjuk (szó szerint!): "SLAY NOT HE THAT DOES NOT HEAR", mire átenged a hidon.

Érdekesképp meg is lehet ölni a fickót. Sajnos, ilyenkor a folyón való átúszás után előjön a szelleme - megidézett Laser Démonjaival igazi csemege a magas szintű karaktereknek. Csak győzzük túlélni a ránk záporozó azonnali halált okozó varázslatokat! Miután az egész parti kipusztult, töltsük vissza az öldöklés előtti kimentett állást: ebben a játékban ugyan meg lehet ölni az NPC-ket, de ennek előnye nincs, csak hátránya. Munkharamában csak úgy boldogulunk, ha már sikerült minden karakternek az úszás skill-jét valamennyire felfejleszteni. A szobrot övező tó minden sarkában SE-ARCH. A talált négy pénzt dobjuk be az udvar négy sarkában található kútba (USE ... COIN). Ezután a szobor szemébe rakjuk be a korábban talált Moonstone-t (USE-al). Így lejutottuk a titkos járatokba, melyek mélyén a renitens, lázadó Dark Forest fő-Munkja üldögél, támadó varázslatok félelmetes arsenáljával várva minket. [Folyt. köv. (?)] Még néhány tipp...

I. Azoknak, akik esetleg nem tudják,

hogya a hatalmas mennyiségű skill pontjukat mire költsek, nem árt, ha tudják: Az oratory-tól függ, hogy milyen jól tudnak varázsolni a karakterek. Minél magasabb, annál ritkábban fordul elő, hogy a varázslat FIZZLES vagy BACKFIRES. A legerdemain a jó tolvaj, a skullduggery a profi zárnyitás előfeltétele. A scout teszi lehetővé, hogy Detect Secret nélkül is észrevegyük a Search-elendő dolgokat. Az Artifacts a tárgyvizsgálat (ASSAY), a Mythology a szörnyfelismerés, a Kirijutsu a CRITICAL HIT (azonnali megölés) művészete. Van ezenkívül egy új skillcsoport is, a Personal skill - ezek közé tartozik például a Firearm skill, a lőfegyverek használata is, amit a technikailag fejlett Umpanik városában sajátíthatunk el.

II. Mega-cheat [értelmi szerzője Erdős Árpád - köszönjük a tippet]. Amikor a karakterünk foglalkozást vált a tulajdonságai visszaesnek arra a minimális értékre, ami megfelel még a faji és osztályi minimumoknak. Tehát pl. egy Lizardman Psionicist, 20. szintű, minden tulajdonsága 18, átvált Ninjába.

A lizardman minimumjai STR12, INT5, PIE5, VIT14, DEX8, SPD10, PER3, míg a nindszé STR12, INT10, PIE10, VIT12, DEX12, SPD12. Így a liz psi tulajdonságai: STR12, INT10, PIE10, VIT14, DEX12, SPD12, PER3 lesz. A matematikusabb elmék rögtön spekulálhatnak, hogy aha, keressünk egy olyan fajt, amelynek a minimum tulajdonságai nagyobbak, mint két osztály minimum tulajdonságai, kivéve esetleg azokat a tulajdonságokat, amelyek mindkét osztálynál egyeznek. Kézenfekvő tehát a következtetés, hogy minden ilyen hármas tesztölges számú ide-oda váltást tesz lehetővé. Sajnos idáig nem volt időm programot írni az összes lehetőség kiszűrésére, de lehet, hogy nincs is több azon kívül, amit E.Á. talált: faerie-tolvaj-bárd. Igen, egy faerie tolvajból bárdba és vissza bármikor tud lépni! Azt hiszem

Eye of Beholder II.

nem kell tovább ecsetelnem e tápolás lehetőségeit.

Nem, most nem egy leírás következik - az már jelent meg más újságban. De természetesen minden FRPG játékkal kapcsolatos kérdésre igyekszünk válaszolni. Tehát néhány kérdés az EOB II-vel kapcsolatban:

- *Hogyan lehet a papok szintjén az energia-ajton átmenni (a piros kulcsos ajtó után)?*

- A smaragd kalapácsot kell kézbe venni, és azzal kell ráütni.

- *Mit lehet abban a szobában csinálni, ahova teleporttal lehet bejutni, a falakon koponyák vannak, és középen a padló puha tapintású?*

- Még nem ismerek senkit, aki erre rájött volna - szerintem ez egy végzetes csapda, ahonnan sehogy nem lehet már kijönni.

- *Hogyan lehet a játékot billentyűzetről irányítani?*

- Szerintem ha te EOB II-vel játszol PC-n, akkor legalább egy AT-d van, VGA monitorral és hard diskkel. Szerintem egy egér megvásárlása (kb. 1500 Ft) nem jelenthet komoly anyagi problémát. Hidd el, megéri! Addig is, az irányítás:

Mozgás a főmenüben - kurzor billentyűk
Ugyanitt kiválasztás - Enter

Reroll - R

Modify - M

Faces - F

Keep - K

Play - P

Aktuális karakter - F1, F2, F3, F4 ...

Tárgyak kiválasztása - A, S, W, Z

Támadás, varázskönyvet használni - U

Tárgyat eldobva sebezni - T

Tárgyat letenni - D

Tárgyat felvenni - G

A karakternél lévő tárgyak - I

Karakterlap - P

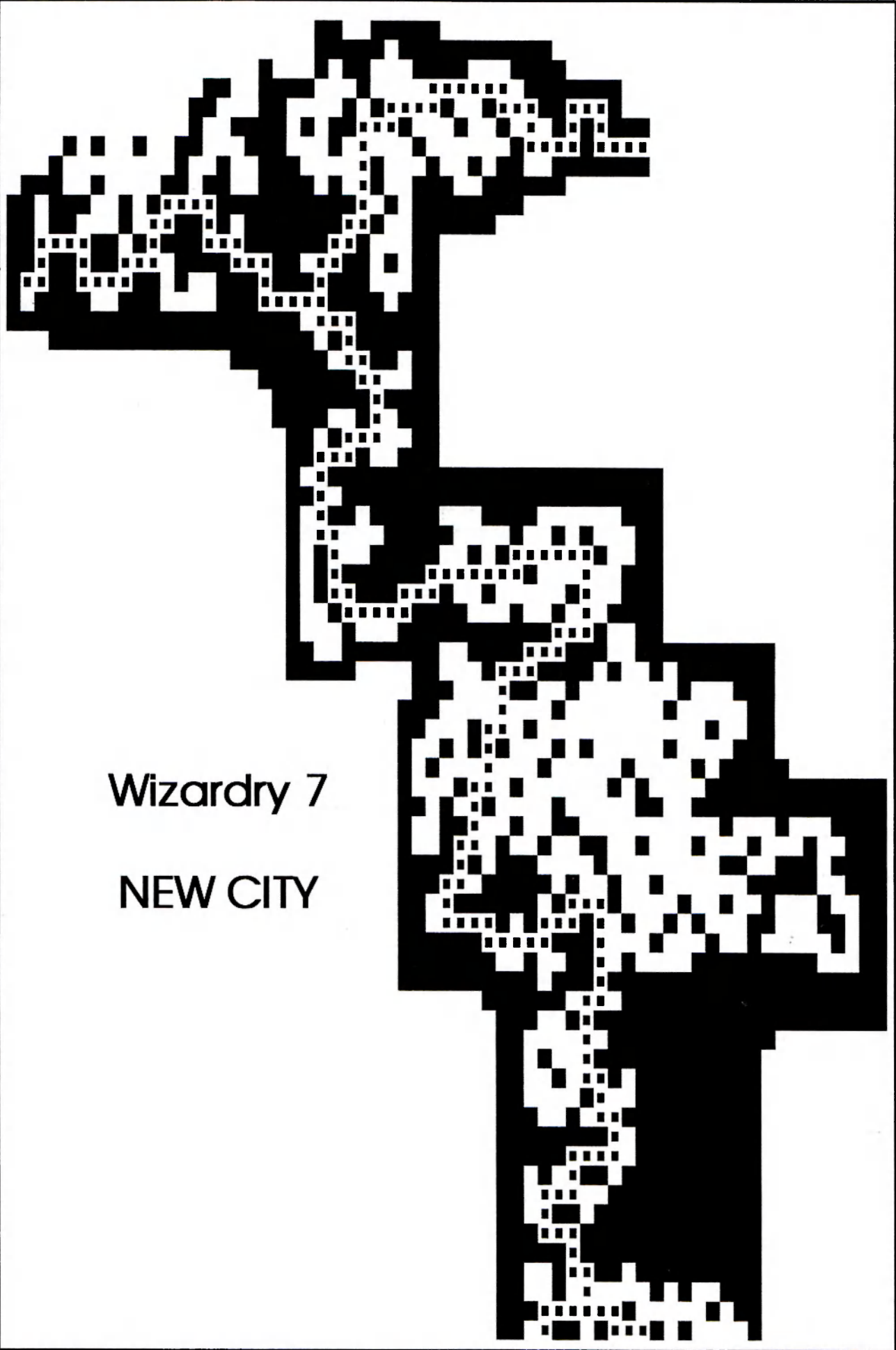
Camp - Esc, C

Varázskönyvnél a szintek - 1-6

Ezenbelül mozogni föl/le - <, >

Varázsolni - Space

Top-lista most nincs (kevés módosító javaslatot kaptunk). A jövőben, ha igény lesz rá, szívesen visszahelyezzük ezt a rovatrészt. Továbbra is várjuk leveleiteket, kérdéseiteket.



Wizardry 7

NEW CITY

Levelezési Rovat

Kedves fantasy-őrült olvasók!

A sajtó- és szólásszabadság jegyében végre (?) magazinunkban is helyet kapott az olvasói rovat, amelyben a Bíborholdat dícsérő levelek mellett néhány közérdekű információ is napvilágot fog látni.

Először is szeretnénk megköszönni olvasóinknak a rengeteg levelet, amivel elárasztották a postafiókunkat. (Csak megnyugtató: címünk nem azért változott meg, mert kiutáltak minket a postások a levéláradat miatt.) Úgy tűnik, az első két szám elnyerte a többség tetszését (vagy csak a kritizáló levelek tűntek el a postai labirintusok mélyén). Köszönjük a dicséreteket, csak így tovább. Reméljük a további számok csak növelik rajongóink táborát, és az újságárusok már a megjelenést követő második-harmadik napon csak annyit mondanak: Bíborhold? Sajnos elfogyott, rögtön szétkapkodták.

Előfizetés

Nagyon sokan érdeklődtek, hogy lehet előfizetni a Bíborholdra. Nos, a következő a teendő: El kell totyogni a postára és kérni egy rózsaszínű postautalványt. Ezen az utalványon kell feladni a pénzt a címünkre:

ODIN BT. 1680 Budapest, Pf. 33.

Az előfizetési díj:
3 szám - 294 Ft,
6 szám - 588 Ft,
12 szám - 1176 Ft.

Sokan írták, hogy a decemberi számunkat nem tudták megvásárolni. Nálunk természetesen a régebbi számok is megrendelhetőek (1 szám 98 Ft). Nagyon kérek mindenkit, hogy a postautalványon a címet OLVASHATÓAN, lehetőleg nyomtatott nagybetűkkel töltsé ki, mert írásszakértő sajnos nincs a szerkesztőség tagjai között. Itt jegyezném meg, hogy a pontos címhez az irányítószám is hozzátartozik. A csekk hátulján, a közlemények rovatban pedig ne felejtse el odaírni, hogy melyik számtól kezdve szeretné megrendelni az újságot.

FIGYELEM!!

Azon olvasóink között, akik 1993. április 15-ig egy évre előfizetnek vagy előfizettek (akár nálunk, akár a Beholder Bt.-nél)

egy AD&D alapkészletet sorsolunk ki. Ez a következőkből áll: a Mesélők Könyve (Dungeon Master's Guide), a Játékosok kézikönyve (Player's Handbook), egy Szörnykönyv (Monstrous Compendium I), és egy készlet dobókocka.

Egyéb közérdekű

Többen kérdezték, hogy novellákat, rajzokat beküldhetnek-e? Természetesen szívesen fogadunk minden alkotói megnyilvánulást, és ha megfelel a magazin rendkívül magas színvonalának akkor meg is jelenhet. Kérjük esetleges jövődéli rajzolóinkat, hogy lehetőleg tussal, tűfilccel készített rajzokkal tiszteljenek meg bennünket. Az írópalánták pedig ha tehetik gépelt vagy nyomtatott kéziratot küldjenek. A megjelenésre nem kerülő alkotásokat csak akkor tudjuk visszaküldeni, ha mellékelisz válasborítékot (felcímezett boríték + megfelelő mennyiségű bélyeg).

Szintén sokakat foglalkoztató dolog, hogy hol lehet magyar nyelvű AD&D könyveket beszerezni. Sajnos rossz hírrel kell szolgálnom, mert hivatalosan nem jelent meg magyarul AD&D szabálykönyv. A hajdani Computer Mánia c. magazin közölt néhány cikket a játék alapjáról, azonban az újság korai kimúlása megakadályozta a sorozat befejezését.

Egy kérés. Ha egy borítékban több különböző dolgot küldesz (pl. a rejtvény megfejtése, kérdések a Bölcshez, és TOP lista a számítógépes rovathoz), akkor a munkánk megkönnyítése érdekében mindegyiket külön papírra írd. Köszö. Fájdalommal és szomorúsággal értesítem a Humor rovat kevés számú kedvelőjét, hogy kedvencük érdeklődés hiányában el fog hunyni: a következő számtól nem lesz. A legtöbb kritikát ugyanis a Humor kapta. Ahogy egy kedves olvasónk megjegyezte: Ami nem megy, azt ne erőltessük. Megfogadjuk a tanácsát.

Többen kifogásolták a reklámokat. Nos, mint az közismert az újság készítéshez pont ugyanarra a három dologra van szükség mint a háborúhoz, és ennek egyik forrása a reklám. Mondhatnám úgy is, hogy ez az újság nem jött volna létre, ha nincs reklám. (Azt hiszem ez nem túl eredeti, de jobb nem jut az eszembe így éjfél körül.)

Fekecs Sándor (alias Dr. Dragon) pécsi olvasónk oldalanként kritizálja végig az egész első számot. Hely hiányában csupán egy részlet az elejéből, és végéből. "... Hogy megvalljam az igazat, a Dragon Magazin híveként talán eleve kissé magasak voltak az elvárásaim, de ennek ellenére: csalódtam. A magazinról alkotott véleményemről sokminden elmondható, csak az nem, hogy hízelgő... Elhiszem, hogy nehéz elindulni, de csak azért mert magyarok vagytok (vagyunk), nem kell silányabbat (kevesebbet) nyújtani a csak magyarul tudóknak..."

Kedves Doktor úr! Az egész szerkesztőség könnyekig meghatódott attól az elképzeléstől, hogy már az első számmal kiütjük a nyeregéből a Dragon magazint. Mi csak úgy a negyedik, ötödik szám környékén vártuk, hogy a Dragon magazin engedélyt kér tőlünk, hogy korlátozott példányszámban a Bíborhold mellékleteként továbbra is megjelenhessen. De félre a tréfával. Legjobb tudomásom szerint a Dragon első számai sem pont úgy néztek ki, mint manapság. Mi pedig bízunk benne, hogy a 180. számunk környékén már senkinek sem fog eszébe jutni a Dragon Magazin.

Szintén Fekecs Sándor írja: " Nem tudom megállni, hogy ne dicsérjem meg Tihor Miklós novelláját: ez a legjobb az összes közül...". Köszönöm, Miklós nevében is.

Török János Zsolt debreceni olvasónkat nagy meglepetés érte: "Sohasem gondoltam volna, hogy a számítógépek nélkül is lehet játszani D&D-t". Kedves János (Zsolt)! (Nem tudom melyik nevedet szeretted használni.) Remélem azóta magadhoz tértél a sokkból és találtál Debrecenben egy klubot ahol megismerheted a valódi D&D-t.

Korcsmáros Attilának szintén Debrecenbe. A törpés sztori egy kicsit(?) morbid, a másik sem az igazi, de mielőtt elkeserednél íme a vicceid közül az általam legjobbnak minősített. "- Miért nem mondta nekem senki, hogy a Lebegés anyagi komponense a varázskönyvem?! "

Továbbra is várjuk dicséreteiteket, kritikáitokat, rajzaitokat, kérdéseiteket stb.

Maci

A Dal

A Komor Erdőben pirkadt. A januári hajnalban elhagyatott volt az út. Levéltelen fák hajlottak össze a kanyargódzó sötét csapás felett, gallyaik, mint hosszú csontujjak a napfény érintését keresték. A köd, az erdő fagyos, mélyszürke lehelete akár egy élő, érző lény gomolygott a megdermedt keréknyomoktól barázdált földűton. A lassan szemerkélő ólmos esőben a göcsörtös tölgyek megtört, beteges öregembereknek tűntek. A párás kora hajnal néma, baljóslatú csendjét a furcsán kicsavarodott háncksérgű aggastyánok vigyázták. A rideg, fagyott föld nem fogadta magába a ráhulló esőcseppeket - azok vékony jégvárát képeztek a barna földön. Rövid életük egyetlen történése, földet érésük tompa dobbanása az elmúlás mementója volt. Az ólmos némaságot váratlanul egy betolakodó nesz zavarta meg. A fák szürkés-barna gallyai furcsa táncba kezdtek, egy rég nem hallott zaj zavarta meg őket. Lépések zöreje...

A sötét, átázott köpönyegbe burkolódzott férfi meg-megcsúszva küszködte át magát a fojtogató, átláthatatlan párán. Délceg termete és veszedelmes kardja félelemmel vegyes elismerést váltott ki férfitársaiból, dalai és mosolya pedig rajongást a nőkből. A Komor Erdőben azonban csak betolakodó volt, az ősi rend megbontója, parányi, esetlen halandó. A férfit láthatólag nyomasztotta környezete, megállt és borzongva pillantott körbe. Levette a hátizsákját, kinyitotta, majd rövid keresgélés után egy fokhagymafüzért vett elő. Utálkozva akasztotta a nyakába, majd ismét körülpillantott és továbbindult. Botladozva haladt előre, meg-megrázkódott. Fázott. Az erdő súlyos lehelete nyirkossá tette ruháját, a jeges tócsák víze behatolt csizmájába. A nyomasztó táj és fagy ellenére is elszántan, fogait összeszorítva ment előre - tudta mi a célja. Hosszú vándorlásai során sokszor került hasonló helyzetbe, kialakított módszere volt a nehéz körülmények átvészelésére. Hogy enyhítsen a nehézségeken, visszagondolt az utolsó meleg és barátságos fogadóra, a pipafüstre, a fűszeres ételre és a puha ágyra. Eszébe ötlött a nagyhangú törpe, a kacér pincérlány, majd a riadt kocsmáros, amikor az erdei útról kezdett kérdezősködni...

- Én csak annyit mondok, ne menjen arra uraságod, gonosz hely az.

- Nem értem, hogy lehet egy erdőre azt mondani, hogy gonosz, nagyon babonás vagy fogadós barátom!

- Nem úgy van ám, a Komor Erdőben áll Waerol vára! - a kocsmáros úgy nézett csillogó fekete szemével a vándorra, mintha azt várná, hogy az ijedtében elsápadva felrohanjon szobájába és egész éjszaka éberrel lesse az ablakszárnyakat, és a belakatolt ajtót.

- Miért félelmetes az a vár? Haramiak lakják, vagy fanatikus szerzetesek? - kérdezte nyugodt, érdeklődő hangon a vándor.

- Nem. Maga a halál kísért falai között. - suttozta érces hangon a fogadós.

A dálnok hangosan felkacagott, sokszor találkozott ő már hasonló vendégmarasztaló csellel.

- Ha azt akarod, jóra való fogadás, hogy a mai estét a fogadódban töltssem, inkább finom étellel és zamatos borral traktálj, s ne holmi dajkamesével, hogy elretents az úttól!

- Ha nem hisz nekem uraságod, hát vágjon neki az éjszaka. - morogta sértődötten a kocsmáros, majd így folytatta - De ha egy kis esze van megkérdez egy-két falubelit, mesélnek azok majd sok szörnyűséget...

A dálnok akkor barátságos vállveregetéssel zárta le a beszélgetést, azonban a fogadós komoly arca nem ment ki a fejéből és később beszédbe elegyedett néhány falubeli paraszttal is. Amit tőlük hallott, rávette arra, hogy azonnal, még az éjszaka útnak induljon Waerol várába. A falut a vártól mintegy tíz mérföld választotta el, ennek jórészt már megtette. Néhány óra múlva felkel a nap - gondolta magában, és összeszorított szájjal tovább küzdötte magát a szinte fizikai akadályt képző ködön.

Váratlanul, egy kanyar után, hatalmas fekete árnyalakként feltűnt a vár. A ködfüggönyön túl egy magas kőkerítés és egy abba beleékkelt roppant vaskapu látszott. A bárd hosszú percekig szemezett a látvánnyal. Azután megpróbált hangtalanul a kapuhoz lépődni. Sikertelen kísérlet volt nedvességtől cuppogó csizmájában. A kétszárnyú, ciradás vaskaput zárva találta. Az ódon zárat szétette a rozsdá. A dálnok tudta, hogy hiába is próbálkozna tolvajszerszámaival, a kaput nem bírná kinyitni. Így hát nekiveselkedett, és mászni kezdett a majd' tizenkét láb magas kapun. A ciradék nyirkosságuk ellenére is jó kapaszkodóként szolgáltak és a tetőlovaglásban járatos bárd gyorsan jutott felfelé.

A kapu tetején megdermedt egy pillanatra, és szemügyre vette a birtokot. Fekete, halott földet és három-négy levéltelen, korhadásnak indult fát látott. A terület közepén állt a vár. Két keskeny karomszerű torony, egy robosztus, repkénnyel befuttatott központi épület és egy hagymakupolás kápolna.. A sötétben nem tudott többet kivenni. A vár talán kétszáz méterre lehetett a kerítéstől. Egy keskeny, töredezett kővekből kirakott ösvény vezetett oda girbe-gurbán kanyarogva. Ügyes mozdulattal leugrott és fürgén a vár felé iramodott. Nedves ruhájában és átázott cipőjében lehetetlenül lassúnak és sutának érezte magát.

Bal oldalról hirtelen megcsikordult valami. A férfi azonnal az övéhez kapott. Egy jól megtermett fekete szelindek bukkant fel! Gyorsan elhajította törét. A pörgő, forgó fegyver a kutya nyitott pófájába fúrodott. A bárd látta ahogy az állat fekete rongycsomóként összerogy. Hőrgő, szűkülő hang hallatszott. A férfi néhány gyors lépéssel ott termett. Lenézett a saját véreben görcsösen vonagló kuttyára. Odahajolt és másik törét markolatig döfte az állat testébe. Forró állatvér fröccsent kezére és az arcába.

Felemelte a fejét, mert meg akart győződni arról, hogy felfigyelt-e vajon valaki a szűkülésre. A szemével egy magaságban két izzó vörös pont parázslott. Émeletítő lehelet csapott az arcába. Csak arra maradt ide-

je, hogy a kezét maga elé kapja. Amásodik szelindek egyetlen ugrással maga alá gyűrte a bárdot. A dalnok hallotta karcsontja recsegését a roppant állkapocsban, a fájdalmat csak azután érezte meg. Jobbjával vakon kapott az állat torka után, ujjai összekulcsolódtak a fenevad nyakán. A szelindek elengedte a bárd bal kezét és arca felé fordult, a férfi minden erejét összeszedve próbálta távoltartani magától ellenfelét. Ujjai belemélyedtek a kutya nyakába. Az állkapocs egyre közeledett az arcához. A szelindek bűzös, ködként gomolygó lehelete mindent betöltött. Az erek kidagadtak a bárd homlokán, karjának minden erejével szorította ellenfele bikanyakát. Mély, hörgő hang tört fel a szelindek gégéjéből, majd csönd lett.

A dalnok lehengerítette magáról a kutya tetemét, feltápaszkodott és magához vette főreit. Minden porcikája reszketett a megterheléstől, zihálva szedte a levegőt. Körbenézett, majd botladozva a központi épület felé iramodott, ép jobb kezével testéhez szorítva sérült balját. A bejárat előtti lépcsőig futott, a kapu előtt megállt és megvizsgálta sérült kezét. Alkarját teljesen széttroncsolta a szelindek harapása, két-három helyen is kilátszott a repedezett szélű, törött csont. A bárd, amennyire egy kézzel képes volt rá, rögzítette használhatatlan karját. Ahogy a harc heve elhagyta, úgy kezdte egyre jobban gyötörni a fájdalom. Percekig ült a lépcsőn és megpróbálta ziháló szívét és lihegő tüdejét visszafogni. Szapora lélegzete orkánbömbölként visszhangzott a néma csendben.

A bárd jobbra-balra kapkodta a fejét újabb rárontó fekete kutyákat várva. Talán a szerencséjének köszönhette, vagy nem volt több szelindek a várkertben, de senki sem támadott rá. Erőt vett magán, és jobb kezével nagy nehezen letornázta magáról a hátizsákját, majd előkapart belőle egy kis fiolát. Levette a kupaakját, ajkához emelte az üvegcsejt és két-három korttyal kiitta a tartalmát. A gyógyhatás azonnal jelentkezett, a fájdalom elviselhető szintre csökkent le. Az üvegcsekét elhajította, és a kapu felé fordult. Tolvajszerszámai segítségével gyorsan kinyitotta a zárat, majd finoman benyomta az ajtót. Az olajozottan nyílt, túl olajozottan ahhoz, amilyen állapotban a kerti kaput találta. A dalnok a jobb kezébe fogta hátizsákját és belépett az épületbe.

Egy fáklyával megvilágított előszobába jutott, jobb oldalt fogasok, rajtuk esőköpenyek és prémkabátok, a cipőállványon négy-öt pár bakancs és csizma, a padlón vastag szőnyeg. Gyorsan besurrant, az ajtót résnyire nyitva hagyta, majd lábujjhegyen elindult a kastély belsejébe. Gazdagon faragott, ódon bútorokkal telezsúfolt szobákon lopakodott keresztül. Díszes kandeláberes, drágamívű fegyverek suhantak el szeme előtt, de mindez érdektelen volt a számára. A kriptarendszer lejárata kereste. Az egyik szobában megállt egy rövid időre. A falakat körben értékes festmények díszítették, volt amelyik tavaszi napsütésben fürdő hegygerincet ábrázolt, volt amelyik csatajelenetet. Volt köztük egy, amelyről egy vonzó, szőke lány mosolygott le a bárdra. Erről a dalnoknak eszébe jutott valaki, egy hasonlóan, pimaszul kihívó lány...

- Az apám biztos kitagadna a családból, ha megtudná, hogy veled töltöttem az éjszakát a szabadban.

A lány a bárd mellett feküdt az erdei tisztáson, fejét

szelme mellére hajtva. A dalnok a nyáreste milliós csillagát fürkészte. A lány tovább folytatta:

- De engem ez nem érdekel, szeretlek Noel! Azt akarom, hogy ez mindörökké így legyen. Mindig veled akarok maradni, veled sétálni és szeretkezni, ígérd meg, hogy ez mindig így lesz!

A bárd oldalra fordította a fejét és belenézett a lány nagy barna szemébe. Nem találkozott még ennyire forróvérű nővel soha. Szerette őt, de nem akarta lekötöni magát. Megpróbált hát kibúvót keresni, bár sejtette, hogy nem lesz könnyű dolga, a lánynak nagyon csökönyös természete volt.

- A családot nem egyezne bele, hogy egy vándor dalnok felesége legyél, Valína. - mondta.

Kit érdekel a családom! Veled tartok Noel, bárhová is menj! Unom ezt a sárfészket. Látni akarom azokat a városokat, hegyeket, tavakat és tengereket, melyekről énekeltél!

Romantikus lélek - gondolta a dalnok. Sárfészkeknek nevezi szülőfaluját. Itthagyná a családját, és elindulna velem a bizonytalanba. Meggondolatlan gyerek, nem más. Végül csak ennyit mondott - Ezen gondolkozhatunk még, Valína. Tudod jól, hogy csak két hét múlva megyek tovább. A lány a dalnok szerencséjére nem vette észre az egyes számot a mondatban, és még nagyobb szerencsére nem kívánt tovább foglalkozni a Noel számára oly kínos témával. Ujjáival cirógatni kezdte a bárd mellkasát. A csendben a bárd eltöprengett a jövőjén. Sohasem érdekelte az eljövendő, percről-percre élt. A lány heves szerelme azonban gondolkodóba ejtette. Valína sok-lurkóról beszélt, kertről, amit együtt művelhetnének, kutyáról, nagy családról, saját házról. A ház fogalma mindig bezártságot, megkötöttséget, nem pedig békességet és egységét tartozást jelentett a dalnoknak. A lány hatására azonban kezdtek összezavarodni a dolgok. Noelnek be kellett ismernie, hogy nincs tisztába saját magával.

- Énekeld el nekem! - kérte hirtelen a lány.

A bárdot megzavarta a kérdés, de örült, hogy nem kell a gondolataival foglalkoznia. Mosolyogva kezdett bele a lány kedvenc dalába. Mély, kellemes hangja volt. Valína fénylő szemmel hallgatta. A nyár éjszakai telihold előtt hirtelen egy denevér tűnt fel. Hangos visítással csapott le a párra. Megkarmolta Valína arcát, majd néhány lépésre tőle leszállt földre. A bárd éles csattanást hallott és a denevér helyén egy hat láb magas alak jelent meg. Fekete, maganyakú palást takarta vállát és hátát, melyet elől egy tűzvörös drágakő fogott össze. Karcsú volt, és az arca halottszürke. Noel rögtön a kardja után kapott, felállt, és a háta mögé lökte Valínát. Az ismeretlen a sólyom sebességével rontott a bárdra. Noel azonban kiváló fegyverforgató volt. Kardjának acélja átfúrta a támadó mellét. Az ismeretlen megütötte Noelt, olyan erővel, hogy a bárd a levegőbe emelkedett és a tisztás szélén álló egyik fá-

nak zuhant. A világ elhomályosult a dalnok szeme előtt, még látta, ahogy a támadó lassan kihúzza a pengét a saját testéből. Egy cseppnyi vér sem folyt az iszonyatos sebből...

Noel elfordult a szőke szépséget ábrázoló képtől, hátizsákjából elővett egy fakarót, majd tovább lopakodott. Néhány perc múlva rálelt egy lépcsőre, mely lefelé vezetett. Óvatosan elindult a sötétben. A levegő nyirkos volt és fojtogató, bár távolról sem dohos. Kopott kőlépcsőkön haladt lefelé, nem tetszett neki, hogy a lépcsők ennyire használtak. Valakik, vagy valamik nagyon gyakran jártak itt. Tapogatózó keze hirtelen hideg, nedves fémajtóba ütközött. Szíve gyorsabban kezdett verni, ahogy a tudata meghozta a döntést: be kell menni! A fakarót övébe tűzte, kivonta kardját és belökte az ajtót.

A terem fáklyái fellobogtak a szélfuvallatra, mely a bárddal együtt a terembe suhant. A kripta kőpadlóján megcsikordultak a támadásba lendülő lidérccek karmai. Rothadó hús szaga csapta meg Noel orrát. A jobb oldali lidércet azonnal elérte a sorsa, a bárd acélja keresztül fúrta a homlokát. Az élőholt a bárd felé nyújtotta villás nyelvét, majd a földre hanyatlott, penészzöld nyálkát folytatva koponyájából. A másik lidérc közben sárgás-fekete karmával végighasította a bárd bal combját. Azonnal bénító, jeges hideg mart Noel szívébe. A bárd rögvest cselekedett, forduló rúgása ellenfele aszott, zöldes bőrén csattant. A lidérc hátrátáncorodott, majd elesett, amikor Noel két villanó tőre a mellében kötött ki. A bárd vérbenforgó szemekkel felmérte a szobát. Megpróbált elindulni a szemközti ajtó felé, de térdre rogyott. A lidérc dermesztő érintése legyőzte szervezete. A tetemekkel szemben ereszkedett a földre, várt hogy múljon az átkos méreg, de közben le nem vette a szemét az immáron véglegesen halott lidércekről. Amikor már képes volt könnyebben mozgatni tagjait, kitisztította lábsebet, bár érezte, hogy komolyabb szakértelemre lenne szükség, mint az övé. Talpra állt, ép kezébe vette a fakarót és sántikálva megindult az ajtó felé. A kőajtón nem volt zár - miért kellene lelakatolni egy sírt? Betántorgott a sírkamrába.

Az apró, rideg helyiségben épphogy csak elfért a karcsú, de hosszú koporsó. A termet kísérteties fénybe burkolta az a néhány fagyúgyertya, mely az egyik sarokban pislákol. Noel a fekete márvány koporsóhoz lépett. Szája kiszáradt, és a keze remegni kezdett.

- Most már nem adhatom fel, meg kell tennem! - visszhangozta saját magának. Levette hátizsákját. Egy kalapácsot vett ki belőle. Mindent úgy rendezett el, hogy miután elhúzta a sírfedelet, azonnal cselekedni tudjon. A jobb kezével dolgozott, balja teljesen hasznavehetetlen volt. Amikor mindennel elkészült, kezügyébe helyezte a kalapácsot és a facöveket, ott hevert mellette a földön a szenteltvízes flaska is, megállt egy pillanatra. Lehet, hogy téved, és a sírban nincs senki? Elszánta magát, tudta, hogy nincs értelme tovább várnia, a kripta csendje, a gyertyák nehéz illata csak lelassítják reflexeit, elnyomják érzékeit. Lelőkte a koporsó fedelét, és ugyanazzal a mozdulattal, megállás nélkül

lehajolt a fakaróért és a kezébe kapta. A következő pillanatban recsegve hatolt át a puha bőrön, mélyen a lágyvonalú mellbe a fakaró. Valína szemei felpattantak, gyönyörű arca eltorzult a fájdalomtól. Hófehér kezei rákulcsolódtak a mellébe hatoló fára. Noel felkapta a kalapácsot és ráütött a lány melléből kiálló karóra. Vörösen bugyant ki Valína vére az ajkai közül. Nagy mélybarna szemei hitetlenkedve meredtek a bárdra.

- Bocsáss meg szerelmem. - nyögte Noel és ismét rásújított a karóra. Valína teste görcsösen megrándult, sugárban szökött fel a vér rettenetes sebéből, vonaglani kezdett - szabadulni akart. Noel erejének utolsó morzsáival tartotta a cöveket. Teljes súlyával ránehezedett, nem engedte, hogy a lány felkeljen a koporsóból. Valína gyorsan elcsendesedett. A halál felé pörögve a bárdra nézett - Énekeld el! - kérte selymes, elhaló hangon. Noel ránézett szerelmére, akinek arcát eltorzította a fájdalom, és a rengeteg vér, majd halkán, érces hangon énekelni kezdett. Azt a dalt dúdolta, melyet annak idején sok-sok évvel ezelőtt a tisztáson énekelt Valínának, a fiatal, romantikus csitrinek. Mély hangja tompa volt és élettelen. Amikor a lány feje oldalrabillett, Noel abbahagyta az éneket. Eltántorgott a sírtól és felfelé vette az útját.

A Komor Erdőbe hideg reggelt hozott a távoli, fehéren világító nap. Az erőtlen sugarak nem tudták megolvasztani a fagyott tócsák vizét. A sajgó lábú, törött kezű férfi lassan, botladózva haladt előre a sötétszürke, üres úton.

Massár Mátyás



TÚLÉLŐK FÖLDJE

Levélben játszható fantasy szerepjáték

BEVEZETŐ

Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Bíborhold rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Túlélők Földje. Ez Magyarország az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300.000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dülő, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradtak, erről kapta a nevét is ez a hely. A játékosok egy-egy fantasy-karaktert irányítanak. Ez lehet "hagyományos" fajú, azaz ember, elf, törpe, troll, gnóm, vagy a T.F. egy egzotikus faja, az árnymanó, az alakváltó, vagy a kobudera. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyilvánvalóvá válik, mások hosszabb távon befolyásolják a karakterek életét. A játékosok 9 naponta kapnak egy fordulót, Utasítás Lapjuk alapján. Az UL-en írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni - egyszerre max. 20 parancsot lehet kiadni. A beérkező UL-eket egy számítógépes rendszer dolgozza fel, a Játékmester felügyeletével. A választokat a játékosok postán kapják meg, 5-6 oldalas, lézernyomatóval készített levél formájában. Ez leírja, hogy mi történt a parancsok hatására, plusz küldünk egy karakterlapot és egy térképet. Mivel a játék mintegy ezer játékos befogadására van felkészítve, el lehet képzelni, hogy milyen óriási felfedezni való terület, hány száz szörny, tárgy, varázslat és küldetés vár a játékosokra. Ebben a játékban nemcsak számítógép, hanem más, ravasz játékosokkal irányított karakterekkel is sűrűn össze fogsz futni! Szövetségek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatba lehet lépni a másik játékosal vagy akár meg is lehet lopni. Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:

Játék Levélben
1680, Budapest Pf 134.

TANÁCSOK KEZDŐKNEK

Fontos kérés volt mindenkitől, hogy ne közöljünk rovatunkban (és S.P. naplójában) olyan tényszerű dolgokat, amelyek esetleg túl sokat árulnának el kezdő játékosoknak és esetleg elrontanák a felfede-

zés örömét. Ezt a tanácsot igyekezzünk megfogadni, és inkább stratégiai mintsem hogy konkrét, tényszerű tippekkel szolgálunk.

Vannak, akik örült módjára mennek folyamatosan kelet felé, a küldetéseket és egyéb felbukkanó érdekességeket ignorálva. Ez nemcsak azért rossz stratégia, mert sok dologról le lehet így maradni, hanem azért is, mert aki nagyon elhúz a más játékosok által benépesített vidékről, nem tud információt cserélni, "egyedül marad a vadon szörnyeivel". Másik fontos dolog: nem biztos, hogy a kapott tulajdonság-pontokkal nem érdemes az alacsony tulajdonságot is fejleszteni, mert rém kellemetlen lehet, amikor egy trollnak sorba besülnek az F parancsai a bonyolultabb tárgyakra az alacsony IQ miatt vagy a gnóm nem bír elég tárgyat cipelni az alacsony ereje miatt. Ha az agressziódat és a merészségedet nem rakod nagyon magasra (5 még elmegy) akkor nem fordulhat elő, hogy a nálad magasabb szintű (és jóval erősebb) karakterek jól megverjenek, hiszen el fogsz bújni előlük.

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

Sokan bombázzák szerkesztőségünket a TF játékosai közül Setét Patkánynak szóló üzenetekkel és más hirdetésekkel, írássokkal. A Bíborhold hasábjain sajnos nincs hely az ilyen kevésbé közérdekű, speciálisabb rétegnek szóló cikkeknek, de természetesen nincs akadálya, hogy leközzöljük őket a Ghalla News-ban, a TF belső, csak a játékosok által kapott ingyenes lapjában.

60. NAP

Ezerszer megbántam, hogy a varázsló tornyától nem mérföldekre vertem táborot. Emberek, kobudérák, trollok, alakváltók nyüzsögnek mindenfelé. Ki bunkóval, ki kőkéssel, ki csontszuronnal felfegyverkezve - mindenki az intelligenciaszintjének megfelelően. Egy, azaz bocsánat, kettő kellemes meglepetés is ért. Kiderült, hogy rajtam kívül más árnymanók is túléltek a világegést! Sajnos mindkét kellemes meglepetés úgy kezdte az ismerkedést, hogy lopni próbált tőlem. Szerencsére a nagy forgalom miatt különösen éber voltam, ezért felsültek a fiúk. Sajna, így az ismerkedés helyett vad, vicsgó



üldözés lett mindkét találkozóból. De mindez csak azt bizonyítja, hogy valódi, igazi, vérbeli árnymanók voltak!

A reggeli ügyességfejlesztő tornagyakorlatok után nekiláttam, és faragtam magamnak egy dárdát meg készítettem egy bunkósbótot. Na, jöhetnek a mérges pókok meg a surranó kígyók, lesz nemulass! Sajnos egy bo-skorpió jött, és miután telepumpált a szokásos méregadaggal, ismét kénytelen voltam visszavonulni. Bár most már impresszívnek mondható arzenállommal sikerült alaposan megszorogatnom a mérgező lényt, az új fegyverekkel való kevés tapasztalatom miatt az eredmény nem volt igazán kielégítő. Amikor a hosszú rohanás után végre megtorpantam, hogy kilihegjem magam, csak akkor jöttem rá, hogy a vadonatúj dárdám ott maradt, a bo-skorpió lábába fűrődva!

Dühöm valamelyest lehiggadt, amikor sikeresen elloptam egy árnymanótól egy vadász tatu bőrt. Én lopok tőled, te lopsz tőlem: nekem sikerült, neked nem, hehehe... A haragom akkor múlt el végleg, amikor egy mély kútból jajgató törpét megdobáltam éles kövekkel. A jajgatás először felerősödött, majd megszűnt. Hihihih... Furcsa: a lenyugvó nap fényében egy pillanatra megpillantottam a körülöttem lebegő aurát. A színtelen semlegesbe halványan selymesen bizsergető fekete vegyült. Remélem, ez nem valami betegség jele. Elég sok méreg jutott mostanában a szervezetembe, nem lennék nagyon meglepve...

63. NAP

Miután elláttam a skorpiócsípésből megmaradt sebeimet, ismét az árnymanó táborához lopózkodtam. Bevallom, megfordult a fejemben, hogy ezúttal bemutatkozom, de ő azt hitte, hogy lopni próbálok tőle, és ezúttal ő kergetett meg. Hová lesz így a faji összetartás? Hogyan tu-

dunk így összefogni a kobudérák ellen? A fene aki megette, lassan megint olyan állapotoknál fogunk tartani, mint odahaza, a faluban... Csak egy lusta trollt törhet le igazán a sikertelenség, aki önnön butasága miatt képtelen felfogni, hogy ami nem sikerül először, az esetleg sikerülhet másodszorra, vagy harmadszorra. Ezért a sűrű bozótban, amit találtam, rögvest faragtam magamnak két új dárdát! Közben rámtört egy surranó kígyó - vesztére! Pillanatok múlva már csak egy véres kupac maradt belőle. Amelyből persze kihámoztam egy újabb kígyóbőrt! Kezdem érezni, hogy hogyan lehet a bunkósbottal küzdeni. Hát, eléggé más technikát igényel, mint a kőkés...

Tovább folytattam utamat kelet felé, kintartóan, egy nemes és erős árnymanóhoz méltóan. A nagy, sötét és csúnya félelemjáró elől nem gyávaságból bújtam el - egyszerűen csak nem akartam a vadonutú fegyveremet beszennyezni ennek az ocsmányságnak a testnedveivel. A nagy bozótost elhagyva, az első dolog, amit a síkságon megpillantottam, egy nagy kaktusz volt. Körbejártam, megnézegettem - semmi. Vállvonás, aztán tovább, előre! Nyugat felé vezető friss troll nyomokat találtam. Vajon mi elől szaladhatott a gyáva?

Egy szomorúfűz alatt aludtam el, az otthon melegéről, a sivítőző hűgaim harapásairól, a mosolyogva rugdosó bátyámról álmodva.

72. NAP

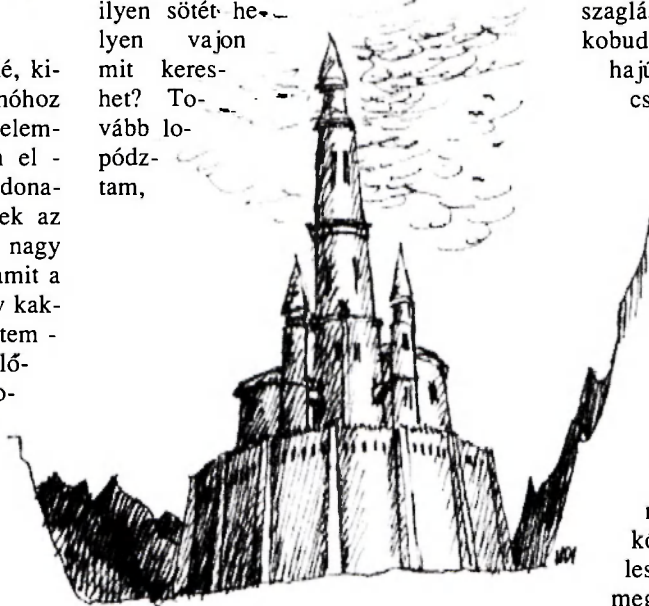
A nap jól kezdődött: megvarrtam magamnak a kígyóbőr kesztyűt. Tökéletes lett! Már egész közel lehetek a rejtekhelyhez, amiről az öreg varázsló pampogott. Majdnem átgyalogoltam egy haldokló elf testén, amikor rámrohant majdnem-de-hamarosan-gyilkosa, egy sakál. A csata igazán kellemes testmozgás volt, a dárdámmal először lesántítottam a dögevőt, majd péppé vertem a fejét a bunkósbottal. A gyakorlás utáni levezető lazítás végett megpróbáltam lopni egy feltűnő helyen táborozó embertől, de sajnos felsültem. Sebj - a gyakorlat egyszer majd mestert csinál belőlem! Vagy valahogy így mondják.

Késő délután, egy újabb tatu megnyúzása után végre elértem a megadott helyet. Valóban, a domboldalban, egy szikla mögött sötét járat húzódik meg! Mielőtt be-

mentem volna, még kiböngésztem a táblát, amit valaki egy bokor tövében szűrt le. Mégiscsak volt értelme megtanulni olvasni! Valamilyen fajta útmutató lehetett, egy tanya és egy GRÁNITTORONY irányát adta meg.

No, mi az (árny)manó!

Fáklyát gyújtva, behatoltam a dohos levegőjű barlangjáratba. És mit látnak szemeim! A bejárat mellett ott les harcrakészen egy kobudera! Egy pillanatig döbbenem bámultunk egymásra, aztán rájöttem, hogy ő Flaviusz. Már korábban összeismerkedtünk, egész barátságosnak tűnt. Na de egy ilyen sötét helyen vajon mit kereshet? Továbblopódtam,



mielőtt még kínos kérdezősködésbe fullad a dolog.

Hosszas kanyargózás után elértem végre oda, ahol a goblin lakik. Flaviusz ennek az ajtónállója - undorító, pfuj! Üvöltve egymásra rohantuk. Elszánt csata volt, melynek végén a nyomorult humanoid természetesen kiszenvedett. Találtam nála egy fémládikót, benne egy kisebb, szintén ládára emlékeztető szerkezettel! Kerestem rajta valamiféle nyitószerkezetet, de sehol sem találtam. Ez lenne hát a kincs? - biggyesztettem le ajkamat. Ebben a pillanatban azonban ez a valami megszólalt (talán csak a fejemben, nem tudom) és ráébredtem, hogy milyen hatalmas erejű varázstárgyat tartok a kezemben! Kedvem lett volna felujjongani, de nem tehettem - hisz mindenhol ellen-

ségek lapulnak! A különös tárgyat, mely deus ex machinának hívta magát, a zsákomba dugtam, és feltűnés nélkül kiosontam, a még mindig a bejáratnál lapító kobudera előtt. Kedvem lett volna a képébe kacagni - mi az, nem mertél bemenni? - de aztán mégsem.

Új kincsemet szeretettel markolva szenderültem álomba.

85. NAP

A hosszú táborozás alatt újból rengetegen gyalogoltak át rajtam. Még tiszta szerencse, hogy senki sem próbált meglopni! Deus ex machinákat, vizesztömlőket és primitív kőhegyű lándzsákat markolászva szaglászta körbe az arra járó trollok és kobudérák is. Találkoztam egy vörös hajú törpével is, majd alkalmasint kölcsönveszem a csontszuronyát. Amilyen forgalom van errefelé, kezdek eltöprengeni rajta, hogy egyáltalán volt-e valaki, aki odaveszett a termomágikus világkatasztrófánál? Miközben reggelit gyűjtöttem egy hatalmas szikla gurult el mellettem. Időnként megállt, és apró darabokra törve kődarabokat szipkázott fel egy szájszerű nyíláson keresztül! Lehet, hogy ez egy élőlény? Szokásos életböccességemet alkalmazva, nem bökdöstem meg a bunkósbottommal, hanem csak távolról lestem, mit csinál. Így aztán majdnem meglepett egy vadász tatu, ami hátulról ugrott rám! Most már kezdek túlterhelt lenni a sok tatu bőrtől, de hát a mohóság nem hagyja, hogy ott felejtsem a drága matériát, lenyúzatlanul...

Mivel már mindkét dárda eltört vagy bennmaradt a tovaszaladó szörnyek hátában, felfrissítettem a készleteimet. Késő délutánra elértem egy kisebb hegység nyugati lejtőit. Valahol Warn pusztáinak a délnyugati szélénél lehetek. A sziklák között nehezebb volt az előrehaladás. Nem csoda, hogy ilyen hátrányos helyzetből nem tudtam megölni a hirtelen előugró fémes testű, mandibulájával fűrgén döfködő lényt. Táborozás előtt gyakoroltam a kőkéssel, nosztalgiából. No meg azt sem akarom, hogy a vágófegyverekkel való szakértelmem holt tudássá váljon.

S.P.

LOVAGRENDEK

Másodikként a johannita lovagrendről lesz szó. Ennek a rendnek a leghosszabb a története, hiszen, erősen megváltozott formában ugyan, de még ma is fennáll. Megpróbálok nem csak a rend felépítéséről, hanem történelméről is szólni.

Tapasztalataim szerint a kreatív DM sok ötletet vehet a történelemből, a johanniták története pedig sok jó mese alapjául szolgálhat. A cikkben az AD&D-re vonatkozó megjegyzéseket [ilyen] zárójelbe rakom. Keresztelő Szent János Ispotályának rendjét is a Szentföldön alapították. A rend alapítója Gérard atya, bencés szerzetes, Jeruzsálemben tartózkodott, mikor azt a keresztetek megostromolták 1099-ben. A szent ember az éhező kereszties seregnek kenyeret dobált le a várfalról. Mikor a város muzulmán parancsnoka elé hurcolták, azzal védekezett, hogy nem kenyeret, hanem köveket dobott, Isten csodát tett és kosarában a kenyér kővé változott. A történet hatalmas népszerűséget szerzett Gérardnak, később boldoggá is avatták.

A város új ura Bo-ullion Godfréd két házat és egy kastélyt adományozott neki, valamint birtokokat, az újonnan meghódított területeken és brabanti birtokain. Gérard korábban egy kis keresztény kórházat vezetett a városban, most



Kereszties lovag



Krak des Chevaliers

azonban a betegek és zarándokok ápolására új rendet alapított.

Hasonló szent alapítót érdemes kitalálni a világunkban levő lovagrendnek is. Legálább 11. osztályú pap legyen, a legendás csoda egy Küldetés varázslat (Quest spell a Tome of Magic-ből) lehet. A lovag játékosnak meséljük el az alapítóról szóló legfőbb legendákat, később több mesét is építhetünk az alapító szent valamely ereklyéjének megszerzésére. Godfréd példáját követték a nyugati világ uralkodói, a rend hamarosan hatalmas birtokat kapott, Provence-ban, Itáliában, Angliában, Spanyolországban és Portugáliában. Sokan áramlottak az új rendbe, papok és egyszerű zarándokok is.

1113-ban II. Paszkál pápa is elismerte a betegápoló rendet, mely ekkorra már számos ispotályt és vendégházat működtetett a Szentföldön. Gérard halála után Raymond de Puy lett a rend vezetője, ő tette a rend feladatává, a betegek és zarándokok ellátása mellett, a pogányok elleni harcot is. Sokaknak nem tetszett ez, ők kiléptek a rendből és megalapították a csak betegápolással foglalkozó Szent Lázár-rendet [egy ilyen rendnek csak papok a tagjai]. A harcosok szerepe egyre nőtt a rendben, bár sosem hanyagolták el a betegek gondozását sem. 1120-ban II. Calixtus pápa lovagrendként ismerte el őket. A johanniták a Szentföldi királyságok elit alakulataiként harcoltak, a XII. században körülbelül 500 lovag tartózkodott a Szentföldön. Számos várat építettek, köztük a legnevezetesebb, Krak des Chevaliers, "csont volt a muszlimok torkában",

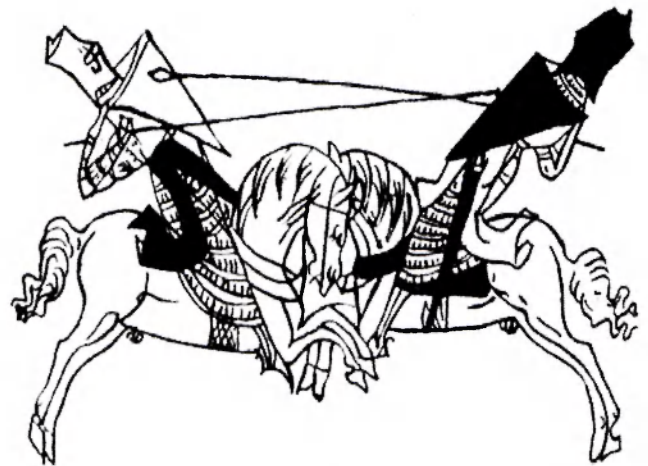
egy korabeli arab történetíró szerint. Ezek a hatalmas erődítmények még kevés katonával is jól védhetőek voltak. A rend három osztályra tagolódott: a nemesi származású lovagok [ők a szabályos értelemben vett lovagok], papok [a rend istenének specialista papjai] és a fegyverhordozók, akiknek származását nem nézték [főként harcosok, de lehetnek bármilyen más osztályúak is. Egy fantasy világban talán még az istennek elkötelezett varázslók csoportja is elképzelhető, főként invokerekből, hiszen ezek a leghatásosabbak a harctéren.] A lovagok a rend lovaságát, a fegyverhordozók a gyalogságot alkották. Ez utóbbiak látták el a mindennapos teendőket is. A papok a rend templomaiban és kápolnáiban, valamint a seregek lelki vezéréként tevékenykedtek. A lovagoknak minden reggel misén kellett részt venniük, melyet a papok celebráltak. Mindhárom osztály tagjainak kötelező volt a novíciátus [1.-3. osztályig], csak ezután váltak a rend teljes jogú tagjaivá. A donatok, világi testvérek az ispotályokban és rendházakban dolgoztak, bármilyen származásúak lehettek, de nem volt semmi beleszólásuk a rend ügyeibe [a donatok főként 0. osztályú emberek, de bármilyen osztályú és kasztú lehet köztük]. A rend élén a nagymester állt, a főbb döntéseket a lovagok tanácsa hozta. A tanácsban minden lovag egyenlő jogú volt, a nagymesteri cím inkább tiszteletbeli, mint valóságos hatalmat jelentő volt. A nagymesternek egyébként sem volt sok ideje a rend gazdasági és politikai ügyeivel törődni az állandó csatározások miatt.

A szentföldi csatákban nem voltak hosszú életűek a lovagok, ezért, hogy az elesettek helyébe újabbak állhassanak, kezdetben nem vették túl szigorúan a nemesi származást. A lovagi seregeknek nem akadt párja a Szentföldi harcmezőkön. Oroszlánszívű Richárd, Arszuf felé menetelve és Szaladin seregeitől szorongatva, elővédként a templomosokat, hátvédként a johannitákat állította. A talpig páncélozott lovagok rohamát senki nem tudta feltartóztatni, a roham után, közelharcban visztatni már sebezhetőek voltak. A csaták döntő pontja tehát a roham indításának pillanata volt. A lovagok gyakran nem várták meg vezérük parancsát és idő előtt indultak rohamra. Ez történt Arszufnál is, a keresztények győzelme sokkal teljesebb lehetett volna, ha a johanniták nem rohannak idő előtt a muszlimok seregeire. [Battlesystem-ben a lovagi seregek kaphatnak +3 morált, de minden alkalommal, ha lehetőségük nyílik rohamra, -6-tal kell morált dobniuk, és ha elrontják, rohamra indulnak. A lovag játékos számára sem képzelhető el dicsőségesebb dolog, mint rohammal az ellenfélre rontani. Gyakran, még ha lenne is hatásosabb, finomabb megoldás, ezt választják.] A muszlimok gyűlölték is a lovagokat, a hattini csata után sok nemeset ejtettek foglyul, de csak a lovagrendek tagjait végezték ki (a templomosok nagymesterét Szaladin saját kezével). A johanniták nem csak a hitetlenekkel vívtak csatákat, Szíriában és Palesztinában gyakran harcoltak a gyűlölt ellenséggel, a templomosokkal. [Fantasy világunkban hasonló rivalizálás még könnyebben fordulhat elő. Különböző (jó) istenek lovagrendjei irigykedhetnek egymásra, vívhatnak akár háborúkat is. Ha a két lovagrend mögött egy-egy, egymással is rivalizáló királyság is áll, a harc szinte elkerülhetetlen.] A johanniták hősiessége nem maradt jutalom nélkül, Szentföldi birtokaik mellé egyre több európai területet kaptak, egyes források szerint az ispotályosoknak 1226-ben több mint 9000 birtokuk volt. A keresztény uralkodók számtalan út- és hídpénz valamint vám alóli mentesség jogával is felruházták őket. Sok kizárólagos kiviteli és behozatali engedélyt is kaptak. Mindezen javakkal a johanniták példásan gazdálkodtak, birtokot soha nem adtak el, így a rend területei folyamatosan gyarapodtak. A háborúskodás sok pénzt emésztett fel, a birtokok jövedelmük

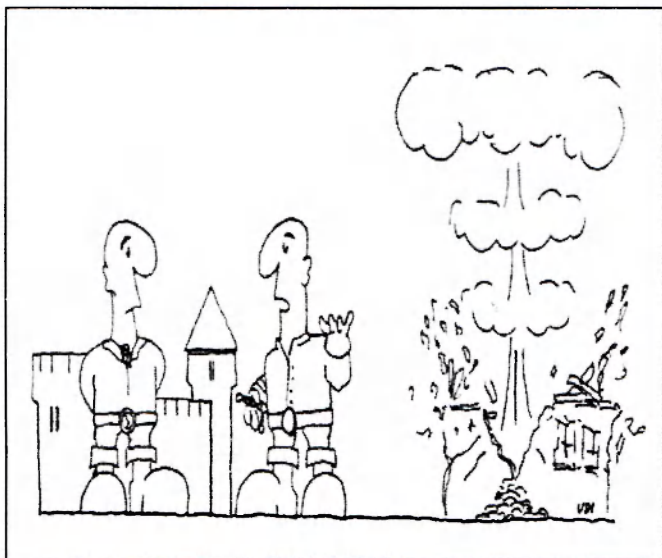
egyötödét, háborúban egyharmadát jutatták a Szentföldre. A harci vállalkozások fedezése mellett nem feledkeztek meg az ispotályok fenntartásáról sem, jeruzsálemi kórházukban 1170-ben 2000 ágy volt, ahol négy orvos [legalább 9. osztályú papok, akiknek fő szférájuk a gyógyítás és a nekromantológia] és számtalan ápoló dolgozott. Az ellátás minősége jobb volt mindennél, amit a nyugatiak ekkoriban ismertek, hiszen gyorsan átvették az arab orvosok ismereteit és soha nem remélt színtre fejlesztették a gyógyítást. [Elképzelhető, hogy a lovagok isteneinek papjai nem ismerik a gyógyítás és nekromantológia szféráit, és a távoli Keleten találkoznak csak vele.]

1181-től a szegények gondozását is feladatukká tették. A lovagok minden hősiessége hiábavaló volt, a Szentföldi területet nem tudták tartani. 1244-ben a gázai ütközetben, melynek elvesztése után Jeruzsálem török kézre került, 325 johannita esett el vagy került fogsába a csatáren. Az utolsó erősséget, Akkót, 1291-ben a végső pillanatig tartották. A néhány életben maradt lovag, súlyosan sebesült nagymesterükkel, hajókon menekült a földre rombolt városból. A johanniták és a templomosok Cipruson telepedtek le (a szigetet még Oroszlánszívű Richárd foglalta el Bizánctól). A pápa először egyesíteni akarta a két erősen meggyengült rendet, de ez ellen mindkét fél tiltakozott. Állandóvá vált az összetűzés a templomosokkal és ciprusi királlyal, nyilvánvaló volt, hogy a rendet újjá kell szervezni. A pápa parancsára írásba foglalták a rend szabályzatát, a már meglevő regulák mellé még szigorúbbakat hoztak. Az étkezések alatti silenciუმot (csendet) megtörni például halálos bűnnek számított. A birtokok élén a *commandeurök* álltak [5. vagy magasabb osztályú lovag], ők látták el a gazdálkodás feladatait és felügyelték a novíciusok [1.-3. osztályú lovagok] kiképzését, minden *commandeur*hoz (birtokhoz) tartozott egy-egy templom

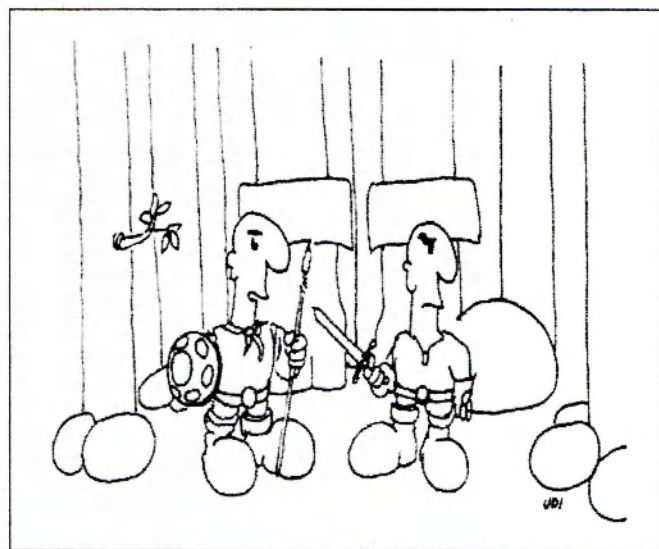
vagy kápolna, melyért egy pap [legalább 5. szintű] felelt. A *commandeur*t öt évre nevezték ki, ha jól végezte feladatát, kérhette áthelyezését egy jobb fekvésű vagy jövedelmezőbb rendházba. A *commandeur*ikat nagyperjelségekbe osztották, a nagyperjelségeket, nemzetek szerint, úgynevezett nyelvekbe sorolták. Az ispotályos rend birtokainak nyolc nyelve a következő volt: provance-i, auvergne-i, francia, itáliai, aragóniai, angliai, német valamint portugál-kasztíliai. A nyelvek élén a *bailli* állt legalább 11. osztályú lovag], a *bailli*-ok különböző speciális feladatokat is elláttak. A provance-i nyelv *bailli*-ja volt a rend nagy *commandeur*-e, ő helyettesítette a távollévő nagymestert, aki általában sokat utazott, ő nevezte ki a rend tisztjeit és ellenőrizte a fegyverraktárakat. A francia nyelv *bailli*-ja, a nagy *hospitallier*, ellenőrizte a kórházakat és ispotályokat. Minthogy szabályzatuk szerint a betegek ápolása volt a rend legfőbb feladata, jelentős hatalommal rendelkezett. Az auvergne-i *bailli*, a rend nagy *maréchal*-ja, kormányozta a rend székhelyét (Cipruson, később Ródoszon, majd Máltán), szervezte annak védelmét. Itália *bailli*-ja a nagy *admiralis* címet viselte, az ő feladata volt a flotta felügyelete, szerepe egyre növekedett. Az aragóniai nyelv *bailli*-ja, a *drapier*, a lovagok ruházatának és felszerelésének viselte gondját. Portugália *bailli*-ja, aki a nagy kancellár nevet viselte, őrizte a rend pecsétjét és intézte a rend ügyeinek adminisztrációját. A németországi *bailli* a rend erődítményeinek építését és fenntartását irányította. Az angol nyelv *bailli*-ja a könnyűlovasságot, később a kisebb hajók flottá-



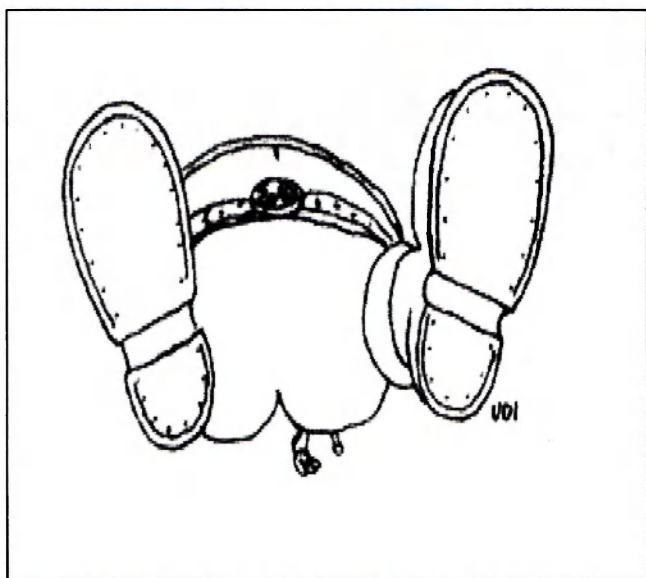
Humor



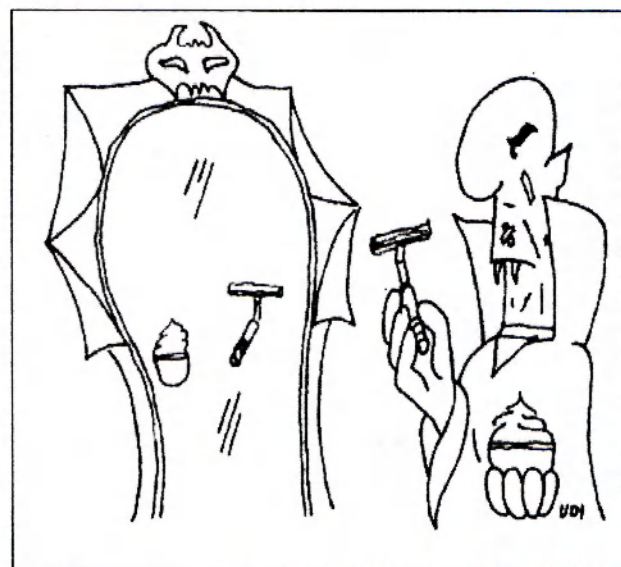
Teljesen hasznavehetetlen ez az új alkímista, egy hónap alatt még egy gramm aranyat sem tudott csinálni!



Hol bujkálhat az a gyáva óriás?



Óriással végzett a törpe orgyilkos.



kép szöveg nélkül.

Rejtvény

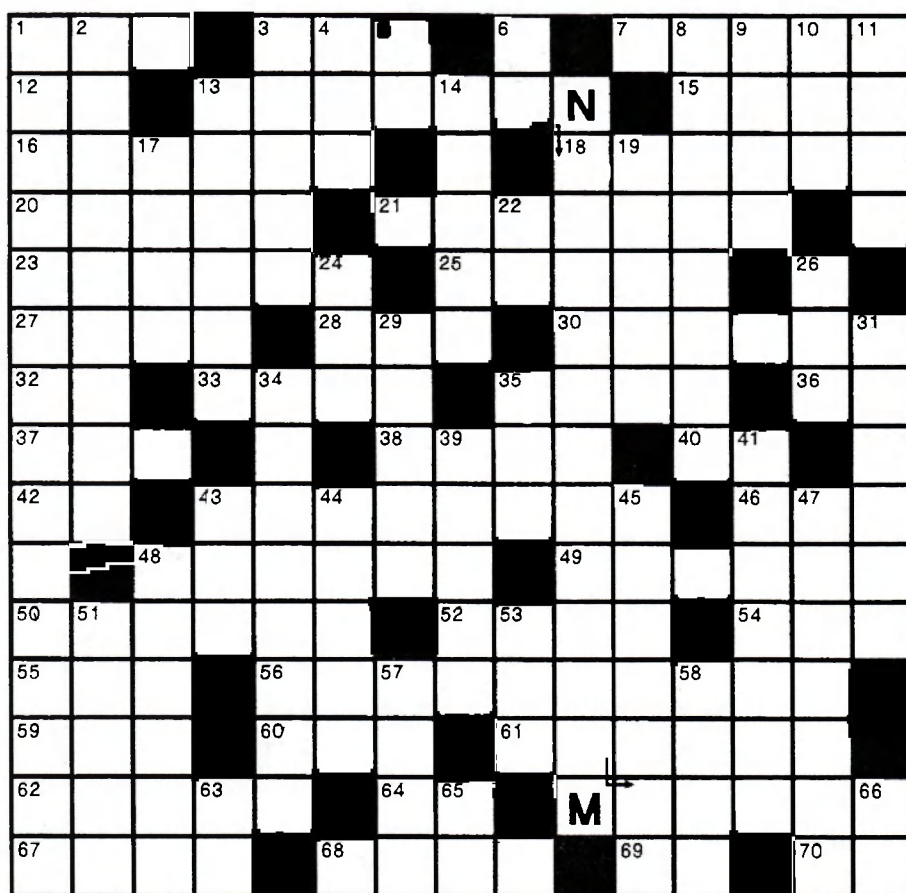
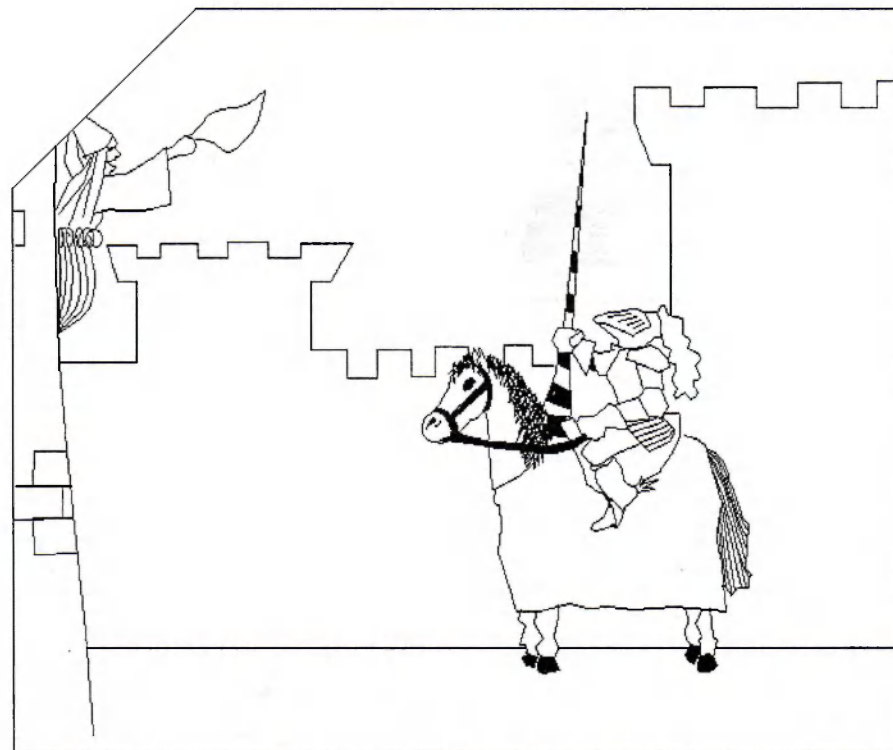
Vízszintes:

1. Varázslónak van rá szüksége. 3. Angol férfi! 7. Anekdota. 12. Kígyó mondja. 13. A vicc poénjának 2. része. 15. Varázsló teszi, ha megszűnik a levitáció varázslata. 16. Pillantása kővé változtat.(Mitológiai lény)18. Ékesít. 20. Szörny kérdezi a belédőfött kardról. 21. Szellem teszi. 23. Hatalmas óriás. 25. Mondák. 27. Duna betűi keverve. 28. Akadály. 30. Külhoni sárkány. 32. Félig érzi! 33. Római provincia lakója. 35. Dorothy kutyája. 36. Tetejére. 37. Túlélő Trogloditák Serege. 38. Hátraarcot végző bobby. 40. Elem! 42. Óriás hajítja. 43. Egy fordulóban nem lépett. 46. A tenger íze! 48. Nyíló. 49. Chimera teszi, ha rálépnek. 50. Párharc. 52. Téli sportot űz. 54. Gólemnek nincs. 55. Hónap rövidítve. 56. Ritka növény. 59. Nyafogós gyerek mondja. 60. Adott időtől. 61. Rövid karddal sárkány ellen. 62. Fődémon. 64. Fantasztikus filmsorozat címe kiejtve. 67. E rejtvény idétlen meghatározásainak kiagyalója. 68. A legerősebb varázslat. 69. Ezt mondják a Gyalog-galoppbeli lovagok. 70. Kiütés.

Függőleges:

1. A vicc poénjának 1. része. 2. Szörnyet kezessé tevő. 3. Bibliai alak. 4. Török rang. 5. Kettős betű. 6. Az udvarra. 8. Fából készült istálló. 9. Kincset porcióz. 10. Római 1002. 11. Ilyen kukac is van! 13. Primitív harci eszköz. 14. Gyakran kérdezik a játékosok. 17. Degenerált Goblinok Uniója. 19. A kastély szelleme teszi, fejtetlenül! 22. Kiss ... Kate! 24. Párosan szagol! 26. Orrvörösítő. 29. Keresztül. 31. Olasz város. 34. Egyfajta játék, névelővel. 35. Trombitahang. 39. Határtalan bíróság! 41. ... tolláról. 43. Fürdenek benne. 44. Szórakozik. 45. Klasszikus fantasy író. 47. Nő színházi alkalmazottak. 48. Rövidcsövű ágyú. 51. Nem agrár. 53. Angol fogadó! 57. ... rózsza. 58. Védelmet. 63. Malac mondja. 65. Kötőszó. 66. Állóvíz.

Készítette: emezon

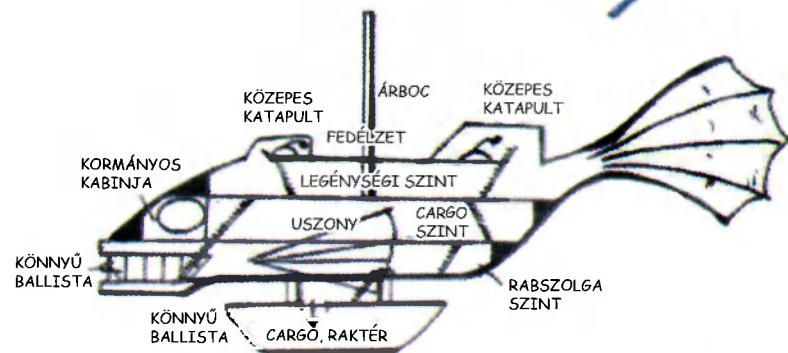
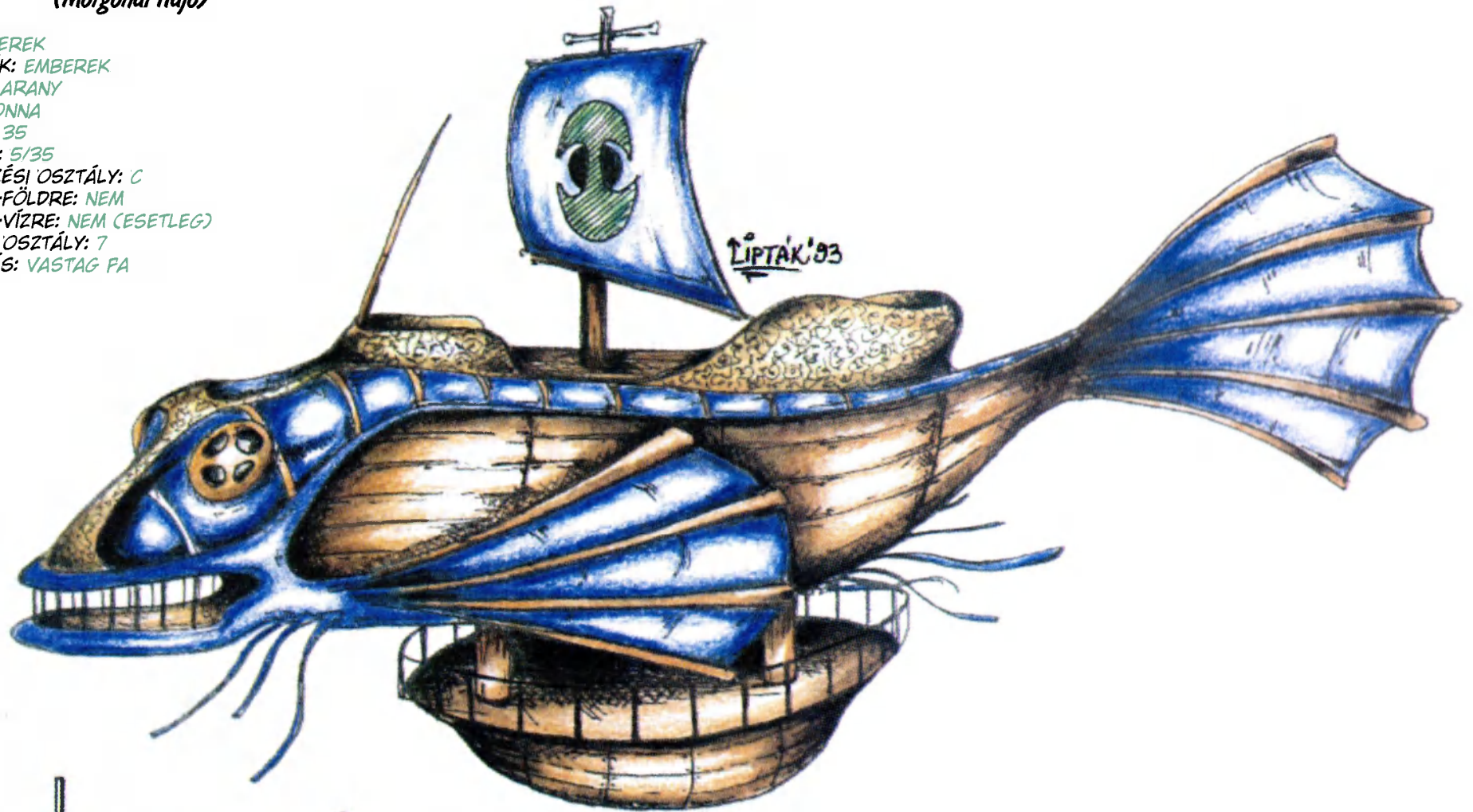


Azok között, akik a fenti rejtvényt megfejtik, és a vicc poénját címünkre 1993. márc. 25-ig beküldik, egy Spelljammer Boxed Set-et és a Túlélők Földjén 10 ingyenes fordulót sorsolunk ki. Kérjük, hogy a megfejtést külön levelezőlapra küldd be, és ragaszd fel rá a sarokban látható igazoló szelvényt. A decemberi szám megfejtése: "Könnyű neki, őt a mesélő barátinője játssza". A Dark Sun Boxed Set-et Dunavölgyi Zsolt budapesti olvasónk nyerte.

TRIGLA MERCHANT

(Morgóhal Hajó)

ÉPÍTİK: EMBEREK
HASZNÁLJÁK: EMBEREK
ÁR: 42000 ARANY
SÚLY: 35 TONNA
TEST PONT: 35
LEGÉNYSÉG: 5/35
MANÓVEREZÉSI OSZTÁLY: C
LESZÁLLÁS-FÖLDRE: NEM
LESZÁLLÁS-VÍZRE: NEM (ESETLEG)
PÁNCÉLZATI OSZTÁLY: 7
MENTŐDOBÁS: VASTAG FA



MORGÓHAL HAJÓ METSZET

MEGHAJTÁS: KISEBB VAGY NAGYOBB KORMÁNY
SEBESSÉG: KORMÁNYOSTÓL FÜGG
STANDARD FEGYVERZET: 2 KÖZEPES KATAPULT
2 KÖNNYŰ BALLISTA

RAKTÉR: 8 TONNA
GERINCHOSSZ: 100'
SZÉLESSÉG: 25'



© 2015