

Advanced Dungeons & Dragons

Szerkesztők:
Szaki
Dragi



Valamikor réges-régen az ódők
hajnalán véráztatta csatamezőkön
elhullott vitéz hősök hamvai felett
baljósan kerengő ádáz keselyűk
rikoltásaitól felvert lankás hegyek
közt bűvö ősi kastély dohos falai
között néhány mindenre elszánt
rettenthetetlen harcos és varázstudó
nagy mágiára szánta el magát.
Egy démoni erőktől védett
megsárgult, töredezett lapú föllánst
álltak körbe, vissza-visszatérő
rémülettel gondolva előző gazdájára,
a gonosz által elcsábított Khowisha
ösmágusra, kit heves harcban győztek
le, s megcsonkított tetemét a vadak
mortalékául hagytak. Egyikük még
most is viseli a harc nyomait: Fikla
filárd fándékuk ferint a legnagyobb és
legerőpróbálóbb varázslattal akarták
életrehívni álmukat, melyért oly sokat
küzdöttek.
Próbálták...Próbálták...Próbálták és
SIKERÜLT!!!

Tegnap
a suliban
a TOPI
a DRAGI
a SZAKI
meg néhányan
úgy gondolták,
hogy
jó lenne
egy saját
AD&D
lapot
indítani.

Szinte beleremegett a föld,
és felemelkedett a
DM's option

(Utólag észrevettük, hogy az utolsó két mondat felcserélődött.
A hibát a következő számban orvosoljuk.)

A fenti cím bár meglepő, de érzésünk szerint igazodik az AD&D hangulatához (megj. ha valakit érdekelne, hogy tulajdonképpen mi is az a AD&D lapozzon az ismertetőre). Akik már ismerik a játékot, azokat szigorúan felszólítjuk, hogy ne olvassák el az előző zárójeles mondatot! (Áháá - úgyis tudom, elolvastad!) Hogy mit akarunk ebben az újságban: Mindent a (leendő) Fantasy club dolgairól. Fantasy novellákat, illusztrációkat, ötleteket. Persze, nem egyedül a 10 körmunkel akarjuk összekaparni a témákat, hanem aktív segítségre is számítunk. Most pedig, mivel erősen közeleg a lap alja, lapozzatok.

Ismerető

Ha láttál már a Berzsényiben embereket egy asztal körül papírokat lobogtatva övöltözni, valószínűleg arra gondoltál, hogy milyen nagy is az isten állatkertje. Ám lehet, hogy hamarosan megváltozik a véleményed, ha te is a menázséria tagja leszel. Ez a világ legjobb állatkertje! Nincsenek rácsok, humánusak a gondozók (DM - magyarázatot lásd később), és naponta többször is sétáltatnak. De főképp - játszani is lehet. A dolog amiről ugyanis szó van, egy játék. Leginkább egy társasjátékhoz lehet hasonlítani, bár van benne egy kevés a hazardjátékból és a pankrációból is. A lehető legpontosabb megfogalmazás: szerepjáték. Mindenki beleélheti magát egy másik lény életébe. Lehetsz vad, vasöklű barbár, vagy álmodozó bárd, titokzatos varázsló, sunyi tolvaj vagy éppen elvakult hittérítő. Mindez persze nem a való világban történik (de szép is lenne), hanem a középkor sötét misztikus idejében. (Leginkább J.R.R. Tolkien: Gyűrűk Ura c. mesterművének világához hasonlít). E tájat és kort egyaránt uralja a mágia és a kard. Életed egy percig sincs biztonságban. Mindenönnen a múlt elfeledett szörnyei és varázslatai lesnek rád. Hogy élheted ezt túl? Na hát ez benne a játék. Sorsodat (karaktered sorsát) főleg egy DM-nek nevezett egyén (Depeche Mode rajongók csituljatok - a DM (ejtsd: diem) az angol Dungeon Master - börtön mester/kalandmester kifejezésből jön) alakítja. Persze azért neked is van beleszólásod a dologba (nem is kevés. Karakteredet (akinek a szerepét játszod) egy lapon, a karakterlapon vezeted. Fel kell rá írni mindent: karaktered erejét, ügyességét, kasztját, életkorát, tárgyait, haja színét, fogai számát stb. Ezen irodát azután a karaktereddel történt változásokat (ezért célszerű ceruzával írni), azaz fejleszted őt. Miképpen fejlődhetesz? Erre jó a DM. Ez az orge irányítja az egész játékot - ő meséli el, hogy mi történik veletek, milyen ellenségekkel találtok, vagy mit láttok, ha körbenéztok. A játékban ő élet és halál ura. Kérdéseitekre ő ad választ, ő irányítja a szörnyeket ellenetek, s ő létszen végzetetek is ha kell. Persze sokat számít a szerencse is, ezekből különböző dobókockákat is használunk a játékban.

Számtalan egyéb szabály és finomság színezi még a játékot, amit papír és ceruza (bocs, nyomtató) nem tud visszaadni. Ezért, ha érdekel a dolog, gyere majd el a hamarosan meginduló Fantasy (Szerepjáték) Klubba, ahol magad is kipróbálhatod, milyen kalandozó lenne belőled.

Klubhírek

Lapunk tulajdonképpen egy klub lapja, ami még el sem indult. A klub alatt nem egy közös játékidőpontot értünk (ezt mindenki szervezze maga), hanem egy olyan összejevetelt, ahol az AD&D-sek összegyűlhetnek, új meséket szervezhetnek, megbeszélhetik tapasztalataikat, elmesélhetik egymásnak élményeiket, megvitathatják esetleges problémáikat, vagy általában bármilyen AD&D dologról beszélgethetnek. Persze ez nem azt jelenti, hogy játszani nem lehet ott, de mi nem elsősorban erre gondoltunk. Ezzel a klubbal kapcsolatos kérelmünket már beadtuk az igazgatósághoz, és már el is bírálták:

- a klub engedélyezve van,
- a klubhelyiség az ebédlő lesz,
- a klub lapját is engedélyezték (épp azt olvasod).

Mindössze a klub időpontja a kérdéses még, ezt jó lenne minél előbb eldönteni, ha lehet minél előbb véssétek fel a falójság megfelelő helyére javaslataitokat, igényeiteket.

A klub beindulását a falójságon jelezzük.

Fantasy - Rejtvény

Majd minden újságban van ilyen, vagy olyan rejtvény. Van ahol csak szimpla keresztrejtvény, van ahol sakkfeladvány, vagy betűrejtvény szórakoztatja (szórakáztatja) a t. olvasót. Mi úgy gondoltuk, hogy ebbe a lapba fantasy-rejtvény illene. Mivel ilyen eddig még nem volt, megpróbáltuk megalkotni. Lehet, hogy új műfajt teremtettünk, de lehet, hogy csak múló bolondságot. Az első rejtvény, amit lejjebb találtok, egy - érzésünk szerint - elég zsenye feladat, de mentségére szóljon, hogy fogalmunk sem volt róla, milyen is egy fantasy-rejtvény. Mi ilyennek képzeltük:

McNamara a harcos a rejtélyes Kowanga országában élt, szerette a kalandokat, a veszélyt. Bátor fickó volt, és jól bánt a karddal is. Ezért sok barátot, de sok ellenséget is szerzett magának. Legádázabban Oosha az orgyilkos gyűlölte. Sokszor próbálta már megölni, de soha sem sikerült. Egy nap azonban sikerült elérnie, hogy egy szakadék közelében fekvő tisztáson alvás közben lepje meg. Szerencsére McNamara lova jelezte a veszélyt, így hősünk fel tudta venni a harcot az orgyilkossal. McNamara nehéz helyzetben volt, mert Oosha kutyájával, egy hatalmas vérebbel is meg kellett küzdenie. Végül sikerült Ooshát a szakadék szélére kergetni, ahol az megcsúszott, épp hogy el tudta kapni a meredély szélét.

Te mit tennél McNamara helyében?
Vedd figyelembe, hogy Oosha képes arra, hogy lerántson a mélybe, ha netán ki akarnád húzni, ezenkívül a kutyáját irányítani is tudja egyszerű szavakkal. (a kutya INT 5-ös) Nálad van: gatyá, ing, kard. A közelben van: ló, nyereg, takaró, csizma, vastag medvebőr ruha, zsák, benne kaja, kulacs, egy farkasfogas nyaklánc, kés, kb 1m vékony selyemzsinor, egy balta, bilincs, fenőkő, 200 arany.

Előzetes

- A következő oldalon ismertetett versenyhez hasonlókat mi is szeretnénk rendezni itt a Berzsényiben. Ebben egyelőre nem sok tapasztalatunk van, ezért úgy döntöttünk, hogy elmegyünk és megnézzük.

- Ha AD&D versenyt nem is, de egy karakterversenyt rendezünk. Itt mindenki beadhatja a kedvenc karakter(ei)t, amelyeknek különböző szempontoknak kell megfelelnie:
 - A karakternek kijátszottnak kell lennie (első szinttől indult).
 - Éppen nem lehet játékban.
 - Élettörténetet kell tartalmaznia (az eddigi mesélok felsorolásával).
 - Szépen kitöltöttnek, és áttekinthetőnek kell lennie.
- Az elbírálásnál más szempontokat is figyelembe veszünk (pl. hányszor hívott meg az illető egy nagy málnára a bűfébe). Mindezt persze ne most adjátok oda, most csak szólunk, hogy így játszotok, így vezessétek a karaktereket. A versenyt majd a következő számban hirdetjük meg. Ja, a díjat a karakter kapja meg, mintegy egyperces meseként.

folyt. köv...

Game Convention

Szeretettel várunk az Első Magyarországi Game Convention-ra. Ha még nem tudnád, hogy mi is az: a Game Convention (Játéktalálkozó) egy olyan rendezvény, ahol a szerepjátékosok mérhetik össze tudásukat. A verseny az AD&D Játék szabályai szerint kerül megrendezésre, mivel pillanatnyilag Magyarországon ez a legelterjedtebb és legismertebb. Hogyan is zajlik egy ilyen verseny, mik a nevezés feltételei:

1.) A verseny három fordulóból áll, minden egyes forduló 4 óráig tart, ez idő alatt kell megoldania minden csapatnak ugyanazt a dungeont, modulát, történetet. A megoldás sikerességét a mesélők előre megadott szempontok szerint pontozzák. A játék az AD&D Second Edition (második változat) szabályai szerint zajlik és a változat Players Handbook-jában, DMG-jében, és Monstrous Compendium I-II-jében leírtak a mérvadók. A modulok 4., 5. szintű, 4 fő partik számára készülnek. A karaktereket a játékosok előre elkészítve kapják meg. Mintegy 40 karakter közül lehet majd válogatni, így reméljük mindenki meg fogja találni a saját ízlésének megfelelőt. Természetesen karakterének jellemét, nevét mindenki maga alakíthatja meg. Az időben jelentkező mesélők számára kiküldjük a modulokat, természetesen a megoldások nélkül. A megoldásokat közvetlenül a kezdés előtt közöljük. Azok, akik nem jelentkeznek időben a verseny helyszínén kapják meg a teljes modult. Az egész rendezvény két napon és két (vagy a jelentkezők számától függően három) helyszínen fog zajlani. Az elődöntők helyszíne és időpontja: Marczibányi Téri Szabadidőközpont (és a Havanna Közösségi Ház), október 5. 12-21 óra között. A döntő helyszíne: Petőfi Csarnok október 6., 13-17 óra között.

2.) Jelentkezni lehet személyesen a Mitoszkeletők Egyesületén következő klubjaiban: a Havanna Közösségi Házban pénteken és vasárnap 17-21 óra között, a Petőfi Csarnokban szerdán és vasárnap 17-21 óra között, szeptember 7-én és 14-én a Marczibányi Téri Szabadidőközpontban 15-21 óra között, Váci a Göncöl Ház-ban, keddenként 16 órától és a GBK könyvesboltban. Leveleket a következő címre kérjük, hogy írjal Havanna Közösségi Ház címe: 1181 Bp. Kondor Béla sétány 8. A levélben a következőknek kell szerepelnie: jelentkezési lap és egy igazolócsekk a nevezési díj befizetéséről. A díjat a következő bankszámlaszámra kell befizetni szeptember 15-ig: 314-88884-80092 (Ez a Messenger Kulturális Alapítvány bankszámlája). Amennyiben ez nem történik meg, akkor az első forduló helyszínén kezdés előtt fél órával mód van még a nevezésre, de többet kell fizetni. Négy fő csoportok jelentkezését várjuk, de elfogadjuk egyéni jelentkezést is, viszont ilyenkor mi állítjuk össze a csapatot. Az alsó korhatár 13 év. Aki mesélőnek jelentkezik, annak nem kell nevezési díjat fizetnie. Szeptember 15-ig a nevezési díj személyenként 50 Ft, utána 80 Ft.

Szándékunkban áll, hogy a jövőben évente rendezünk Game Conventiont (vidéken is), de ennek előfeltétele, hogy az első jól sikerüljön.

Várjuk érdeklődésedet!

A hónap varázstárgya: Two handed Longsword



Egy kis segítség a rejtvényhez: McNamara 7. szintű harcos spec. a kardjára. Oosha 8. szintű orqyilkos. Mindig van nála valamilyen fegyver. Nagyon gyors és ügyes (DEX 20). 2 kör alatt ki tud húzózkodni a szakadékból. A kutya elég erős ahhoz, hogy ha a szakadék szélén állsz, leléljen. A kutyaival 4 kör alatt tudsz végezni. A közelben álló cuccaidat 1 kör alatt érheted el, kivétel a lovad, amely föttyisóra hozzád jött.
Még egy. Miután Oosha a szakadékba esett, a kutya megrávdott, és nem támad, Oosha pedig egyelőre még elvan foglaltva ijedségével. Ez a helyzet tehát a kör kezdetén

DM's Option

Ara: 10 Ft

(A mohikán szövegszövegek szponzorálására)

(A legKONKURENCIA-bb)

BDG játékosai dobjatok mentőt!

1992.március.2

II.kiadás (2nd Edition)

Game Convention

Mindenek előtt a saját véleményünk: Borzasztó szervezéssel egybekötött gyenge előadás. Ez ugyan a mi egyéni meglátásunk, de mindenki levonhatja a saját következtetéseit.

A tények: Az első fordulót Október 5-re írták ki a Marcibányi téri Művházba. Lelkes kis csoportunk a kezdés előtt már fél órával a tömegközlekedési eszközök szárnyán a helyszín felé igyekezett. A legutolsó public borzadályról leszállva, s gyalog a Művház felé sietve hatalmas tömegre lettünk figyelmesek. Örömmel vegyes megdöbbenés lett úrrá rajtunk: mégse mi vagyunk az egyetlen AD&D örültek. - Hát nem. A nép nem az emberfeletti szörnyek világára volt kíváncsi, hanem a hétköznapi négy lábú házimonsterek (nevezetesen kutyák) felé nyitotta bábész szemeit (még egyszer volt Budán kutyavásár). Az egyetlen szörnyeteg a Portásbácsi nevű, feltehetőleg a Guardian Démonok és a Berserkerek között álló monster volt, aki rövid úton közölte, hogy itt semminemű "fantáziverseny" (idézett szó szerint) nem lesz megtartva.

Miután levegőhöz jutottunk, felhívtuk a Havanna Művelődési Házat, ahol biztosítottak minket, hogy félreértés áldozatai vagyunk, és két hét múlva újra próbálkozhatunk.

Próbálkoztunk. A Marcibányi téren ismételt érdektelenség fogadta négyfős, kissé átalakult csapatunkat. Villámgyors vágásban még épphogy elértük a jelentkezési határidőt a Havannában. Itt megnyugtattak: hely még bőven van. Aztán ismét felizgattak: DM még nincs, de négy óra múlva lesz. - Hát jó! - Tövig malmozván ujjainkat kb. 6 óraker arra az elhatározásra jutottunk, hogy nem várjuk meg legyökerezésünk befejeződését, ellenben sürgősen hazahúzzunk. Így végződött első kalandunk a Game Conventionnal.

Tapasztalatok:

- anyázás = 20 xp
- portásbácsi túlélése = 500 xp
- budapesti telefonok = 1000000 xp

U.I.: Utólag kiderült, hogy mégis volt játék; egy másik csapat a BDG-ből egész jó helyezést ért el. Úgy látszik csak mi vagyunk ilyen bénák ?!...

Na nem! Azért mégiscsak pofátlanság, hogy mindig kimaradok a jó bulikból. Mellesleg, ilyen Game Conventiont én is tudok csinálni. Csinálok is ...

Game Convention (ahogy én elképzelem)

Az idén is, mint eddig minden évben, lesznek Berzsényis Napok. Parádés műsorral, versenyekkel, rendezvényekkel - és ha minden igaz BDGame Conventionnel (továbbiakban: BDGC). Mivel ilyen még nem volt, előre is elnézést kérünk a kisebb-NAGYOBB fennakadásokért (Dragi imádja a szövegszerkesztőjét!) . Megpróbáljuk minél gördülékenyebben lebonyolítani a dolgot, hiszen a sok cécózásnak sosincs jó vége (ld. előző cikk) (Dragi, mutasd már meg, hogy lehet innen lemászni!

Köszönöm) Egyedül persze nem megy a dolog, úgyhogy először is DM-ek jelentkezését várjuk. Természetesen aki DM lesz, az nem indulhat játékosként, tehát jól fontold meg, mi szeretnél lenni (A, így kell). A jelentkező DM-ek a BDGC előtt részt vesznek egy elő-Conventionon is, hogy saját bőrükön tapasztalják meg a mese minden apró mozzanatát. Ezután kapják meg a modul teljes leírását, amelyet majd a versenyzőknek előadnak. A versenyzők 5 fős csapatokban jelentkezhetnek, kizárólag a mellékelt jelentkezési lapon. (a hamisítokat kizárjuk) A verseny előtt mindenki választhat magának egyet az előre kidolgozott karakterek közül. A mese előreláthatólag 4.-5. szintű lesz.

A jelentkezési határidő a DM-eknek március 9, ezzel szemben a játékosoknak március 9. A jelentkezéseket a szerkesztőség címére kérjük postázni.

Siessetek, mert már tizenöt jelentkezőnk van!

A BDGC Szervezőbizottsága, név szerint: mi ketten, meg még aki jön.

(Ha engem is bevesztek akkor már hárman leszünk (na nem csábító az ajánlat?) (F.P.))

Jelentkezni az utolsó oldalon lévő jelentkezési lappal lehet a csapatoknak!

Karakterverseny

Az előző számban már elejtettünk egy-két szót arról, hogy a lelkes publikum számára különböző fázisú versenyeket szándékozunk szervezni. Terveink között szerepelt kéznélküli kötélmászóverseny, ki-kap-több-karót-egy-nap verseny, meg hasonló, de aztán úgy dondoltuk,

DM's Option

hogy az ilyen mazsolákat későbbre tartogatjuk. Addig is egy másik talán inkább a laphoz illő versenyt frunk ki.

Tehát : olvasd el, és add tovább a hírt, hogy a

DM's option

KARAKTERSZÉPSÉGVERSENYT hírdet.

Jelentkezni lehet személyenként egy azaz 1 karakterrel a szerkesztőségben.

Pályázati feltételek:

- A karakternek kijátszottnak kell lennie, tehát első szintről indulva minden mesét, amelyben játszott fel kell sorolni, valamint minden tárgy ill. képesség mellé fel kell tüntetni, hogy melyik mesében kapta,
- Éppen mesén kívül kell lennie,
- Nyilvános sajtótermékben korábban a karakterről megjelent aktív kizárást von maga után.

Elbírálási szempontok:

- Minél realisabb, hitelesebb, a karakter kasztjához közelebb állónak kell lennie (megj. eza legkevésbé számottevő szempont),
- Háttér kidolgozottsága, általában minél aprólékosabb kidolgozottság,
- Humor,
- Pluszt jelent, ha van kép róla (Szép kép ! - Ronda minusz !),
- Szubjektív vélemény (ez lesz a leginkább döntő).

Hát ennyi lenne. A résztvevő karaktereket március 9-ig adjátok ie. Ha lehet, adjatok mellé valamilyen frott instrukciót is az egyes tárgyak, képességek pontos funkciójáról, valamint az általatok fontosnak, érdekesnek talált dolgokról.

Szöbeli információkat nem áll módunkban elfogadni (Szóval ne is rágjátok a fületem , hogy "Figyelj, az én tolvajom nemcsak hatszor támad a szentelt bugylibicskájával egy körben, hanem ugyanakkor árnyékba rejtőzve szellemet idéz, és a harci elefántjával Burning Hands-ot varázsoltat, és aztán falra mászik, meg lopódzik..." mert ettől én mászó falra... Sz.Z.). Előre is köszönjük a tömeges jelentkezést.

Mi? Ja, nyeremény: A győztes karakter egy évig viselheti a Miss/Mister Fantasy nevet, és az ezzel járó összetársadalmi honort. Az első három helyezett karakter ezenkívül egy-egy igen értékes varázstárgyban részesül, amelyet felvezethet a karakterlapjára. Szintén az első három helyezett plusz az esetleges különdíjasokat pedig meghívjuk egy szuper-hiper mesére is, ahol kibontakoztathatják rendkívülképességeiket, amelyek ugyebár győzelemre vitték őket. (Ezekután a következő programot a néhai karakterek búcsúztatása lesz...)

Rejtvény

Hát mit mondjak, nem erőltettétek meg magatokat

túlságosan az előző szám megjelenése óta, pedig elég sok időt hagyunk (szándékosan). Szóban ugyan sokan adtak megfejtéseket, de mint mondtuk, mi írásban kérjük.

Egyszóval összesen 2 darab megfejtés érkezett, az egyiket Szakye kapta valami Tóth György nevű illetőtől, a másikat én (Dragi) kaptam egy bizonyos Szatmáry Zoltán nevű uriembertől. Rövid töprengés után rájöttünk, hogy ezek a lelkes megfejtők mi voltunk, és más nem adott be megfejtést. Tehát felírtuk két papírra a két nevet, és demokratikusan kihúztuk az első három nyertest. A harmadik versenyzőnek valószínűleg egyéb dolga akadt, mert nem jelent meg a sorsolás időpontjában, így, persze csak azért, hogy ne romoljon meg, megettük az ő részét is. Ja igen, el is felejtettem mondani, hogy a helyes megfejtők között három habostortát sorsoltunk ki, / melleleg nagyon finomakat / nyamm! Nos akinek most van kedve nyerni, az pályázhat a legközelebbi feladványra, amit mindjárt ismertetek. (Az elbírálás demokratikusságáért nem vállaljuk a felelősséget, és semmilyen reklamációt nem fogadunk el!)

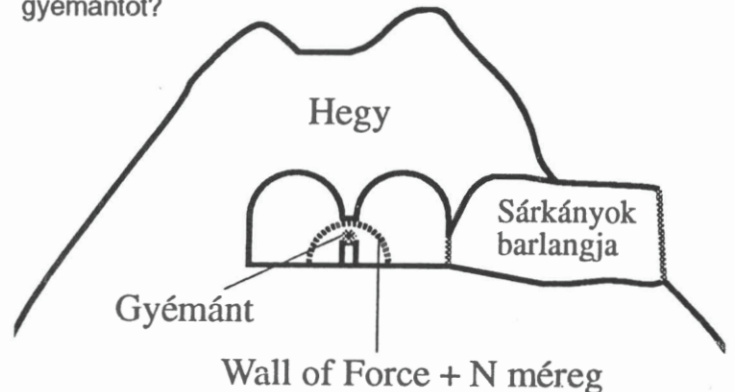
Feladvány:

Egy csúnya rossz varázsló ellopta Paprika Jancsi legszebb gyémántját. Ez a gyémánt nem csak nagyon szép, de ahol van ott sohasem fúj a szél, elsősorban ezért kellett a varázslónak a gyémánt. Mivel Paprika Jancsi (továbbiakban PJ) nagyon erős legény a varázsló egy hegyben rejtette el a gyémántot, és két vörössárkányt bízott meg az őrzésükkel. Ez még nem lenne olyan rettenetes nagy baj, de PJ-nek eszébe jutott, hogy vissza kéne szerezni eme becses ékszert.

Ez eddig rizsa volt most jön a lényeg, tehát mindenki figyeljen!

A gyémánt egy hegy gyomrában lévő barlangban van és egy kőoszlopon nyugszik. A gyémántot és az oszlopot egy félgömbalakú Wall of Force veszi körül ami tökéletesen illeszkedik a barlang talajára, és ráadásul permanens! Az erőfal alatt levegőben elporlasztott N méreg van ami felfelé száll, ha kiszabadul, és hogy ne legyen túl egyszerű a Wall of Force tartja az egész hegyet. (Na mit szoltok?) A barlang egyetlen bejáratát őrzi a két vörössárkány. Mivel PJ nem túl intelligens felkérte fiát (Bors Jenőt), aki 0. szintű kubikus, hogy hozza el a gyémántot. Mivel PJ igen gazdag, ezért minden segítséget megad fiának ami összesen 20 GP. ben merül ki.

E havi kérdésünk: hogy hozhatja el Bors Jenő a gyémántot?

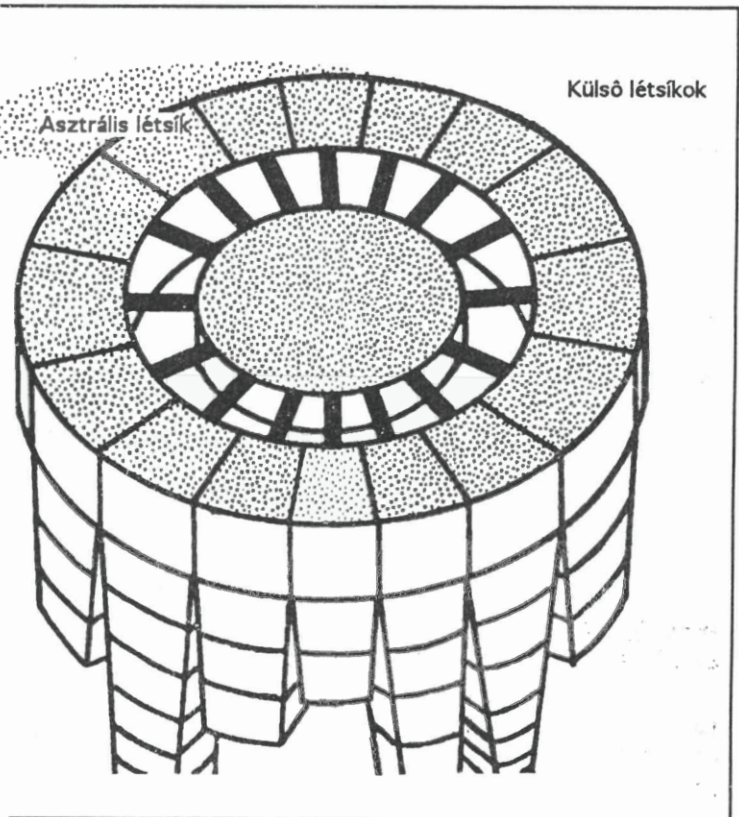
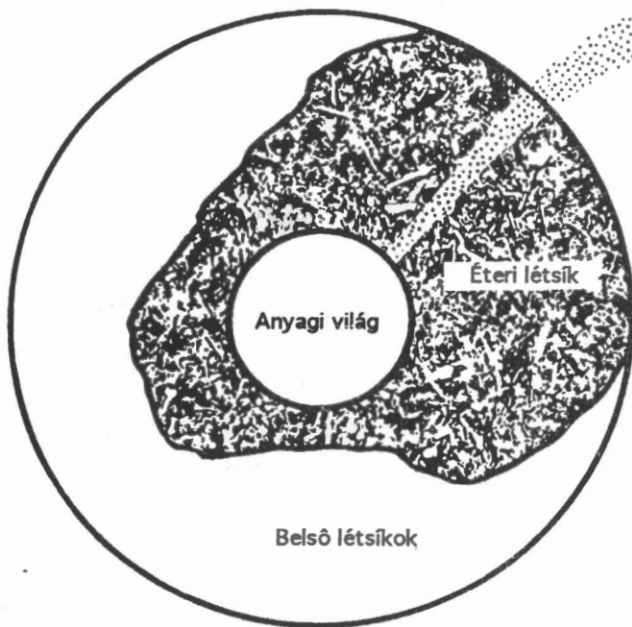


A LÉTSÍKOK

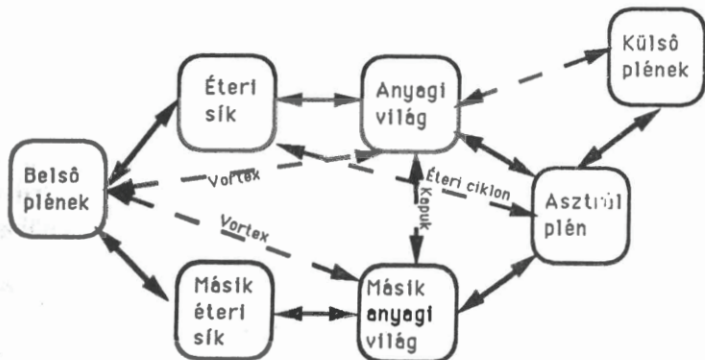
Az AD&D leggyakrabban a normális, anyagi világban játszódik, ám egyes mozzanatai - varázslatok, túlvilági szörnyek - már utalnak arra, hogy nem csak ez a világ a valóság. Más rendszerre épülő létsíkok (plének) egész raja veszi körül az Anyag Világát, a Prime Material Plane-t. Ezek a világok:

- 1) Éteri létsík (Ethereal Plane)
- 2) Belső (Elementális) létsíkok (Inner Planes)
- 3) Asztrális létsík (Astral Plane)
- 4) Külső (Isteni) létsíkok (Outer Planes)

Elhelyezkedésüket a következő ábra mutatja:



Az egyes plének kapcsolatban állnak egymással, bár nem könnyű egyikről a másikra átjutni. Az átjutás történhet mágikus, pszionikus úton ill. ún. Kapukon át. A plének közötti összeköttetések sematikus (ne röhögjetelek) ábráját itt találjátok:



(A nem szaggatott nyíl a közlekedés normális esetben, a szaggatott a nem standard plénváltás (melléírva az ok))

Az egyes plének sokban különböznek az általunk ismert Prime Material Planetől, de egymástól is. Mindenütt mások a túléléshez szükséges kellékek; mások a varázslatok, vannak, ahol teljesen megváltoznak; másképp folyik az idő; más őshonos lényekkel akad össze a kalandozó. Mindezen feltételek részletesen ki vannak fejtve az egyes plének leírásainál.

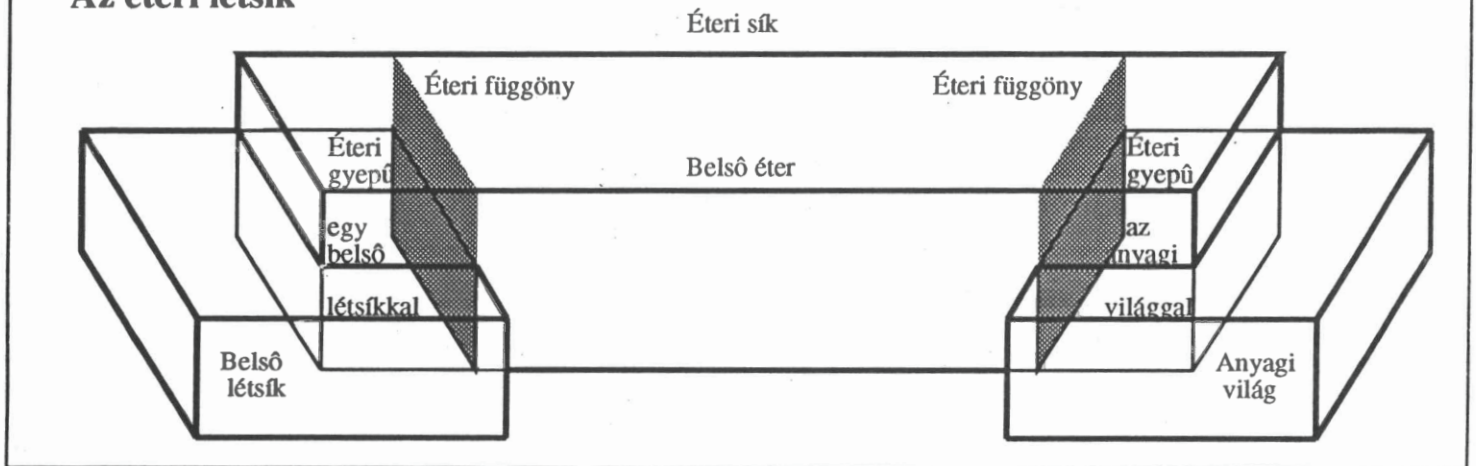
AZ ÉTERI LÉTSÍK

Az Éteri plén egy protoplazma alapú, állandó mozgásban levő világ, amely szorosan kapcsolódik az Anyagi

Világhoz. Minden Anyagi Világból származó anyagnak megvan az éteri megfelelője. Így, ha valaki, valami átjut az Éteri Síkra, anyaga nyomban éteri anyaggá válik, és úgy funkcionál tovább. Az Éteri Létsík tulajdonképpen egy " kozmikus ragasztó " amely egybetartja a Prime Material Plane-t és a Belső Pléneket. A plént magát leginkább egy homályos, ködös térként kell elképzelni, ahol a dolgok szabadon lebegnek. Az éteri sík ún. Éteri Gyepűkkel (Border Ethereal) érintkezik a vele kapcsolatban levő plénekkal. Ezt úgy kell képzelni, hogy az Éteri Plént óceánnak tekintve, az óceánban úszkálva a sekély vízből (Éteri Gyepű) látni lehet a partot (ez a határolt plén pl. az Anyagi Világ), sőt ki is lehet menni a partra, de ekkor továbbra is éteri lények maradunk !!! (a partról egy kicsit nehezebb bemászni, sőt belátni - ld. később). Az óceán közepén azonban semmilyen föld nem látszik - ez a Belső Éter (Deep Ethereal), amely az éteri síknak az a része, amely nem áll kapcsolatban semelyik más plénnel.

DM's Option

Az éteri létsík



Az Éteri Gyepűn "úszva" ugyan látni lehet a másik világot is, de befolyásolni még "a partra kimenne" sem lehet. Az éteri anyag ugyanis átmegy a normál anyagon, kivéve ha az fém, élő anyag vagy speciálisan az éteri anyag akadályozására csinált varázslat. Az éteri anyag át tud menni minden nem élő éteri anyagon.

Az Éteri Gyepűket a Belső Étertől ún. Függönyök választják el. úgy néznek ki, mint nagy, levegőben lógó ragyogó színes téglalapok. Egy Függönyön átlépve az ember automatikusan a Belső Éterbe kerül, illetve ha onnan jön, akkor az Éteri Gyepűre. Az egyes pléneket érintő Gyepűkön más-más színe van a Függönyöknek:

Érintett Plén	Szín
Anyag Világ	Türkiz
Elementális Levegő	Kék
Elementális Föld	Barna
Elementális Tűz	Vörös
Elementális Víz	Zöld
Álelementális Gáz	Gyöngy
Álelementális Jég	Akvamarin
Álelementális Sár	Csoki
Álelementális Magma	Vörösesbarna
Kvázielementális Villám	Viola
Kvázielementális Gőz	Csont
Kvázielementális Sugár	Változó szivárványminta
Kvázielementális Ásvány	Világos rózsaszín
Kvázielementális Vákuum	Ében
Kvázielementális Só	Sárgásbarna
Kvázielementális Hamu	Sötétszürke
Kvázielementális Por	Barnásszürke
Pozitív Energia Plén	Ragyogó Fehér
Negatív Energia Plén	Ragyogó Fekete
Demi-Plének	Fémes árnyalatok

Belépés az Éteri Plénre: az Éteri Síkot leginkább az Anyagi Világ és a Belső Plének közti utazásra szokták használni (itt is jó az óceán-hasonlat - a plének a kontinensek). Belépni leginkább varázstárgyakkal - Armor & Oil of Etherealness - szokták, de a papi Létsíkváltás (Plane Shift)

varázslat, mágusi Enyészet (Vanish) is jó. Izgágabb varázslók a Leomud Titkos Ládája varázslatot is használhatják, de ekkor a láda is átkerül az Éterbe, így nehéz visszajönni. Az etherealness pszionikus képesség birtokában az illető bármikor oda vissza mehet az Éteri Síkra ill. Síkról. (Ezen módszerekkel mind az Éteri Gyepűre lehet kerülni, kivéve az Enyészetet és a L. T. L-t amely a Belső Éterbe küld). Aki átlép az Éterbe, az ottmaradottak előtt lassan láthatatlanná lesz (Mert ugye az éteri anyag az Éteri síkon kívülről nézve nem érzékelhető).

Kilépés az Éteri Plénről: Az Éteri Gyepűről egy Varázslat Feloldás (Dispel Magic), vagy Fázis Ajtó (Phase Door) kitesz az épp határolt plénre. Ha valaki úgy tér vissza, hogy - éteri testként - mondjuk egy szikla belsejében áll, mentőt dob Halálvarázs ellen, s ha bukja, az újramaterializálódása alatt a szikla részévé válik (Akár tépheti is a karakterét). Ha megvan a mentő, a kellemetlenség elkerülése végett a Belső Éterbe kerül, ahol 1d4 körig eszméletlen.

A Belső Éterből nem lehet sehova kilépni, de ha mégis szükség van rá (Mondjuk pont akkor jár le az Oil of Etherealness hatása, amikor a legbelsőbb Deep Etherealban szórakozik az ember) akkor egy véletlenszerűen választott Függönyön keresztül egy Éteri Gyepűn át valamely plénre kilöködik.

Élet az Éteri Pléneken:

Légzés: Minden valódi anyagnak megvan az éteri megfelelője, a levegőnek is. Ezt lehet szívni. Mivel az éteri anyag átmehet éteri anyagon, megakadályozható, hogy vk. egy éteri tóba fulladjon.

Idő: Az idő 10-szer lassabb a Belső Éterben, mint az Anyagi Világban. Így az Éterben 10 kört töltve a Prime Material Planen csak egy kört telik. Az Éteri gyepűkön ugyanúgy folyik az idő, mint az általuk érintett pléneken.

Táplálkozás: Az éteri test tízszer lassabban öregszik, így táplálékot is tízszer ritkábban követel.

Gravitáció: Van meghatározható gravitáció, de ennek ellenére az emberek és a tárgyak lebegnek.

Irányzás: Az Éteri Gyepűkön az érintett világnak

DM's Option

megfelelően van észak, dél stb. A Belső Éterben az egyetlen megadható irány egy Fügőny felé, vagy tőle el. Ha egy Fügőny sem látszik, az ciki.

Látás: Az egész Éteri Plén olyan, mintha sűrű ködben járna az ember. Színek alig látszanak, a látótávolság 100 yard. Az infralátás nem működik, mert minden azonos hőfokú. Ultralátás él. A Gyepűkőn nemcsak az éteri tárgyakat lehet látni, hanem az érintett világon levő dolgokat is (ld. fentebb). Ez még rosszabbul látszik, szinte fekete-fehéren, és max. 12 yardig.

Mozgás: Tekintet nélkül a cipelt súlyra mindenki a lehető leggyorsabban tud mozogni, minden irányba.

Objektumok az Éteri Pléne

1) Fügőnyök

2) Éteri ciklon: Az esetek 50%-ában 1d6 körrel előre észrevehető a mély hangú surrogásról, amelyet okoz. Egy óriási függőleges légtölcsér, amely minden mozgathatót felszippan. A ciklonba kerülve 4 dolog történhet; (1-10) az éter folytonossága megszakad, 4 óra kikerülni. (11-15) A party egy véletlen Éteri Gyepűre kerül. (16-18) A party egy, az eredeti uticéltől távol eső Gyepűre kerül. (19-20) Mindenki dob varázslat ellen. Aki bukja, az átkerül az Asztrális Plénre. A többiek az Éteri Sík egy felfedezetlen zugába kerülnek.

3) Normál objektum (csak Éteri Gyepűn): Valami tárgy, amely az érintett pléne van, s így az Éterben is látszik.

4) Éteri objektum: Valamilyen éteri anyagból levő tárgy, épület.

5) Szörnyek: Tipikusan éteri szörnyek;

Mezei(Common): Óselemek, Lammasu, Nightmare, Cerebral Parasite, Monadikus Deva, Dzsinn (Genie) félek, másik party

Mezeitlen(Uncommon): Azer, Baziliskusz, Tűzdenevér, Cockatrice, Couatl, Crysmal, Charonadaemon, Dracolisk, Szellem, Banshee, Elementális Gruék(?), Láthatatlan Lopakodó, Ki-Rin, Medusa, Xag-Ya, Xeg-Yi, Xom.

Ritka(Rare): Légiszolga, Agathion, Baku, Catobepias, Démonok (I. v. II.), Kisebb Ördögök, Árnysárkány, Foo Dog, Grim, Hollyphant, Holdkutya, Einsaung Nat (Ez a versenyzőnk az NSZKból jött), Opinicus, Ál-Óselemek, Fantom, Planetár, Salamander, Árnny, Shedú, Fázispók (Istenbizony ez a neve), Triton, Spirit Troll, Thought eater, Water weird, Wind Walker, Tenebrous Worm, Wraith, Xill

Nagyon Ritka(Very Rare): Apparition, Nagy Baziliskusz, A Macskák ura, Démonok, Nagy és Egyetlen Ördögök, Daemonok, Sárkányok, Drelb, Eye of Fear/Flame, Foo Lion, Állatkirályok, Gorgimera, Intellect Devourer, Khargra, Nagy Lammasu, Lávagyerek, Lich, Magman, Árnnyasztiff, Mihstu, Modron, Nereida, Fantom Lopakodó, Főnix, Az ősi Gonosz hercege, Pyrolisk, Kvázi-Óselemek, Sandling, Nagy Shedú, Sokkoló, Solar, Spectre, Terithran, Thoqqua, Titán, Időselem, Tween, Vízó.

Harc az Éteri Pléne

Az éteri pléne nehéz bárkit is megütni, mert a fegyver átmegy az alanyon. Valamit azért mégis sebez. Nem mágikus fegyverek alapsebzése 0, ehhez hozzá lehet adni az Erő pluszt, (fura módon nem csak a sebzés pluszt, hanem a támadás pluszt is), az Ügyesség pluszt a sebzéshez. Mágikus fegyverek alapsebzése marad a régi, de egy pluszossal kisebbek lesznek (Sword +2-ből Sword +1). Élő anyagból levő fegyverek (ököl) alapsebzése a normális.

Lövedékek (nyíl, kő) sokkal lassabban és rövidebbre mennek, mint normálisan, és egy idő után megállnak a levegőben.

Mérgek a Belső Éterben a lassabb idő miatt nem hatnak, de ha valakit ott megmérgezték, és kilép egy Éteri Gyepűre, mentőt kell dobnia. A Gyepűn ugyanis hatnak a mérgek.

Tűz, hideg, sav, szenteltvíz sebzések érvényesek.

Mivel a páncélokra átmennek a fegyverek, az AC-t nem befolyásolja. Az ügyesség bónusz érvényes, ill. az Erő sebzés plusz értékét is le lehet vonni az AC-ből. Mágikus páncélok eggyel rosszabbul ugyan, de működnek.

Az Éteri Pléne alulról, ill. felülről is lehet támadni. Felülről támadásnál csak a sisak számít páncélnak. Alulról úgy lehet támadni, mintha hátulról támadnánk.

A gyógyítások a Belső Éterben tízszer lassabban működnek.

Varázslás az Éteri Pléne

Általában nehezen látható a célpont. Minden varázslat, amely valamit létrehoz, éteri anyagként teszi. Az iskolák megkötései:

Védelem: Papi varázslatok 4. szintig működnek. Varázslói 5-ig

Példák: Időjárás- és Szélfolyásolás varázslattal lehet Az Éteri Ciklon irányítani, feltéve hogy még nem kapott el. Az Asztrálvarázs nem működik, mert az Éter nincs összekötve az Asztrális Síkkal. Az Enyészet nem funkcionál. A Tekintet Visszatükrözés az Éteri Gyepűn az Éteri Pléne kívül levő tekintetekre is hat.

Megidézés: Lényt nem lehet idézni az Éteri és Elementális Pléneken élő kivételével.

Példák: A Porördög és a Légiszolga működik mert ezek a Levegő Síkján élnek. Szörnyidézés éteri szörnyeket hív. Leomud Titkos Ládája a Ládát máshova teremti, mint ahol a varázsló van. A Tárgy Bűvölése tízszer lassabban hat. Az Időjárásidézés druidavarázslattal csak egy Éteri Ciklon hozhatunk a nyakunkra.

Jóslás: Egy Éteri Gyepűn tartózkodva a Jóslást ki lehet terjeszteni a Gyepű által érintett plén objektumaira is, míg a Belső Éterben csak éteri dolgokról lehet Jóslani.

Példák: Éteri célponton a Detect Magic hatástalan, csak az érintett plén tárgyairól lehet vele információt kérni. Az Anyagi Világon Detect Magiccal fel lehet fedezni az Éteri Gyepűről kukkoló lényeket, ha azok mágikus (nempszionikus) úton kerültek oda (aztán megvárni, amíg egy fal közepébe sétál, és Dispel Magiccal visszahozni)

Bájlás: Általában működik.

Példák: A papi Gólem tízszer több időt igényel a Belső Éterben. Ugyanitt a lassabb életfunkciók miatt az Altatás 1d6 kör múlva hat csak. A Süllyedés varázslat működik, de az éteri földbe süllyedt lények kacagva visszalebegnek (Esetleg ezután alulról támadják a varázslót)

Boszorkányság: Papi invokációk csak akkor hatnak, ha a karakter istene az Éteri, Belső, Demi-, Anyagi plének egyikén van. Evokációval teremtett anyagok éteri anyagok lesznek.

Példák: A Pajzsvarázs normálisan működik. Az Asztrálfaradás nem (nincs összekötetés). Ásás varázslattal létre lehet hozni "gödörket" de ezekbe a kutya se fog beleesni, inkább állebeg rajta.

Illúzió: A létrehozott illúziók a érintésre, ill a koncentrálás megszűnése után sem tűnnek el, hanem a "táj" részévé válnak. Illúziólények nem "élnék" tovább, csak a testük marad meg.

Példák: Hangillúzió szépen kicseng a varázslat után, lassan elhalkul. A Láthatatlanság rendszeren működik.

Halottidézés: Néhány, a szervezetre ható varázslat (pl. gyógyítás) a Belső Éterben tízszer lassabban hat.

Példák: A Könnyű Sebgyógyítás kivétel ezalól, mert seperc alatt hat. Felámasztás (Raise Dead) működik, de az alanynak 10 napot kell pihennie minden napért, amit halottan töltött.

Kasztok az Éteri Pléne

Papok&Druidák: Tudnak varázsolni, turnolni de csak az Éteri Pléne levő lényeket, druidai átváltozások nem működnek, mert az Éteri Síkon nincs őshonos növény és állat.

Tolvajok: A falomászás képességet nincs sok értelme használni. A kődjót tesz az árnyékbarejtőző és csendbenjáró sejteknek, ezért +20% mindkettőhöz.

Harcosok: minden működik.

Vándor: elveszti azt a képességét, hogy meglephetetlen, de ő 50%-al lep meg másokat. Az áramló éteri anyagban nehéz nyomot olvasni (javasolom inkább a Pesti Ríportot), ezért -50%. Amelyik tud, varázsolhat.

Barbár: "Mi a szar ez a ronda ködös nyavalya. Haza akarok menni...". Nem érvényesek a természeti környezetben neki járó képességek.

Lovag: A Belső Éterben nem érkekel gonoszt. Éteri Gyepűn érkekel az érintett pléne levő gonoszt is, illetve ha éppen nem az Éteri Síkon van, megérzi azt is, ha valaki gonosz az Éteri Plénrői nézi őt. Gyógyítani nem tud. Nincs Védelem A Gonosztól. Ha van is Szent Bosszúálló kardja, a Dispel Magic nem funkcionál. A lovag tud turnolni. Ha már képes rá, varázsolni is.

Szerzetes: A monk AC-jához hozzá szabad számítani az Erő és Ügyesség bónuszt (ld. harc az Éteri...) Szintenként fél pont plusz sebzés. A bennitási képesség megmarad. Tolvajásiszázalékok mint tolvaj. Minden egyéb spec képesség használhatatlan. A meglepetési esély nem változik.

Varázslók: tudnak varázsolni.

Hasznos tudnivalók

Ha valamit meg akarunk védeni attól, hogy illetéktelenek az Éteri Pléne keresztül hozzáférjenek, meglássák, vegyűk körbe fémmel, vagy valamilyen élő anyaggal. Épületek védelmét leghathatósabban a malterbe kevert gorgonvérrel oldhatjuk meg.

A Belső Éterben a Szellemelek öregítő látványa egy kicsit másképp hat. Nem öregít, hanem a maxi életkort csökkentti.

Mivel az Éteri Pléne igazából csak a mágikus fegyverekkel lehet igazán jót ütni, jó ha beszerzünk egyet, mielőtt hélvégi XPszerző túrát teszűk az Éterben. Ki lehet cselezni a dolgot azzal, hogy normális tegyverre Nystul Mágikus Auráját teszűk, s ezzel "varázsfegyverre" avatjuk.

Demi-plének az Éteri Pléne

A protoplazma áramlik az egész Éteri Síkon. Helyenként besűrsődik, és ezeken a helyeken a protoplazma kiáramlik az Éteri Síkról. Így egy új létsík keletkezik, amely létrehozza a maga saját kis Gyepűjét. Ezek a Demi-plének.

Nem Elementális, de nem is Prime Material Plének ezek. (Némelyiken nem is tudnak Anyagi Világbeli lények megmaradni) Ezek a világok még a változás állapotában vannak. Némelyikből aztán valamilyen elementális világ lesz, némelyikből valamilyen Anyagi. Minden demi-plénnek saját törvényei vannak, egyáltalán nem biztos, hogy van levegő, talaj, gravitáció, vagy lehet varázsolni. Egy biztos: a Demi-Plének azok a helyek, ahol minden megtörténhet. Nem sok Demi-Plénre merészkedtek eddig kalandozók. Összesen 4 néven nevezett demi-plén van, abból is csak az első három létezik biztosan.

1) Az Árnyék Demi-Plén. Az egyik legnagyobb demi-plén. Egyenlő arányban van rajta Pozitív és Negatív Energia. Árnylények népesítik be. Az illuzionista Árnyjárás varázslat ezt a plént használja. A plén Fűgőnye ezüstszínű.

2) Idő Demi-Plén. Itt mindenféle időmachinációk történhetnek az emberrel. Az Időselemek hazája. A Fűgőny átlátszó, de árnyékos.

3) Elektromágneses Demi-Plén. Egyre közelebb kerül a Villám kvázielementális plénhez. A legtöbb törvény közös a két létsíkon. A sokkolók, és az ezerwattos hangszórók földje. A Fűgőny rézszínű.

4) A Börtönplén. Ezt a legendás plént állítólag csak egy, a Kilenc Pokol külső plénról származó ősi gonosz erő befolyásolja. Minden létező istenség kitiltotta a Külső Létsíkokról, s a Negatív Energia Síkjára száműzte, hogy elpusztuljon. A likvidálás azonban nem sikerült, és ez az ősi Hatalom ezen az ismeretlen Demi-Pléne húzódott meg. S lassan terjeszkedett is. Néhány utazó akinek a Belső Éteren át vezetett útja, beszámolt olyan Demi-Plénekről, ahol e gonosz és szolgálai uralkodnak. A Fűgőnyök színe ismeretlen, ugyanis az utazók a fejvesztett menekülés közben elfelejtették megnézni a színét.

Három új varázstárgy

Keverő kanál

Ez a kanál megnöveli annak az esélyét, hogy két varázsitalt sikeresen össze lehessen keverni. Amikor két varázsitalt összekotyvaszt a karakter a DMG 141. oldalán található táblázata alapján, 10%-al jobbak az esélyei ha használj a keverőkanalat. Minden 89%-nál nagyobb érték 100%-nak számít. Ezt a kanalat használva nincs esély arra, hogy például robbanást idézzen elő a használó.

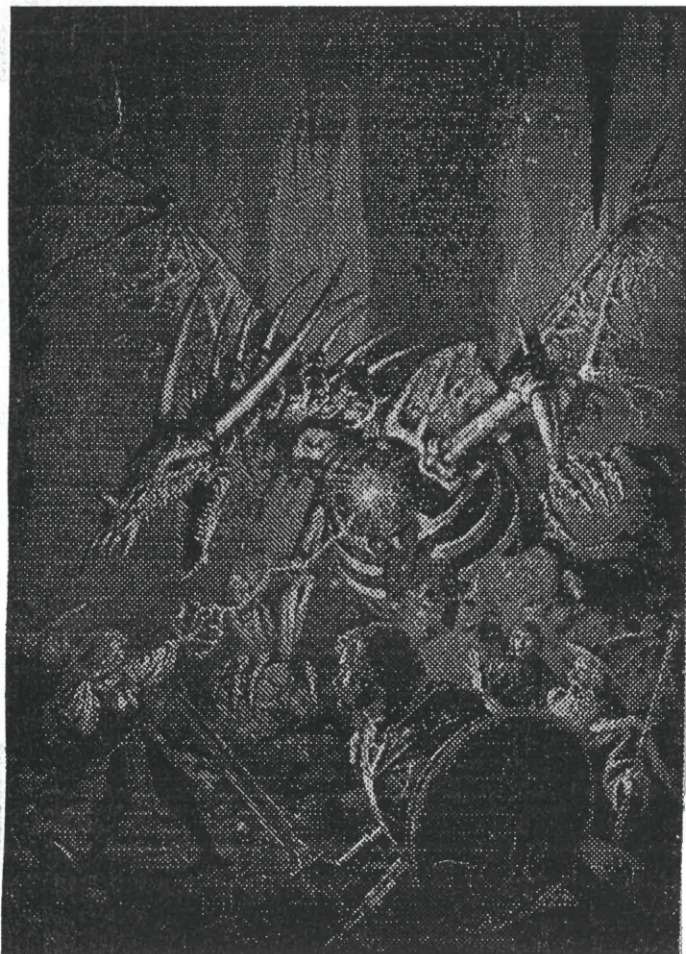
Helye: 102. tábla (138. oldal DMG)

XP érték: 1,500

Gyorsaság Tolla

A Gyorsaság Tolla a következő képességekkel ruhazza fel használóját:

- Kétszer olyan gyorsan ír mint a toll nélkül (ez nagy segítség, ha egy varázsló új varázslatot ír a könyvébe).
- Tökéletes képet tud rajzolni bármiről, amit éppen lát.
- Ha a használó rendelkezésére áll egy kézírást szöveg, akkor annak, aki a szöveget írta tökéletesen tudja



utánozni a kézírást.

Bármilyen tinta használható a tollhoz.

Helye: 102. tábla (138. oldal DMG)

XP érték: 1,200

Védelem a Sárkánylángtól Gyűrű

A gyűrű teljes védelmet nyújt minden sárkánytól különböző teremtmény sárkánylángja ellen, valamint a viselő fele sebzést szenved el minden sárkány okozta sárkánylángtól.

Helye: 91. tábla (136. oldal DMG)

XP érték: 5,000

Mit lehet, és mit nem?

Előbb vagy utóbb a legtöbb mesélő szembekerül azzal a kérdéssel, hogy mit lehet kívánni (*limited*) *wish*el, mi az ami már túl nagy kérés, és mit kell ilyenkor tenni?

Limited Wish (7. szint)

• A varázslat gyógyíthat a varázslón vagy bármely más karakteren. A gyógyítás mértéke kb. $5d4+15$ HP. Ha a varázslatot ilyen módon használják gyógyításra, akkor **nem** lehet vele senkit visszahozni az életbe, tehát senkin nem hat aki 0 HP alatt van!

• Részlegesen visszahozhar valakit az életbe aki 0 HP alatt van és az elmúlt 24 órában érte el ezt a szép eredményt. Ekkor a varázslat a kiválasztott személyt 1 HP-ra viszi, természetesen előtte Feltámasztás Túlélésére dobni kell. Ez az hatás csak kb. 1-4 óráig hat. Az idő elteltével a feltámasztott karakter visszaesik az eredeti HP-jára.

• Képes bármely karakteren kb. $5d4+15$ HP sebzést okozni. Az áldozat dobhat felezőmentőt varázslat ellen.

• Megkértszerezheti bármely varázslat hatását ha a varázslat 1-7. szintű.

Wish (9. szint)

ADM-eknek általában a következő kérdéseik merülnek fel a *wish* kapcsolatban:

• Hány karaktert és milyen messzire tud elvinni?

• Hány, és milyen tárgyat lehet vele előállítani?

Véglegesek-e a tárgyak?

• Hány egyszerű teremtményt lehet egy *wish*el megsemmisíteni? Megsemmisíthet pl. egy 20. szintű varázslót? Mi van a sárkányokkal?

A következő néhány sorban ezekre a kérdésekre próbálunk meg választ adni:

Amit lehet:

• A varázslat képes egy véletlenszerű kincset előállítani a varázsló számára. Ennek értéke kb. $1d10 \cdot 1,000$ GP. A kincsből vannak ékszerek, arany, drágakövek, értéktárgyak, de varázstárgyak nincsenek!

DM's Option

• A varázslat gyógyíthat a varázslón vagy bármely más karakteren. A gyógyítás mértéke kb. $5d6+40$ HP. Ez a gyógyítás felosztható több karakter között. Ha a varázslatot ilyen módon használják gyógyításra, akkor **nem** lehet vele senkit visszahozni az életbe, tehát senkin nem hat aki 0 HP alatt van!

• Visszahozhat valakit az életbe aki 0 HP alatt van és az elmúlt 24 órában alatt halálozott el. Ekkor a varázslat a kiválasztott személyt 1 HP-ra viszi, természetesen előtte Feltámasztás Túlélésére dobni kell. Ez az hatás végleges.

• Képes megsemmisíteni bármely 10 HD-s vagy gyengébb teremtményt ha az látótávolságon belül van. A kijelölt teremtmény dobhat mentődobást Halálmágia ellen, ha sikeres a mentődobás a teremtményen nem hatott a varázslat.

• A *wish* használható Teleport Hiba Nélkül varázslatnak az egész partira.

• A *wish* tartósan megnövelhet egy tulajdonságot 1 pontal, ha az a tulajdonság 16 alatt van. Ha a tulajdonság 16, vagy a fölött van akkor 10 *wish* kell ahhoz, hogy egyet emelkedjen a tulajdonság.

• A varázslattal fel lehet emelni egy tulajdonságot 18-ra 1d6 óráig.

• A *wish* megduplázza bármely más varázslat hatását.

Mit nem tud a *wish*? A *wish* sohasem ad szintet, vagy tapasztalat pontot egy karakternek. Nem tud megduplázni vagy teremteni egy artifact-ot vagy egy erősebb varázstárgyat. (Pl.: egy láthatatlanná tevő varázstárgyat lehet teremteni, de egy

sword +4 nem)

Ha a mesélő a *wish*ben kéréteket túl erősnek találja akkor nyugodtan kiforgathatja a játékos szavait.

Példák:

• Ha a varázsló azt kéri, hogy "soha többet ne sebezzenek rajtam vágófegyverek", akkor a mesélő kővé változtathatja a varázslót. (Mekkora pofára esés mi?!?)

• Ha a varázsló azt kívánja, hogy találjon sok aranyat, akkor a mesélő elteleportálhatja egy király nagyon biztonságosan őrzött kincstárába.

Szóval mindenki vigyen bele egy kis egyéni kreativitást (mottó: mindenbe bele lehet kötni)



Jelentkezési lap a BDGame Conventionra

A csapat neve: _____

Név: _____

Osztály: _____

1. Játékos: _____

2. Játékos: _____

3. Játékos: _____

4. Játékos: _____

5. Játékos: _____

Ennek a kiadványnak nevezett papírfecneinek az ún. tördelése a következő magical itemsek felhasználásával történt: Apple® Macintosh™ számítógépen, és Apple® LaserWriter II™ lézernyomtatón. Ja, és volt itt még egy IBM-PC® CLONE nevű írógép, de valahol elveszett.

Berzsenyi AD&D-sei dobjakok mentőt!

DM's Option

Avagy közös túrónak háttér a lova

...Hát újra megjelentünk, kissé máshogy ugyan, de létezik a lap. Az új szerkesztésről talán illik megemlíteni, hogy :

Főszerkesztő: Alex (+ics Gábor 3.c.)

A többi szerkesztő pedig az aki tud segíteni. Mivel mindenkit a cikkei fényjeleznek, a szerkesztőkről ott. Ez az első felszólítás (ilyen még lesz, hogy beindulhasson a lap):

- Írjatok cikkeket, ha nincs kedvetek, akkor írjatok cikkötleteket, esetleg gyertek hozzám kidolgozandó témákért!!!

A cikk címe a közös munkát dicséri, de a lelkesedése (és a hidegvére főleg) mindenkinek maradék meg!

Az előző számokhoz igyekszünk -lehetőségeikhez mérten- kapcsolódni. Lesz rejtvény, BDGC (helyi Game Convention azaz AD&D verseny) eredményhirdetés és folytatjuk a létsíkok leírását.

Természetesen írunk új cikkeket is és szeretnénk, ha ti is bekapcsolódnátok ebbe. (Olvasd fent!)

Ezenfelül szeretnénk némi nyilvántartást vezetni az iskolába járó AD&D-zőkről. Így a 2. felszólítás :

- Írjátok meg nevetek, címetek, osztályotok és olyan adatokat amelyek esetleg érdekesek lehetnek vagy válogatást könnyítenek! (Ha valaki DM-et keres akkor jól jöhet, ha megírtad, hogy szeretsz mesélni.)

A tavalyi Game Convention (szerintem) elég jó volt, következésképpen idén is szeretnénk rendezni, de a tavalyi hibából okulva semmiképpen sem a berzsenyis napokon. 3. felsz. :

- Írjátok meg, hogy idén is lenne-e kedvetek részt venni, és ha igen, mikor!

Tavaly volt egy kis Konkurencia. (Azoknak akik nem tudják: Tavaly az iskolai újságot így hívták és volt benne egy Fantasy rovat.) Ez idénre megszűnt és "elke egyesült a DM's Option-éval". Ez az újság reklámoz minket, úgyhogy mi is megteesszük ezt: Vegyétek az iskoláról és az iskolai életéről szóló újságot, a RADIÁTOR -t!

És végül egy hirdetés : Cicus, Topi, Szaki, Dragi... (Kívénült diákok) + Máté (Vénülöben levő 4.c. oszt. tan.) + Vági Péter (Még nem is olyan vén 3.d. oszt. tan.) (és még sokan mások) befejezték az Ad&D 3. kiadást. Ez a PHB (Játékosok Kézikönyve), DMG (Mesélő Könyve), MC (Szörnyleírások) forrásmunkák bővített, átdolgozott fordítása. Tartalmazza a fent említett kiadványok lényegi részét, és a nálunk kialakult szabályokat, kasztokat, újításokat. Reméljük hamarosan közkezen fog forogni.

Game Convention

A tavalyi AD&D verseny győzteseinek gratulálunk, de mivel ezt a régi szerkesztőség rendezte, jutalmukról nem tudunk semmi értesítést adni. A csapat tagjai (jelenleg mindegyikük 3.b. osztályos) :

Kovács Gergő, Éles Attila, Fricska Károly, Kőváry Gábor, Hollán Miklós.

Pályázat*Pályázat*Pályázat*Pályázat*Pályázat*Pályázat*Pályázat*Pály...

!!! Elindítunk egy AD&D témájú regénysorozatot, azaz minden számban folytatjuk az előző számban közöltet. Ezt viszont úgy tesszük meg, hogy az olvasók írják a folytatást. TEHÁT: Írjatok AD&D témájú regényhez 1. fejezetet! (a legjobbat közöljük a következő számban és az írója különböző jutalmakban részesül) !!!

Pályázat*Pályázat*Pályázat*Pályázat*Pályázat*Pályázat*Pályázat*Pály...

DM's Option 3.0

Wish

Az előző számban arról volt szó, hogy a WISH (9.sz. varázslói varázslat) előfordulása esetén mit tegyen a DM. Ebben a szavak kiforgatásáról volt szó, de én személy szerint nem értek azzal egyet, hogy megszívassuk szegény Player-t, ezért javaslom, hogy Wish előtt konzultáljon a Player és a DM és döntsék el, hogy ilyen lehet-e kérni. Egyébként sem az történik amit kimondok, hanem amire gondolok, és elég pontosan behatároltam, különben is a Karakter sokkal körültekintőbb ilyen esetben a Player-nél.

Irodalom

Na nem kell megjedni, nem akarok mégjobban belemerülni a suliba, hanem egy új rovatot indítunk, amiben a megjelent AD&D irodalomról lesz szó. legelőször a Tome of Magic-ról írnék egy pár szót. Van benne egy-két új varázslói varázslat, új papi szférák amik a papok és druidák használhatóságát növelik (érdemes saját világot saját istenekkel kidolgozni és a vallásoknak megfelelő szférákat adni, tehát a béke papja szerintem ne tanulhasson a Combat-ból, viszont miért ne lehetne pl. egy állapotbarátság.), ezen kívül új varázstárgyak is vannak benne, amiket érdemes használni; új karakterkasztok is vannak pl. Vad-varázsló (nagyobb hatalmak birtokosa, csak tapasztalatlanságában ezek könnyen elszabadulhatnak és ellene is fordulhatnak), őselem-varázsló (a tűz/víz/föld/levegő varázslatokra specializálódott), és még néhány dolog az egyéb mágikus dolgokról. Hasonló árú és kinézetű mint a PHB/DMG. Könyveket, kockákat be lehet szerezni a SILVERLAND-tól. (Lajos utca az árkádok alatt, 6-os busszal a Kolossy térig kell elmenni.) Ha valaki megy külföldre és esetleg tud itthon nem beszerezhető cuccokat venni, szóljon nekem! (ALEX-nak) Tőlem pedig lehet érdeklődni, hogy éppen megy-e valaki. Ha valakinek lenne kedve ebbe a rovatba írni, vagy érdeklí valami, szintén engem keressen.

Material Component avagy anyagi hozzávalók egy-egy varázslathoz és a Varázskönyvek

Szükségesnek tartom erre néhány szót vesztegetni. Bizonyára feltűnt (Ha nem akkor még nem olvastál varázslatleírást. Így ezt a cikket ugord át!), hogy a varázslatokhoz szükséges némi kellék. Míndez kissé gyengíti a varázslót, hiszen ahhoz, hogy a legegyszerűbb varázslatot is el tudja kasztolni (ez a szó az angol cast spell vagyis varázsol szóból magyarosodott, gyakran használjuk) szüksége van egy marék homokra, vagy 40 apró papírfecnire, aransárcány pikkelyére, 1000 gp (= gold pieces=arany(pénnz)) értékű gyémántra, vagy éppen egy csipet puskaporra salétromsavba mártva, babfőzelékkel összekeverve, agyaggal egybegyúrva, nyílt lángon megsütve, tollat beletűzve. Az ilyen marhaságokkal ne törődjünk, csak akkor számítson, ha anyagi értéke van vagy nehezen megszerezhető, de nem azért, mert sok munka van vele vagy nincs a földrészen kobold, hanem mert pl. egy troll őrszi. Ilyen esetekben a DM találjon ki valamit. pl.: - Mivel a földrészen nincs XYZ szörny ezért ilyenkor mindig az ABC szörnyet kell alatta érteni. vagy: -Elkasztolod a varázslatot, remélve, hogy sikerül, hiszen kifogytál a hozzá szükséges trollvérből, és rájössz, hogy

így is működik, csak 1 körrel kevesebb ideig. Szegény varázslók, kálváriájuk nem ért véget, hiszen Inteligenciájukból kifolyólag csak bizonyos szintig tudnak eljutni, és szintenként is csak bizonyos számú varázslatot értenek meg, azokat sem holtbiztosra, csak, ha megdobták a varázslat tanulási %-ot. EZ pedig nem minden, mivel egy varázskönyv 50-100 oldalas és általában oldalanként 50-100 aranyba kerül, jóllehet kezdetben rendelkezésre áll egy. (általában legalábbis) Utazó varázskönyv 50 oldalas és 5000arany, úgyhogy nehéz 2-at beszerezni, és egy varázsló elvből nem tart 2-nél többet magánál, kivéve, ha van könyvtára, vagy máséra vigyáz. (ezek elvi akadályok, úgyhogy ne is keressetek kibúvókat, hogy 'én csak vigyázok az udvari varázsló könyveire és csak azért loptam el mert nem akartam, hogy ezt más tegye.!) És egy ilyen varázskönyv hamar betelik, hiszen egy varázslat minimum annyi oldal ahanyadik szintű. (a DMG szerint ehhez d6-1 et, szerintem pedig vagy semmit, vagy d2-1 et kell adni, amiatt, hogy van aki nagyobb betűkkel ír és az egész így több helyet foglal el.) Minden DM-nek javaslom, ahol lehet

DM's Option 3.0

könnyítse a varázslók dolgát, hogy tényleg varázsoljanak, ne csak a botjukkal csépeljenek, mert akkor elpecsásodunk. (nem

akarok olyat, hogy mindenki csak harcost vezet és a mese lényege, hogy idemegyek - ezt ölöm meg, odamegyek - azt.)

Fordítások:

(Ebbe a rovatba írhattok még meg nem jelent dolgok fordítását.)

Kritikus ütések

Néha előfordul, hogy egy erős és egy gyenge karakter harcából a gyenge kerül ki győztesen, de nem azért mert hűha de furfangos. Lehet, hogy az ügyes elesik, vagy teljesen véletlenül a pancser vágja le az ellenfél fejét. Ez az 1-es és 20-as dobásnál jön be. Nálunk elterjedt, hogy 20-ra maximumot sebzek, 1-re elesek. Az 1-es dobásnál fantáziáljon a DM, pl: elesel, elejted a fegyvered, kibicsaklik a bokád, mást találsz el, kicsorbul a fegyvered, mert köre ütöttél, elreped az íjjad, a puska berobban... 20-asra pedig máshol duplán sebzek, (ez szerintem marhaság, de a következő tetszik, mivel egy kör nem 2 másodperc, hanem taktika és 2-3 ütésváltás ami közben pl. d8-at sebződöm) vagy dobhatsz még egy thac0-t, 20-asra mégegyet, (ugyanarra a személyre) ameddig 20-ast dobsz újra, így egy hosszúkarddal akár 40-et is sebezhetek egy körben, különleges erő vagy mágia nélkül is. Próbáld ki! Biztosan megszereted.

Saját találmányok:

(Ebbe a rovatba is írjatok általatok kitalált dolgokat)

Varázslatok:

(Aki varázslóval játszik annak eleve illik új varázslatokat kitalálnia, és van aki meg szokta kérdezni, hátha tudnak neki hasonlót mutatni, még ha a karakternek nincs is elég ideje azt kifejleszteni azt. Ha pedig már írtál ilyen varázslatot, miért ne élvezzék azt a többiek is?)

Memória (divination) (Első szintű varázslói varázslat)

Hatótáv : 0

Komponensek : V,S

Időtartam : 3 nap/szint

Varázslási idő : 5

Hatókör : A varázsló

Mentődobás : Nincs

Ennek a varázslatnak a segítségével a varázsló úgy meg tud jegyezni dolgokat, hogy semmiképpen nem felejt el addig amíg le nem jár a varázslat időtartama. Amit a varázslattal meg akar jegyezni azt az előző negyed óra alatt kellett érzékelnie.

Egy varázslattal a következőket lehet megjegyezni :

- egy maximum 10 jegyű számot
- egy mondatot
- egy képet (arcot, helyet stb.)
- egy hangot
- egy szagot

Ha a varázsló koncentrálni rá, megjelenik az agyában az összes memóriával megjegyzett emlék, melyek közül azonnal ki tudja választani a megfelelőt.

Kócos

Varázstárgyak:

Éteri kard (by Alex):

Ez egy mágikus kard, de az éteren is ugyanúgy mágikus, mint az elsődleges anyagi síkon. Az éteren megüt bármilyen lényt. (+1 es éteri kard megüti az éteren az őselemeket, akiket egyébként csak min. +2-es fog.) Továbbá van egy olyan tulajdonsága, hogy a kulcsszó kimondásával átugrik az éterre, és ott (a gyepün) halad azzal aki átrakta. Csak ő hozhatja vissza, kivétel az éterről visszahozó varázslatok, képességek. Az illető meghatározhatja az eltüntetéskor, hogy melyik testrészéhez érjen a kard megjelenéskor, de szilárd anyagba nem hívhatja. A visszatérés pillanata előre meghatározható (eltüntetéskor) egy jól körülhatárolt esemény bekövetkeztésként. (pl. "ha kimondom, hogy HABAZSUVA" vagy "Ha meglátok egy sárkányt akkor egyből jöjjön a kezembe")

DM's Option 3.0

Pólus kötél (by Alex)

Ez úgy néz ki mint két fekete félgömb alakú mágnes, közelről összetapad. Ha széthúzzuk őket, és az egyiket hozzáérintjük valamihez az odatapad. (megfelelő szó kimondására lejön onnan) Széthúzott állapotukban parancsszóra kialakul a két 'pólus' között egy feszes kötél, ami összetekerhető, fonható... (ugyanerre a szóra el is tüntethető) Ha a kialakult kötél elszakad, szétég vagy egyéb módon kettévál, akkor a tárgy elveszti mágiáját és csak egy -két kötélcsomk marad. Használható falmászáshoz, vagy ha ketten tartják a két pólust akkor segítségével egy sötét barlangban megtalálják egymást. Ha a két pólus között szilárd anyag van, inkább ne csináljunk közé köteleket, mert tönkre megy. Előfordulhat több pólusos kiszerelesben, de ekkor a pólusokat sorrendben köti össze.

Eye of the Beholder avagy AD&D a képernyőn

Az Eye of the Beholder (EOB) nem egy szokványos computeres AD&D játék, Az RPG-k új generációjába tartozik, melyben sokkal nagyobb hangsúlyt helyeztek a látványra. Az írók rájöttek hogy ma, az EGA és VGA monitorok világában már nem elég ha a cselekmény a képernyő egytizedén zajlik, ezzel az erővel akár karakteres üzemmódban is játszhatnánk.

Végre nem menüpontokból kell kiválasztani a végrehajtani kívánt mozdulatot, mindent el lehet érni ikonokkal (az egér segítségével): a támadást, a tárgyak kiválasztását, a varázslatokat, és még a mozgást is (elég nehézkes). Arról, hogy éppen mi történt, a képernyő alján három információs sor ad tájékoztatást. Nem kell semmitmondó térképeken mászkálni, így ugyan lecsökkent a játéktér, de a helyszínek sokkal nagyobbak és kidolgozottabak lettek. Sokkal élethűbbek és izgalmasabak lettek a csaták. Nem lehet várakozni és gondolkozni mert az ellenfelek velünk egyszerre támadnak, nem pedig körönként mint más programokban.

A szörnyek láttán igencsak megemelkedhet a vérünkben az adrenalin szint, ha egy kicsit is beleéljük magunkat a karaktereink szerepébe. A varázslatok is szépek, mindegyik más grafikájú. Sokkal könnyebben elérhetőek mintha menüből kellene kiválasztani őket.

Persze az EOB-nak vannak hátrányai is mert a stratégia kiveszett a harcból, ami nagyon kellemes volt a régebbi RPG-kben. Hatásosan egyszerre csak négy ellenféllel lehet harcolni míg akár tizenhatan is megtámadhatnak (ehhez nagyon ügyetlennek kell lenni, (vagy inkább ügyesnek?)).

Néhány szó az eredeti AD&D és az EOB kapcsolatáról. Az világos hogy a számítógépes AD&D soha nem lehet olyan komplex és fantáziamegmozgató mint a "Kockás-Papiros" játék (legalábbis még jó néhány évig nem). Nincs meg az a cselekvési szabadság ami egy valódi mesélő által kitalált történetben van. (Ha jól belegondolunk a mesélő is megköti a szereplők kezét mert egyébként elszakadna a mese fonala és új történetet kellene kitalálni.) Sokkal kevesebb varázslat áll a játékosok rendelkezésére mint az eredeti AD&D-ben.

Ezekért a hátrányokért cserébe viszont sokkal könnyebben játszhatunk, nem kell kockadobálással megszakitani a játékot, nem kell a karakterlapokra vigyázni (és ezzel együtt megszabadulunk az olvashatatlan ceruzás bejegyzésektől is), nem kell azzal a tudattal játszani hogy a mesélő a történet érdekében cselekedeteinktől függetlenül irányíthatja az eseményeket.

Néhány tipp:

Ha két oldalról támadnak nem érdemes ide-oda fordulni, egyszerűbb leőlni az egyik csapatot és csak ezután a többivel foglalkozni (Ha még élsz!).

A kimentett állásokban semmi védelem nincs így egy egyszerű diskeditorral (Pl.: PCTools) át lehet javítani az adatokat. (Az EOB2 karaktereinek tulajdonságai, varázslatai már megvannak és a tárgyak is meglennének ha K.G. a III.b-ből szebben írta). Az EOB1 kimentett file-jaival még nem foglalkoztam, de valószínű hogy ugyanolyanok mint az EOB2. Midezek mellett nem érdemes nagyon feltuningolni a karaktereket mert elvesz a játék izgalma (999 HP, -8 AC)

FAIRCOE

(Ezt a cikket egy keveset játszott srác írta, úgyhogy nézzük el neki, ha kedvenc időtöltésünket ilyen objektíven szemléli. Egyébként túlságosan "összepakolt" karakterekkel az IGAZI AD&D sem olyan izgi.)

Rejtvény

A következőket egy Fantá Zia nevű illetőtől hallottam:

"Nem szeretem az új dolgokat az AD&D-ben, úgyhogy csak a PHB és a DMG szabályai szerint vagyok hajlandó játszani. Csak néhány karakterem van, de mind más fajú illetve kasztú, sőt van fegyverforgatóm, csavargóm, papom és varázslóm is. Nincs sem kevert kasztú sem Dual kasztú sem tünde sem féltünde karakterem. Karaktereim száma annyi mint a szintjeik összegének utolsó számjegye. Van 2 kedvenc karakterem. Az egyiket azért szeretem mert ő a legmagasabb szintű mind közül (Mondjuk ez az 1. szintű Harcosomhoz és a 3. szintű hobbitomhoz képest nem nagy kunszt.), a másikat azért mert az iméntivel egy csapatot alkot. (Azért gondolom szeretni fogom a legújabb karakteremet is, hisz 19-es az egészsége, csak még nem játszhattam vele.) Ebben a csapatban azért vannak különbségek, például, ha az alacsonyabbik szintű lépne egy szintet (ekkor javulnának a mentői) akkor is nagyobb esélye lenne kővéválni egy sárkánylángtól (a hupikék sárkányétól), mint a másinak most. A DM, aki ennek a duónak mesél, elég szemét. Ha például összetűzésbe kerülünk valakivel, akkor tutira max. hp-n lesz és ha varázsol is akkor pont olyan varázslatok vannak neki bememorizálva amikkel legjobban lehet minket szívatni. A múltkor az egyik elűzött néhány élőholtat, úgy, hogy csak egy zombi maradt az élőholt csapatból, azt pedig a másik kinyírta néhány varázslóvedékkel. Egyébként mázlija volt, mert ha nem lépi meg a szintet a csata előtti napon akkor pont nem tud elég varázslóvedéket küldeni a zombiba. Abban a temetőben ahol ezzel a csapattal találkoztunk még volt egy Vámpír is. Szerencsére nem tudta megérinteni a varázslót mert a szintlépés után magára nyomott egy kőbőr varázslatot. A másik meg sikertelenül próbálta bénítani a Vámpírt. A tűzlabda és a villám (no meg néhány üveg szenteltvíz) eleget sebzett rajta, hogy megöljük, de az utolsó ütés előtt az egyik karakter berágott a másikra, így egymással is meg kellett küzdeniük: Egy kis fekete gömb amit az egyik lőtt ki jelentősen legyengítette a másikat, majd az előbbinek kellett dobni a mentőt miközben a másik azt kiabálta: "Feküdj!". Mivel megdobta, használhatta a Vámpíréhoz hasonló életerő szívást, és ezzel nem csak kinyírta a másikat, hanem a saját sebei is begyógyultak. Később megkötözte a hullát és egy gyógyitalal felélesztette, az pedig nem tudott válaszolni arra a kérdésre, hogy miért támadt rá. Mikor kibékültek, memorizáltak, hisz a varázsló nem tette ezt a szintlépése óta..."

1. -Tényleg, miért is támadt rá?
2. -Sorold fel a szövegben érintett varázslatok eredeti (angol) nevét!
3. -Hány, milyen szintű, kasztú, fajú karaktere van Fantá Ziának?
(A 3. feladatra adott megoldásokat értékeleném különösképen.)

(Kérek mindenkit, küldjön nekem rejtvényt a következő számba!)

A BELSŐ PLÉNEK

A Belső, vagy Elementális létsíkok jellemzője egy bizonyos őselemtípus (ez lehet anyag, energia stb) fölénye a többivel szemben. Összesen 18 Belső plén van, ennek megfelelően 18 őselem. 6 Fő és 12 egyéb őselem van. Ez a 6:a Tűz, a Föld, a Levegő, a Víz, a Pozitív Energia, és a Negatív Energia. Ezek keveredéseivel alakulnak ki az ál-, és kvázielementális síkok.

DM's Option 3.0

álelementális

Füst
Jég
Sár
Magma

Melyik 2-ből

Tűz,Levegő
Víz,Levegő
Víz,Föld
Tűz,Föld

kvázielement.

Villám
Gőz
Sugárzás
Ásvány
Vákuum
Só
Hamu
Por

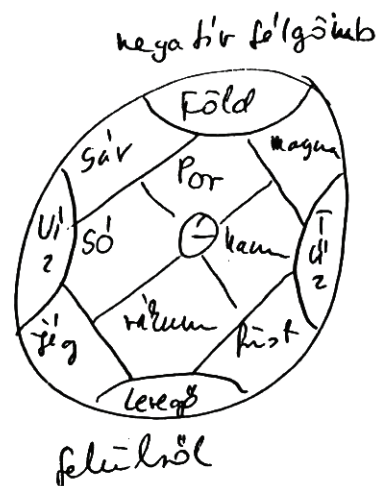
Melyik 2-ből

Poz. Energia,Levegő
Poz. Energia,Víz
Poz. Energia,Tűz
Poz. Energia,Föld
Neg. Energia,Levegő
Neg. Energia,Víz
Neg. Energia,Tűz
Neg. Energia,Föld

Ezek elhelyezkedését az ábra mutatja.



Gömb



A belső pléneken egyik őselem sem alkot különülten létsíkot, hanem minden pléneken vannak a többi elemből is ún. Üregek, amelyek egy másik elementáris pléne távolbaszakadt darabkája, de azért még mindig a létsík névadó eleme van jelentős túlsúlyban.

Belépés a Belső Plénekre: Egy Belső Pléne 3 úton szokás elérni: az Éteri Pléne keresztül, más Belső Pléne-ről, vagy Elementáris Vihar (Vortex) által. Az Éteren keresztüli elérésnél jó tudni, hogy az egyes Belső Pléneken őshonos lények látják a létsíkjuk Éteri Gyepűjét (ld. Éteri Pléne), s különösebb megerőltetés nélkül át is tudnak oda menni. Magyarul, ha éppen a Jég Pléne Éteri Gyepűjén bókászunk, nem biztos, hogy a legfrappánsabb ötlet nyelvet nyújtogatni a Jég Pléne szembejövő jégdémonokra (abban a hiszemben, hogy az Éterből úgy-se látszunk), mert még átjön, és az arcunkra fagyasztja a kaján mosolyt (a nyelvünkkel együtt). A másik Belső Pléne-ről való átjutást ld. a Mozgás címszó alatt. Az Elementáris Viharok az utazás közvetlen módozatát biztosítják az Anyagi Világ és az Elementáris Világok között. Az Anyag Világában ezek a

viharok olyan helyeken találhatóak, ahol egy bizonyos őselem nagy koncentrációban van jelen. Így lehet Tűz Elementáris Vihar (Továbbiakban E.V.) egy vulkán belsejében, Víz E.V. az óceán mélyén, Föld E.V. egy hegy gyomrában, Levegő E.V. (na hol?) a levegőben, pl hurrikánban. Ha valakit, valamit egy ilyen vihar elkap, azonnymában az adott Belső Pléne terem. A dolog visszafelé is működik. Ha az Anyagi Világban a Viharhoz szükséges feltételek megszűnnek (kialszik a vulkán, elül a tornádó, vagy valaki kiissza a tengert), a vihar is vele szűnik. E viharok csak a fő Elementáris plénekre (ld. fent) vezethetnek. Elvileg elképzelhető Vihar a Pozitív és Negatív Energia Plénekre is, de ilyen még senki sem látott (vagy látott, de már nem beszél róla) (Only the dead adventurer is the good adventurer)

TÚLÉLÉS A BELSŐ-PLÉNEKEN

A Belső Pléneken igen nehéz életkörülmények vannak. A gondatlan Teremtő a legtöbből kifelejtette a levegőt (a hiányt a Levegő Pléne-vel igyekezett pótolni - zsenge próbálkozás), a normális hőfokot, s még sok minden egyéb létfontosságú dolgot, például a milánói makarónit is.

DM's Option 3.0

Légzés: A Levegő Plén kivételével sehol sincs levegő. Ha a kalandozó nem gondoskodik megfelelő lélegeztetőalkalmatos-ságról, akkor sajnos 2d4 kör múlva megfullad.

(Lélegzetviszszatartásról ld. még: DungSurvGuid (ez nem egy törp harcos))

Idő: Az idő kétszer gyorsabb, mint a Prime Material Plane-en. Amit egy Belső Pléneken egy napnak érzünk, az alatt az Anyagi Világban 2 nap telik el. Emiatt hamarabb fáradunk, de feleannyi idő kell az alváshoz. Gyógyítások, és más, a biológiai órához kötött mágikák feleannyi kör alatt hatnak.

Gravitáció: Nincs objektív fel és le irány.

Mindenki maga szabja meg magának, hogy szerinte most merre van a le, és azután arra is fog zuhanni. De nem is muszáj megadni, lehet mondani, hogy nincs. Ilyenkor egy helyben lebeg. Ha vk. a megadott irányba zuhan, körönként 1000 lábnyit halad. Ha közben vmibe beleütközik, akkor a zuhanás "magasságától" függően 1d6/10 láb max. 20d6 HP-t sebződik. Alvó, vagy ájult emberek ha zuhanás közben feküdtek ki tovább szállnak, de nem adhatnak meg új gravitációt. Ezt ugyanis csak ébren lehet megtenni. Mivel csak élőlények (elsősorban nemnövények) képesek gravitációmeghatározásra, a tárgyak és a halottak le-begnek. Más dolgokkal érintkezve elmozdulnak, de aztán újra megállnak. Így az ember tárgyai, ha nem fogja őket, könnyen megszökhetnek. Az eldobott tárgyak megállnak a levegőben, de megtartják mozgási energiájukat, ezért ha valaki pl. egy levegőben álló eldobott balta éléhez hozzáér, normális sebést kap. Minden lény tömegénél 10-szer több súlyt képes mozgatni, feltéve ugye, hogy érintkezik vele. Ezt azonban csak testének 30 láb körzetében tudja csak megtenni, egy 120 láb hosszú rudat tehát csak ketten vihetnek.

Táplálkozás: Kétszer gyorsabban dolgozik a szervezet, tehát gyakrabban, és többet kel enni. Az élelem nem mindig bírja a pléneken uralkodó viszonyokat, így pl. a víz a Tűz pléneken 1 kör alatt elpárolog (hacsak nem lőnek rá varázslatot)

Érzékelés: A látás más és más az egyes Elementális Pléneken. A Levegő Létsíkján kétszeres a látótávolság (infra is). Víz Síkon 120 lábig lehet látni, infra 10 láb. Tűz: 120 láb normál, és infra. Föld: nincs látás, csak spéci módon (X-ray stb.) Pozitív E.: max 10 láb a vakító ragyogás miatt. Negatív E.: max 10 láb, mert ez a plén minden sugarat elnyel. Füst: ld Tűz. Jég: ld Víz. Sár és Magma: ld. Föld.

Villám és Vákuum: ld Levegő. Gőz és Sól: ld Víz. Sugárzás és Hamu: ld Tűz. Ásvány és Por: ld Föld (Begin: ld hl,#92af ja bocsz ez Z80 gépi kód)

Ultralátás egyetlen Belső Pléneken sem működik.

MOZGÁS A BELSŐ PLÉNEKEN

Valamennyi Belső Plén végtelen nagy. Idők végezetéig lehet kóborolni, akkor sem érünk a végére. Az egyes Pléneken egymáshoz viszonyított helyzete (amit az ábrán lehet látni) ezért csak képzeletbeli, az ábra pedig csak földhözragadt 3d-s elemnek kielégítésére szolgál.

Az egyes pléneken repülve (zuhanva), úszva, vagy Faljárás varázslattal lehet közlekedni. Mivel óriási üres térségek vannak, ha az ember csak úgy az orra után indul el, nem tud konkrét irányt megadni (nincs észak, dél stb). Ilyenkor a DM dönti el (általában véletlen dobásokkal), hogy a társaság melyik fordulóban merre megy. Ha van irányzékként kitűzhető cél (Pl. egy épület), természetesen már lehet tájékozódni.

Mindez nem igaz az adott pléneken őshozos lényekre. Ők mindig tudják, hol vannak, és merre mennek. Általános dolog, hogy emiatt a Belső Pléneken kalandozók igénybe veszik valamely bennszülött segítségét.

Két Belső Plén közötti közlekedés megvalósulhat az Éteri Pléneken keresztül, vagy ha erre nincs mód, közvetlenül. Az egyes Elementális Pléneken ugyanis határolják egymást, szép lassan egybemosódnak (ettől függetlenül azonban végtelen nagyok!). Elementális segítséggel (ld fent) egy Belső Plén-ről egy szomszédosra 10-100 óra alatt lehet eljutni. Egy konkrét hely megkeresésére egy Belső Pléneken belül ugyani-lyen módon 100-1000 óra alatt van lehetőség.

Elementális vezető szerzésére több mód kínálkozik. Lehet valamilyen idéző varázslatot használni, vagy az arajáró lényeket lefizetni. Értékes dolog a Föld Pléneken a drágakő (kb 100gp/1 óra útmutatás tarifával), a Tűz Pléneken az éghető a-nyag (100gp értékű ritka fa 1 óra szolgáltatást), a Levegő Pléneken az illatszerek (100gp/óra), a Víz Pléneken az italok és parfümök (100gp/óra). Genie-félék szívesen szegődnek el bár-milyen mágikus tárgyért 1000gp/órával, viszont harcolnak is a csapat mellett.

DM's Option 3.0

OBJEKTUMOK A BELSŐ PLÉNEKEN

A Belső Pléneken roppant változatos az élővilág, ebből azonban az Anyagi Világ lényei többnyire keveset vesznek észre. Az intelligencia széles határok között mozog. A tők tapló animentaloktól az őselem Hercegekig minden megtalálható. Az egyes plének lényei a plénnel azonos anyagból állnak. Azonos anyagú támadás nem hat rájuk (pl. a Tűzgolyó hatástalan a Tűz Plén lényei ellen, vagy a Földrengés a Föld Plénéi ellen). A Pozitív és Negatív Plén kivételével mindegyik Belső Létsíkon vannak őselemek (elementalok).

Animentalok: Az Elementális Plének "állatai". Alaptulaj-donságaik (AC,HP) általában megegyeznek a Prime Material Pléneken élő testvéreikével, de megkapják a plénjükre jellemző plusz képességeket is. Vannak persze animentalok, amelyeknek nincs evilági megfelelője.

Elementális szörnyek: az animentalokhoz hasonlóan ezek is lehetnek egy Anyagi Világ-beli szörny utánezatai, vagy helyi tervezésű rondaságok.

Üregek: Egy másik Elementális Plén egy darabkája, amely élesen elkülönül a házigazda pléntől.

HARC A BELSŐ PLÉNEKEN

A harc minden Belső Pléneken más és más. Globálisan érvényesek az alábbiak:

- 1) A páncélat rendszeren működik, ugyanannyit javít az AC-n, mint amennyit a Prime Material Pléneken is.
- 2) Kézifegyverek szintúgy.
- 3) Lőtt és dobott fegyverek amint kikerülnek a dobó 30 lábás aurájából megállnak. (ld. fentebb Gravitáció)
- 4) Varázs lövőfegyverekre nem érvényesek a 3)-ban leírtak. Velük normálisan lehet löni.
- 5) Pluszos páncélok, fegyverek 2-t veszítenek pluszuktól. Ha ezzel 0-ra vagy alá csökkennek, akkor nemmágikusnak számítanak, és nem igaz rájuk a 4)

Támadni lehet alulról és felülről is, akár az Éteri Plén-en (az ehhez kapcsolódó spéciket ld. ott).

MÁGIA A BELSŐ PLÉNEKEN

Általában nem korlátozott a varázslás, feltéve hogy van hely a szomatikus komponenshez, levegő, vagy egyéb közeg a

verbálishoz, és a materiális komponens kibírja a pléneken uralkodó viszonyokat. A varázslat effektjét is befolyásolhatja a plén (a Jégfal például nem az örökkévalóság szimbóluma a Tűz Síkon).

Az elementális alapú varázslatok (Wall of Fire, Create Water) kiterjeszthetők. Így a Belső Plének bármelyikén (de csak itt!) varázsolható Wall of Water, vagy Create Ice is. A Negatív és Pozitív Energiára nem érvényes ez. A kiterjesztett varázslatok varázslásakor dobni kell, függetlenül attól, hogy varázsolt-e már ilyet a varázsoló, vagy sem. Mágusok és specialisták úgy dobnak, mintha új varázslatot tanulnának, papok pedig bölcsességük alá dobnak. Ha nem sikerül, egy valódi napig nem próbálkozhat újra.

(A módosított varázslatok csak a Belső Pléneken hatásosak. Ha egy varázsló már megtapasztalta, hogy léteznek ilyen varázslatok, létrehozhatja a Prime Material Pléneken is ható változatukat, feleannyi idő alatt, mint egyébként kéne.)

Égész létsíkokra vonatkozó varázslatok, pl. A Védelem a Negatív Pléntől nem süthetők el azon a pléneken, amelyekhez kapcsolódnak.

Az egyes iskolák megkötései:

Védelem: Mindegyik használható.

Extradimenzionális lényekre vonatkozó varázslatok nem hatnak az adott pléneken őshonos lényekre.

Példák: egy Száműzés hatástalan az adott pléneken őshonos lényekre. Ellenben ha valaki egy Prime Material varázslóra lő rá egy ilyet, akkor az hazakerül. Állatoktól, növényektől védő varázslatok hatásosak a megfelelő animentalok ellen. Varázslattól Védő Héjat veszélyes csinálni, ha a létfenntartásunkhoz (légzés stb.) mágiát használunk.

Átváltoztatás: Minden varázslat használható, de az effektust befolyásolhatja a plén.

Példák: a Kőből Sár varázslat Elementálisból Para-elementálisként is funkcionálhat. (Megjegyzések: tehát pl. Vízből Magma varázslatként is használható; paraelementális = álelementális. Alex)

A Vízből Por varázslat Elementálisból Negatív-kvázielementálisként használható. Vízénjárás varázslattal folyadékok felszínén lehet járni. A Víz Pléneken ilyen felszín maximum egy Levegő Üreg jelenthet, amely buborékként van jelen a víztömegben.

DM's Option 3.0

Időjárás a Levegő Plén kivételével sehol sincs, így az Időjáráskontroll nem hat. Az Asztrális Sík nem érhető el a Belső Síkokról, az Asztrálvarázs ezért hatástalan. A Gravitáció Megfordítása ideiglenesen megváltoztatja a célpont elképzelését a gravitáció irányáról. Egy körig tart, amíg rájön erre, és (ha akarja) újra visszaállítja.

Megidézés: őselemeket idéző varázslatok csak akkor használhatók, ha az őselem honplénjéről, vagy egy szomszédos para- ill. kváziplénról hívjuk elő. A megidézett őselem nem feltétlenül szolgálja azt, aki megidézte! Állatokat, rajzást idéző varázslatok a megfelelő animentálokát hívják. Az Asztrális Síkkal kapcsolatos mágiák nem működnek.

Példák: Porördög, Légiszolga, Láthatatlan Lopakodó a Levegő Síkjáról hív lényeket, ezért csak itt használhatók. Az Árnyidézés illuzionista varázslat csak a Negatív Pléneken és Kvázipléneken használható. A megidézettek felett nincs hatalma az idézőnek, de nem is feltétlenül ellenségesek.

Kapu és Kívánság nem használható, ha az Asztrális, vagy a Külső Plénekre irányulnak.

Jóslás: Ha a jóslás egy nagyobb hatalom segítségével valósul meg, akkor a hatalomnak az adott Belső Pléneken kell élnie.

Példák: Commune varázslat csak akkor működik, ha a partner ugyanazon a pléneken van.

Stone Tell varázslat Elemental Tellé terjeszthető ki.

A Find the Path varázslattal elementális segítség nélkül is lehet irányzékolni. A T. leteltével ismét vak bolyongás kezdődik.

Bájolás: Azokra az elementális lényekre hatnak, akik bájolhatók (logikus, nem?).

Példák: Személy Bájolása, Hold Person csak humanoid lényekre hatnak.

Boszorkányság: Invokációk csak akkor működnek, ha a hívott isten hatásköre kiterjed a plénre.

Példák: a Tűzgolyó varázslat átalakítható Léggolyóvá, Vízgolyóvá, Hógolyóvá, Földgolyóvá stb.

Illúzió: Minden működik.

Halottidézés: Elementális és Paraelementális Síkon minden ok. A Kvázielementális és Energia pléneken korlátozott az alábbiak

szerint: Jótékony halottidéző mágia a Neg. Mat. Pléneken nincs, kártékonyak viszont mentődobás nélkül sikeresek, és maxit sebeznek. A Negatív Kvázipléneken a jótékony mágiák mindig a legkevesebbet gyógyítanak, és ha mentőt kell ellenük dobni, vagy Egészség alá, akkor automatikus bukás. A Poz. Mat. Pléneken és a Pozitív Kvázipléneken a helyzet fordítottja a fentebbinek.

Példák: Könnyű Sebek Gyógyítása nem hat a Neg. Pléneken, 1-et gyógyít pl. a Hamu pléneken 8-at a Poz. Mat-on. A Reinkarnáció varázslat az elhunyt lelkét egy elementális testbe költözteti.

Varázstárgyak: pluszos fegyverek és páncélok kettőt vesztenek pluszuktól, kivéve ha speciálisan elementális lény(ek) ellen készítették, vagy varázserejüket elementális úton kapják (Lángpengék, Energiaszívó kardok). Extradimenzionális tereket használó varázstárgyak ok. Asztrális vagy Prime Materiális Plénekből táplálkozó varázstárgyak nem ok.

KASZTOK MEGKÖTÉSEI

Varázslók: A szubjektív idő szerint tanulnak. Egyébként ld. Mágia a Belső Pléneken fejezetet.

Papok, Druidák: Akkor kapnak csak varázslatot, ha istenük max. 2 plénnyire van tőlük. Tehát vagy egy másik belsón, az éterin, egy demipléneken, vagy a Prime Materialon. Turnölés normális, kivéve, ha az undead a Negatív Pléneken kapcsolatban van - ekkor eggyel magasabb rendűként kell turnólni (valaki találjon már erre egy magyar szót). Druidáknál nem működik az állat és növényfelismerés, erdei lényektől való védelem és az aljnövényzetten átjárás. Hierophant druidák egy Kapu nyitásával közvetlen utat nyithatnak bármelyik Elementális Plénre. A hatásaiktól is védve vannak. Őselemidéző képességük korlátozódik, mert csak az aktuális plénről hívhatnak, viszont azok feltétlenül szolgálai lesznek.

Tolvajok: képességeik megmaradnak, de ha ezeket egy őshonos lény ellen használják (pl megpróbálják meglopni) -20% jár.

Harcosok: Minden működik.

Vándorok: Elvesztik meglephetetlenségüket, viszont 3 a 6-hoz, hogy ők meglepnek másokat. Nem őshonos vándorok nem tudnak nyomot követni.

DM's Option 3.0

Barbárok: Alacsony szintűeknek egyetlen törekvése, hogy mielőbb hazajussanak. Magasabb szintűek (6+) már bölcsőbbek, ők csak az első veszélyes helyzetnél esnek pánikba.

Lovagok: Gyógyítások ld. Halottidézésnél. A Pozitív Ener-gia Pléne és a Pozitív

Kvázipléneken megszűnik megfertőzhetetlenné lenni, mert ezeken a pléneken virulnak a kórokozók. (ugye negatívot akartál mondani? /bocs, írni/ Alex)
Monkok: minden ok.

Szaki

Hát mára ennyit a plénekről, legközelebb a levegő plénnel és talán egyéb belső plénekkal fogunk foglalkozni.

Inyenceknek egy kis szórakozás:



Megjő, hogy
mennyit viryhol
a tőlelanc

Ez meg itt a reklám helye!!!!

Kérjük szponzorok jelentkezését!

Legközelebb talán egy kicsit változik a címlap fejléce és talán többen vesztek részt az újság szerkesztésében. Ilyesmi lesz a következő címlap:

