

120 FT

# BIBORHOLD

FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

1994. MÁJUS • III. ÉVFOLYAM 5. SZÁM



**TŰZVARÁZSLATOK**

**SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA**

**SHADOWRUN – MAGYARORSZÁG**

**KÖZÉPFÖLDE ÉS AD&D KALANDMODUL**



Mike Pondsmith

# MEIKTON

Science Fiction Roleplaying & Mecha  
Combat In the Far Future

# II



R. TALSOMAN  
GAMES INC.



# TARTALOM

Hogyan játszunk varázslóval.....	2
Tipppek és trükkök	
A Bölcs tanácsai.....	5
Sylvia Theomer, a Bölcs válaszol kérdéseitekre	
Árnyék-Magyarország.....	6
Ez az ország eladó	
A krónikás.....	9
Befejező rész	
Levelezés.....	14
Maci sörrosvata	
Galéria.....	15
Mekton II	
Mitológiai ABC.....	16
Az Oni	
Tűzmágia.....	18
Varázslatok az AD&D-ben	
Az áruló tör.....	20
AD&D modul	
Setét Patkány naplója.....	26
A tavasz árnymanó kalandjai Ghallán	
Rolemaster.....	28
Ismerető	
Emberrablás a hegyekben.....	29
MERP modul	
Yabbagabb és a zsarnoki szemlélő.....	31
Fantasy novella	
Hírek.....	36
Dangerous Journeys	
Rejtvény.....	36
Fejtörő – Elképzeltetetlen nyeremények	

## Üdvözlés Olvasó!

Most először kellene írnom. De nem tudok, képtelen vagyok rá. Üldöznek! Egészen idáig, a szerkesztőségünkig követtek. Szektások! Fekete csuhás, rút arcú gyilkosok. Psszt! Halljátok, itt vannak. Aargh... brah-mah ááááÁÁÁH!

Elnézést, amióta Adeptus Cthulhu mesél nekem, rohamaim vannak. Szerencsére szerkesztőtársam jól ért a pszichoanalízishez is, így a játék közben elvesztett Sanity pontjaimat gyógyító beszélgetések keretében visszanyerhetem. Tehát kezdjük újra:

## Kedves Olvasó!

Mostani számunkban több AD&D-t találhatsz, igyekeztünk bepótolni az utóbbi számok fogycúrás Kalandok és Sárkányok oldalait. Új sorozatot is indítunk, mellyel a kezdő játékosoknak szeretném segítséget nyújtani. Kasztról kasztra haladva elemezzük ki az AD&D-t. Elsőként a varázslóval foglalkozunk. Találhatsz új varázslatokat és egy kalandmodult is.

Apropó kalandmodul, a nemrég megjelent Középfölde szerepjátékhoz is lehozunk egy rövid mesét. Mint már írtuk, újságunkban ezentúl rendszeresen olvashatsz erről a játékról. Várjuk ötleteidet, hogy mit olvasnál szívesen a játékkal kapcsolatosan.

Mostani számunkba befért Quentin Krónikásának hátramaradt része. Remélem, rátok is olyan sokkoló hatással lesz, mint ránk. Kedves Dörnyei Kálmán barátunk elküldte Yabbagabb legújabb kalandját, amelyben a varázslótanonc egy beholderrel kerül szembe. Természetesen megosztjuk veletek ezt a történetet.

Rendszeres olvasóink számára talán bosszantó lesz a Mi a szerepjáték? című cikk. Megértésedet kérem, nem tudjátok elképzelni, hány oldalnyi levelet kaptunk, amiben ez a kérdés szerepelt. Ezt szeretném kivédeni ezzel a Bevezető alatt szereplő negyed oldalal.

Végezetül, piruló arccal elnézést kell kérnem Vénosz Tibortól, akinek festményét, a Ghallai világlágést, múltkorai számunkban belső borítónkon lehoztuk, de elfelejtettük leírni, hogy ő az alkotó.

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

Azon boltok címei, ahol újságunk mindig kapható: Computer Garázs (Debrecen, Lórántffy u. 2.), Illyés Gyula könyvesbolt (Budapest, VI. ker., Andrássy út 16.), Sárkányfészek (Budapest, V. ker., Bárczy I. u. 3.), Silverland (Budapest, III. ker., Lajos u. 40.), Galaktika könyvesbolt (Budapest, IX. ker., Üllői út 107), Valhalla Páholy (Budapest, VI. ker., Szinyei Merse Pál u. 1).

## A szerepjátékról

Mi is a szerepjáték?

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

A játékban általában 2-7 játékos és egy játékvezető vesz részt (ez utóbbi neve mesélő vagy játékmester). A játék a mesélő és a játékosok között „párbeszédből” áll. Minden játékosnak van egy karaktere, ami (akí) tulajdonképpen egy képzelni világ képzelni lakója: lehet harcos, varázsló, tolvaj, de sok minden más is, a játék típusától függően. A mesélő feladata, hogy elhelyezze a játékosok karaktereit egy – általában kitalált – világban (például Tolkien Középföldéjén): például elmondja nekik, hogy karaktereik Brí városának kocsmájában ülnek. Ezután a játékosok akaratak szerint irányítják a karaktereket a mesélővel való kommunikáció során. Mondhatják például, hogy „megkérdezem a kocsmárosót, ki az a félszemű a szomszéd asztalnál”, vagy „mikor a csuklyás fickó kimegy, utánalopakodom”, vagy „szóba elegyedem a helyiekkel, hogy mik a legfrissebb hírek”; a mesélő pedig ennek megfelelően válaszol: elmondja, mit felel a kocsmáros; mit lát a karakter, miatt követi az idegent; milyen híreket hall a kíváncsiskodó karakter a helybéliektől stb.

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

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

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

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

Akik közelebbről akarnak megismerkedni a szerepjátékkal, azok vagy vásárolják meg valamelyik fent említett kiadványt, vagy lépjenek be egy szerepjáték-klubba (lapunkban mindig találhatóak klubcímek, a 94./93-as számunkban közöltünk egy teljes összefoglalót is az addig összejött címekből).

## BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

III. évfolyam, 5. szám, 1994 május – Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Massár Mátyás; Vezető szerkesztő: Nádori Gergely

Szerkesztő: Kodaj Dániel, Tihor Miklós

Tördelő szerkesztő: Szigeti Zsolt; Technikai szerkesztő: Szegedi Gábor

Kiadja: a Budapest Business Kft. 1072 Budapest, Nagydiófa utca 5.

Tel: 268-0170, 268-0319, 268-0320; Fax: 121-3797

Grafikák: Bóthé Csaba, Csirák Gergely, Csikós György

Fischer Tamás, Lipták László, Mátyás Szabolcs, Szigeti Sándor

Külső bozító: Louis Royo (FASA Corp.)

Készítette: Kópia Kft. Felelős vezető: Lichtenberger Tibor

Megrendelhető a Budapest Business Kft. címén, megvásárolható Budapesten

és vidéken a hírlapárusoknál. Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben.

Terjeszti a Magyar Posta, a Budapest Business Kft., a Hírker, az NHRT,

az EXTRA Hírlap Nagykerekedelmi RT. és a Pasz Újság Kft.

ISSN 1216-7290

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újraterjesztése csak a kiadó engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratosokat nem örvény meg és nem küldünk vissza. A MERP és a Rolemaster az Iron Crown Enterprises, az AD&D a TSR Inc., a Túlézők Póldja a Beholder Bt., a Shadowrun a FASA Corp., Mekton II az R. Talorian, M.A.G.U.S. a Valhalla Páholy Kft. végéjéig.

# Tanácsok játékosoknak

Amikor felmerült az ötlet, hogy szükség lenne egy cikkre, amely tanácsokat ad a varázslóval játszó karaktereknek (és itt főként az AD&D-re gondolok, bár valószínűleg más szerepjátékok mágusai is kapnak a cikkből egy-két tippet), a stáb egyhangúan rám mutogatott, mondván, hogy én játszottam hosszú éveken át egy varázshasználóval (akinek a nevét nem merem leírni, mert komoly megrovást kaptam, amiért egy Biberholdban háromszor is előfordult – csak annyit árulok el, hogy F-el kezdődik, és airlight-ra végződik). Megpróbálok a rám szabott feladatnak a legjobb tudásom szerint eleget tenni, bár attól félek, hogy sok esetben esetleg a mesélő fog belőlem beszélni, nem pedig a játékos.

Az AD&D varázslók örökös dilemmája, hogy az adott napra vajh milyen varázslatokat memorizáljon. A varázslatrendszer kötöttségeiről, hibáiról már írtam egy korábbi Biberholdban – most vizsgáljuk a problémát a játékos szemszögéből, akinek nincs más választása, mint elfogadni a szabályokat. Először is ki kell ismernünk a mesélőnket: mennyire gyakori a harc a játékban, inkább NPC-kal vagy szörnyekkel kerülünk szembe, gyakran van-e szükség labirintus-varázslatokra, mennyire engedi meg a DM az információszerző/felderítő varázslatok hatékony használatát. Ez az ismeret ad egy intuitív „kezdőlöketet”, amely alapján megállapíthatjuk, hogy kb. melyik csoportokból válasszunk. A végső döntést persze az határozza meg, hogy az adott napon milyen veszélyekkel kell szembe-

nézniünk. Ezért a varázsló számára a többi kasztnál is fontosabb, hogy minél több információt megszerezzen az elkövetkezendő nap kalandjával, veszélyeivel kapcsolatban, mert ettől fog függni, hogy megtanult varázslatainak hány százalékát tudja hasznosítani.

## HARCBAN HASZNÁLATOS VARÁZSLATOK

Az AD&D első kiadásában a varázslók iszonyatos pusztító erővel rendelkeztek, viszont könnyen sebezhetőek voltak. A második kiadásban a mágusok tekintélyes támadóerejéből jócskán visszavettek, míg a védekező varázslatokat megerősítették. Ennek ellenére továbbra sem szabad elfelejtenünk, milyen kevés hp-je és milyen gyenge AC-je van a varázslónknak. Ha egy komolyabb harc előtt nincs időnk felkészülni legalább néhány varázslattal, akkor általában csak a szerencsén és a mesélő jóindulatán múlik, hogy a karakterünk életben marad-e vagy sem. Másfelől, a harcra felkészülni tudó varázsló egy ügyes játékos esetén a csapat legéletképebb tagja lesz a csatában. Ha jól kiismerjük a DM észjárását, általában sejteni lehet, amikor valamilyen összecsapás készül (hacsak nem véletlen találkozásról van szó). Ilyenkor nem árt egy-két védekező varázslatot felrakni. Természetesen hiába a felkészülés, ha a varázsló elfeledkezik arról, hol a harcban a helye: leghátul, a harcosok védőgyűrűjében. SOHA ne bocsátkozzunk varázslónkkal közelharcba (legfeljebb végső esetben, akkor is Tenser átalakulása (*Tenser's Transformation*), Alakváltás (*Shape Change*) vagy egyéb, közelharcra alkalmazható formában)! Igyekezzünk mindig úgy helyezkedni, hogy a lehető legtöbb csapattag legyen köztünk és az ellenség között. Ha már elfogyott az összes varázslatunk, köztözhetjük a sebesülteket, dobálhatunk dobonyilakat, de bottal vagy egyéb fegyverrel ne rohanjuk meg az ellenséget 2. szint fölött! (1–2. szinten még nincs komoly különbség a varázslók és harcosok THAC0-ja között, és ilyenkor varázslataink száma is elhanyagolható. Ezenkívül ilyenkor a mesélő még úgysem hoz olyan szörnyet, ami -10 alá ütne minket.) A kezdő varázsló nagyban segítheti a partit nem-fegyveres szakértelmével. Ha használjuk azt a szabályt, hogy az intelligenciából eredő plusz nyelvek plusz nem-fegyveres szakértelmekre válthatók, a kezdő varázsló is nagyon sok mindenhez fog érteni.

Most pedig nézzünk néhány konkrét varázslatot, ami az életben maradáshoz segíti. A legelső és legfontosabb a Gránitbőr (*Stoneskin*). Minden árat érdemes megadni érte, és amint elértük a 7. szintet, ügyeljünk rá, hogy mindig rajtunk legyen. Mivel nincs kötött hatóideje, bármikor elmondhatjuk, akár jó előre is, így nem veszünk egy 4. szintű varázslatot. (Mesélőknek ajánlatos, hogy ezt a tápolást elkerülendő, a varázslat hatóidejét korlátozzák egy napra – a szerk.) A második, fizikai támadás elleni védekezés a Tükörkép ( *Mirror Image* ). Akár többet is memorizálhatunk! Ez a varázslat a Gránitbőrrel kombinálva általában lehetővé teszi, hogy a harc első néhány körében azt csináljunk, amit akarunk – gyarló harcosok és buta szörnyek nemigen fognak megzavarni.

Mi a teendő azonban, ha varázshasználó ellenféllel kerülünk szembe, akit nem hatnak meg a fentiek? A támadó varázslatok és speciális szörny-támadások leggyakoribb fajtája a tűz. Érdemes tehát Tűzpajzsot (*Fire Shield*) memorizálnunk. A Sérthetelenség (kisebb) gömbje (*Minor Globe of Invulnerability*) pedig általában fél győzelmet jelent egy varázslathasználóval szemben, bár ennek felhúzására nem mindig van lehetőség. Ha gyorsan kell cselekedni és varázshasználóval állunk szemben (és nincs Pajzsamulett (*Brooch of Shielding*) a birtokunkban), érdemes egy Pajzs-



1991

### FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

Eredeti angol és magyar nyelvű fantasy regények  
játékkönyvek

AD&D és más szerepjátékok  
kalandmodulok

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

Angol nyelvű Tolkien, Lovecraft  
és Star Wars regények  
Star Wars modellek

Új: *Forgotten Realms Player's Guide*  
*Ravenloft – Dark of the Moon*  
*Ranger's Handbook*

**EZT LÁTNI KELL!**

BUDAPEST 1036  
LAJOS U. 40  
T: 250-4157

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

BIBORHOLD

(Shield) kezdeni, mert a Varázslövedék (Magic Missile), ez az egyszerű, 1 varázslási idejű támadás bármilyen varázslatot belénk szakíthat, ledarálhatja Gránitbőrünket, Tükörképünköt. Érdemes a Gömb alá is felrakni, az ellenséges mágus egy sikeres Ellenvarázs után valószínűleg Varázslövedékkel próbálkozik.

Mint említettem, a támadás sokszor meglepetésszerű, nincs idő a felkészülésre. Az ilyen helyzetekre találták ki a Lehetőséget (Contingency). Néhány jó példa: „ha komoly tűz-támadás ér, ugorjon fel egy Tűzpajzs” vagy „ha fizikai támadás ér, jöjjön létre egy Tükörkép” stb. támadó varázslatoknál – hacsak nem tudjuk pontosan, mivel kell szembenéznünk – igyekezzünk sokrétűen, mindenfajta ellenfélre felkészülve memorizálni. 1. szinten a leghatékonyabb a Varázslövedék – kevés szörny immúnis rá, sokat sebez, nem területre hat, tehát közelharcban is alkalmazhatjuk. 2. szinten a legjobb univerzális támadó varázslat (itt csak az alapkönyv választékára gondolok) a Háló (Web). Ha tudjuk, hogy humanoid ellenfeleink (vagy hasonló, „hús-vér” célpontok) lesznek, jól jöhet néhány Bűzfelhő (Stinking Cloud). 3. szinten bőséges a választék, a legkézenfekvőbb a Tűzlabda (Fireball) ill. Villámcsapás (Lightning Bolt) használata, de bizonyos helyzetekben nagyobb kár okozható egy Lassítás (Slow) vagy egy Személy fogvatartása (Hold Person) segítségével (ha nincs papunk, ő ugyanis ez utóbbihoz jobban ért). 4. szinten az én kedvenceim a Szörny elbájolás (Charm Monster) és az Evard fekete csápjai (Evard's Black Tentacles) voltak. 5. szinten a Hidegkúp (Cone of Cold) csak akkor érdemes választani, ha ellenfeleink várhatólag immúnisak tűzre, egyébként a Szörny fogvatartása (Hold Monster) a leguniverzálisabb, bárkire hatékonyan alkalmazható varázslat. Sajnos, mire a Gyilkoló felhőt (Cloudkill) tudjuk, ellenfeleink már túl magas szintűek. 6. szint – a Halálvarázssal (Death Spell) hasonló a helyzet, mint a Gyilkoló felhővel, de azért egy élelmes varázsló mindig talál helyet az ilyesminek. Leguniverzálisabban a Láncvillám (Chain Lightning) használható, de különösen erős ellenfél ellen talán érdemes egy Dezintegrálás (Disintegrate) memorizálását kockáztatni (persze ha van pszionisztánk, ő ezt sokkal olcsóbban tudja). 7. szint – a Hatalom szava, Kábulj (Power Word, Stun) szinte mindig jól jön, esetleg egy Időzített tűzlabdát (Delayed Blast Fireballt) is tanulhatunk. A Szivárvány permet (Prismatic Spray) kockázatos, de nagyon hatékony is lehet. 8. szint – a gyenge választékból a Labirintus (Maze) és a Tömeg bájolás (Mass Charm) használható támadó varázslat gyanánt. 9. szint – ezen a szinten már minden varázslat gyilkos. Az Alakváltás (Shape Change) vitán felül a legjobb (vasgólem, sárkány és még sorolhatnám, mi minden lehetünk, nem beszélve arról, aki megjárta Greyhawk kastélyát és alaposan megfigyelt néhány véletlenszerűen generált szöveget...). Hasz-

nos lehet még a Bigby zúzó keze (Bigby's Crushing Hand), esetleg Hatalom szava, Pusztulj (Power Word, Kill). Az Időleges stáziist (Temporal Stasis) érdemes lenne tanulni, ha nem tartana annyi ideig az elmondása (Időleges stázis + Abszorpció botja (Rod of Absorption) viszont igazi kivédhetetlen támadás). Az Idő megállítás (Time Stop) inkább látványos, mint hasznos. Olyan helyzet, amikor a Meteor vihart (Meteor Swarm) lehet használni, ritkán adódik.

Ismétlem, a fentiek általános esetre szólnak – ha pontosan tudjuk, mivel kell szembenéznünk, könnyen lehet, hogy valamilyen más, sokkal célirányosabb varázslatot érdemes megtanulnunk.

## EGYÉB VARÁZSLATOK

Sajnos az AD&D varázslattanulási rendszerében a mágusok memorizált varázslatainak nagy része támadó/védekező mágia, csak magas szinten jut hely az egyéb varázslatoknak. Mindenképpen érdemes valamilyen menekülést lehetővé tevő varázslatot memorizálni, ha a dolgok rosszra fordulnának (Láthatatlanság (Invisibility), Dimenzió kapu (Dimension Door), Teleport, Segítség (Succor)). Labirintusban hasznos lehet Toll esés (Feather Fall), Kopogtatás (Knock), Pókmászás (Spider Climb), Távolba hallás (Clairaudience), Távolba látás (Clairvoyance). Mindenhol szükség lehet a Mágikus ellenvarázsról (Dispell Magic)! Vannak még varázslatok, amelyekkel csak nyugis napokon érdemes tölteni a varázslat-helyeinket (Azonosítás (Identify), Tárgy elvarázsolása (Enchant an Item), Állandóság (Permanency)), megint másokat egy PC sohasem fog megtanulni (Bosszantás (Taunt), Védelem a trükköktől (Protection from Cantrips) stb.) Érdemes minél több varázstekercset írunk/szerezünk, olyan varázslatokkal, amelyeket nem érdemes megtanulni, de egy adott szituációban nélkülözhetetlenek lehetnek.

## VARÁZSTÁRGYAK

Talán a varázsló az a kaszt, amely leginkább függ a birtokában levő varázstárgyaktól. Mivel nem viselhet páncélt, mindenképpen fontos, hogy minél hamarabb beszerezzen legalább egy Védelem karkötőjét (Bracers of Defense) és egy védőgyűrűt. Érdemes olyan varázstárgyakat gyűjteni, amelyek egy-egy varázslatunk hatását utánozzák (Pajzsamulett (Brooch of Shielding), Tűzvédelem gyűrűje (Ring of Fire Resistance) stb). Legizgalmasabb a saját varázstárgy készítése, ennek részletes procedúráját már egy korábbi Bőrborholdban ismertettük. Néhány varázstárgy, ami különösen hasznos lehet egy varázslónak, nem teljesen nyilvánvaló módon: – Ösmágus köpeny (Robe of the Archmagi). Rengeteg Szörny fogvatartása (Hold Monster) varázslatot memorizáljunk, a hatások félelmetes lesz (keves szörny dobja meg a mentődobását -7-tel) – Hordozható lyuk (Portable Hole). Nem ismerek más metódust az Anihiláló gömb (sphere of annihilation) szállítására. – Védő talizmán (Scarab of Protection). Nagyon ügyes és tapasztalt mágusnak még a talizmános mentődobása (vagyis az olyan varázslatok elleni mentődobás, amelyek ellen nem lenne, pl. Hatalom szava, Pusztulj) is levihető kettőre! – Abszorpció botja (Rod of Absorption). Érdemes rögtön majdnem az összes töltetet varázslatfelfogásra elhasználni, ugyanis e bot fő erőssége, hogy bármilyen varázslatot kilőhetünk egy időegység alatt!

## SAJÁT VARÁZSLATOK

Az igazi mágus garmadával tervezi a varázslatokat, és nyaggatja velük a szerencsétlen DM-et. Természetesen nem érdemes csak azért egy új varázslatot kitalálnunk, hogy bővüljön a választék egy újfajta tűzlabdával vagy teleporttal. A legjobb megoldás, ha mindig jegyzetelünk, ha egy adott helyzetben jól jött volna egy kézenfekvő varázslat. Ha gyakran van szükség ugyanarra, nekikezdhethetünk a kísérletezésnek. A pontos körülményeket a DM fogja meghatározni, és gyakran rá fog minket ébreszteni, hogy a kitalált varázslat már létezik. Ha sikerül valami igazán újat és





hasznosat kitalálni, nos, ennél nagyobb sikerélmény nem is érhet varázslót. Pl. magas szinten gyakran találkozunk olyan szörnyekkel, melyeknél nagyítóval kellett keresni, mivel lehet egyáltalán rájuk hatni. Ez a helyzet szülte Fairlight immunitás észlelését, amellyel meg lehet állapítani, hogy a varázsló által felsorolt támadásformák ellen van-e természetes immunitása a célpontnak vagy sem.

## KÍVÁNSÁG VARÁZSLAT

Sok mágus pályáját kíséri végig a cél, hogy ezt a varázslatot megszerezze. Használjunk ki mindent eszközt – ajándék a DM-nek, odafigyelni, hogy mikor van jókedvében stb. – hogy a varázslatot megszerezzük. A Kívánság varázslat természetesen rengeteg korlátozással jár, és nem használhatjuk nyakló nélkül. Az 5 év természetellenes öregedés súlyos ár, bár nem megfizethetetlen egy olyan karakter számára, aki ismeri a fiatalság elixírjének titkát. (Hej, a régi szép idők, amikor az Arcana (1st edition) Spoon of Stirringjét és egy Stone of Good Luck-ot kombinálva nagy eséllyel bármilyen varázssítalból keverhettünk ilyen!) Azt hiszem, a kívánság varázslatot érdemes kiegészíteni egy aprósággal: a három alapeset használatnál (gyógyítás, feltámasztás, menekülés) öregedés sem történik (vagy legfeljebb 1–3 év) – egyébként a játékos sosem fogja erre használni.

## SAJÁT VARÁZSLÓTORONY

Minden varázsló életében elérkezik a pillanat, amikor úgy érzi, nem létezhet tovább saját varázslótorony nélkül. Ne üljünk a babérjainkon: a mesélőnek nagy valószínűség szerint eszébe sem fog jutni, hogy mi ilyenmire vágyunk. Készítsük hát el a tervrajzot, könyvtárral, laboratóriummal, csapdákkal, varázslatokkal és mindennel, ami szükséges! A számlát a DM ügyis közölni fogja. És végezzük alapos munkát, mert a DM bizonyára nem fog kihasználatlanul hagyni egy ilyen lehetőséget, tornyunkat hamarosan támadások érik majd. A torony kiválóan alkalmas végső

menedéknek, kutatásra, varázslatok, varázstárgyak feltalálására, kincsek gyűjtésére. Néhány ingyencsés a Fairlight által épített toronyról: Fairlight Teleportvédő Gömbje védte permanensen (ld. korábbi Bátorhold) és Fairlight Kényelmes Otthona tette lakhatóvá. Sok ajtót Varázszár (Wizard lock) és Tűzcsapda (Fire Trap) biztosított. A legtitkosabb folyosók falain Szimbólumok (Symbol) virítottak, a plafon hatalmas kőtömbjeit pedig Erőfal (Wall of Force) tartotta, arra az esetre, ha valaki anti-mágiával szeretne volna a varázsvédelmeket kikertülni... Az illúziófalak és ajtók mellett testes őrkök (vasszűzek, a vasgólemek kicsit természetesebb változatai) és a mágus által tökéletesen uralt slaadok őrködtek. A dolgozószoba csendjét egy permanens Szivárvány gömb (Prismatic Sphere) védte.

## SZEREPIJÁTÉK

Bár utolsónak hagytam, távolról sem ez a legkevésbé lényeges szempont. A szerepjátéka azonban nem lehet meghatározott tanácsokat adni, mindenkinek megvan a saját elképzelése ezzel kapcsolatban. A varázslókat leginkább a mérhetetlen tudás utáni vágy motiválja. Fizikai gyengeségüket szellemi fölényükkel kompenzálják. Az átlag földi halandók közül leginkább ők emelkedhetnek ki varázslataikkal, varázstárgyaikkal és különleges ismereteikkel – nem csoda, ha gyakran megszedíti őket a hatalom és az esetleges halhatatlanság lehetősége. Nem annyira a szörnyek halomra irtása a fontos nekik, hanem az, hogy olyasmit tudjanak, ismerjenek meg kalandozásaik során, amit még senki más előttük. Gyakran lenézik a parti többi tagját, egyéni céljaikat a csoportérdek elé helyezik, s ez néha konfliktushoz vezethet. A varázstárgyak gyűjtögetése eleinte természetesen csak önfenntartási ösztön és természetes kalandozó-magatartás, de később könnyen válhat féktelen szenvedéllyé, hiszen a varázsló előtt sokkal kevesebb akadály van ilyen szempontból (könnyen megismerheti egy adott varázstárgy használatának lehetőségeit és veszélyeit, sőt, készíthet is ilyen tárgyakat).

-tm-

**Sárkányfészek**  
szerepjáték szakfolyóirat

szerepjátékok, kockák, kockatáblák, karakterlapok  
posztókat, művészeti albumok, élménybeszámolók, naptárak  
magazinok, magyar és angol nyelvű regények

1052 Budapest, Barossy László u. 1-3. Tel: 1178-500

AD&D, Rolemaster, Star Wars, Avastor, Palladium, Shadowrun,  
Battle Tech, Cyberpunk 2020, Twilight 2000, Pendragon,  
Warhammer 40 000, Call of Cthulhu, MERP, Rifts, G.VAR.P.S.



# A Bölcs tanácsai

Újra itt van Sylva Theomer!

Először **Zöldy Máté**, budapesti olvasónk kérdéseire válaszolok:

*Mi van akkor, ha feltűnde harcos/mágus meghal, reinkarnálják, de törp lesz belőle? Maradhat törp mágus/harcos, vagy csak harcos lesz?*

A reinkarnáció csak új testet ad, a karakter személyisége megmarad feltűnde. Éppen ezért nem veszíti el varázstudományát. Amennyiben irreális lenne az eredmény (pl. ogár lovag), akkor újat kell dobni.

*Igaz-e, hogy egy nem standard humanoid (ogár stb.) a szintjéhez tartozó hp-hoz hozzá kell adja az eredeti szörny HD-tól függő pluszt (példában 4-et)?*

Igen, már első szinten megkapják, tehát egy ogár harcos 1d10+4 élet-erővel kezd, egészségből adódó bónusz nélkül. Természetesen a többi szinten nem kapnak újabb +4-et. A *Humanoid Handbook*-ban leírják, hogy pontosan hogyan kell szörny karakterrel játszani.

*Az egyik régebbi válaszban volt az, hogy törpök is lehetnek különleges esetekben mágusok. Mi számít különleges esetnek?*

Két lehetőség van: ha egy NPC törp varázslóval találkozik a parti, vagy az egyik játékos rájja addig a mesélő fülét, amíg engedélyezi, hogy törp varázslót indíthasson. Mindkét esetben alaposan meg kell indokolni, hogy mitől vannak a törpnek ilyen képességei, és az is fontos, hogy egy törp miért szánta magát arra, hogy a halandók mágiájával foglalkozzon. Például előfordulhat, hogy a törp fiatal korától fogva emberek között nevelkedett, és ott vált különccé a társai szemében. Ha a játékos mindenáron varázsló törp akar lenni, meg kell beszélni a mesélővel, hogy milyen hátrányai legyenek törp léte miatt. Példa erre a varázslatrontási százalék. Javasolom, hogy minden esetben, amikor varázsolni próbál, dobni kell az intelligenciára. Ha sikertelen, elrontja a varázslatot, újra kell memorizálnia. Ha 20-at dob, a varázslat megfordítottja sikerül neki, mintha egy magas szintű tekercsről próbált volna felolvasni varázslatot, és azt rontotta volna el. Ennek általában az a következménye, hogy a Tűzlabda (*Fireball*) a varázsló körül robban, a halál ujjja (*Finger of Death*) a varázslót öli meg stb. Első pillantásra nagyon erős nehezítést jelent, amit írtam. Valóban az. A törpöknek nincsen tehetségük a mágusok varázslataihoz, a játékosnak nagy áldozatot kell hoznia, hogy kedvenc fájával varázsolhasson. Ez persze jó alkalmat ad a szerepjátékra, ami szintén a játék élvezetét segíti elő. A másik, amivel a játékosnak számolnia kell, hogy fajtársai nem fogják jó szemmel nézni az ügyködését. Ebből további kellemetlensége származhat.

*Megkapja-e egy nem pap karakter, ha követ egy istent, az isteni megnyilvánulás bónuszait? Például Cangeddin törp isten harcos követője megkapja-e a dupla sebést, és ha megkapja, akkor milyen esetekben használhatja?*

Nem, az ilyen fajta bónuszokat csak a papok kapják meg, mert ők sokkal közelebb állnak istenükhöz, mint a többi követő.

*A csapatunkban volt egy harcos, akire – miután meghalt – a csapat mágusa rámondott egy Halott mozgatása (*Animate Dead*) varázslatot. A harcost – aki most zombi – vissza lehet-e hozni az életbe? Ha igen, akkor hogyan? Ki irányítja a zombit? A mesélő (mint NPC), az eredeti játékos, vagy az a játékos, aki a mágussal játszik?*

Ez nem szép, a saját társát csak egy velejéig romlott varázsló animálja. Feltámasztásra azért van mód: A Feltámasztás (*Resurrection*) biztosan feléleszti. A Személy feltámasztása (*Raise Dead*) csak akkor működik, ha a mesélő megengedi. Kívánság (*Wish*) is segít ilyen esetben. Amíg zombi, addig a varázslót alakító játékos ad neki utasításokat, de a mesélő bírálja el, hogy végre tudja-e hajtani a feladatot az értelem nélküli élőhalott.

*Ha valamelyik karakter szintet lép, akkor nullázódik a TP-je? Például 9. szintű harcosnak van 500 000 TP-je. Ez elég a tizedik szinthez. Hány TP-t kell a következő szintig gyűjtenie: 750 000-t vagy 250 000-t.*

Nem nullázódik a TP. Tehát elég 250 000 TP-t összegyűjteni. Ez alól kivétel a druida magas szinten.

**Darm Banelringer** küldte a következő kérdést:

*Hogyan lehet pszionista ellen védekezni?*

Ha nincsen a csapatban is pszionista, akkor sehogy. Vagy nagyon nehezen. Javasolom, hogy a pszionista és a mesélő üljön össze egy szabad délutánon, és beszéljék meg az összes képességet, és módosítsák azokat, hogy játszható legyen ez az osztály is!

**Szepesi Péter** Budapestről küldte ezt a három kérdést:

*Valakire Személy fogva tartása (*Hold Person*) varázslatot mondanak. Utána megölik. Ekkor megszűnik a varázslat, vagy a halott is merev marad?*

Ha a karakter meghal, elmúlik a varázslat. Amennyiben használjátok azt az opcionális szabályt, hogy 0 és -10 között is él a karakter, csupán ájult, akkor a mesélő szava dönti el a helyzetet. Ez akkor érdekes, ha a csataterén később hasmagasságban sópör végig egy Villámcsapás varázslat.

*Ha egy pszionistára Személy fogva tartása (*Hold Person*) varázslatot mondanak, tudja-e használni a mentális energiáit? És időleges sztázisnál (*Temporal Stasis*)?*

Elvileg igen. Előfordulhat azonban, hogy a mesélő úgy ítéli meg, hogy ez nem lehetséges. Időleges sztázis esetében biztosan nem használhatja a pszionikát, mert a varázslat az agyát is megbénítja.

*Egy félkezes ember hogyan használhat varázskesztyűt, gyűrűt vagy karperecset?*

Elég, ha az egyik kezére veszi fel a varázstárgy megfelelő részét, de a másik felének is nála kell lennie. Két félkezes ember nem használhatja ugyanazt a pár kesztyűt. Varázsgyűrűből ilyenkor is kettőt viselhet.

**Setét Patkány**, a ghallai hős küldte el kérdését:

*Ki írkal hülye kérdéseket a nevemben a Bőborholdba? Remélem, nem az a szenilis és gügye Bölcs próbált valamilyen gyatra tréfát úzni!*

De bizony, én magam írtam, kifejezve ezzel árnymanó-ellenes nézeteimet, tréfás formába öntve. Ha esetleg megbántottalak, szíves elnézésedet kérem.

Sylva Theomer

**Kedves Olvasó!**

**Az alábbi cikk egy hosszabb sorozat első része. Magyarországot mutatja be a Shadowrun világában. Igyekeztünk mindenben követni a műfaj (klberpunk) és a játék hagyományait. Semmilyen aktuális célzást nem szándékoztunk elérteni, senkinek a személyes érzését nem akartuk megsérteni. Ne feledjétek, ez csak játék!**

<<<<Helló fiúk, most találtam ezt a fájlt valahol és gondoltam érdekelhet valakit. Minden kommentárt örömmel fogadok.>>>>

—Örnagy (22:43:11/11-05-54)

## Magyarország

Államforma:	Köztársaság
Lakosság:	7 millió
Főváros:	Budapest
Hivatalos nyelv:	Magyar
Pénznem:	Nuyen
Fajok:	Ember 42%
	Tünde 5%
	Törp 15%
	Ork (ogre) 20%
	Troll 10%
	Egyéb 8%

Magyarország éghajlata kontinentális. Az évi középhőmérséklet 11 °C. Legmelegebb hónap a július, leghidegebb a január. Az évi átlagos csapadékmennyiség 550 mm.

Gondolom, nem sokan hallottatok még erről az országról, pedig bátran állíthatom, hogy kevés érdekesebb és veszélyesebb hely van a Földön. Miután én nemrég tértem vissza onnan (egy különlegesen veszélyes, de jövedelmező futásom volt ott), úgy hiszem egyike vagyok azoknak, akik a legtöbbet tudják róla.

Először röviden összefoglalnám az elmúlt néhány évtized eseményeit.

1999 Magyarország az Európai Közösség teljes jogú tagja lesz.

Hiába lett tag, a várva várt gazdasági fellendülés elmaradt, egész Európa komoly gazdasági gondokkal küszködött, nem volt kedvük és erejük segíteni a hozzájuk képest elmaradott országon. A befektetőket a térség bizonytalan helyzete is riasztotta. Ipara fejletlen volt, mezőgazdasági termékekre pedig senkinek nem volt szüksége akkoriban. Az egyetlen prosperáló gazdasági ág az energiaexport és a szeméthehozatal volt. A nyugati zöld mozgalmak egyre jobban küzdöttek mindenféle veszélyes hulladék elhelyezése ellen és sikeres harcokat folytattak az atom-

erőművek ellen is. A nagy cégek ezért Magyarországra szállították szemétiüket és itt építették fel az újabb atomerőműveiket.

<<<<Figyeljétek erre, Fűevők, nem elég, ha nem a ti országok határain belül rakják le a szeméteket! A szemét az szemét marad, akárhol van.>>>>

—Zöldbarát (12:32:21/15-05-54)

2011 Felépiül a paksi atomkomplexum 13. blokkja. A magyar zöldek erősen tiltakoznak ellene, de az emberek az új munkahelyek sokkal jobban érdeklik a biztonsági szempontoknál. Ugyan ebben az évben zárják le Napkor község környékét, mivel a közeli szeméttelép életveszélyes szennyezést jelent. Ekkorra már az ország 80%-ában ihatatlan a vezetékes víz a szennyezés miatt.

2013 Már tíz egészségügyi okokból lezárt zóna van az országban. A zöldek végrehajtják első erőszakos akciójukat, elrabolják a környezetvédelmi minisztert, majd miután követeléseiket nem teljesíti a kormány, kivégzik.

<<<<Allítólag az akciót a nyugati zöld mozgalmak pénzelték.>>>>

—Zöldbarát (12:33:18/15-05-54)

2014 Határvillongások Baranyában, a szerb paramilitáris erők megpróbálják elfoglalni a déli országrészt. Ebben az időben kezdődött meg a visszamocsarasodás Magyarországon. Korábban lecsapolt területeken újra megjelent a víz, hatalmas egybefüggő lápvidéket alakítva ki az Alföldön és a Dunántúlon. Kezdetben megpróbálták megakadályozni a folyamatot, de a gátak minduntalan átszakadtak, a szivattyúk csődöt mondtak. Csak a nagyobb városokat sikerült vízmentessé tenni.

<<<<A háborús helyzetet felhasználva a kormány hatalmas tisztogatót rendez a zöld mozgalmak körében, több száz ember kerül börtönbe. Ekkor alakul meg Zöld Haza mozgalom, mely illegálisban működik és több terrorcselekményt is végrehajt.>>>>

—Rózsa Sándor (20:32:55/14-05-54)

<<<<A Zöld Hazát állítólag nyugati zöldek és szerb és román nacionalisták egyaránt pénzelték.>>>>

—Zöldbarát (12:35:43/15-05-54)

<<<<Meg kell jegyezmem, hogy ez a mocsarasodás csak az eredeti helyzet visszaállítása volt. A középkorban az országnak több, mint harmadát borították mocsarak.>>>>

—Figuráns (09:17:51/18-05-54)

2017 Felrobban a paksi atomkomplexum. Az elavult biztonsági rendszer nem tudja megállítani a tüzet, az összes blokk a levegőbe repül, beszenyyezve a fél Alföldet. A kormány lemondani kényszerül. A 2018-ban rendezett választásokat elsőpró többséggel (70%) nyeri a Zöld Haza. Rajtuk kívül még más szélsőséges csoportok (sovíniszta, kommunisták, anarchisták) jutnak be a parlamentbe.

A Zöld miniszterelnök, Halmos Tivadar radikális intézkedéseket hoz. Elsőként értelmesebb és egyenjögűnek nyilvánítanak minden fajt, mely beszélni képes.

<<<<Ez az állampolgársági törvény még ma is érvényben van, az országban azért lakik olyan sok metahumán, mert a környező fajgyűlölő rezsimiek elől ide menekültek.>>>>

—MHA (17:04:47/16-05-54)

Ezek után azonban sokkal rosszabb törvényeket hoztak. Betiltottak minden nem állami gépjárművet, minden nem természetes (nap, szél) energiaforrást, minden kemikáliát stb. Az ország megfelelt a zöld álomnak. Sajnos ennek következtében a gazdaság teljesen tönkrement. A nagy társaságok elhagyták az országot, az ország nagy része középkori szintre süllyedt.

2022-ben még újraválasztották a Zöld Hazát (ekkor még nem teljedett ki a gazdasági csőd), bár már csak néhány koalíciós partnerrel együtt volt meg a szükséges 50%. Halmos miniszterelnöknek egyre több engedményt kellett tennie pártja illegálisban megedződött radikálisai felé. Még így is megalakult az Igazi Zöld Haza terrorcsoport, mely robbantani kezdte az állami autót. Megjelent az első sárkány is, Kalamona. A zöldek nem írtak már ki további választásokat, a katonaságra támaszkodva vaskézrel irányították az országot.

2033-ban a Turul Szövetség nevű nacionalista csoport elfoglalta a Parlamentet, Halmost megölték. Első törvényükkel megfosztották az állampolgárságtól a nem ember lényeket. Erre Kalamona saját birodalmának kiáltotta ki a Nyugati mezzgyét. A bakonyi törpök is létrehozták saját királyságukat. A Turul szövetség harcközből keveredett az új államokkal és a szomszédos országokkal.



Az Euro-háborúk alatt a nagy társaságok igen-csak szenvedtek a kontinensen, szükségük volt egy biztos pontra, ahol átvészélhetik a zavaros időszakot. Választásuk Magyarországra esett. Felbéreltek egy zsoldosvezért, Lónyai Istvánt, aki jól felszerelt seregével elfoglalta a fővárost és kipucolta a Turul Szövetséget az országból. Békét kötött a sárkánnyal és a törpökkel. Ebben az időben érkezett a legtöbb ogre és troll az országba. (Mind Szerbiában, mind Romániában erősen üldözték őket.)

A 40-es években erősödtek a terrorista mozgalmak, mind a Zöld Haza, mind a Turulok robbantgattak. Feltűntek az anarchisták és a kommunisták is. Újabb országgrészek szakadtak el. A volt Szabolcs megyében a trollok kiáltották ki államukat, Zalában egy lúdvérc vette át az uralmat. 2045-ben az anarchisták megölték Lónyai Istvánt. Az új miniszterelnök, Kiss Béla egyszerűen eladta az államot az Egyesült Társasági Tanácsnak. Jelen pillanatban a miniszterelnökséget felváltva látják el a nagy társaságok megbízottai. A Parlamentben csak a társaságok által éves nyereségük arányában jelölt számú képviselők ülnek. Ez a rendszer számos előnyt nyújt a társaságoknak. Mivel a területen kivülség csak a telepeikre és azok fölött 20 km magasságban érvényes, máshol nem végezhetnek el bizonyos kísérleteket, melyeknek nagyobb hatása van a környezetre. Ebben az országban azonban, ahol ők hozzák a törvényeket, bármit megtehetnek. A legtöbb nagy társaságnak van kutatóközpontja Magyarországon.

Természetesen ezt nem nézi mindenki jó szemmel. A terrorista mozgalmak szüntelen harcolnak a Társasági Tanács ellen.

<<<<Nem alaptalan feltételezés, hogy egyes csoportokat maguk a társaságok pénzelnék, hogy robbantsanak a rivális bázisán>>>>

—Ómagy (23:01:14/11-05-54)

## Magyarország ma:

A Társasági Tanács csak néhány nagyvárost tart ellenőrzése alatt, egész pontosan Budapest egy részét, Szegedet, Kecskemétet, Pécsét és Kaposvárt. Egyes területeket felébredt lények kontrollálnak, ilyen Zala, ahol a lúdvérc, és a Nyugati mezsgye, ahol Kalamona uralkodik. Más területeken sámánok vagy mágusok az urak, ilyen például a Hortobágy, ahol a ló sámánok gyakorolják a hatalmat. Az ország nagy része lakatlan, a paksi és miskolc-ózd-kazincbarcikai mérgezett mezőn csak a toxikus szellemek és élőhalottak járnak.

Mind ezek mellett igaz, hogy az ország a korlátlan lehetőségek hazája. Nem sok különbség van az árnyfutároknak és az egyszerű emberek között. Mindenki fegyverrel és lehetőleg páncélozott autókban jár. A megvesztegetés nem különlegesség, az élet része. A hirtelen meggazdagodás könnyű, de nagyon veszélyes.

## Budapest

A továbbiakban kitérnék Budapest, a főváros leírására – ez az a hely, ahová a legkönnyebb eljutni.

Elérés: Úton elég nehéz megközelíteni a várost. A vasúti síneket felrobbantották, így vasúton elve lehetetlen. A város egyik repülőtere, a Ferihegy II nevezetű, még ma is működőképes állapotban van, bár heves harcok folynak érte. Menetrendszerinti gépet nem fogad, de Bécsből egy-

egy merészebb pilóta pár ezer nuyenért szívesen átrepít.

A város magját, a volt belvárost és a várat a Társasági Tanács tartja a kezében. Fegyveres járőreik minden járművet és gyalogost ellenőriznek, a terrorista-gyanús személyeket azonnal letartóztatják. A Belvárosban található a Társaságok hatalmas irodaházai, egy-két kutatólabor és a gazdag társasági alkalmazottak fényűző palotái. Sok helyen egy-egy teljes bérházat egy család és személyzete lakik csak. A Várban található a Társasági Tanács igazgatási épületei. A Parlament, miután az épületet megszállták a gargoyle-ok, lakatlan, az országgyűlés a Várban székel.

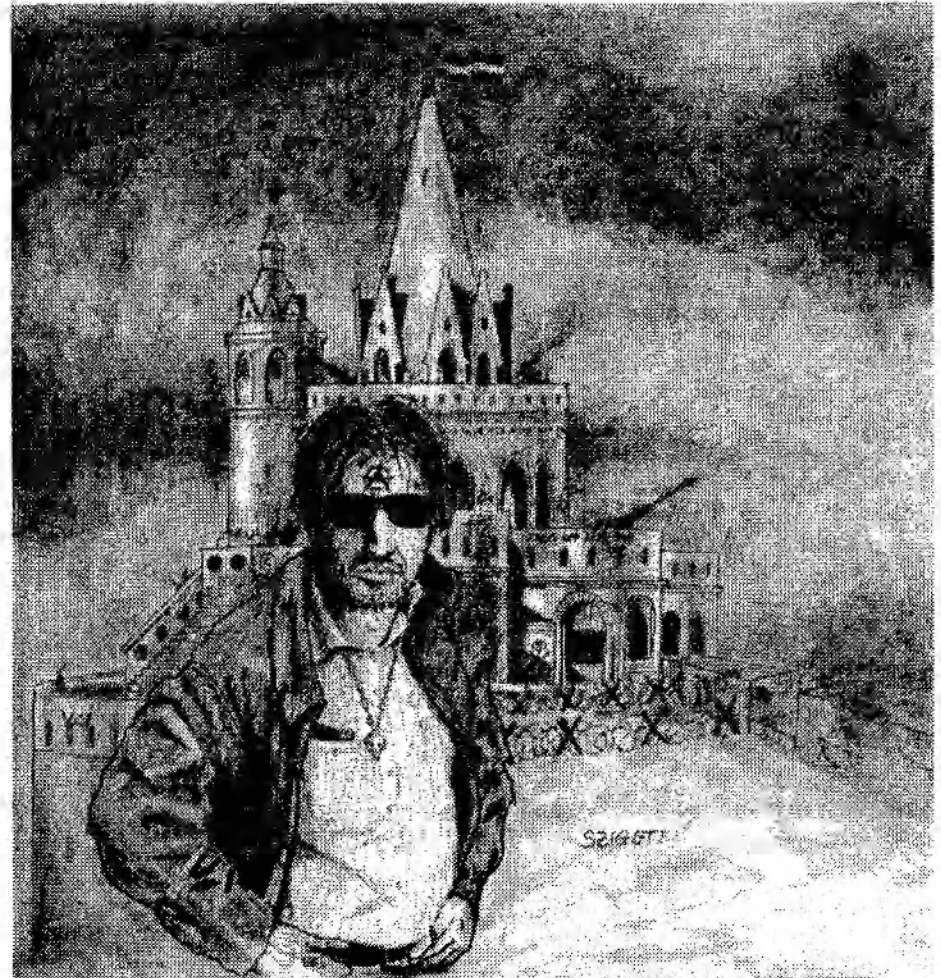
evvel a mondásával minden hitelét elvesztette előttem. A mi Pusztulatunknál nem lehet mocsosabb hely a Földön.>>>>

—Lokálpatrióta (03:17:21/14-05-54)

Az elhagyatott, összedőlő házak egy részében a Shiawase társaság tárolja ideggáz-kísérleteinek melléktermékeit. A Neurostun-VII néha kitör egy-egy hordóból, elborítva néhány tömböt. A helybeli bandák nem késsel és pisztolyokkal, hanem gépágyúval felszerelve járnak.

<<<<Lehet, hogy tévedtem.>>>>

—Lokálpatrióta (03:17:54/14-05-54)



A Belváros lakóira jellemző a fényűzés. Az ilyen veszélyes helyen dolgozó, magasan kvalifikált alkalmazottakat jól megfizetik. Egymás hegyén-hátán található a luxuscikkeket áruló boltok, az osztályon felüli éttermek és a kaszinók. Ezek védelme mellett a legjobban védett Seattle-i létesítményé is eltörpül. A bejáratnál legalább két géppuskafészek található.

A budai hegyeket jelen pillanatban a Zöld Haza ellenőrzi. Mivel a mozgalom anyagi nehézségekkel küzd, megfelelő összegért bárkit átengednek területükön. A pálvölgyi barlangokban állítólag egy manó (goblin) csapat vert tanyát, piasmákkal is gyakran találkozhat a kiránduló.

Az anarchisták jelenleg az északkelet-pesti régiókat ellenőrzik. Mindenre lőnek, aki nem tetszik nekik.

Érdemes még külön kiemelni Békásmegyert. Ehhez képest a Seattle-i Pusztulat vidámpark.

<<<<Idáig se nagyon hittem ennek a fickónak, de

A következő számban mellékeltem térképen bejelöltem a hozzátvetőleges érdekszférákat.

## A budapesti mátrix

A pesti mátrix elég gyenge, zöld-3-as szintű. Annál keményebbek viszont az egyes társaságok rendszerei. Itt már nem ritkák a vörös-7 biztonsági szintek sem. A pesti mátrix különlegessége, hogy kevesebb benne az IC, a társaságok inkább decker járóőrköt alkalmaznak, akik éjjel-nappal figyelik a kényes helyeket.

## Mágia Budapesten

Magyarországot erősen érintette a felébredés. Ennek következtében az átlagosnál valamivel több a mágikus képességekkel megáldott személy. Talizmánárosok nagy számban találhatóak szinte minden városrészben. A zöldek főként sámánokat, a turisták inkább hermetikus mágusokat alkalmaznak. A többi csoportban egyenlő számban található a két utat járók.

## Gyógyulás Budapesten

Budapesten csak egy kórház működik, a volt ORFI, a Margit híd budai hídfőjénél. A Társasági Tanács tulajdonában van, és folyamatosan legalább ötven fegyveres őr vigyázza. Fekete klinikák különösebb nehézség nélkül találhatóak majdnem mindegyik városrészben.

## Akikkel találkozhatasz Budapesten:

### TARSASÁGI KATONA

„Én csak parancsot teljesítek, ameddig jól megfizetnek, nem szólok egy szót sem.”

#### Idézetek:

„Úgy emlékszem, láttam már a pofád egy körözésen.”

„Csak arra nem emlékszem anarchista vagy-e vagy fűevő.”

„Adsz 100 nuyent és elfelejtem, hogy találkoztunk.”

#### Megjegyzés:

A Társasági katona a Társasági Tanács szolgálatában áll. Általában járőrözési, védelmi feladatokat lát el. Megtanulta, hogy ne keresse magának a bajt, és hogy a megfelelő módszerekkel kiégyezítheti keresetét.

#### Tulajdonságok:

Test: 3  
Gyorsaság: 4  
Erő: 3  
Karizma: 2

#### Képességek:

Etikett (Társaság): 2  
Tűzfegyverek: 4  
Pusztakezes harc: 3  
Elsősegély: 2

#### Intelligencia: 2

Akaraterő: 3

Esszencia: 5.5

Reakció: 3

Kiberstuff: Fegyverkapcsolat (Smartlink)

Professzió szint: 2

### ZÖLD

„Ezt az országot a társaságok tették tönkre. Ha nem harcolunk ellenük, az egész hazánk mérgehalmazzá változik. Nincs más alternatíva, csak a fegyveres harc. Ha kisöpörtük innen ezt a társasági szemetet, nekiláthatunk, hogy felépítsük az igazi zöld hazát. Nem, nem olyat, amelyet Halmos akart, ő túl engedékeny volt a társaságokkal szemben.”

#### Idézetek:

„Haver, azt ajánlom gyorsan szállj ki ebből a levegő-ölő járgányodból, mert három perc múlva szétlövöm.”

„A fegyvergyártás az egyetlen hasznos ipari tevékenység.”

„Azt ajánlom, edd meg azt a műanyag zacskót. Ha eldobod, lelőlek.”

#### Megjegyzés:

A Zöld Haza tagja hisz abban, hogy az országot csak a zöld mozgalom mentheti meg. Véleménye szerint meg kell tanulnunk autók és légszennyezés nélkül élni. Ha lovon kell járnunk, annyi baj legyen. Mivel az idő sürget, nem lehet megvárni,

amíg az emberek maguktól rájönnek erre. Rá kell kényszeríteni őket, ha kell, fegyverrel.

#### Tulajdonságok:

Test: 4  
Gyorsaság: 4  
Erő: 3  
Karizma: 2  
Intelligencia: 2  
Akaraterő: 2  
Esszencia: 6  
Reakció: 3  
Professzió szint: 2

#### Képességek:

Biológia: 1  
Tűzfegyverek: 4  
Pusztakezes harc: 3  
Elsősegély: 3  
Lopakodás: 2

### ANARCHISTA

„Itt már minden elképzelhető hatalmi rendszer volt. Diktatúra, királyság, köztársaság. Működött valamelyik? Nem. A hatalmat el kell pusztítani. Ha senkinél nincs hatalom, nem lehet visszaélni vele. Világos, nem?”

#### Idézetek:

„Semmi hatalmat senkinek!”

„Az első McDonald's-ot kellett volna felrobbantani. Akkor ez az amerikai mocsok meggondolta volna, hogy betegye ide a lábát.”

„A fegyver nem hatalom, csak eszköz, hogy küzdj a hatalom ellen.”

#### Tulajdonságok:

Test: 3  
Gyorsaság: 3  
Erő: 3  
Karizma: 3  
Intelligencia: 3  
Akaraterő: 2  
Esszencia: 5.5  
Reakció: 3  
Kiberstuff: Fegyverkapcsolat  
Professzió szint: 2

#### Képességek:

Anarchista ideológia: 3  
Tűzfegyverek: 4  
Pusztakezes harc: 2  
Etikett (utcai): 2

### TURULISTA

„Ennek az országnak több mint ezeréves múltja van. Szégyen, ami itt történik. Kiárúsították az országot a társaságoknak. De mi kisöpörjük a mocskot innen, a társaságokkal kezdjük. Aztán jönnek a metahumánok, aztán a hígmagyarok. Meglátod, amikor már csak mélymagyarok laknak itt, ez maga lesz az édenkert.”

#### Idézetek:

„Hé, te magyar vagy?”

„Biztos, hogy igazi magyar vagy?”

„Egy idegennel kevesebb!”

#### Tulajdonságok:

Test: 4  
Gyorsaság: 3  
Erő: 4  
Karizma: 2  
Intelligencia: 1  
Akaraterő: 2  
Esszencia: 5.5  
Reakció: 2  
Kiberstuff: Fegyverkapcsolat  
Professzió szint: 2

#### Képességek:

Kézifegyverek: 2  
Tűzfegyverek: 4  
Pusztakezes harc: 4  
Elsősegély: 2





# A KRÓNIKÁS

## II. rész (3.)

*A Krónikás Richard A. Quentin, a század közepe táján élt amerikai horroríró utolsó fennmaradt novellája, melynek egy része most jelenik meg először nyomtatásban. Következzék a februári számban elkezdett mű befejező része, melyet ígéretiink ellenére nem tudtunk az előző számban leköszölni. (Megj.: R. A. Quentin a novella előző részében említett regényének, a Szentségtelen Alkonyok a belső borítón látható eredeti címlapja.)*

A vonat éles csikorgással fékezett az apró állomáson, majd egy zökkenéssel megállt. Kis kofferemmel a vonatról lelépve megálltam egy pillanatra, megvártam, amíg a fülke fülledt melege után átjárja ruhámat a kinti hideg. Először kellemes volt a hidegzuhanyoszerű hűs levegő, mert végre friss levegőt szívhattam magamba és megszabadulhattam a vonat fülledtségétől. De ahogy a hideg megült vékony kabátomban, befurakodott kalapom és zakóm alá, inkább visszakívántam a fülkék párás melegét.

Körülnéztem – rajtam kívül érdekes módon csak négy ember szállt le a zsúfolt vonatról. Persze, mindenki délre utazik, a nagyvárosokba – gondoltam. Végighordoztam tekintetem az állomáson, ami egy betonozott peronsávból és egy lerobbant állomásépületből állt. Az épületen a vakolat mindenhol megrepedezett már, a tető is több helyen megroggyant. A falon ütött-kopott tábla: Providence.

Letettem kofferem és összedörzsöltem a tenyerem, hogy kicsit megmelegedjek.

Sehol egy lélek.

Tanácsatlanul álltam. A környék teljesen kihaltak tűnt – akik velem együtt leszálltak a vonatról, már rég mind továbbálltak. Hat óra felé járhatott.

A különös éjszakai látogató megjelenését s az általa hozott levél elolvasását követő napon – miközben úgy éreztem, csodálatos módon kigyógyultam paranoid lelki zavaraimból, s valami különös, csodálatos erő szállt meg – elmentem a látogatótól kapott címre, a Downhill street 17. B-be, hogy végre utána járjak az egész zavaros ügynek, melybe két héttel azelőtt belekeveredtem. A szálláson megtudtam, hogy a bérlő, Sanders úr tegnap óta nem tért haza.

Nyugtalanul, dolgom végezetlenül hazakullogtam. Másnap délben kaptam meg a táviratot, ami erre a kihalt állomásra hozott: eelete veezeelyben forog stop Sanders meghalt stop azonnal joejoen Providence-be stop az aallomaason vaarjaak majd stop a levelem feenymaasolataat adjaak majd aat jelkeent stop nagyon vigyaazzon nehogy koevesseek stop HPL.

Az üzenet felkavart és tanácsalanná tett – könnyen lehet, hogy cselről van szó, futott át agyamon. Másnap reggel azonban a lépcsőházban találkoztam a házmesterrel, aki elmondta, hogy előző nap újból érdeklődtek utánam, méghozzá többször is. Ez azonnali cselekvésre sarkallt – ha csapda is az üzenet, itt, Bostonban biztos, hogy veszélyben vagyok. Összepakoltam és elindultam. Egész úton hirtelen jött, különös nyugalmon töprengtem – pár nappal ezelőtt, amikor még csak élénk fantáziáim szőtt körém alvilági összeesküvést és életemre törő elvetemült, vérszomjas gonosztevőket, százszor labilisabb volt a lelkiállapotom. Most pedig, mikor a gonosztevők valóban előkerültek és valóban életemet fenyegetik, miután jóformán az ajtóm előtt öltek meg egy embert, miután (levélen keresztül) megismerkedtem egy olyan emberrel, akivel sosem hittem, hogy valaha is kapcsolatba kerülök (és a legkevésbé ilyen körülmények

közt) – nos, ebben a helyzetben, amikor halálfélelemben kéne bujkálnom és félőrltként, eszelősen kéne kuporgatnom széttört valóságom megmaradt szilánkjait, ebben a helyzetben jeges nyugalommal szemlélődöm egy idegen város idegen pályaudvarán, ahol ki tudja, miféle új fejezete kezdődik az életemnek.

– Elnézést a késésért... Tessék.

Összerezentem. Szürke borítékot nyújtottak felém – vagy csak az alkonyi fény látta szürkének? Átadója magas, szőkésbarna hajú férfi volt. Hajadonfőtt érkezett, kopottas bőrkabátban, őszinte kék szeméből sietséget véltem kiolvasni.

Feltéptem a borítékot. A jól ismert, százszor elolvasott Lovecraft-levél fénymásolata volt benne. Fellélegeztem, hihetetlen megkönnyebbülést éreztem – mégsem csapda!

– Jöjjön, kérem... Sietnünk kell – a férfi fülgén felkapta bőrdörmöt, és elindult vele a vágány felé. Zsebembe gyűrtem a levelet és utána indultam, furcsállva, hogy az állomással ellentétes irányban indultunk el. Az ismeretlen a füves töltés oldalán hosszúkat lépve levezetett egy szűk utcácskára. A sötétség már mélyülni kezdett, s pont mikor odaértük a szürke téglás, egymáshoz préselődő házak egyike előtt álló Packardhoz, gyúltak fel az utcai lámpák. Sokkal sötétebb volt, mint mikor leszálltam a vonatról. Felpattintottam zsebóráim fedelét – fél hét. Tehát húsz percet vártam. Úgy látszik, hamar sötétedik erre felé.

A férfi sietve kinyitotta a kocsiját, és betessékelt. Csomagomat akatáskájával együtt a hátsó ülésre dobta; előreszaladt és bekapcsolta a lámpákat, aztán ő is beszállt és beindította a járgányt. Ahogy kanyarogni kezdtünk az egyforma utcácskákon, a lámpák fénye furcsa árnyékokat vetett a mellettünk elsuhanó házak falára. A távolból dörgés hallatszott.

– Nem követte senki?

– Nem... azt hiszem – feleltem.

– Helyes.

Látszott rajta, hogy feszültem koncentrálni az útra. Tanulmányozni kezdtem arcát az utcai lámpák halványan beszűrődő fényében. Szőkésbarna, középhosszú haja volt, kicsi szőke bajusszal. Arcán többnapos borosta. Kimerültnak látszott, szemé alatt a kialvatlanság karikái. Húsz és harminc év közötti lehetett, bár valószínűleg közelebb ez utóbbihoz. Ő lenne hát Lovecraft? – villant át rajtam, de aztán elvettem a gondolatot. Túl fiatal még: olyasféle „kisegítő” lehet, mint amilyen a szerencsétlen Sanders volt – és amilyen talán én is leszek...

Újból megdördült az ég, s hamarosan csöpögni kezdett az eső, halkán kopogva a szélvédőn és a kocsij tetején. A kopogások egyre sűrűbbek lettek.

Nagyon sokáig kanyarogtunk, amíg végül megálltunk egy utcában, ami ugyanolyannak tűnt, mint ahonnan elindultunk, azzal a különbséggel, hogy a házak emeletesek voltak. Kiszálltunk – ekkor már zuhogott. A férfi az előttnünk lévő kapualj felé mutatott. Amíg előszedte a csomagjainkat, én a jelzett kapualjba rohantam, s próbáltam minél jobban behúzódni,

hogy megóvjam magam az esőtől. Fél perc múlva a szőke férfi is megjelent bőrig ázva, és kulcsát előhalászva kinyitotta a kaput. Gyorsan be mentük. A férfi a lépcső felé vezetett.

Az első emeleten lakott, egy közepes méretű legénylakásban. Öt helyiségből és egy előszobából állt. Két-két ajtó látszódott az előszoba két oldalán (egyik közülük a konyháé, a mellette lévő pedig a fürdőszobáé; a másik kettő háló- vagy dolgozószoba lehetett); az ötödik helyiség az előszoba végén, a bejáratnál szemben lévő nappali volt. Ide vezetett házigazdám, miután kabátjainkat felakasztotta az ajtó melletti fogasokra.

Intett, hogy üljek le, aminek nem engedelmeskedtem azonnal: először körülnéztem. A helyiség nagy részét egy kanapé foglalta el, előtte széles dohányzóasztal, a falak mentén könyvespolcok. Az utca felőli falrészlet két hatalmas ablak és egy üvegezett erkélyajtó töltötte ki. A jobb oldali ablak előtt széles tölgyfa íróasztal állt, szinte teljesen csupaszon: a lámpán kívül csak egy-két könyv, néhány üres papírlap és egy tintatartó árválkodott rajta. Annál zsúfoltabb volt a dohányzóasztal, tele mindenféle iratokkal, feljegyzésekkel, elszámolásokkal, különböző méretű könyvekkel, lexikonokkal, még két napilap, egy nehéz ólomüveg hamutartó, egy öngyújtó és egy használt tányér is volt rajta. Az asztal mellett egy sámliféleségen rádió állt.

Miután végeztem a szoba szemrevételezésével, leültem a kanapéra. Félhomály volt, csak az előszoba felől szűrődött be fény, házigazdám ugyanis elfelejtett lámpát gyújtani – miután helyet kínált, nyomban kiestett és valahol a lakás másik részében kezdett tenni-venni. Az a kevés világosság nyilván onnan jött.

Pár perc múlva elaludt a kinti világosság és a férfi visszatért a nappaliba.

– Ó, elnézést – szabadkozott rögtön zengzetes baritonján, amint belépett –, elnézést, hogy magyarázat nélkül sötétben hagytam. Szólnom kellett volna. Tudja... – Odalépett a dohányzóasztalhoz, félresöpört néhány papírlapot és letett egy kisebb, könyvekből és dossziékból álló paksamétát. – ...nem akarom mindenki tudtára adni, hogy itthon vagyok.

Tehát őt is üldözik?! Azért jöttem Providence-be, hogy menedéket, segítséget találjak, s erre most kiderül, hogy ugyanazok a félelmek és kétélyek várnak rám, amelyek elől elmenekültem?!

A megdöbbenés minden bizonnyal feltűnően kiült az arcomra, mert rám nézve a férfi sietve hozzátette:

– Nem mintha halálos veszedelemben lennék, csak hát jobb az elővigyázatosság... – Miközben beszélt, kabátja alá nyúlt, cigarettásdobozt húzott elő és felém nyújtotta. Nemet intettem. Ő kivett magának egy szálat, a dobozt az előbb letett paksaméta mellé dobta, aztán felkapta az asztalról az öngyújtót és az ablakhoz lépett.

– Most persze bemutatkoznom illenék – mormogta pillanatnyi csend után, szájában a cigarettával, kibámulva az ablakon. – Hiszen csak úgy ukmukfukok idehurcoltam. – Meggyújtotta a cigarettát és mélyen leszívta a füstöt. – Seamus Matthewson vagyok, Jesua jóbarátja. – Kifújta a füstöt és újból szippantott cigarettájából. – Jesua nincs jól, ezért jöttem én magáért. Általában én intézem mindenféle apró ügyeit, most, hogy a nagynénjei kiköltöztek, és mi hárman vagyunk vele, Ingrid, David meg én.

– Jesua...? – szólaltam meg csodálkozva, a férfi belépése óta először. Fogalmam sem volt, kiről beszél.

Meglepetten nézett rám.

– Ja persze! – kapott aztán észbe. – Ezt nyilván nem írta meg magának. Jesua a valódi neve annak az írónak, akit ön Howard Phillips Lovecraft néven ismer. Jesua Wilford. – A cigarettavég felizzott az időközben szinte teljessé vált sötétségben.

– A Lovecraft tehát csak egy... álnév?

– Igen.

– És – folytattam, elgondolkozva a furcsaságon – erről hányan tudnak?

Seamus kifújta a füstöt.

– A barátai... meg talán a kiadók, akiknek dolgozik. Elégge ismeretlenek a művei, így hát nem hiszem, hogy sokakat érdekelne, hogy a Lovecraft valódi név-e. Azoknál viszont, akik... esetleg neheztelnének a történetek miatt és kutatni kezdenének a szerző után – elhúzta száját –, hasznos lehet az álnév. – Ellépett az ablaktól, odajött a díványhoz és leült mellém. A szemben lévő nagy ablakok felől jövő fény – a hold és az utcai lámpák fénye – pont ránk vetült.

– Meddig leszünk itt? – kérdeztem.

– Tessék?

– Meddig leszünk itt, ebben a lakásban? – ismételt meg. – Ugye ez nem az ő lakása? Vele nem beszélhetek?

– Nem tudom – sóhajtott. – Nem tudom... Ma éjszaka semmiképpen. Tudja... Rosszkor csöppent bele ebbe az egész ügybe. Mostanában nagyon zavarosak a dolgok.

Felvontam a szemöldököm.

– Mennyit tud rólnuk? – kérdezte aztán, cigarettája végével a hamutartó szélét babrálva, miután leverte a hamut.

– Nem sokat.

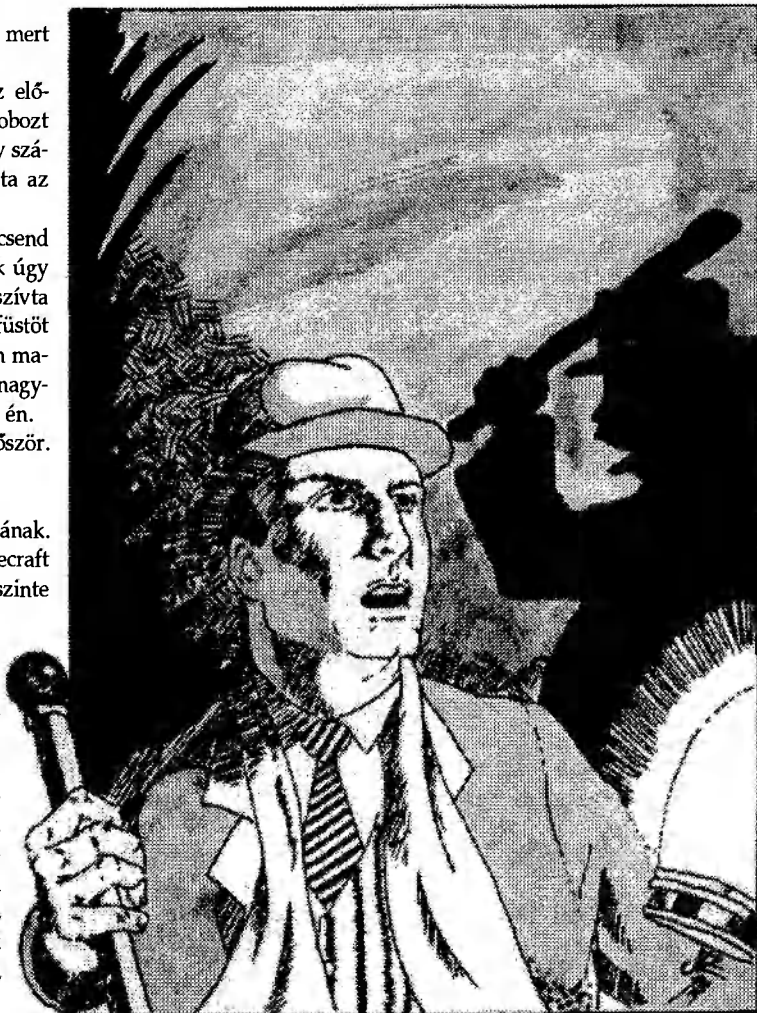
– Akkor a legelejéről kell elmesélnem a történetet... – hátradőlt, mélyet szippantva a cigarettából. – Nos... – kezdte zengő mély hangján –, nem tudom, mennyit írt magának Jesua a munkánkról, de bizonyára elmondta a lényegét – hogy valamiféle egészen ősi sátánizmus ellen küzdünk, mert... úgy véljük, hívei komoly veszélyt szabadíthatnak a világra.

– Próbálkozunk az olyasfajta gonosztevők felkutatásával, mint amilyenekkel maga összefutott. Nem közönséges bűnözők ezek... sokkal, sokkal rosszabbak. És sokszor kevés ellenük a hagyományos igazságszolgáltatás.

Seamus felállt és járkálni kezdett a szobában.

– Jónéhányszor sikeresek voltunk. Ha nem így lenne, most nem beszélgethetnénk itt... Látja, az ön támadóit is sikerült börtönbe juttatni. – Odalépett az ablak elé. – Az már más kérdés, hogy utána a társaiknak sikerült elkapniuk Sanderst... – tette hozzá halkabban, inkább csak magának mormogva. Közelebb jött, lehajolt, maga elé húzta a hamutartót és gondosan elnyomta a félig elszívott cigarettát.

– Néhány hónappal ezelőtt azonban – folytatta, újra az utcát kémelve az ablakból – valami egészen szokatlanra bukkantunk. Valami... szokatlanul nagy és kiterjedt dologra. Na persze, ne gondoljon itt valamiféle maffiára, de mégis – sokkal, sokkal összetettebb és jobban irányított összeküvérsől van szó, mint amilyenel valaha is találkoztunk. És a legfurcsább, hogy úgyszólván a karjainkba szaladt – mintha maga is keresett volna minket. Kutatni kezdtünk utána – ennek a kutatásnak az egyik







fontos embere volt Sanders... És az egyik fejezete az, amelyikben maga színre lépett.

Arcára holdfény vetült, ahogy látszólag elmélyülten a túoldalai házakat tanulmányozta. Az utcáról autózúgás hallatszott.

– Az a része a szervezetnek – mondta Seamus –, amivel maga ösztökésbe került, csupán töredéke az egésznek, üzelmeik pedig csupán részei valami sokkal nagyobb szabású játszmának. Nem egyszerű gyilkosságokról és könyvlopásokról van itt szó – valami sokkal rémisztőbbre készülnek. De előbb persze bennünket akarnak elhallgattatni.

Újból leült mellém. Az előbb hallott autózúgás hirtelen megszűnt – a kocsit valahol a házunk közelében állhatott meg. Egy ideig még járt a motorja.

– Megpróbálnak bekeríteni minket. Úgy tűnik, még Jesua házát is megtalálták, vagy legalábbis közel járnak hozzá, hogy megtalálják. Ez eddig még senkinek sem sikerült, bár sokan próbálták... Így hát – dőlt hátra –, mivel az utóbbi napokban igen erőteljesen kutattak utánunk, Jesua úgy döntött, inkább várunk, nehogy nyomra vezessük őket. Valószínűleg legalább egy-két napig itt leszünk, amíg nem üzen, hogy nincs veszély.

Két kocsiajtó csapódik. Úgy rémlett, mintha hallanám a kiszállók lépteinek koppanását a kockaköveken.

Nem tudom, mi volt fenyegető azokban az utcáról jövő hangokban, talán az, hogy egészen addig olyan rezzenetlen csend volt odakinn. Egy biztos: attól kezdve, hogy meghallottam a fejemben lélekharang-konduktásként visszhangzó ajtócsapódásokat, csak ültem a kemény díványon moccanatlanul, s éreztem, ahogy – ki tudja miért – szívverésem egyre szaporábbá válik.

Seamusra pillantva megdöbbenve vettem észre, hogy ő is, akárcsak én, mozdulatlanul merevedve figyel. Két-három perces várakozás következett. Semmit sem hallottunk, s ez másodpercről másodpercre csak növelte bennünk a feszültséget.

A csendet hirtelen fémes nyikorgás törte meg. Halk volt, de jól kivehető. Mintha fűrészeltek vagy reszeltek volna valamit alattunk.

– Szomszédok? – kérdeztem bizonytalanul.

– Nem hinném. Én vagyok itt az egyetlen bérlő.

Szívem ekkor már a torkomban dobogott. A nyikorgó hang nem szűnt meg.

– Akkor... micsoda? – Nyeltem egyet.

– A nagykapu – suttogta Seamus. A holdfény fehérre mázolta ugyan arcát, de Seamus sokkal sápadtabb volt, mint emiatt indokolt lett volna. – Feszegetik a zárat.

– Nem lehet, hogy valami...

– Menekülnünk kell! – kiáltotta, miközben kirohant az előszobába és felkapcsolta a villanyt. – Elrejtőzünk az emeleten! – tette hozzá, mikor a

világosság előntötte a helyiséget. Berohant a szobába, amelyikbe megérkezésünkkor is elvonult, és lázasan pakolászni kezdett. Egész testemben remegtem, de erőt vettem magamon és felálltam, hogy segítsék házigazdámnak.

– Pakolja be az asztal sarkában levő könyveket a válltászkámba! És azt a fehér dossziét is! Siessen! – hallatszott kintről.

Amilyen gyorsan csak tudtam, eleget tettem az utasításnak – a válltáska az íróasztal oldalának támasztva állt; felkaptam, kinyitottam és beszerőttem a mondott tárgyakat. Hallottam, hogy Seamus már az előszobában sürgölődik, így hát fogtam a táskát és a villanyt eloltva kisiettem.

Seamus, lábánál a bőrdömmel és akatáskájával épp kabátjainkat vette le a fogasról; az ajtó már nyitva állt.

– Egy pillanat – kapott hirtelen észbe, kezembe nyomta a kabátokat, és elindult a sötét nappali felé, ahol kotorászni kezdett az ajtóra merőlegesen álló könyvespolc kötetei között, míg valahonnan sikerült előhalsznia egy barna papirosú, madzaggal átkötött csomagot. Sietve elrendezte a polcon az elmozdított könyveket, a csomagot a zakója belső zsebébe süllyesztette, aztán elindult visszafelé. Ekkor szűnt meg a nyikorgás. A folyosóról tisztán hallatszott, hogy a lenti kapu kinyílik, megcsikorodnak a sarokvasak. Mindketten megmerevedtünk egy másodpercre. Lábdobogás.

Az első emeleten vagyunk. Talán fél perc lehet az út a kaputól idáig. Futva legfeljebb a fele. Márpedig a látogatók futottak.

Láttam, ahogy Seamus bőrdönt nyúló keze remeg.

A szőke férfi szerencsére hamar felocsúdott. Eloltotta a villanyt, vilámgyorsan az ajtóhoz ugrott, becsapta, kulcsra zárta, helyére tette a biztonsági láncot, majd a bőrdönt felvéve bal kezével betaszíglát a napfalba. Ott kezembe nyomta a bőrdönt és kirohant az erkélyre.

A heves szorítás, mellyel a válltáskát markoltam, görcsössé vált, mikor a lépcsőházban dübörgő léptek felértek az emeletre. Négy lakás van minden emeleten, négy bejárati ajtó; Seamus Matthewsoné a lépcsőtől a harmadik.

Jónéhány másodpercig szinte teljes csend volt.

Vajon tudják, melyik az az ajtó, amit keresnek? Ha nincs kinn névtábla, könnyen lehet, hogy... igen, elkerülhetnek minket, továbbmennek, és akkor gyorsan kitorve el tudunk...

Mintha az összes izom egyszerre rándult volna össze bennem, amikor elkezdtek döngötni a lakásajtót.

Seamus épp belépett a nappaliba az erkélyről, és lázasan kémlt körbe a szobában, majd elindult felém. Az előszobából jövő hangok hallatán megrezzent, de nem állt meg. Két lépéssel az előszobában termett, kikapta kezemből a kabátokat, felkapta a bőrdönt és visszaindult a nappaliba.

– Jöjjön, lemászunk az erkélyről! – vetette oda.

Én csak ekkor kezdtem úgy-ahogy kikerülni a sokkhatás alól, és visszanyerni az uralmat tagjaim és érzékeim felett. Nem álltam végre teljesen bénultan, képes voltam megmozdulni és követni Seamust a nappaliba. Közben vettem egy oldalpillantást az ajtó felé, ami már több helyen megrepedt és zárja vészesen lötyögött. Seamus a csomagokkal kilépett az erkélyre – én vissza-visszapillantva utána –, lepillantott, csomagjainkat ledobta az utcára, aztán sürgősen hozzám fordult:

– Gyerünk, másszon, addig én...

Már épp átlendültem volna a korláton, amikor eszembe villant, hogy...

– Várjon! – kiáltottam. – Az akatáskája ott maradt az előszobában!

Seamus káromkodott egyet, és előszoba felé lódult. Én utána.

– Maga maradj... – lökött vissza hátranyújtott kezével, de egy hatalmas recsenés félbeszakította a mondatot.

Csak ködös emlékeim vannak azt ezt követő kavargásról a félhomályos, holdfény sütötte szobában; csak villanásszerű, éles képekre és távolinak tűnő hangokra emlékszem a jelenetből, ahogy két sötét ruhás alak berohan, ránk veti magát, ahogy hallom Seamus kiáltását, elcsúszom a szőnyegben, ahogy érzem, hogy rám ugranak, ahogy kétségbeesetten vonaglok és kapkodok; aztán valami nehéz, négyzetes tárgy akad a kezembe; azzal próbálok csapkodni, amíg sikerül valahogy kiszabadulnom a szorításból, négykézlábra ereszkedem, reflexeimre bízva magam félre-gurulok az újabb támadás elől, felpattanok –

– mintha lassan elhomályosulna a világ, nem látok és nem hallok, a gyilkos életöszön mindent kiszorít belőlem, csak a lépcsőházba vezető ajtó létezik számomra, az ajtó a szabadság és az élet –

– hallom felharsanni Seamus üvöltését, de nem tudom, mi történt, mert újra lecsapnak rám – talán én magam is üvöltök már –. valami villan, elviselhetetlen forróság, érzem, hogy karomat valami meleg önti el –

– nem vagyok már ura a mozdulataimnak, lesújtok, aztán megint és megint, valaki nekem dől, vadul ellököm –

– csörrenés, elszédülök, elesem, odébb gurulok, feltápászkodom, valaki karon ragad, megpróbálok szabadulni, de elcsúszom, várom a döfést – – Felnézve látom, hogy Seamus fogja a karom.

Utolsó erőmmel nagy nehezen lábra állok és kifelé indulok Seamus után, aki már az ajtóban áll. Hátrapillantok. A holdfény beomlik a nagy ablakokon – most látom csak, a jobb oldali ki van törve, alatta egy ember fekszik...

– Jöjjön már! – hangzik a sürgető kiáltás.

Tovább indulok – a kanapé mellett egy másik test hever. Tőle egy méterre széles karimájú fekete kalap.

A holdfény megvilágítja az arcot – puffedt, pikkelyes arc, hatalmas, szemhéj nélküli, mozdulatlan szemekkel, az ajkak nélküli száj mint egyetlen hosszú borotvavágás, a néhány szál haj zsírosan simul a síkosnak tűnő koponyára...

Míntha évek telnének el, amíg elterülő testem a földnek csapódik és fejem a gyűrött szőnyegen koppan, de még ekkor is a nagy halszemek pillantását érzem, ahogy egyre csak néznek, csak néznek rám...

Négyszer öt méteres lehet az alagsori szoba, ahová kezemben gőzölgő teásbögrével belépek. Közepén négyszemélyes, hosszúkás asztal, melynél Seamus és egy sovány arcú, öreges kinézetű ember ül. Az asztalon kívül a szobában az egyetlen bútordarab egy zsúfolt könyvszekrény, könyveken kívül rengeteg újsággal, iratcsomóval és aktagyűjtővel megpakva.

– A, felébredt végre – néz rám Seamus. A másik férfi míntha finoman elmosolyodna. – Foglaljon helyet – szólal meg aztán. Leülök az egyik szabad székre. – Engedje meg, hogy bemutassam... – nyitott tenyerével társa felé int –, Jesua Wilford... vagy ha úgy tetszik, Howard Phillips Lovecraft.

Ő az hát.

A szemben ülő férfi felém nyújtja kezét.

Felállok, kezét rázunk.

Ő ülve marad, de csillogó szemével nyájasan néz rám. Őszes hajú, keskeny arcú ember, szemöldöke vékony, nagy, élettel teli szeme éles ellentétben áll a sovány, beesett, sápadt arccal. A vértelen száj egyetlen éles vonal, de most míntha halvány mosolyra görbülne. A férfi kora bizonytalan – negyvenéves lehet talán, de nagyon törékenynek és betegnek látszik. Széke – most látom csak – tolószék.

– Örülök, hogy találkoztunk – mondja halkán, szinte suttogva. – Örülök, hogy eljött – teszi hozzá nyomatékkal, s int, hogy üljek le. – És örülök, hogy szerencsésen megúszták a kellemetlen éjszakai esetet.

Helyet foglalok.

– Mint látja, nem vagyok a legjobb bőrben – néz végig magán –, az utóbbi hónapok erőm jó részét elszívták. Hirtelen jött ez a betegség... És ami azt illeti, nem hiszen, hogy a véletlen műve, hogy pont most támadott meg... Egyébként nem vagyok még béna – folytatja rövid hallgatás után –, csak nagyon meggyengült a lábam. De azért szerencsére még tudok dolgozni... No de hagyjuk ezt most! Lényeg, hogy itt vannak: Seamusnak, bár ő is megsebesült, sikerült kocsival elhozna mindkettőjüket ideig. – Ránézek a szőke férfirra: mindkét felkarján jókora kötés. – egy ideig mindketten rosszul voltak, de aztán Ingrid és David bekötötték a sebeiket, és szerencsére most már, úgy látom, semmi bajuk.

– Undorító őrületek – morogja Seamus. – Nem gondoltam volna, hogy így ránk rontanak... Végül is az ő kocsijukkal menekültünk el – fordul hozzám –, mert az enyémet elrontották.

– Nem is tudom, mit mondjak... – szólalok meg. – Köszönöm, hogy kihozott, és... elnézést, amiért majdnem mindkettőnk vesztét okoztam... A maga lélekjelenléte nélkül már rég...

– Ugyan! – szakít félbe Seamus. – Igazán rátermetten viselkedett. Még feleannyira sem sebesült meg, mint én...

– Valóban nem számítottunk ilyen durva akcióra – veszi fel a szót újra Jesua. – Ennyire közvetlenül még sosem támadtak meg minket. Szerencse, hogy a pribékek, akik a házam körül ólálkodtak, eltakarodtak, mire maguk érkeztek. Így sikerült elkerülnünk a felfedezést. – Hátradől székében. – A támadással mellesleg annyiban nyertünk valamit, hogy a támadóik kocsijában megtaláltuk ezt – az asztalra mutat, ahol egy nagy, tömött bőrtokon bőrtasak hever, benne tucatnyi szokatlan formájú, festett csont és kavics. Mellette ezüstös nyaklánc, melyen öt-hat centi átmérőjű fémmedál lóg mindenféle rajzolatokkal, középebe egy apró háromujjú karmos állatvégtag van belefoglalva.

– Mik ezek...? – nézegetem a bőrzacskót és nyakéket.

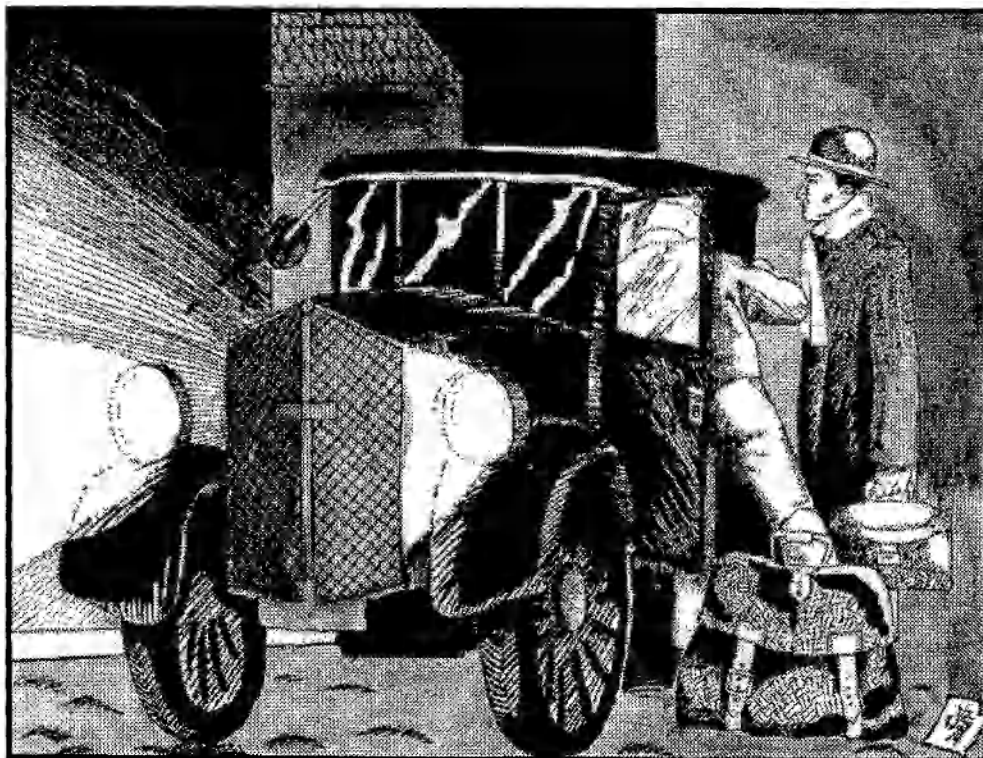
– Kultikus tárgyak. Azért fontosak, mert segítségükkel meg tudtuk alapítani, kikkel is van dolgunk. Régi ügy ez, akkor kezdődött, amikor New York-ban (a segítségünkkel) leleplezték azt a borzalmas gyerekrabló szektát, aminek egy német bevándorló volt a vezetője... Talán emlékszik, sokat cikkeztek az esetről. Nos, a vezetőt halálra ítélték ugyan, de a kivégzés előtti éjszakán megszökött, és azóta sem találták meg.

Jesua ezután mesélni kezdett az esetről, aztán meséje tovább hömpölygött más témák felé is – elmesélte a rettenetes német gonosztevő sötét történetét, hajdani küzdelmüket ellene, s hogy hogyan jöttek rá pár hónappal ezelőtt, hogy ismét szervezkedni kezdett és új szektát alapított, új,

rettenetes célokkal. Lassan kibontakozott előttem az egész szövevényes história, s megértettem, miféle mikroszkopikus esemény az őserdei indákként összefonódó intrikák hálójában az én kálváriám. Megtudtam, hogy kerültek a történetbe az undorító félig hal-félig ember fattyak, melyek egyikét a holdfényes nappaliban megpillantottam. Megtudtam végre azt is, kik is voltak az emberáldozók az elhagyott bérház harmadik emeletén és mire akarták felhasználni az Ivon Könyvét, s hogy kicsoda volt Sanders és milyen szerepet játszott a történetben. Megborzongtam Jesuaék elkeseredett kitartásán, mikor hallottam, milyen kétségbeesett erőfeszítéseket tettek, hogy nyomára bukkanjanak a szektának, amiről összesen annyit tudtak, hogy létezik.

Jesuaának rengeteg dologra kellett kitérnie, hiszen olyasvalakinek beszélt, aki mindezekről még sosem hallott. Mérnöki precizitással tárt fel előttem minden egyes mellékzálát és magyarázott meg minden eseményt.

Ahogy teltek-múltak az órák, lassan, na-





gyon lassan lehullott a lepel, lehullott elmémről a mindennapok látszatvalóságának játékony, meleg takarója. Szinte észre sem vettem, s néhány óra alatt átfélt az egész világ. Megértettem, hogyan és mi célból keletkeztek az olyasfajta szentségtörő munkák, mint a sötét Ivon Könyve, és hogy mire akarják felhasználni őket azok, akik eladják a lelküket az éjszakának, hogy hatalmat szerezzenek a világ erői felett. Rá kellett döbennem, hogy mindaz, amiért addig küzdöttem, illúzió volt, tünékeny káprázat, ami mögött egy rémisztő, fenyegető valóság bújik meg szektáival, melyek a Sátánnál sokkal rettenetesebb lényeket imádnak, vérben fürdő gonosztevőivel – akiket nem egyszerűen perverzitásuk vezet a gyilkosságra, hanem valami sokkal sötétebb aberrált-ság – és maguknak az imádtak, mitikus lények bármikor lecsapni kész, kimondhatatlan hadának Univerzumával.

Egy hatalmas, őrült sakkjátszma lépései bontakoztak ki előttem, ahogy Jesua beszélni kezdett az Ébredés Testvériségéről és arról, hogy miért és hogyan küzdenek tagjai szerte a világon, a tibeti kolostorok hallgatag szerzetesitől kezdve a dél-amerikai fehér mágusokig, hogyan vívják elkeseredett küzdelmüket valami hatalmas, a világot elborítani készülő kozmikus sötétség ellen – a borzalmak ellen, melyek itt rejtőznek körülöttünk, s bármikor elszabadulhatnak

Mozdulatlanul, kezemben a kihűlt teával hallgattam Jesua szavait az elkeseredett, hősi küzdelemről, melyben sokan estek áldozatul alattomos gyilkosoknak vagy a felfogható világon túli erőknél. Tisztában vannak vele, jelentette ki Jesua, hogy küzdelmük szinte reménytelen, mert maga az Univerzum az ellenfél, de nem ülhetnek tétlenül.

– Talán valami legfelsőbb erő szabta az emberiségre ezt a megpróbáltatást; úgy véljük, kötelességünk küzdeni – mondta.

Már jócskán benn járhattunk az éjszakában, mikor Jesua befejezte a történetet.

– Ennyi hát a mi történetünk, melynek ön is részese már – szólott kiszáradt torkát megköszörölve, és nagyot sóhajtott. – Most már bizonyára érti, miért írtam, hogy szükségünk van magára. Ugye, segít nekünk? Ugye, segít a világnak? – Kezébe vette az asztalon fekvő bőrtokot. – Itt van a kötet, amit a könyvtárban önhöz sodort a balszerencse. Szükségünk van rá, mert segíthet a harcban, de biztonságba kell helyeznünk, mert – ezt ön tudja a legjobban – ellenségeink foggal-körömmel küzdenek érte. – Intett Seamusnak, aki felállt és odatolta hozzám a több órai beszéd után is változatlanul tiszta tekintetű és testi gyengesége ellenére is belsőleg erősnek látszó Jesuát.

– Ime a könyv. Rengeteg nyomort és szerencsétlenséget okozhat, ha illetéktelen kezekbe kerül – ami könnyen megeshet, ha rám találnak. Önre bízom, hogy ezt előzze meg, mert Ön az egyetlen, akitől most ilyet kérhetek. A többiekre – Seamusra pillantott – most itt van szükség.

– Van egy barátom egy közeli kisvárosban. Ő most tevékeny tagja a Testvériségnek, de többször segítségemre volt mátt, és most, hogy ilyen veszélyessé vált a helyzet, megígérte, hogy ismét segíteni fog. Hozzá kellene elvinnie az Ivon Könyvét. Nem hosszú az út és nem is veszélyes – egy éjszaka alatt oda lehet autózni –, de jelenleg nincs senki, akit ezzel megbízhatnék. – Kezemre tette a kezét és felém nyújtotta a bőrtokot.

Félve nyúltam a könyvért, ami annyi rettegést szabadított rám, ami annyiszor kísértett álmaimban; amivel e történet elkezdődött. Mikor elvettem, Jesua megszorította a kezem.

Felállni készültem.

– Tudja – szólalt meg Jesua mélyen a szemembe nézve –, tulajdonképpen félig-meddig már eddig is közénk tartozott. Írásaiban ugyanúgy az ősi, sötét legendákból merített, mint a barátaim és én – csak nekünk konkrét célunk volt ezekkel a művekkél: föl akartuk nyitni a fogékony emberek szemét, akik segíthetnek nekünk. Így hát maga akarátán kívül is a kezünkre játszott. Ugyanolyan Krónikás, mint mi, csak nem tudott róla. Az apokalipszis krónikása.

Jesua még egyszer megszorította kezem. Bólintottam, majd felálltam, hogy felkészüljek az indulásra.

*Búcsúzó. Bevégeztem életem legfontosabb művét – igen, a legfontosabb művem ez, mert minden szava igaz.*

*Jesua adta küldetésemet sikerült teljesítenem, s úgy döntöttem, tagja leszek a Testvériségnek: harcában most már én is részt veszek. Nehéz a helyzet: új, ismeretlen erők léptek be a küzdelembe és úgy tűnik, köd készül a világra borulni. Egy új összeesküvés körvonalai vannak kibontakozóban tőlünk messze, Európában.*

*Nagy jelentőségű küldetés áll előttem; hamarosan indulok.*

*Tudom, hogy ez a mű még jó ideig nem jelenhet meg. Az első fejezetét elküldtem ugyan lapomnak, de Jesuák figyelmeztettek, hogy veszélyes lenne most nyíltan elmondani ezt a történetet, mely még nem fejeződött be. Ezért, bár megírom a befejezést – úgy érzem, muszáj elmesélnem a történetet, mielőtt végleg szakítanék régi önmagammal –, íróasztalom őrtzi majd a kéziratot, ki tudja, meddig. Talán egyszer majd eljön az idő, mikor már nem kell elzárva tartani, s akkor majd része lehet a misszióknak.*

*Búcsúzó tehát. Isten önökkel.*

Kingsport, 1936. május 3.

VÉGE

Fordította Kodaj Dániel

Illusztrációk: Lipták László (II./2.), Mátéfy Szabolcs (II./1. és 3.)

„The Fate of Chroniclers” ©1936 by Richard A. Quentin

**TROLL BARLANG**

... Ahol a Fantázia Valósággá Válik ...

MŰKEDVELŐK, FANATIKUSOK! JOK SZERETETTEL VÁR BENNETEKET AZ ELSŐ MAGYARORSZÁGI FANTASY MODELLELT

- WARHAMMER
- WARHAMMER 40 000
- SPACE MARINE

ÓLÓMFIGURÁK, KÖNYVEK, FESTÉKEK, DOBÓKOCKÁK, SZÉLES VÁLASZTÉKAVAL VÁRJUK KEDVES VÁSÁRLÓINKAT

KERESKEDŐKNEK NAGYKERESKEDELMI ÁRAKÁT BIZTOSÍTUNK

**KÖZPONTI ÜZLET**  
BUDAPEST VI., TEREZ KÖRÚT 13.  
(CITY ÜZLETHÁZ)

**TROLLBARLANG**  
BUDAPEST XII., DÉLI PU. ÜZLETSOR  
(DÉLI HANGLEMEZBOLT)



Végre ismét beköszöntött a melegebb idő. Lassan érni kezd a málna. A jó megfigyelők már láthatnak is kisebb medverajokat, amint aggódva figyelik a bimbózó málnát. Drukkoljunk nekik. Ha ugyanis nem jutnak időben málnához (vagy esetleg utolsó mentsvárként sörhöz) akkor könnyen egy új fajta betegség tünetei mutatkozhatnak rajuk: a Bőborholdkór. Szegény kis macik egész éjszaka a tetőn bókálnak, és az újság általuk nehezen kiböngészhető rúnáit tanulmányozzák. De most hagyjuk magukra a brumikat és nézzük inkább a legújabb klubokat.

## KLUB

### Komló Fantasy és Szerepjáték Klub

Városi Gyermekek és Ifjúsági Ház  
7300 Komló 48-as tér 1.  
Péntek du.

Változás történt a hatvani klubnál.

### DARKLORDS Fantasy Szerepjáték Klub

Hatvan Ifjúsági Ház  
Minden szombat 9h-től.

Érdeklődni: **Oroszi Zoltán**, Hatvan Kölcsey u. 26.  
Tel: 37/341-119

Szerepjáték klub szerveződik **Tiszaföldváron**. Érdeklődni lehet: **Arany Sándor**, 5430 Tiszaföldvár, Ószőlő Fő út 64.

**Gyurgyák Tamás** is klubot szeretne **Ózdon**.

Címe: 3600 Ózd, Bercsényi M. út 84.

**Lentiben** szerveződik szerepjáték klub (M.A.G.U.S. & MERP) lelkes tagokat vár a következő címen: **Ifj. Boronyák József**, 8960 Lentő Béke u. 24. Tel: 92/353-311

## LEVELEK

**Dudogh Lászlónak** van egy kis problémája: „Valamikor réges-régen (93/október) ti írtatok a barbárok-ról egy kis összefoglalást. Ott olvastam egy ilyet, hogy barbár varázsló. Ellenben az Arcana-ban a barbár kifejezeten utálja a varázslókat, sőt még a varázstárgyakat is. Ráadásul a tulajdonság megkötései is teljesen mások a ti általatok leírtakhoz képest. Szeretném, ha kiegészítésként ezt is leírnád.”

Kedves László! Nekem is van egy kis problémám a leveleddel kapcsolatban: nem tudom, hogy kiegészítésként mit kellene közölnöm,(?) (a lektorral ketten együtt sem tudtuk biztosan eldönteni, hogy ide milyen írásjelet kéne tenni.) a leveledet, vagy pedig az Arcana barbár leírását. Ha az első, akkor az örömd már is meglehet, mert teljesült a vágyad, és a Lev. rovat aktív részese lettél. Ha a második a helyes megoldás, akkor sajnálkoznom kell, de gondolom te is belátod, hogy ezen az oldalon nincs hely ilyesmire. Egyébként megnéztem a kérdéses cikket, és szerintem a bevezetőjéből kiderül, hogy a cikk az AD&D **második** azaz 2. kiadásához készült. Ebben nincsen olyan kaszt, hogy barbár. A sok kaszt helyét a készletek (kit-ek) vették át, az ott közltek is kitek. Nem is beszélve arról, hogy a kitek opcionális szabályok, ha nem tetszenek, ne használd őket!

Egy aggódó levél: „És kérnélek, fejezd be a mértéktelen sörivást...Az alkoholizmusba bele lehet halni, és én szeretném, ha te vezetnéd még a Lev. rovatot. Egyébként a sörivásnak vannak mellékhatásai, is pl. roncsolja az idegrendszert, ami nálad már bekövetkezett, mivel te a FAHÉ című játékot játszod. Ha véletlenül sikerülne végig játszandod a FAHÉ-t légszíves értesítés engem jó?”

Kedves **Tamás!** Megnyugtatlak, hogy a sört mértékkel iszom. Az egység a korsó, és ennek valamely egész számú többszöröse a tényleges fogyasztás. A sör káros hatásait megfelelő mennyiségű kakaó (kb. 1 liter) és Coca-Cola (kb. 0.5-1.5 liter) ivásával ellensúlyozom. Így az utóbbiak káros tulajdonságai kiegyenlítik az előbbi hátrányait. Külön megnyugtatóan tájékoztatlak, hogy az utóbbiakat – a sörrel ellentétben – naponta fogyasztom. Az idegrendszeremmel semmi baj, a monitort még soha nem törtem össze, és billentyűzelemből is csak a harmadikat fogyasztom. Szerintem az első kettő is anyaghibás volt. A kalapácsnak pl. semmi baja nem lett.

## HUMOR

A Hatalom Letéteményesei küldtek egypár viccet. Ebből a vicctömegből (2 db volt) az első jobbnak találtam mint a másodikat.

– Hogy hívják az orkok nagyvárosát?  
– New Ork.

Ebből ki lehet találni, hogy milyen lehetett a másik. A hangos felolvasáson elmaradt a kitörő ováció.

Egy poén **Dudogh Lászlótól**. Szerintem veri az előzőt.

– Miért nincs rendszámtábla a trollok homlokán?  
– Mert 50 köbcenti alatt nem kell.

## PONTOSÍTÁS

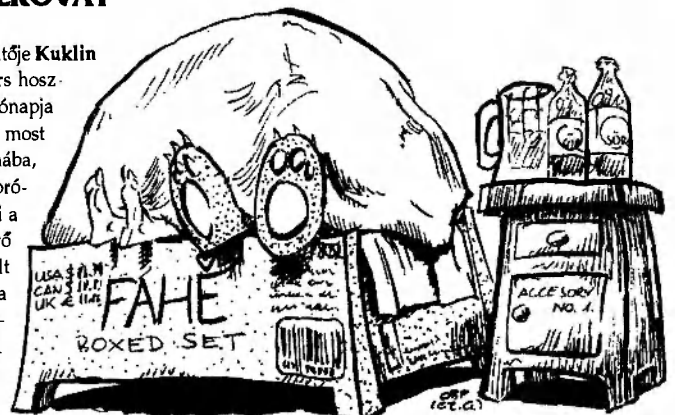
Az előző számban említett törpe karakteremet hosszas töprengés után mégsem Brutál Pedálnak, hanem Két-korsós Bulfinnak neveztem el.

## FELHÍVÁS

Szeretnénk itt, a lap hasábjain egy szerepjátékkal kapcsolatos vitarovatot indítani. Ez nem egy állandó rovat lenne, hanem a beérkező levelek számától függően, vagy a Lev. rovatban kapna helyet, vagy egy külön lapon. Kezdeti témának a következőt javasoljuk: mitől tápos egy parti, jó-e ha tápos egy parti, kell-e ez ellen küzdeni stb. Várjuk a véleményeket.

## IRODALMI ALROVAT

Ma ismét lapunk koszorús költője **Kuklin Alexander** kap szót. Ez a vers hosszúsága miatt már néhány hónapja a Verses Dobozban lapult, de most valami ősi átok kerített hatalmába, és úgy döntöttem, hogy megpróbálom kibetűzni, és begépelni a verset. A karakterfelismerő programunk teljesen lefáradt az archaikus kézírásán, így a saját bioscanneremet és írásszakértői gyakorlatomat (+1 írásszakértés) kellett használnom.



## Szukkubusz

Életerőt elszívó ölelés

Vad részegítő eragadtatása,

Mézédes csábító megtévesztés –

Szukkubusz szemeinek vonzó ragyogása.

Úgy mosolyog mint gyönyörű tündér,

Lágy kedves hangja mindent elfeledtet,

Simogatása megnyugvást ígér,

Gyógyít a sebekre és meleg szeretetet.

Nemrég itt járt egy újabb áldozat –

A Sötét Lovag, furcsa éjszakai vendég.

Kivételesen életben maradt,

Csak a rémálmaiban győzri még az emlék.

Átázottan a ködből megjelent,

A haja szétzilált, ruhája kissé tépett.

Terített asztal várta odabent,

Egy lány. A vándor még nem látott olyan szépet,

A legszebb nő kitöltötte a bort,

Aztán a sötét lovag barátságát kérte.

A harcos érezte: „Elvarázsol!

Bármit kívánhat tőlem, és megteszem érte!”

Néhányszor elment, újra visszajött,

És mindig boldogan. De valamit nem értett:

Nem volt ő olyan sápadt azelőtt,

Ahogy a tündérlányhoz először belépett.

Megmentette a kapott varázskard,

A gonosz jelenlétét érző léleklátó:

A penge haragosan megvillant,

És a bűbáj hatását végre szétszaggatta.

Aztán villámként vágásra lendült,

A Sötét Lovag alig bírta visszafogni.

Fejében minden helyére került,

De a Szukkubuszt mégsem akarta megölni.

Zord arccal lassan összezsomagolt,

Valamin sajnálkozott és a fejét rázta,

És közben keserűen mosolygott:

A démonnőt még mindig álomszépnek látta.

Az ereiben alig maradt vér.

Elment, az emélyítő gyengeségtől támolyogva.

Felriad néha: „Ísmét Ő kísér,

Vészt jósló éjszakában lidércfényként felragyogva!”

Előkerül a Léleklátó Kard:

„Ne gyere közelebb! Mert most nem kegyelmezek!

Habozás nélkül osztom a halált!”

Bár ne remegnének a pengét tartó kezek...

Kuklin Alexander

Ha valaki ezután még tud aludni, annak jó éjszakát. Aki nem tud, annak is. Bye.

Maci



# MEKTON II

Száguldó űrhajók, süvítő rakéták, dübörgő ágyúk, s ezek felett: egymásnak feszülő gigantikus robotok. Gondolom, több olvasónak ismerősek a hasonló jelenetek a műholdas tv csatornákról. Nem csoda, a japán rajzfilmgyártás tisztességes hányada foglalkozik velük, a nyugat meg vevő rájuk minden mennyiségben. Miért? A jó minőségű animáció, az izgalmas (és legalább az amerikaiaknál kevésbé sablonos) történetek miatt, na meg a robotokért.

Elvégre ki ne bújna szívesen efféle páncélba? És miért ne lehetne szerepjátékban megcsinálni? A kinti mániára válaszul az R. Talsorian Games kihozta Mekton című szerepjátékát, majd később ennek második kiadását, a Mekton II-t.

A Mekton II tehát egy sci-fi RPG. Benne egy, a japán rajzfilmek – angolul az anime-ek, japánul a mangák – által támasztott követelményeknek teljesen megfelelő világon játszhatunk – az Algol-rendszerben.

Ennek a naprendszernek a hasonló nevű bolygójára zuhant le másfél évezreddel ezelőtt a mára már letűnt és összeomlott Bendar Birodalom telepeseinek egy űrhajója, miközben a rettegett lények, az Aggendik flottái elől menekült. A megmenekült emberek egy Aggendi támadás után szétszóródtak a bolygón (az Aggendik azóta nem jöttek vissza). Az ezt követő évszázadok alatt kialakultak a birodalmak: az északi pólus kontinensét uraló Elaran Szövetség, a déli pólus Kargan Birodalma, a kettő között lévő Szigetvilági Szövetség és a régi űrhajóroncsot birtokló Muriai Technokrácia – ők a tudományok letéteményesei s többek között a harci robotok újralfeltalálói.

A bolygón csak mostanában kezd normalizálódni a helyzet. 1325-ben fedezték fel, hogy az Algol egy masszív jégkorszak küszöbén áll; nem sokat kellett várni arra, hogy a két sarki nagyhatalom egymásnak ugorjon a melegebb éghajlatú Szigetvilág területeiért. Aztán 1518-ban a muriaiak megoldást találtak az eljegesedés ellen: tervük alapján a viláűrben hatalmas tükröket építettek, melyek a nap sugarait irányítják a bolygóra, így melegítve azt. A két régi ellenség viszonya megszelídült valamelyest, hidegháborúhoz vált hasonlatossá. Elkezdődött az űr benépesítése: mind egyik hatalom kolóniákat helyezett ki, s mostanra az egyik „közös” gyarmat, a Dion bányahold függetlenné válását fontolgatja. Ezekén kívül még egy új tényezője van a világnak: az Axis nevű terrorista szuperszervezet.

És most lássuk, milyen rendszer kíséri kalandjainkat ebben a fura világban. A játékhoz elég a 93 oldalas alapszabályzat és pár hat- és tízoldalú dobókocka.

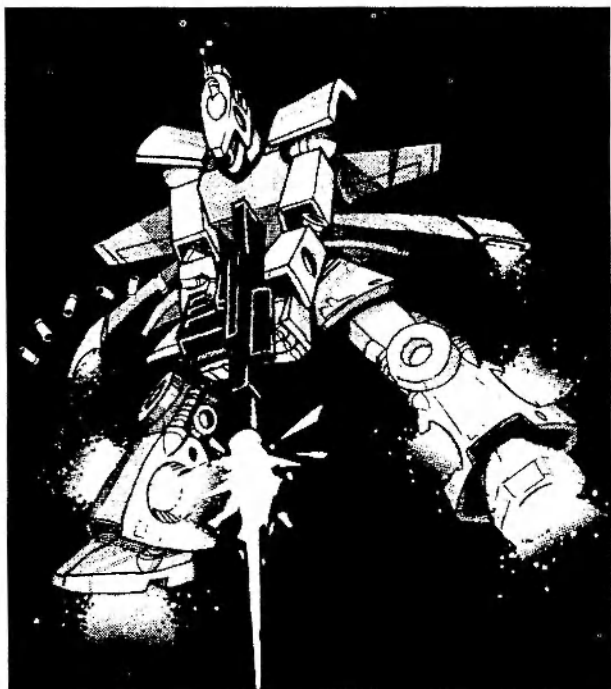
A karaktergenerálásnál első lépésként

10D10-et kell dobni; a dobások összegét lehet szétosztani a tulajdonságok között. Ezek a következők: Intelligencia, Reflexek, Technikai érzék, Szerencse, Hidegvér (ez egyben hatással van a megjelenésre is), Szépség, Mozgási ráta, Test (ez az erő és az állóképesség együttesen), Képzettség (ennek a tulajdonságnak az alapján kapunk képességekre költendő pontokat) és végül Pénz. Ezt követően eddigi életünket kell megalkotnunk: a családi hátteret, a barátokat és ellenségeket, a szerelmeket (élőket és néhaiakat); majd a jellemünket és konkrét fizikai megjelenésünket. Erre a részletes életrajzra szükség van, az anime-ekben elég ritka a spontán hősködés, sokkal inkább valamilyen régebbi esemény vagy bosszúvágy motiválja a szereplők tetteit.

Ezek után vásárolhatunk képességeket. Az alapkönyvben 51 található, de nyitva áll a lehetőség újabbak készítésére is. Használatuk igen egyszerű: a képesség értékét és egy 1D10 dobás eredményét kell hozzáadni a képesség alapjául szolgáló tulajdonsághoz. A sikerhez az eredménynek nagyobbnak kell lennie, mint a mesélő által a helyzetnek megfelelően meghatározott szám vagy esetleg a vetélytárs dobása. Bár az alapkönyvben nem esik szó róla, az egyik kiegészítés segítségével pszionikus képességeket is használhatunk. A könyvben ezután a felszerelés, majd a harcrendszer jön. Utóbbiról elég annyit elmondani, hogy a harci képességek megdobására és a mellékelt hextábla használatára épül.

Az egyik legérdekesebb rész a robottervezésről, a *mektonok* készítéséről szóló fejezet. Az itt leírt szabályok szerint mindenki létrehozhatja saját gépét: a teljes szerkezet súlyából származtatott konstrukciós pontokért lehet különféle testalkotókat (karok, lábak stb.) és kiegészítőket (fegyverek, tartalék szenzorok stb.) venni. A kiegészítők a testalkotókban található üres helyekre kerülnek, így azoknak számát is csökkentik. A mektonok ára konstrukciós pontjaik számából adódik.

Ennyi a rendszer. Senkit ne tévesszen meg az, hogy az egyik leghosszabb fejezet a harcé, ez nem afféle üsd-vágd játék. Algol világa bővelkedik az intrikákban és az olyan helyzetekben, ahol a fegyver nem jelent megoldást. (Ennek jó példája az Operation: Rimfire modul, melyben a karaktereknek Lord Dremmond-ot, a fanatikus nihilista Axis vezért kell elkapniuk. Ehhez a kalandhoz már szükséges a Mekton Techbook kiegészítő is.) Akik szeretik a japán rajzfilmek e fajtáját, ajánlom, próbálják ki ezt a játékot.



# MITOLÓGIAI ABC

## Oni

*Háromszemű démon a japán mitológiában*

Mítosz: Az onik gyakoriak a japán népmesékben. Megjelenésük ördögszerű: kilenc láb magas, háromszemű, szarvas, agyaras, rendkívül szőrös, gorilla formájú lények. Három ujjuk van a kezükön és három a lábukon. Bőrük rózsaszíntől a vörösig változó, néha kék vagy szürke. Fegyverként hatalmas fakalapácsot vagy vashegyű dárdát forgatnak. Ruházatuk általában csak egy tigrisbőrből készített ágyékkötő (a testüket fedő dús szőrzet miatt ruhára nincs igazán szükségük).

Az onik rosszindulatúak, kegyetlenek és élvhajászok. Ez utóbbi jellemvonásuk nem egy mesében középpontba kerül:

„Egy csodaszép, fiatal menyasszony és mamája együtt utaztak a folyón, látogatába a leány vőlegényéhez. Hirtelen köd ereszkedett alá, és a menyasszony eltűnt.

Az anya természetesen rögvést keresni kezdte leányát. Keresés közben betévedt a folyóparton álló apró szentélybe, ahol egy különös, sötétbőrű papnő fogadta. Menedéket ajánlott fel neki, majd jóslatot mondott, miszerint a menyasszonyt egy csapat vad oni rabolta el. Az anya faggatására a papnő elárulta, hogy az onik a folyó túlsópartján álló várkastélyban laknak. Elmondta, hogy az anyának át kell kelnie a hídon ahhoz, hogy eljusson a várhoz. Csakhogy a hidat két vérengző kutya őrzi. A papnő tanácsokkal látta el az anyát, majd szentélyével együtt hirtelen eltűnt.

A papnő szavára hallgatva a leány anyja megvárta, amíg az ebek elszenderedtek, majd átlöpött a híd túloldalára. Hamarosan rálelt a

várkastélyra. Besettenkedett a kapun, és megkereste lányát. Szerencsével járt – a fiatal menyasszony örömmel üdvözölte anyját. A viszontlátás öröme nem tartott soká, mert felhangzott az oni-vezér dörgő hangja. A lány rögvést elrejtette mamáját, s mire az oni a leány hálószobájába lépett, már semmit sem vehetett észre.



Az oni-vezér azonban nem ok nélkül tört be a leány szobájába. Volt neki egy mágikus növénye, melyen mindig annyi virág termett, ahány ember éppen a palotában tartózkodott – jelenleg kettő.

Amikor a felbőszült szörnyeteg kérdőre vonta a leányt, az hirtelen szóhoz sem jutott. Majd eszébe ötlött valami. Azt mondta, hogy terhes, babát vár. Az oninak mindhárom szeme elkerekedett, majd harsányan kiáltva mulatságra, ünneplésre hívta társait – roppantul örült, hogy apa lett. A hatalmas tivornya során a szörnyek a két őrzőkutya is befalták.

Amint a leány és anyja meghallották a bortól álomba zuhant „apa-jelölt” és a többi oni részeg hortyogását, menekülni kezdtek. Elkötöt-

tek egy csónakot, majd a folyó áramlatára bízták magukat.

A részeg oni-vezér azonban felébredt, s amikor észrevette, hogy a leány elmenekült, retentő dühös lett. Felverte társait, s együtt rohant velük a vízpartig. Ott meglátták a távolodó ladikot. A dühös onik a földre vetették magukat, és

elkezdtek kiinni a folyó vizét.

A leány és anyja hirtelen azt tapasztalták, hogy megfordul a folyási irány. Nem csoda, hiszen az onik hihetetlen mennyiségű vizet nyeltek magukba. Már-már úgy tűnt, hogy minden remény elveszett, amikor ismét megjelent a papnő, ezúttal a levegőben lebegve. Ismét jó tanáccsal látta el az anyát.

A javaslata pedig az volt, hogy mind a leány, mind az anya oldják meg ruháikat, vetkőzzenek mezítelenre.

Az onikat elbűvölte a ruhátlan nők látványa, olyannyira, hogy gyomrukba visszaömlött a folyó vize. Így menekült meg a leány és az anya.

A papnőről kiderült, hogy valójában egy mágikus szobor. Segítségéért cserébe azt kérte, hogy a szentélybe építtessen más szobrokat is a család.”

Ez a történet sok mindent elárul az onikról. Kiderül, hogy az onik távol eső várkastélyokban élnek, kisebb csapatokban. Mindig van egy vezér, a többi szörny a vezető szolgájának tekinthető. Nem ritkán kutyákat vagy tigriseket használnak őrként, amelyeket időről időre cserélni kell, mert egy-egy nagyobb lakoma során bizony terítékre kerülnek.

A történet még egy fő jellemzőjét árulja el az oniknak: szaporodásukhoz ember lányokra van szükségük (vagy legalábbis saját fajuk nőstényeit nem kedvelik). Az onik nemegyszer fiatal leányokat rabolnak el. Egy-egy oni-vezérnek számos háremhölgye van.

RPG: Az oni, mint már írtam, gyakori a japán népmesékben, így érthető, hogy a legtöbb „Ori-





ental" játékban találkozunk vele. Megtalálhatjuk többek között a Szerepmester (Rolemaster) **Oriental Companion**jában és az **AD&D Karatur Compendium**ában. Az előzőben az onikat három csoportra bontják, méretük szerint. Az onik itt démonnak számítanak, megidézhetőek vagy elűzhetőek. Harcban testi erejüket használják, csak a legkiválóbbak képesek közülük varázslat használatára.

A Kara-turban az onikat szintén három csoportra bontják. A **közönséges oni** nem más, mint a mitológiában szereplő szörny. Kegyetlen, gyilkos teremtmény, pusztán az ölés öröméért is gyilkol. Két hatalmas kétkezes pallossal harcol. Mágikus képességei is vannak, képes alakot váltani, repülni, láthatatlanná válni, félelmet kelteni stb. Néhány kivételes képességű, még izzórezet is képes köpni ellenfeleire. Bár rendkívül gonosz lények, mégis büszkék, és bizonyos elferdült értelmezés szerint becsületesek is. Tetteikre büszkék felvállalják őket, ha valaki szemtől szembe harcra hívja ki őket, elfogadják a harcot, a büszkeségük nem engedi, hogy csaljanak.

Az onik második alfaja az AD&D-ben a **Go-Zu oni**. Ők fajuk legerősebb egyedei. Ellentétben a közönséges onikkal, ők nem gonoszak. A Go-Zu onik a Mennyei Császár szolgái. Öltözetük, megjelenésük is ehhez igazodik. Gazdagon dí-

szített páncélt és drága palástot viselnek. De alakjukban is eltérnek a közönséges oniktól, nagyobb természetűek, fejük akár a bikáé. Két szarvukat gyakran használják harc közben is.

A Me-Zu onik, fajtájuk legnemesebbjei. Alkatra karcsúbbak társaiknál, fejük a lovakéhoz hasonlatos. Akár a Go-Zu onik, ők is a Mennyei Császár szolgái, sőt magasabb rangban állnak bikafejű fajtestvéreiknél. A hétköznapi világban csak ritkán találkozhatunk velük – csak ha küldetések leszólják őket a Földre. Azontúl, hogy számos mágikus képességük van, varázsolni is képesek.

**Tanácsok oni-vadászoknak:** Ha harcba keveredünk egy közönséges onival, legfontosabb, hogy megosszuk a figyelmét. Egy átlagos kalandozót néhány pillanat alatt elintéz egy oni. Próbáljuk kihasználni azt, hogy az oni, az ogárhoz hasonlóan, elég buta, lassú felfogású. Egyszerűbb ellene ésszel győzedelmeskedni, mint erővel. Vigyázzunk vele. Bár nem okos teremtmény, de születése óta rendelkezik mágikus képességeivel, melyek olyanok a számára, mint számunkra a járás vagy a lélegzés – ösztönösen és ügyesen használja őket.

A Go-Zu és Me-Zu onikkal nem valószínű, hogy találkozunk, ritkán érintkeznek földi lé-

nyekkel. A Mennyei Birodalom nemeseinek, a szellem-uraknak szolgái. Ha találkozunk valamelyikükkel, biztosak lehetünk benne, hogy éppen valamilyen küldetést teljesít. Ilyenkor legjobb elkerülni. Mind a Go-Zu oni, mind a Me-Zu oni életveszélyes a harcban. Mind fizikailag, mind mágikus tekintetben elsőrangú harcosok.

**Mesélőknek:** Az onikat az ogárokhoz hasonlóan használhatjuk. Bár mágikus képességeik miatt azoknál sokkal veszélyesebb ellenfelet jelentenek a partink számára.

Mint minden esetben, ha egy lénynek vannak mágikus képességei, itt, az oninál is gondoljunk bele abba, hogy hogyan használjuk majd ki ezeket a képességeket.

Az Alakváltás (*Polymorph Self*) képesség kiválóan felhasználható. A békés vándornak álcázott oni kivívhatja a parti barátságát, majd orvul támadhat. Folyamatosan új és új alakokat felvéve komoly feladat elé állítja a partit, ha azok el akarják kapni. Ha menekülnie kell, Láthatatlanság (*Invisibility*) képességét, ha gyorsan kell haladnia Repülés (*Fly*) vagy Felhő trapéz (*Cloud Trapeze*) képességét használhatja.

-mm-

## SÁRKÁNSZÍV-ROHAM 2

### ORSZÁGOS FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉKOS TALÁLKOZÓ

A *Sárkányszív és Bungis' Lair Szerepijáték klub* varázslói 1994. 07. 15–17-ig ismét fészabadítják a mágia elemi síkját és megidézik a hazai szerepijáték élvonalát. Győrött, a *PSVMK Ifjúsági Házban*.

#### MEGHÍVOTT VENDÉGEINK:

Szendrei Tibor festőművész és varázslatos kiállítása  
Cherubion Kiadó – Bihon Tibor, Kornya Zsolt  
Valhalla Páholy – Novák Csanád, Gáspár András, Nyulászi Zsolt  
Magyar Fantasy Egyesület  
Számszeríjász bemutató  
Szerepijáték verseny (MERP, M.A.G.U.S.)

Schweier László SF filmtörténeti előadása  
NAZGUL – egy fanzin története  
Bíborhold Magazin – Massár Mátyás, Kodaj Dániel, Tihor Miklós  
Túlélők Földje Játékos Találkozó  
Non-stop fantasy filmek  
Vendégünk Magyarország két legjobb RPG szaküzlete!

**Bemépti díj 200 Ft/nap, a Cherubion Könyvklub tagjainak csak 150 Ft/nap. Szállás kollegiumban, már 14-én éjszakára is.**

**Jegyek a helyszínen válthatók, a szállásigényt kérjük mihamarabb jelezni. Jelentkezni részletes programot és Túlélő Kalauzt kérni felbélyegzett, megcímezett válaszboríték ellenében a következő címen lehet:**

**PSVMK Ifjúsági Ház 9022 Győr, Árpád u. 44. Tel: 96/327-466**

**A borítékra írjátok rá: „Sárkányszív-ROHAM”**

**Minden Bátor szívű Kalandozót szeretettel várunk!**

### Tűzkorbács (Invokáció/Evokáció)

Szint: 2  
Hatótáv: 0  
Komponensek: V, S, M  
Időtartam: 2 kör + 2 kör /szint  
Varázslási Idő: 4  
Hatótér: három méter hosszú  
lángcsóva  
Mentődobás: nincs

Ez a varázslat egy három méter hosszú, ostorként használható lángcsóvát hoz létre. A tűzkorbácsot csak a varázslatot elmormoló mágus használhatja.

A fegyver sikeres támadás esetén 3d4 HP-t sebez. A varázsló THAC0-ja 2-vel jobb, ha a tűzkorbácsot használja.

A fegyver hozzátétőlegesen annyi fényt áraszt, mint egy fáklya. Ha a mágus út vele, akkor a korbács erősen felizzik. A varázslat időtartalmának lejártával az ostor sercegések közepette kialszik.

A fegyver használhatatlan tűzre immúnis lények ellen.

Materiális komponens: árvalányhaj és egy korbács (a korbács nem semmisül meg).

### Az Élet Lángja (Átalakítás)

Szint: 6  
Hatótáv: 20 méter + 2 méter /szint  
Komponensek: V, S, M  
Időtartam: 3 kör  
Varázslási Idő: 4  
Hatótér: 1 személy  
Mentődobás: speciális

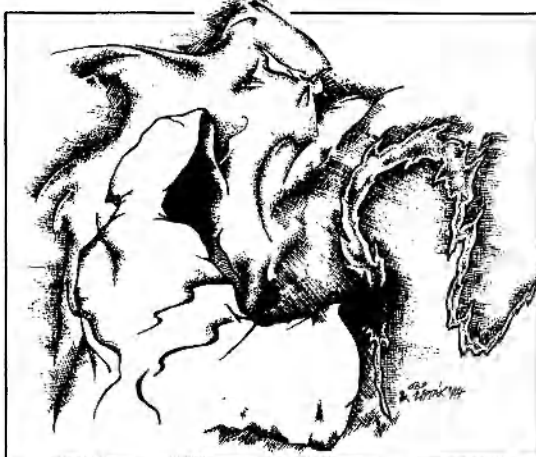
Ezzel a varázslattal a mágus képes egy lény belső hőjét a végsőig felfokozni. A folyamat három kör alatt éri el csúcst. A mágusnak csak a beindításkor kell koncentrálnia (varázslás), a továbbiak már maguktól lezajlanak.

Az első körben az áldozat rosszul lesz, különös, füllesztő meleget érez, bőre vörösés színt ölt. Ebben a körben 1d6 HP-t vesz, mely felezhető sikeres varázslat elleni mentődobással.

A második körben hólyagok keletkeznek az áldozaton, bőrén égett sebek tűnnek fel, ebben a körben 2d6 HP-t vesz, valamint elveszti egyensúlyérzékét, és cselekvőkészsége is jelentősen csökken (-4 támadásra, AC-re, mentődobásra, Ügyesség és Erő megdobásokra). Ebben a körben újabb varázslat elleni mentődobást kell dobni. Siker esetén a sebződés feleződik, valamint az áldozat kevésbé lesz dezorientált (-2 támadásra, AC-re, mentődobásokra, és Erő illetve Ügyesség megdobásra).

A harmadik körben az áldozat lángra lobbán. Ha van rajta ruha vagy bármilyen éghető anyag, az tüzet fog. Ebben a körben az áldozat 4d6 HP-t vesz, valamint elveszti cselekvőképességét, kinyílna a földön vonaglik. Ismét mentődobást kell dobni, siker esetén a sebződés feleződik, valamint az áldozat megtartja, korlátozott mértékben, cselekvőkészségét. Ez esetben a második körben leírtak érvényesek rá (-4 támadásra, AC-re, mentődobásokra, és Erő illetve Ügyesség megdobásokra).

A negyedik körben a karaktert minden belső hője elhagyja, dideregni kezd, de ez további sebződést már nem jelent. Természetesen ha az alany ruhája tüzet fogott,



akkor újabb égési sérülések keletkeznek, ennek mértékét a DM dönti el.

Ha varázslóra, papra vagy egyéb mágiahasználóra mondják rá ezt a varázslatot, az a második illetve harmadik körben képtelen varázsolni, ha a mentődobását elrontotta (a második és harmadik körben lehetetlenné válik az áldozat számára az összpontosítás, ami elengedhetetlen feltétele a varázslásnak). A sebződést mindig a kör végén kell kidobni, míg a csökkentő értékek kör elejétől érvényesek.

A harmadik körben a karakter testével érintkező tárgyakkal normál tűz elleni mentődobást kell dobniuk, sikertelenség esetén lángra lobbannak (ez érvényes varázstárgyakra is).

A tűz nem oltható el semmilyen hétköznapi módon. Hiába veti az áldozat vízbe magát, továbbra is érvényesül a varázslat, hiszen a hő belülről származik, nem kívülről. Mágikus ellenvarázslal (*Dispel Magic*) megszüntethető a varázslat hatása, természetesen az addig elszenvedett sérülések nem gyógyulnak be.

A varázslat saját belső hővel nem rendelkező lényekre (élőholtak, gólemek stb.), valamint tűzre immúnis lényekre (tűzelemetál, vörös sárkány stb.) nem hat.

A mágia ellen véd a Védelem a tűztől (*Protection From Fire*) és az Ellenállás a tűzzel szemben (*Resist Fire*), de nem véd a Tűzpajzs (*Fire Shield*).

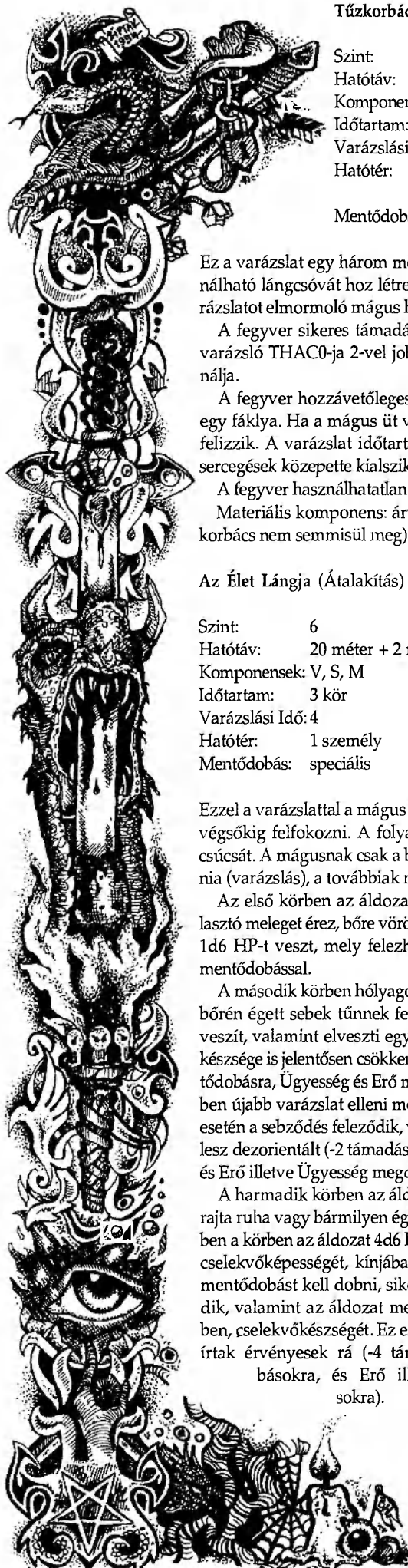
Anyagi komponens: foszfor és kígyónyelv.

### Lángok Hálójá (Védelmesség)

Szint: 4  
Hatótáv: 30 méter  
Komponensek: V, S, M  
Időtartam: 1 forduló/szint  
Varázslási Idő: 4  
Hatótér: 100 köbméter/szint  
Mentődobás: 1/2

Ez a varázslat ujjnyi vastag, vörösén izzó lángfonalakat hoz létre, melyek pókhálószerűen behálózzák a varázslat területét. A varázslat elhelyezésétől függően kétféleképpen működhet.

Amennyiben olyan helyen hozzák létre, ahol van mihez kapcsolódnia a hálószerűségnek, akkor teret tölthet be a varázslat (ilyen eset egy szoba betöltése, sziklákhöz vagy egyéb, nem éghető anyaghoz kötés). Amennyiben nincs mihez kötődnie a hálószerűségnek akkor a háló a földre zuhan, és beborítja a talajt.





Amennyiben egy *Lángok hálójával* beborított területen valaki mozog, akkor az át- és áthalad egy-egy tűzfonalon, és égési sebeket szenved. Mozgásnak számít a futás, gyaloglás, harc, szomatikus komponenst igénylő varázslat elmondása, stb. (a nem-mozgás azt jelenti, hogy a területen tartózkodó lények olyan pózokat vettek fel, hogy elkerüljék a tűzfonalakat, ha ebből kimozdulnak, akkor automatikusan sebződnek.) A sebződés nagysága függ attól, hogy milyen méretű a lény.

Méret	Sebződés
Apró (S)	1d6
Közepes (M)	1d10
Nagy (L)	2d8
Óriási (H)	3d6
Gigantikus (G)	3d8

Amennyiben a háló a földre zuhan (nincs mihez kapcsolódnia), akkor a sebzések felezettek.

Minden körben, amikor a varázslat területén belül tartózkodó lény mozgást végez, mentődobást kell dobnia varázslatok ellen, ha sikeres, akkor csak feleannyi sebzést szenved (földön fekvő háló esetén csak negyedannyit).

A háló fonalai között közelítőleg 15-30 cm-es hézagok vannak. Harminc centinél kisebb lények sikeres mentődobás esetén sebződés nélkül átkelhetnek a *Lángok hálóján*. Őt centiméternél kisebb lények könnyedén kikerülnek a tűzfonalakat, ők sebződés nélkül áthaladhatnak a varázslat hatóterületén.

A varázslatot olyan helyre is rá lehet mondani, ahol élőlények tartózkodnak, ilyen-azok a nagyságuktól

függően sebződnek (sikeres mentődobással felezhetik a sérülést).

Fontos, hogy a tűzfonalak nem égetnek a felszínükön, és hőt sem bocsátanak ki. A sérülést az okozza, ha valaki áthalad egy ilyen fonalon. Éppen az előbbi okból kifolyólag ez a varázslat nem okozhat tüzet, amit érint azt megégeti, de a tűz nem terjed tovább. Attól, hogy valaki áthalad egy tűzfonalon a fonál nem szakad el, hiszen anyagtalan – tűzből van.

A hálók élőlényekhez nem kapcsolódnak hozzá. Olyan teremtményekre, akik immúnisak a tűzre, a varázslat nem hat.

A varázslat létrehozásához szükséges materiális komponens egy széndarab, valamint egy zsinór vagy fémszál.

## Gőzlehelet (Invokáció / Evokáció)

Szint:	2
Hatótáv:	0
Komponensek:	V, S
Időtartam:	pillanatnyi
Varázslási Idő:	2
Hatótér:	speciális
Mentődobás:	1/2

A varázslat elmondása utáni pillanatban a mágus képes forró gőzt fújni ellenfeleire. A szájától elinduló gőz kúp formában terjed. A kúp magassága (azaz a hosszúsága) hat méter, alapkörének átmérője (azaz a kúp végének szélessége) szintén hat méter.

A hatóterületen belül tartózkodók a forró gőz miatt égési sérüléseket szenvednek. A sebzés mértéke 1d4+1 pont, ez a varázsló minden második szintjén további 1d4+1 ponttal növekszik (azaz 1—2. szinten 1d4+1, 3—4. szinten 2d4+2, 5—6. szinten 3d4+3 HP, s így tovább). A varázslat maximális sebzése 5d4+5 HP. Sikeres varázslatok elleni mentődobás felezheti az elszenvedett sérülést.

A varázslat tűztől, hőtől védett és tűzre immúnis lényekre nem hat.

## Lávafolyam (Idézés)

Szint:	5
Hatótáv:	0
Komponensek:	V, S, M
Időtartam:	1 kör/szint
Varázslási Idő:	5
Hatótér:	5 méter széles, 3 méter/szint hosszú téglalap
Mentődobás:	1/2

A varázslat hatására a mágus kitárt karjai közül láva ömlik elő. Az özönlő folyam egy kör alatt eléri teljes nagyságát. A lávatömeg a varázslat időtartalmának lejártáig az adott helyen marad, majd egy kör alatt eltűnik. Amennyiben a mágus nem vízszintes területen hozza létre a varázslatot, akkor a lávafolyam lassan hömpölyögve ömlni kezd lefelé. A mozgás sebessége függ a lejtő meredekségétől.

Meredekség	Sebesség
0 foktól 15 fokig	egy helyben marad
16 - 30	3 mozgás
31 - 45	6 mozgás
46 - 60	9 mozgás
61 - 75	12 mozgás
76 - 85	24 mozgás
85 felett	Zuhan, az áldozat, akire ráesik, három méterenként további 1d6 sebzést kap.

A kiömlött lávára nincs hatással a Mágikus ellenvarázs (*Dispel Magic*), de Jégkúppal (*Cone of Cold*), Jégviharral (*Ice Storm*) vagy hasonló varázslattal kioltható.

Azok a lények, akik a kiömlő láva útjába kerülnek, a létrehozó mágus szintjeként 1d4 pontot sebződnek. Azaz egy 12. szintű mágus által létrehozott *Lávafolyam* 12d4 pontot sebez. Sikeres varázslatok elleni mentődobás felezi a sebzést. A varázslat lejártáig a láva nem tűnik el, ezért az adott területen tartózkodók minden egyes körben újra sebződnek (ez is felezhető sikeres mentődobással).

A lávafolyam mérete függ a létrehozó mágus szintjétől. Míg a folyam szélessége mindig 5 méter, addig hosszúsága 3 méter, szorozva a mágus szintjével, azaz egy 12. szintű mágus 36 méter hosszú lávafelületet képes létrehozni.

A varázslat nem hat tűzre immúnis lényekre.

A láva útjába kerülő éghető anyagok lánggra lobbanhatnak, ilyen tárgyakra mágikus tűz elleni mentődobást kell dobniuk.

A varázslathoz szükséges materiális komponensek egy bazaltdarab és egy salamandra szív.

-mm-



# MASSAR MÁTYÁS

# Az áruló tör

Az alábbi AD&D kalandmodul 4–6, 3–4. szintű karakternek íródott, akiknek lehetőleg jó jelleműnek kell lenniük (vagy az átlagosnál jóval kíváncsibbnak). A kaland jellemzője, hogy inkább az agyat tornáztatja meg – így karakterek inkább ötletekért, működő tervekért kapnak TP, mintsem leölt szörnyekért.

Játékosok természetesen ne olvassák el a modult!

## Prológus

Báró Edward Salanor halálos ágyán magához rendelte a lelkészt, hogy az papírra vesse végrendeletét. A végrendeletet aztán zárolták a báró kastélyától fél napi járóföldre elhelyezkedő Ithul város főtemplomában. A papok azt a különös utasítást kapták, hogy csak akkor nyissák majd fel a lepecsételt levelet, ha a báró fia – törvényes örököse –, Edonnon Salanor meghal. A végrendelet tartalma feltehetőleg titokban is maradt volna egészen a fiatal báró haláláig, ha a sors máshogy nem rendel.

A lelkész, aki annak idején a végrendeletet leírta, egy napon ajándékokkal megrakott szekérré ült és két lelkész társával, valamint öt főnyi katonai kísérettel útnak indult Ithul városából a szomszédos Ardonba. Az úton azonban rablók támadtak rájuk, lemészárolták a kísérőket, fogságba ejtették a lelkészt és rendbéli társait.

Az este egy barlangban találta a lelkészt, aki egy hevenyészve összedobált tűzrakás mellett ült megkötözött kézzel és várakozott, hogy döntően a rablóbanda vezére, kérjenek-e a papokért váltságdíjat, vagy egyszerűen végezzék ki őket. A szerencsétlen ember meredt szemmel figyelte a szomszédos tűzrakásnál ülő rablóvezért, aki két társával beszélgetett. Nem, nem is a rablót nézte, hanem a széles vállú fickó bal kézfejen látható különös formájú anyajegyét, amely Salanor bárói családjának sajátja...

Miután a rablóvezér kiszedte az információt a lelkészből, aki az életéért rettegve megszegte vallásának törvényét – a titoktartást –, hosszú percekig a tüzet bámulta.

Másnap reggel Mordren – így hívták a rablóvezért – útnak indult Ardon felé. Eltökélte magát. Miután tudomást szerzett arról, hogy minden kétséget kizárólag Edward Salanor törvénytelen fia, és hogyha Edonnon Salanor, a jelenlegi báró törvényes örökös nélkül halna meg, ő örökölné a teljes vagyont – mert így szövelt az elhunyt nemesúr végrendelete –, a rablóvezér nem habozott sokáig. Lovát vágára ösztökélve, aljas tervvel a fejében rohogott Ardon felé, hogy találkozzon az ottani tolvajcéh vezetőjével. Mögötte hamvadni kezdett a máglya a papok és a szerencsétlen lelkész elszenesedett teste felett.

Ennek az eseménynek immáron másfél éve. Mordren már négy alkalommal is küldött orgyilkosokat mostohaestvére ellen. Az Edonnon Salanor elleni merényletek azonban a mai napig sikertelenek voltak. Természetesen a második eset után a báró rádöbben, hogy valaki az életére tör. Zsoldosokkal erősítette meg palotáját, amelyet mostanság nem is igen hagy el, komoly fejtörést és bosszúságot okozva ezzel ismeretlen ellenfelének, Mordrennek. A kegyetlen rablóvezér, Edward Salanor törvénytelen, szerencsétlen sorsú fia azonban nem adta fel. Hajtja a vagyonszerzés tébolyult vágya, valamint a tudat, hogy ő az idősebb fiú, s a valóságban őt illetné az örökség. Arról, hogy az anyja nem nemes hölgy, csak egy egyszerű vándorénekesnő, nem tehet. Mordren soha sem felejt el a megaláztatottságot, a koplalást és a megvetést, amiből gyerekkorában oly sokat kapott. Bosszút akar állni, mindenáron.

A palotájába bezárkózó Edonnon azonban lehetetlennek tűnt megölni. Egészen mostanáig. Mordren fülébe is eljutott a hír, hogy elvonultan élő testvére esküvőre készül. A rablóvezér a leghozzáértőbbeket küldi el ez alkalomból, hogy véget vessenek féltestvére életének: a Fekete vipérákat.

Bár teljes jelenlegi vagyonát fel kellett ajánlania, mégsem töprengett sokáig. Ez érthető is. Ha a báró megnősül, akkor nemsokára gyermekáldás is várható. És akkor ő, Mordren, az elsőszülött, lemondhat a mesés vagyonról...

## Szereplők

Báró Edonnon Salanor — a jelenlegi báró, Edward Salanor fiatalabb, törvényes fia.

Mordren — Edward Salanor idősebb, törvénytelen gyermeke. Rablóvezér. Célja mostohaöccse elveszejtése. E célból bérelte fel a Fekete vipérákat is. Khasra — A Fekete vipérák vezére. Illuzionista.

Shaer'non, Madhaer, Al'magare — A Fekete vipérák. Orgyilkos alakváltók.

Bernard Moren — A Kétrófös ponty nevű fogadó tulajdonosa. Messze földön híres szakács. Edonnon báró esküvőjén az ő feladata az étel elkészítése.

Elma Moren — Bernard Moren természetes felesége. Mint az egész Moren család, ő is férjével tart az esküvőre.

Richard Moren — A fogadóspár fia. Kiválóan ért a lovakhoz - és felettebb jöképű.

Martha Moren — A fogadós leánya, fiatal fruska. Arcán, a szeme és a halántéka között hosszúkas heg húzódik.

Brand Alkeon — Idősödő dalnok, a Fekete vipérákat üldöző férfi. Kegyetlenül kivégzett tanítványáért, fogadott fiáért akar bosszút állni a négytagú orgyilkosbandán.

Dranon Cavillo — A báró testőrvézére, délvidéki harcos. Erős, gyors, kiszámíthatatlan, de életét adná uráért. Messze délen, egy Amaril nevű városban kétszer egymás után is megnyerte az ottani császár által kiírt gladiátorversenyeket. Aztán, mivel összetűzésbe keveredett egy magasrangú tisztviselővel, menekülnie kellett.





A kaland nagyobb része Ithulban játszódik, ezért érdemes külön figyelmet szentelni ennek a városkának.

Ithulnak mintegy 5000 fős lakossága van. Az itt élők nagy része mezőgazdasággal és állattenyésztéssel foglalkozik. Jelentős még a halászat, hiszen Ithul a róla elnevezett Ithuli-tó partján fekszik. Számos kézműves, mesterember és jópár kereskedő tartózkodik még a város falai között. Híres a város főtemploma – nemcsak gigászi mérete, hanem jelentősége miatt is. A város nevezetességei közé tartozik még a Kétrőfös ponty, mely messze földön híres kiváló ételéről.

## A Kaland

### I. epizód: A Kétrőfös ponty

A történetünk onnan indul, hogy a parti napszállta előtt megérkezik Ithulba. Az órség nem éppen barátságos hangon tájékoztatja őket arról, hogy nem kedvelik a fegyveres idegeneket, mert azok rendszerint csak bajt hoznak a városra. A fegyvereiket nem veszik el tőlük, de elég egyértelműen jelzik, hogy amíg a városban tartózkodnak, hagyják fegyvereiket a szálláson. A kapuórség vezetőjét alakítva kötözködünk egy kicsit. Ha – mint kapuőr – összeveszünk a parti valamelyik tagjával, az később jól használható lesz majd (a kapuőrök úgy emlékeznek vissza majd a parti tagjaira, mint goromba, gyanús kötekedőkre).

Ha szállás után érdeklődnek, a megkérdezettek a Kétrőfös pontyba küldik őket (bár a városkának több fogadója is van). A fogadó a városközpontban található. Magas, kétszintes épület. Falait futónövények díszítik, előtte kikövezett út. Még e késői órában is fény és vidám zajongás foszlányai áradnak felőle.

Ha a parti belép az ajtón, a fogadó éttermi részébe ér. Erős faasztalokat, székeket, hatalmas kandelábereket, mulatozó helybelleket láthatnak. Az egyik üres asztalhoz letelepedő csapatához nem sokára egy mosolygós, nagydarab, kötényes férfi lép – a fogadós, Bernard Moren. Etelt és szállást kínál fel nekik. Mindkettő drágább, mint a megszokott ár (kétszeres), de ha a csapat hozzálát elfogyasztani a vacsoráját, a kiváló ízek feltehetőleg feledtetik velük a magasabb árat.

*A Kétrőfös pontyban töltik estéjüket (a karaktereken kívül):*

– módosabb helybellek: kereskedők, a fegyverkovács céh vezetője stb.  
– három zarándok szerzetes, akik elmondásuk szerint északra tartanak (ők valójában a Fekete viperák álcázva. A negyedik társuk éppen a városbíróval hadakozik a városházán),

– három törpe fegyverkovács, akik itt, az ithuli piacon próbálják meg eladni portékájukat, valamint

– három katona a Salanor kastélyból, akik az esküvői meghívókat, illetve rendeléseket hozzák.

*Megszerezhető információk:*

– A fogadóstól – aki az est folyamán rendkívül vidám, hiszen a báró őt bízta meg az ünnepi éték elkészítésével – megtudhatják, hogy ő lesz a főszakács, és hogy egész családjával részt vesz az esküvőn, szerencséjére beléphet a csodás Salanor kastélyba, ahova évek óta senki sem. Ha a parti tovább faggatja, elárulja, hogy több merénylet is történt a báró ellen, ezért zárkózik el a világtól. Erről többet nem tud, de javasolja, hogy fizessenek néhány korszó sert a három katonának, akik a kastélyórséghez tartoznak, tőlük talán többet megtudnak.

– A három katonából nehéz kihúzni információkat. Vezetőjük gyanakvó ember, nem szívesen árul el semmit. Hiába a korszó ser, nem oldódik

meg a nyelve, nem hajlandó beszélni. Ha pénzt ajánlanak fel neki, akkor azt hosszú szabadkozás után elfogadja, majd előad egy hamis történetet, miszerint az esküvőt nem is a salanori palotában tartják, csak az esetlegesen orgyilkossal próbálkozókat akarja megteveszteni a báró, s valójában itt, a város főtemplomában lesz az esküvő, zárt kapuk mögött. Ebből természetesen egy szó sem igaz. Mindenesetre ez a katona is jól megjegyzi a karakterek fizimiskáját, ha túl hevesen érdeklődnek.

– A helybellektől sok mindent hallhatnak a merényletekről, aminek a fele sem igaz. A városlakók nagyon szeretik a bárót, és rettegik Dranon Cavillót, aki egykoron kóbor kalandozóként érkezett a városba. Néhány óra alatt felforgatta Ithult, szétverte a halászcéhet és számos boltot, a teljes városórségnek is két órájába került, míg sikerült elfogniuk. Aztán, amikor a bárónak ítéletet kellett hoznia, ahelyett, hogy deresre húzta volna, magához vette testőrét. Az egyik helybeli ehhez még azt is hozzáfűzi, hogy ez a zsoldos messze délen állítólag többször is megnyert egy arrafelé igen híres gladiátorversenyt.

Sok találgatást hallhatnak arról, hogy a menyasszony, aki egyébként egy szomszédos nemesúr leánya, milyen is valójában. Jót, vagy rosszat jelent-e a házasság a város népének?

– A három törpétől az égadta világon semmit sem tudhatnak meg. Esetleg fegyvereket és páncélokot vásárolhatnak tőlük (mind kiváló minőségű, de természetesen drágább, mint az átlag).

– A három zarándoktól – akik a Fekete viperák – szintén semmilyen hasznos információt nem kapnak. Közülük Khassra, az illuzionista van egyedül természetes alakjában, a másik kettő, mivel alakváltók, felvett alakban vannak. Bár zarándokok, nem tűnnek szegénynek. Ha ez a kérdés felmerül, mármint hogy lehetséges, hogy egy zarándok szerzetes egy ilyen gazdag fogadóban szálljon meg, akkor elég misztikus magyarázatot kapnak a kalandozók. Khassra közli velük, hogy ők nem akármilyen zarándokok, és hogy fontos üzenetet visznek északra, melyről többet nem mondhat, de hát ez biztosan nem is érdekelné az ilyen világi embereket, mint a karakterek.

Késő este, amikor már a vendégek zöme hazatért és a törpék is visszavonultak emeleti szobájukba, történik meg az első, a kaland szempontjából fontos esemény. A fogadó kapuján vad dörömbölés hallatszik, többször is, mire a fogadós odaér. A kinyíló ajtó előtt egy vérral szennyezett ruhájú ember fekszik. Ahogy a vendégek észreveszik a haldoklót, hirtelen csend támad. A kapuban fekvő páncélos alak pedig utolsó erejével azt nyögi: ...városbíró, a városb...bíró!

A csend hirtelen megszűnik és az összes helybeli egyszerre kezd el beszélni. Óriási káosz lesz. Ha ezt kihasználva a parti valamelyik tagja gyorsan megvizsgálja a halottat, akkor a következő észleli: a hulla a városórség egyenruháját viseli, övébe tűzve egy levél van a városbíró pecsétjével (ez egy utasítás a városkapitánynak, hogy a három nap múlva a Salanor kastélyba induló városbíró mellé mekkora kíséretet rendeljen), valamint – a test mellett – egy különös, hullámos pengéjű tört pillant meg, aminek a nyele viperát formáz...

A kavarodásban az egyik zarándok, Khassra, odakeveredik a partitag mellé, amelyik elteszi a tört. Megpróbálja valamilyen csellel elszedni tőle, például azzal, hogy a fegyver a formája alapján feltehetőleg valamilyen rituális tárgy, s majd ő elviszi a helybeli rendhez, és megtudakolja, hogy kik használnak ilyen tört. Megkéri a karaktert arra, hogy tartsa titokban a tört, mert nagyon komoly pánikot keltene, ha kitudódna – érvel Khassra –, hogy egy gyilkos szekta garázdálkodik a városban.

Az egyik fiatalabb helybeli természetesen elrohan a városórséghez, jelenteni a gyilkosságot. Nemsokára a másik irányból futva érkezik egy másik fiatalember, aki rémülten áll meg a csoportosulás mellett. Tőle



megtudják, hogy ma éjszaka a városbíró is megölte valaki (a fogadó a városháza és a kaszárnya között van felúton).

A csapat feltehetőleg elsiet, hogy pontosabb információkat szerezzen az esetről. A városházába nem engedik be őket; ha valamelyikük még azelőtt belopózkodna, mielőtt megérkezne a városőrség, az komoly gyanúba keverheti magát. Akár így, akár úgy, de a megérkező városőrök kapitányának figyelmét a kapuőrök vezetője (akivel a karakterek este kötözködtek) felhívja a partira. (Ez természetesen nincs így, ha a kapuban a karakterek igyekeztek minél békésebben banni a kapuőrökkel.) Már itt előfordulhat, hogy a városkapitány őrizetbe veszi a karaktereket, és a kaszárnya tömlőcébe zárhatja őket.

Amit a parti megtudhat a városháza körül összegyűlt emberek zagyva beszédéből: valaki, nem egészen felőrája, megölte a városbíró. Az ismeretlen tettet senki sem látta. A halott városbíró előtt az esküvői meghívó hevert – feltehetőleg ezt olvasta éppen, amikor lecsapott rá a gyilkos fegyver.

## II. epizód: Az időse dalnok

A zajos éjszakára csendes reggel virrad. Ha a partit a városkapitány őrizetbe vette, most szabadon bocsátja (megtudja a fogadó vendégeitől, hogy a parti egyik tagja sem lehetett a gyilkos, hiszen a fogadóban voltak). Amennyiben a csapat a fogadóban töltötte az éjjelt, akkor csak későn ébrednek fel (ami érthető az éjszakai hajcihó után). Mindenesetre, amikor a csapat végre a fogadó éttermébe érkezik, hogy elfogyassza reggelijét, Alkeon, a bárd már itt tartózkodik.

A magas, szikár, öregedő dalnok a Fekete viperákat üldözve érkezett Ithulba. Sok mindent tud az orgyilkosokról. Tisztában van vele, hogy vezetőjük egy varázsló, míg a másik három tag alakváltó, sőt, nála van Khassra egyik levele, amit Mordrennek írt (a szerencsétlen hűvivő, akit Khassra megbízott, a bárd kardpengéjével szívében távozott a világból):

„Csak kevés ember léphet be oda. Nekünk sikerülni fog. Kockázatot jelent Amaril bajnoka, így az összeget meg kell duplázni.”

Ez a levél természetesen Dranon Cavillórról szól, akinek hírért Khassra is hallotta. Ha a levél a partihoz kerül, akkor ebből, valamint a fogadóban hallott hírből, miszerint Dranon többször is megnyert valami délvidéki gladiátorversenyt, következtethetnek arra, hogy a levél írója a Salanor kastélyba akar besettenkedni. Könnyen megsejthetik a játékosok, hogy a levél írója merényletet akar elkövetni Edonnon Salanor ellen. S ami a

legfontosabb, megtudhatják, hogy a háttérben egy Mordren nevű, Ardomban élő személy áll – hiszen ez áll a borítékon, címmel ellátva.

Még a délelőtt folyamán egy ember érkezik a városházáról, hogy kiszáradt torkát egy korsó sörrel frissítse. Ez az ember, aki mint jegyző dolgozik a városházán, elmeséli a fogadónak (s ezt a parti is meghallhatja), hogy mi is történt előző éjszaka (a városkapitány elmélete szerint – ami egyébként helyes). A városbíró megtámadták és megölték a városházán, azonban mielőtt a gyilkos bármit is elrabolhatott volna, az egyik városőr véletlenül megzavarta őt. Ezek után az őrlóhant, hogy riadóztassa a városőrség többi tagját, de útközben, a fogadónál, utolérte őt a gyilkos és végzett vele. A jegyző egyetlen kérdést nem ért: miért nem harcolt a városőr a gyilkossal? Miért futott el? Miféle rettenetes ellenféllel kerülhetett szembe? (Mi tudjuk, hogy egy éppen új alakot felvevő alakváltóval).

A parti, ha végighallgatja a történetet, és közben körbenéz a helyiségben, észreveheti, hogy mind a bárd, mind a zarándokok rejtve figyelik a jegyzőt, és csak nehezen képesek álcázni érdeklődésüket.

Ahogy a jegyző távozik a fogadóból, Alkeon követi. Néhány sarok után megállítja, és kérdéseket tesz fel neki (komoly összeggel megvesztegeti őt). Alkeon rögvést a Fekete viperákra gyanakszik.

Visszatérve a Kétrőfős pontyba, a dalnok kifaggatja a fogadóst is. Szíve szerint a többi fogadóbeli vendéget is kikérdezné, csak hogy tudja, hogy bármelyikük tagja lehet a Fekete viperáknak. Éppen ez lesz az oka, hogy a parti kérdései elől is elzárkózik – egyelőre.

Előkerül a negyedik zarándok is – ő az, aki megölte a városbíró. Ha bárki faggatja, hogy hol töltötte az éjszakát, azt állítja, hogy a városon kívül medített. Valóban kiment a városkapun, de később visszaszökött a palánkon át. Alibijét a kapuőrök alátámasztják.

## III. epizód: Az elszórt ponty

A csapat az egész hátralevő napon azt tesz amit akar, fontos esemény nem történik. Ha a parti rákérdez Khassrára, hogy mi is van a tőrrel (már ha odaadták neki), akkor ő azt mondja, hogy már leadta a templomban, és hogy holnap reggel kell elmennie, hogy megtudja a választ.

Aztán eljön az éjszaka. Amíg a fogadó vendégserege pihen, az orgyilkosok akcióba lépnek. Miután a halott városbíró alakját nem vehették fel, és megtudták, hogy a fogadós és családja is a meghívottak listáján szerepel, még ha csak ételkészítőként is, döntenek. Csendben lemészárolják

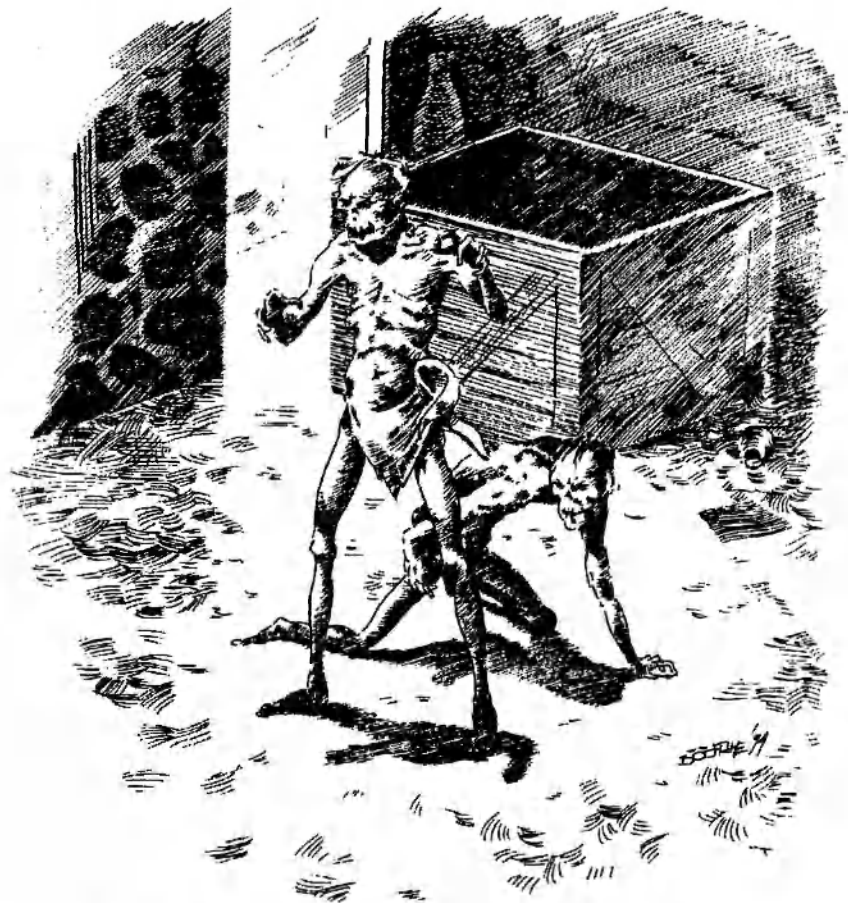
a fogadóst és teljes családját, a négy testet elhelyezik a pincében, a boroshordókban, a három alakváltó felveszi a fogadós, a fogadósné, és a lány alakját, Khassra pedig elrejtőzik a fogadósék szobáiban.

Reggel az álfogadós mindenben úgy tesz, mint ahogy azt a valódi tenné (volt ideje megfigyelnie az alakváltónak áldozatát). Ha bárki érdeklődik a fia után, azt mondja, hogy Richard elment élelmiszereket, fűszereket és zöldségeket beszerezni, hiszen holnap lesz a nagy nap, ennek az esküvőre.

Amennyiben a négy zarándok után érdeklődne valaki, annak azt mondja az álfogadós, hogy még hajnalban kiltöztek, tovább utaztak északnak...

Ezek után a parti tagjai feltehetőleg igen bosszúsak lesznek, hiszen nem tudhatják meg, hogy a tőr honnan származik. Khassra elkövette azt a hibát, hogy erről megfeledkezett. A csapat biztosan ellátogat az Ithuli főtemplomba, hogy megtudja, mi a helyzet a díszes fegyverrel.

Előtte természetesen elfogyasztják a reggelijüket. Az étel azonban kimondottan rossz a mai napon, a hús nincs átsütve, a körítés rendkívül sós... Ez érthető is, hiszen Khassra nem ért igazán a főzés művészetéhez. Ha a parti bármelyik tagja rákérdez erre az érthetetlen változásra, a fogadós azt feleli, hogy ez a holnapi esküvő miatt van, a felesége érthető okból ideges. Ha a játékosok nem szentelnek az elszórt ételnek különösebb figyelmet, akkor vessük be a törpöket. Ők bizony nem fogadnak el semmiféle magyarázatot, vezetőjük felhoz egy példát, miszerint ő a legnagyobb harcok előtt is ugyanolyan élesre kovácsolja a harci fejszéket, mint máskor, bár tudja, hogy esetleg másnap meghal. „Egy igazi mester” – mondja a





törpe – „mindig minőséget ad ki a keze közül, legyen bármilyen vész is a feje felett.”

Ha a csapat elvonul a főtemplomba, és elmondja a tőrrel kapcsolatos kérdéseit az ügyeletes papnak, az közli velük, hogy semmit sem tud az ügyről, de megkérdezi eljáróját, hátha ő tud erről érdemi információt mondani. A tőrrel természetesen egyetlen pap sem tud, hiszen Khassra nem járt itt. Mire ezt a parti is megtudja, addig bizony már dél is elmúlik (több szerzetest kell megkeresni, megkérdezni). Ha leírják a tört a papoknak, azok közlik velük, hogy nem tudnak olyan szekta létezéséről, amelyik ilyen tört használna. Mindez a parti szemében gyanúba keveri Khassrát. A karakterek várhatóan üldözöbe akarják venni azt a valakit, aki a gyilkos fegyvert elrejtette.

#### IV. epizód: A zarándokok üldözése

Visszatérve a fogadóba, a karakterek feltehetőleg ismét érdeklődnek a fogadósnál arról, hogy mikor és merre indultak a zarándokok pontosan, és hogy lóháton vagy gyalogszerrel. Ez természetesen már az alakváltó figyelmét sem kerüli el. Miután hamis információkat ad a partinak, tanácskozássra hívja társait. A Fekete viperák visszavonulnak a belső helyiségekbe, hogy megbeszéljék, mit is tegyenek. Úgy döntenek, hogy egyikük felbérel néhány városi zsványt, hogy támadjanak rá a partira, és vegyék el a kedvüket a „zarándokok” üldözésétől (a pénzt majd Mordennek utólag felszámolják). Nem ők támadják meg a csapatot, mert így, az esküvő előtti napon nem kockáztathatják, hogy bármelyikük is komoly sérülést szenvedjen el.

Miközben a parti készül az útra, addig az egyik alakváltó elindul a városba, hogy felbéreljen néhány zsványt. Természetesen nem a saját alakjában teszi ezt. Brand Alkeon alakját ölti magára, így tárgyal az alvilági elemekkel.

Időközben a csapat útra kelt. Amennyiben a városkapuban érdeklődnek, hogy a zarándokok mikor hagyták el a várost, akkor a kapuórség vezetője azt a választ adja, hogy egészen biztosan nem mentek még el, hiszen őneki, amikor öt napja megérkeztek, azt mondták, hogy két hétig maradnak. Persze lehetséges, hogy akkor mentek el, amikor ő nem volt őrségben, de ezt a csapat megérdeklődheti a kaszányában, ahol a többi őr lakik – mondja. A kaszányában is egyértelmű a válasz: a zarándokok nem hagyták el a várost! Eddigre beesteledik, a parti visszatér a fogadóba, ekkor éri őket egy elhagyott utcában a rajtaütés (lásd később).

Ha a csapat nem kérdez rá a városkapuban arra, hogy a zarándokok elmentek-e, akkor az úton, a szembejövőket kérdezve tudják meg, hogy erre bizony semmiféle zarándokok nem jártak. Visszafordulva a fogadó felé, szintén megtörténik a rajtaütés.

#### V. epizód: A rajtaütés

A felbérelt zsványok egy csendesebb utcában támadnak rá a partira. Gyengén felszereltek, de lesből támadnak. Igyekeznek csendben végezni a partitaggokkal. Két oldalról, lehetőleg hátulról támadnak (+2 támadásra). Becsületet és tiszta harcot nem ismerő utcai zsványok. Ne felejtjük el, hogy időközben már beesteledett, és a harc félhomályban zajlik.

A zsványok úgy tervezik, hogy a holttesteket a tóba vetik majd. Fontos, hogy amikor a csapat már győzelemre áll, az orvtámadók menekülni kezdenek, és a csapatnak sikerüljön egyiküket elkapnia. Ettől tudhatják meg a „bérlő” leírását, melyből ráismerhetnek a bárdra.

**A zsványok, 2. szintű harcosok (7):** Intelligencia: átlagos (9-10); Védettség: 7 (szegecselt bőrvért); Mozgás: 12; Életerő: 16, 14, 13, 12, 10, 9, 7; THAC0: 19; Támadások száma: 1; Sebzés: 1d6 (rövid kard, illetve rövid íj); Méret: közepes; Morál: 8; Mágikus Ellenállás: nincs; Jellem: kaotikus illetve semleges gonosz; TP: 65.

Miután a parti győzedelmeskedett, és a játékosok megtudta, hogy a támadásra a zsványokat Brand Alkeon bérelte fel, biztosan rögvést a fogadóba indulnak felelősségre vonni a dalnokot.

#### VI. epizód: Jel az arcon

Míg a parti a zarándokokat kereste, illetve a felbérelt gazemberekkel hadakozott, Alkeon is akcióba lépett.

Miután visszatért a fogadós leánya (az az alakváltó, aki a bárd alakjában felbérelte az orgyilkosokat), azonnal jelenti Khassrának, hogy vég-

rehajtotta feladatát. Ezek után a négy orgyilkos újabb megleszélést tart. Úgy tervezik, hogy másnap kora hajnalban indulnak a kastélyba, hogy még dél előtt odaérjenek. A fogadós szekerével mennek majd, megrakva mindenféle élelmiszerral és főzőedénnyel. Ha sikeresen bejutottak az erősen védett Salanor kastélyba, elfoglalják a konyhát, mintha ételt készítenének az esküvőre. Elvetik annak a tervét, hogy megmérgezzék a bárót. Khassra attól tart, hogy van étkekostoló, s így idejekorán lebukhatnak.

Az illuzionista azt javasolja, hogy miután főzni kezdenek, intézzék el az esetleges nekik segítő, vagy rájuk felügyelő őröket, majd azok alakját felvéve keressék fel a bárót, s végezzenek vele.

A Fekete viperák nem is sejtik, hogy a fogadós szobájának ajtaja mögött Alkeon minden szavukat hallja. A dalnoknak már eddig is gyanús volt a hirtelen elromlott koszt és a fogadós zavarodottsága. Végül az, hogy a fiatal leánya késő este egyedül tért haza a fogadóba (azaz alakváltó, aki a zsványokat felbérelte), cselekvésre készítette. Miután kihallgatta az orgyilkosok tervét, felsiet a szobájába, naplójába kapkodva a következőket írja:

„...A mai napon végre utolértem a Fekete viperákat. Salanor báróját, Edonnont akarják megölni. A három alakváltó és a vezetőjük, Khassra, egy fogadós család tagjainak alakját ölti magára, s így akar bejutni a báró jól védett kastélyába. Állítólag, ha Edonnon meghal, komoly vagyoni úti megbízójuk kezét. Most megvárom, amíg leszáll az éj, aztán kisonok a Kétrőfős pontyból, és értesítem a kaszányját... Remélem, néhány nap múlva megismerhetem ezeknek a kíméletlen orgyilkosoknak a kínhalálát. Kedves fiam, bosszút állok érte.”

Amint írta, a dalnok, ahogy leszáll az éj, megpróbál kisettenkedni a fogadóból. Szerencsétlenségére, a parti kutatásai miatt az alakváltók őrséget tartanak éjszaka. Alkeon az étteremben találkozik a fogadós leányával, aki rákérdez, hogy miért is akar így lopva távozni a bárd. A dalnok dadog valamit, majd, miután megjegyed, hogy az alakváltó használja rajta gondolat-olvasó képességét, az alakváltóra veti magát – gyorsan végezni akar vele, és a kaszányába futva riadóztatni a városőrséget. Csak hogy a harchoz szokott alakváltót nem lehet egyszerűen meglepni. A harcban, aminek zajára a többi alakváltó is elősiet, Brand Alkeon marad alul.

Khassrának a lába előtt vérbe fagyva heverő bárdra pillantva zseniális ötlete támad: a dalnok szobájában található tárgyakat, értékeket hordják át a parti szobájába (szobáiba), így annak látszatát kelthetik, hogy a dalnokot a karakterek ölték meg és rabolták ki. Ők szépen visszavonulnak a szobájukba, és megvárják, amíg a törpék, vagy más szállóvendég felfedezi a hullát. A városőrség feltehetőleg őrizetbe veszi a partitaggokat, s mire az igazság kiderül, ők már régen végeztek a báróval. A terv tökéletes, de Khassra tudja, hogy egy helyen hibás: ha a parti találja meg először a halottat, akkor minden másképp alakulhat. Éppen ezért megparancsolja az egyik alakváltónak, hogy az utcán, mint horkoló részeg örködjön, és ha esetleg a parti feltűnne, azonnal rohanjon az első járórhöz, és jelentsen, hogy dulakodást látott a Kétrőfős pontyban. Így az is lehetséges, hogy a városőrök „tetten ériék” a partit.

Khassra és az alakváltók nem nyúlnak a halott bárdhoz, az esetleges elkent vérfoltok gyanúba keverhetnék őket is. Így nem veszik el sem azt a bizonyos levelet, amit Khassra írt Mordennek, sem a bárd naplóját.

Egyikük sem veszi észre azt, hogy a bárd, amíg ők felette tanakodtak a sötétben, utolsó erejével, kiömlő véreből az ujjával egy sötétvörös vonalat húzott a szeme és halántéka közé (utalva ezzel a fogadós leányára, akinek a sebhelye hasonló formájú).

#### VII. epizód: Menekülés Ithulból

A parti nemsokára megérkezik a fogadóhoz. Nem csodálkoznak azon, hogy nincs vendég, hiszen tudják, hogy ma este korán zárt a fogadó, tekintettel arra, hogy holnap kora hajnalban indul a fogadós a kastélyba.

Belépve a fogadó éttermébe megtalálják a bárd vérbe fagyott testét. Biztosan elkezdene tanakodni, s átkutatni a holttestet. Elteszik a bárd



naplóját, és a feltört pecsétű levelet is. Alig kezdenék azonban átnézni a bárd tárgyait, amikor az utcáról kiáltást hallanak: „Ott vannak a gyilkosok! Siessenek katonák, fogják el őket!”

Fontos, hogy ezt még az előtt tegyék meg, mielőtt bármelyik karakter beleolvashatna a bárd naplójába! El kell érniük, hogy a parti menekülni kezdjen. Ez nem lesz nehéz, hiszen már nemegyszer tapasztalhatták, hogy az Ithuli városórség mennyire ellenséges velük, mint idegenekkel szemben.

A fogadó felépítése miatt a menekülés nem nehéz, a parti használhatja a hátsó ablakokat. A menekülést kedvünk szerint kiszínezhetjük, a legfontosabb, hogy időt veszítsen a parti, s az orgyilkosok közben eljussanak a kastélyba.

Feltehetőleg, amint lélegzetvételnél időt adunk nekik, a játékosok megvizsgálják a bárdtól elszedett könyvecskét és levelet. Ebből a két dokumentumból mindent megtudnak. Tisztázódik, hogy Brand Alkeon fia gyilkosain, a Fekete viperaón akart bosszút állni. Kiderül, hogy a négytagú orgyilkos csoport vezére egy varázsló, három másik tagja pedig alakváltó. Az alakváltókról külön szól a napló: leírja, hogy különösen ellenállóak a mágiával szemben, hogy képesek mások gondolatainak kifürkészésére, és, hogy rendkívül sebesen, nagyjából egy perc alatt bármilyen humanoid lény alakját fel tudják venni.

A napló elolvasásának pillanatát időzítjük úgy (azaz ekkora rázzák le üldözőiket), hogy az alakváltók már majdnem a kastélynál legyenek.

A karakterek lóhalálában vágatnak majd a Salanor kastélyba, hogy megakadályozzák a gyilkosságot, s tisztára mossák magukat.

### VIII. epizód: Az ősi kastély

A vágató csapat néhány órácska alatt felemészti a város és a kastély közötti távolságot. Nemsokára feltűnik előttük a masszív kőfallal körülrített kastély-park, és a Salanor bárók ősi kastélya. A kapu előtt hatagú kastélyórség fogadja a partit, s nem engedi őket tovább. Az őrk mellett sétál el éppen ekkor Dranon Cavillo. Ha a parti átadja a levelet és a naplót, akkor a testőrparancsnok, miután átfutja Brand Alkeon írását azonnal riadóztatja a várórséget.

A karaktereket természetesen nem engedik be, hiszen lehetséges – mondja Dranon Cavillo –, hogy ez a levél és napló hamisítvány, a karakterek ezzel a trükkkel akarnak bejutni a kastélyba.

A délvidéki bajnok két órát hagy hátra a kapunál, és megkéri a partit, hogy itt a várják meg, míg ő és a testőrség lefűleli az alakváltó orgyilkosokat.

Eltelik hét-nyolc perc, látszik, hogy hatalmas felfordulás van a kastélyban, majd az épület hátsó része felől futva érkezik négy várőr (a kapu és a kastély között háromszáz méter van). Amint a kapuhoz érnek, azt kiáltja vezetőjük, hogy Dranon Cavillo küldte őket, hogy azonnal értesítsék az Ithuli városórséget az esetről.

A csapatnak feltűnhet, hogy miért küldene Dranon négy gyalogos embert a lóhalálában is két óránnyira található Ithulba, nem beszélve arról,

hogy a katonák pont négyen vannak. Ha mindez nem elég, akkor valamelyik karakter kiszúrhatja az egyik ór övébe tűzött enyhén hullámos, viperafej-markolatú tőrt.

Ha a karakterek mindezt felvetik, vagy újítják akaják állni a négy orgyilkosnak, akkor azok támadnak – ki akarnak jutni a kastélyból sürgősen.

### IX. epizód: Harc az orgyilkosokkal

A három alakváltó a csapatra ront rá. A két ór is kardot ránt, és megtámadja a hátramaradt Khassrát. Az orgyilkosok minden erejükkel küzdenek, hiszen bármikor erősítés érkezik a közeli kastélyból. Khassra Lángoló érintés (*Burning Hands*) varázslatát alkalmazza az őrk ellen, amitől azok (feltehetőleg) rögvest meghalnak. Ezek után támadó varázslatait a parti ellen fordítja (Lángoló érintés (*Burning Hands*), Vakítás (*Blindness*), Személy fogva tartása (*Hold Person*)).

Hogy miért nem érkezik a kastélyból erősítés? Ennek Khassra Kísérteties erő (*Spectral Force*) varázslata az oka. Ez a varázslat olyan illúzió, mely még a szükséges koncentráció megszűnése után is fennáll három körig. A partinak pontosan öt körig kell helyt állnia, akkor érkezik majd meg az erősítés (mintegy 30 fős várórség és Dranon Cavillo).

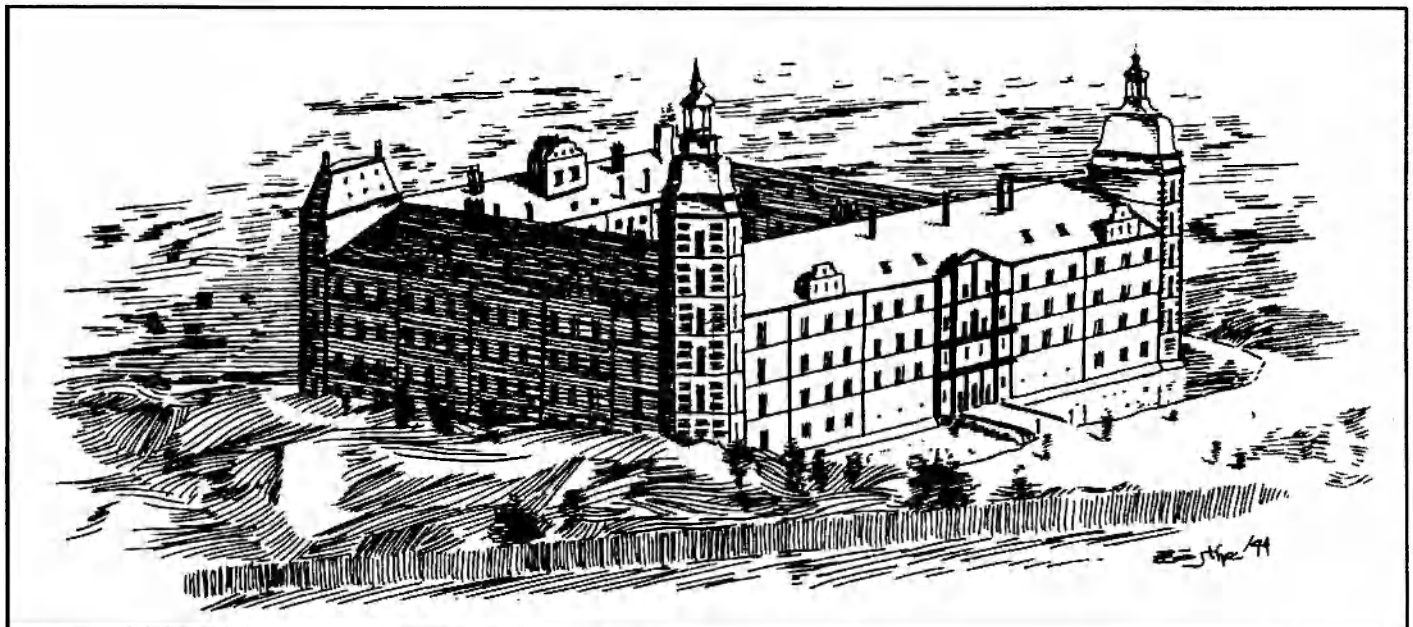
Amint feltűnik a futva érkező várórség, Khassra Sötétséget (*Darkness 15' Radius*) varázslat rájuk, majd a elmondja Repülés (*Fly*) varázslatát és felemelkedik a levegőbe. Ezek után Tökéletesített Láthatatlanságot (*Improved Invisibility*) varázsol magára, hogy az íjások nehegy lelőhessenek. Nagy csend lesz, mindenki a levegőt bámulja, ahol eltűnt az orgyilkos-varázsló, amikor hirtelen egy testetlen hang az kiáltja a parti felé: „Khassra sosem felejt!”

Természetesen lehet, hogy a harc közben kialakuló szituáció más véget ad a kalandnak, de ne felejtjük el, Khassra nem áldozza életét alakváltó társaiért, akik bár jól szolgálják őt, de pótolhatók. Az első alkalommal, amikor egyértelművé válik a számára, hogy a parti kerekedik felül, menekülni kezd.

Ha a harc során kidől egy csapattag, azzal nem foglalkoznak tovább az alakváltók, ők csak menekülni akarnak. A nemsokára megérkező várórség pedig azonnal ellátja az ájult karakterek sebeit, így ebben az ütközetben kicsi az esélye a karakter-halálnak.

Várőrök (2): Intelligencia: átlagos (8-10); Védelem: 4 (lánging, pajzs); Mozgás: 9; Életerő: 8, 7; THACO: 20; Támadások száma: 1; Sebzés: 1d8 (hosszú kard); Méret: közepes; Morál: 10; Mágikus Ellenállás: nincs; Jellem: törvényes semleges.

Az alakváltók (*doppelganger*) (3): Intelligencia magas (11-12); Védelem: 5; Mozgás: 9; Hit kocka: 4; Életerő: 20, 22, 25; THACO: 15; Támadások száma: 1; Sebzés: 1d12 (amint harcra kerül a sor, kieresztik félelmetes karmaikat); Méret: közepes; Morál: 13; Mágikus Ellenállás: nincs; Jellem: kaotikus gonosz; TP: 975. Megjegyzések: immúnisak a bűvölésre (*charm*)





és az altató (*sleep*) varázslatokra, mentődobásaikat mint 10. szintű harc-  
csook dobják.

**Khassra (7. szintű illuzionista):** Erő: 11, Ügyesség: 17, Egészség: 12, In-  
telligencia: 16, Bölcsesség: 14, Vonzerő: 13.

Védettség: 8 (védelemként viszont számolni kell még három támadást  
felfogó Gránitbőrrel (*Stoneskin*)); THACO: 18; Életerő: 20; Sebzés: 1d4 (tőr);  
Morál: 13; Jellem: semleges gonosz; TP: 1400; Megjegyzések: illúzió va-  
rázslatokkal szemben +1-gyel dobja mentődobásait, az ő illúzió varáz-  
slatai ellen mindenkinek -1-e van mentődobásra (specialista varázsló). Me-  
morizált varázslatai:

1. szintű varázslatok:

- Lángoló érintés (*Burning Hands*)
- Lángoló érintés (*Burning Hands*)
- Hangillúzió (*Audible Glamer*)
- Mágia érzékelése (*Detect Magic*)
- Tollpihevarázs (*Feather Fall*)

2. szintű varázslatok:

- Vakítás (*Blindness*)
- Sötétség 4,5 méter sugarú körben (*Darkness, 15' Radius*)
- Tökéletesített képillúzió (*Improved Phantasmal Force*)
- Megváltoztatás (*Alter Self*) (ezt már ellőtte, hogy katona alakot  
vehessen fel)

3. szintű varázslatok:

- Repülés (*Fly*)
- Személy fogva tartása (*Hold Person*)
- Kísérteties erő (*Spectral Force*)

4. szintű varázslatok:

- Tökéletesített láthatatlanság (*Improved Invisibility*)
- Gránitbőr (*Stoneskin*) (ezt is ellőtte)

### X. epizód: A végrendelet

Miután vége a harcnak, a báró fogadja a karaktereket. Bár megsérült a  
válla, mégis rögvést köszönetet akar mondani a megmentőinek. A nap-  
lóból és a levélből sokminden tisztázódik. Edonnon Salanor azonnal em-  
bereket küldet Ardonba, hogy fogják el a Mordren nevű embert. Értesíti  
természetesen az Ithuli városőrséget is, tisztázva ezzel a parti szerepét.  
Jutalomként felkéri a csapatot, hogy néhány napig vendégeskedjék a kas-  
télyában, valamint felajánl nekik száz-száz aranyat is (mintegy jutalmul).

Néhány nap múlva mindenre fény derül. Elfogják Mordrent, kivallat-  
ják, majd elkéri az Ithuli főtemplomból Edward Salanor végrendeletét.  
Edonnon szomorúan olvassa apja végakarátát, s már-már úgy dönt, hogy  
szabadon engedni mostohabátyját, amikor megérkezik a szomorú hír Ithul-  
ból (itt tartották fogva Mordrent): a fogoly szökni próbált, de mene-  
külés közben halálos sebet kapott...

Ezzel vége is a történetnek, a parti elhagyja a Salanor kastélyt, s a  
lassan felgyógyuló bárót, várnak rájuk az újabb kalandok. Fülükbe azon-  
ban visszacsengnek az orgyilkos-varázsló szavai: „Khassra sosem felejt!”

*A kaland folyamán van néhány pont, amelynél könnyen előfordulhat,  
hogy a játékosaink másként cselekszenek, mint az elvárható lenne. Ezekre  
a különösen veszélyes pontokra itt külön kitérek:*

1. *Mi legyen, ha parti nem szerzi meg a tőrt, nem vizsgálja át a halottat?*

Mivel ez esetben a kaland vezérvonaláról térnék le, a következő meg-  
oldást javaslom: a halott mellé letérdel Khassra, és elteszi a tőrt. Vala-  
melyik partitág észreveszi a hullámos pengéjű, kígyófejet mintázó mar-  
koltatú fegyvert. Ha rákérdeznek, az illuzionista azt mondja, amit a ka-  
landban olvashatsz: elviszem a templomba... nehogy pánikot keltsünk...

2. *Mi legyen, ha nem adják oda a tőrt Khassrának?*

Először is próbáljuk meg úgy kijátszani Khassrát, hogy erre ne kerüljön  
sor. Ha semmiképpen sem adják át neki a tőrt, akkor a következőt ja-  
vaslom: az egyik alakváltó lopja el a tőrt a partitól. A parti, miután rájön,  
hogy elvesztette a tőrt, minden bizonnyal ellátogat a templomba. A pa-  
pok természetesen nem ismerik a fegyvert, és ez már részben a zarán-  
dokokra tereli a gyanút (ne felejtjük el, hogy ez egy komoly templom, ha  
itt nem ismerik ezt a fegyvert, akkor nem is kötődik valláshoz).

Ha a parti kutatni kezd a tőr után, kérdezősködik, nyomoz, akkor az  
alakváltók megszervezik a Rajtaütést, hogy elcsendesítsék őket. Innen a  
kaland visszaáll a medrébe.

3. *Mi legyen, ha a parti fegyvert használ ész helyet?*

Ne feledkezzünk el a városőrségről. Egy 3—4. szintű partit húsz katona  
könnyedén leteper. Ha a játékosok ok nélkül erőszakoskodnak, akkor a  
kaszárnya tömlőcében végezhetik. Mint bűnözőknek, ott is a helyük.

4. *Mi legyen, ha a városbíró legyilkoló alakváltó-zarándokot gyanúsítják, tá-  
madják?*

Ezzel rövidre zárhatják a kalandot. A visszatérő alakváltó felkeltheti egy  
ravaszabb parti figyelmét. Az öreg rókák és az Agathe Christie-rajongók  
tudják, hogy a gyilkos már az első perctől ott van a történetben, min-  
denképpen a kezdetben is jelen levő szereplők egyike (hiszen a kaland  
lényege, hogy a parti oldja meg a misztériumot, és ne más, tehát ismer-  
niük kell a gyilkost, és a végén fülön csípni). Ez, valamint az, hogy egye-  
dül ő, a gyilkos alakváltó hiányzott aznap este a fogadóból, ráterelheti a  
gyanút.

Próbáljuk meg elsimítani a kérdést, ha ez nem sikerül, akkor jön a raj-  
taütés, rögvést, miután megérkezett a bárd.

5. *Mi legyen, ha a parti nem megy el a templomba érdeklődni a tőr után, miután  
Khassra eltűnt?*

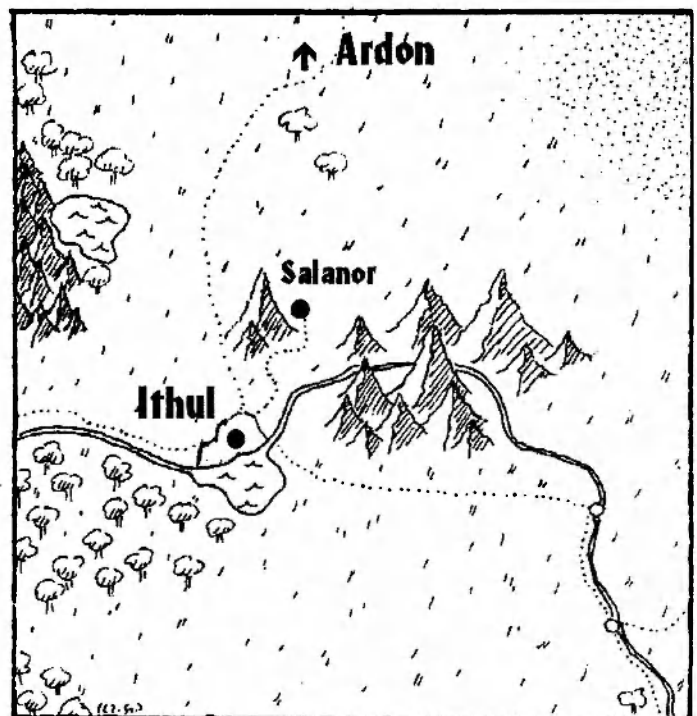
Ez esetben legjobb, ha néhány szomjas városört mesélünk be. Ők pont  
akkor térnek be a fogadóba, amikor a parti is ott tartózkodik. Hangosan  
vitáznak arról, hogy a fegyver, amivel a városbíró megölték, még mindig  
nem került elő, s hogy emiatt képtelen tovább lépni a „nyomozás”. Ezzel  
biztosan rávesszük a partit arra, hogy foglalkozzon a tőrrel. (Templom,  
majd a zarándokok üldözése...)

6. *Mi legyen, ha nem teszik el a bárd naplóját és a nála levő levelet, amit Khassra  
írt Mordrennek?*

Ez az, amit nem engedhetünk meg. A bárd naplója és a levél kulcsfon-  
tosságú a kaland szempontjából. Ha kell, írjuk le úgy a bárd holttestét,  
hogy látszódjon a ruha alatt a könyvförmájú napló. A levél pedig legyen  
belecsúsztatva a naplóba.

7. *Mi legyen, ha a parti nem menekül el, amikor megtalálják a bárd holttestét, és  
jön a városőrség?*

Ekkor természetesen őrizetbe veszik őket. A városkapitány, amikor ké-  
sőbb átvizsgálja a naplót és a levelet, rádöbben arra, hogy kik a valódi  
tettesek. Ekkor azonban már késő, Báró Edonnon Salanor halott. Bár az  
örökség Mordrent illetné, természetesen a bizonyíték értékű levél alapján  
a tömlőcében végzi. A partit persze szabadon bocsátják.



# TÜLÉLŐK FÖLDJE

## Levélben játszható fantasy szerepjáték

### Bevezető

Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Bátorhold rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Túlélők Földje. Ez Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300 000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dúl, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradtak, innét kapta a nevét is a hely. A játékosok egy-egy fantasy karaktert irányítanak. Ez lehet „hagyományos” fajja, azaz ember, elf törpe, troll, gnóm, vagy a TF egy egzotikus faja, az árnymanó, az alakváltó vagy a kobudera. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyitvaálló válik, mások hosszabb távon befolyásolják a karakter 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 válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5–8 oldalas, lézernyomtatóval készített levél formájában. Ez leírja, hogy mi történt a parancsok hatására, plusz küldünk egy részletes karakterlapot és egy térképet. Mivel a játék mintegy ezer játékos befogadására van felkészítve, el lehet képzelni, hogy milyen óriási felfedezésre váró terület, hány száz szörny, tárgy, varázslat és küldetés vár a játékosokra. Ebben a játékban nemcsak a számítógép, hanem más, ravasz játékosok által irányított karakterekkel is sűrűn össze fogsz futni! Szövetségek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatba lehet lépni a másik játékosal vagy akár meg is lehet lopni. Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:

**Beholder Bt.**  
**1680 Budapest,**  
**Pf. 134.**

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

### 575. Nap

Szilárd elhatározással ébredtem, a trikornisnak meg kell halnia! Leah kirotta rám a feladatot, nekem meg kell tennem. Vagy legfeljebb megint elszaladok. Aludni nem tudtam sokat, mert folyamatosan bombáztak mentális üzenetekkel. Csak néhány példa kedves Naplóm, csak, hogy átérezhesd, hogy mit kell elszenvednem: Halálos fenyegetés Roy Partontól Ezek a halálos fenyegetések már több mint unalmasak. Többet kaptam már, mint ahány szemölcsé Gunymák anyónak volt a falumban, de még senki sem próbált megölni (aki így tud rejtőzködni, azt nehez is!). Felkérés Morholtól, hogy csatlakozzam a Serény Múmiák közös tudathoz (csupa gonosz van benne, és elég jó nevek....a baj csak az, hogy ez a Morholt a csalfa Yasmína talpnyalója, nem tudom mennyire megbízható); Valami Sabbath Skull nevű láthatóan elmebeteg figurára arra próbál meg rávenni, hogy a fény útjára térjek (ez olyan nevetséges, hogy beszélni sem érdemes róla); Egy Grimli nevezetű árnymanó ajánlja fel a barátságát (sajnos nem tudok hinni neki, én nem ismerem azt a fogalmat, hogy önzetlen barátság); Lop-Nessy Eszti próbál beszervezni egy szerveződő árnymanó közös tudatba (a dolog elég érdekesen hangzik, bár ez az Eszti javíthatna a stílusán); Árnymanó palánták kuncsorognak lopási trükköket (honnan szerzik meg ezek a kopszok a mentális címet?); Még egy árnymanó szövetségbe felkérés (ezt most ASZnak hívják és teljesen demokratikus szervezetként alakul (nem hiszem, hogy ilyesmi árnymanók közt le-

hetséges lenne). Ha az összes üzenetet megválaszolnám teljesen lefáradna az agyam a leterheltségtől, most a trikornisra kell koncentrálnom!

Elindultam a trikornis fészke felé. Rutinosan kikerültem az ocsmány manifesztátort és agyoncsaptam egy sünmacit. A tüskéiből végre megszínáltam a szöges páncélot. Gyorsan összecsaptam pár ubuk dobónyilat is, így most már lényegesen több esélyem van a bestia ellen. Mielőtt a trikornis tisztására értem gyorsan gyógyítottam magamon, varázslattal is, meg per vias naturales is. (Ezt az utóbbi kifejezést Urbók bácsikámtól tanultam, aki a falu orvosa volt. Az öreg mindig valami hasonló humbugot motyogott, aztán amputálta a beteg lábát. Akkor is, ha náthája volt. Nem volt valami nagy praxisa.) Belopakodtam a tisztásra, aztán neki a fenevadnak. Megint tisztítótüzet küldött nekem, de én félrehajoltam. Azért így is megpörkölt egy kicsit. Válaszul szétzúztam a koponyáját a bunkómmal. Kihúztam a szarvát a lábamból, és megpihentem.

Nem hiszem, hogy árnymanó valaha hajtott már végre ekkora tettet, írtam is egy kis drámai művet erről:

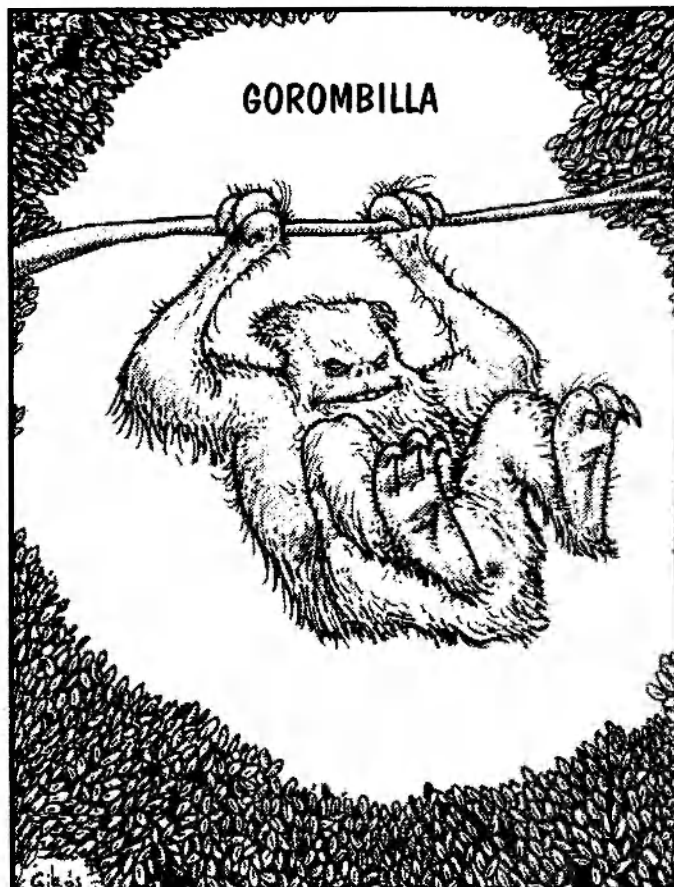
„Főhős: Tudjátok Ghallán ki a menő?  
Toborzásgátló Vlagyimirok kórusa: Ki a menő?  
Ki a menő?

Főhős: Hát a Nagy Trikornis Öld!  
Álomörzök kara: És ki lenne Ő? És ki lenne Ő?

Főhős: SETÉT PATKÁNY, Ő a nyerő!

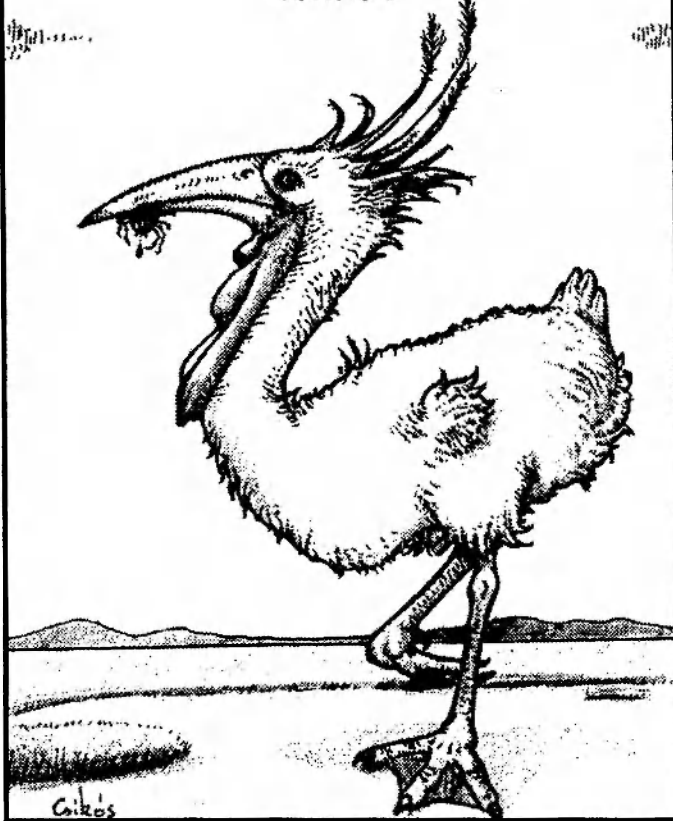
Mind: Ő a nyerő! Ő a nyerő!

(A háttérben Leah mosolyog és Yasmína zokog, mert elmulasztotta élete nagy lehetőségét.)”





## KAVADU



Talán elő kellene adni Gattinban, biztos tudna rá a nép.

Önbizalommal telve kajtattam tovább. Egy gyilkos tetű és egy mutáns pók próbált meg belém kötni, persze sikertelenül. Találtam egy nekrofunt, ezen érdemes aludni, úgy nő vissza a varázszerőm, mint a veszedelem. Persze kicsit veszélyes ilyen forgalmas helyen aludni, de szerintem, ha valaki meglátja a trikornis trófeámat, nyüszögve menekül. Azért gyorsan felállítottam a hebrencs csapdát, zihér, ami biztos.

### 584. Nap

NEM! NEM! Ilyen nem történhet meg! Nem történhet meg és nem pont velem! Kiraboltak! Kifosztottak! Elszedték mindenemet! Elvesztem! Végem van! Ellopták hét deus ex machinát! Minden kis vagyongámat! Kedves kis machinácskáimat! És pont a legszebb hetet! Alig maradt három!

Úgy tűnik túl sokáig szunyókáltam, kifárasztott a heroikus küzdelem a trikornissal. Erre az aljas llinir Doaron ide suhant és elemelte hét machinát. Hogy Leah vájja ki a szemét! Hogy Dornodon vájja hátha! Hogy egy kaffogó hebrencs csókolja meg az alfelét! A szemérmetlen pimasz még egy levelet is hagyott, amiben megköszöni őket. Kárpótlásul itt hagyott egy szent jogart és három trikornis szarvat. Hmmm... nem is rossz csere. A levelében ő is Serény Múmiák közé invitál.... Azt hiszem elgondolkozom a dolgon. Végül is legalább nívós kollégák társaságában lennék....

Erre jött Fehér Kelduin is, gyorsan bevágtam neki a szerencsétlen kis árnymanó figurát. El-

mondtam, micsoda vesztesség ért (persze az ajándékokról hallgattam). A hülyéje erre megsajnál, adott egy bakkura bőrt. Gyorsan összeütöttem a csizmát, már csak ez az egy hiányzott. Gyorsan felrántottam a lábamra... ez igen, akár egy mamut is átgyalogolhatna rajta!

Úgy döntöttem keletnek indulok, állítólag ott még nagyobb városok várnak a bátor felfedezőkre! Útközben végeztem még egy sünmacival és egy alpesi tehénnel is. Az első alkalom, hogy tehenet sikerült ölnöm! Amióta bunkóval csapdosom őket és nem is próbálkozom a csontszabályával sokkal több esélyem van.

Lefekvés előtt a szokásos csapdaállítás, és körülnéztem, hátha lakik egy sörényes ubuk erre felé. Kihelyeztem három

májzsályát, ennek a szagára buknak az ubukok. Szerencse, hogy egyre jobban kezdek érteni a szörnyekhez, már az ilyen kis trükkök is eszembe jutnak.

### 593. Nap

Irány Kelet! Meg kell, hogy valljam ez a nap nem hozott sok izgalmat. Az idő nagyobb részében azon töprengtem, melyik közös tudathoz csatlakozzak. A Serény Múmiák érezhetően a legerősebbek, de ők mind gonoszok. Az ASZ és Eszti közös tudata faji alapon szerveződik. Ott tehát lehetnek semleges (jó???) árnymanók is. A semlegeseket sokkal könnyebb kihasználni, a sok gonosz között minden pillanatban figyelmem kéne a hátamat. Esztiről nem tudok sokat, az ASZ szervezőiről sem... Talán még tájékozódnom kellene.

Leirtottam egy púpos burástyát, egy ubukot meg egy hebrencset. Egy uzbány csúnyán megkergetett, kár, mert

szerettem volna egy uzbáncsört magamnak. A távolban egy hatalmas várat pillantottam meg. Persze elhajtottak, amikor munka után kérdezősködtem. Csak azért, mert gonosz vagyok. Ahelyett, hogy igazán a lelkeket akarnák megismerni, csupán az aurám alapján ítélnék. Ezt hívják úgy, hogy előítélet!

Érdekes ötlet kezd motoszkálni bennem, a közös tudatokkal kapcsolatban. Felraktam a csapdát, aztán szunyogtam.

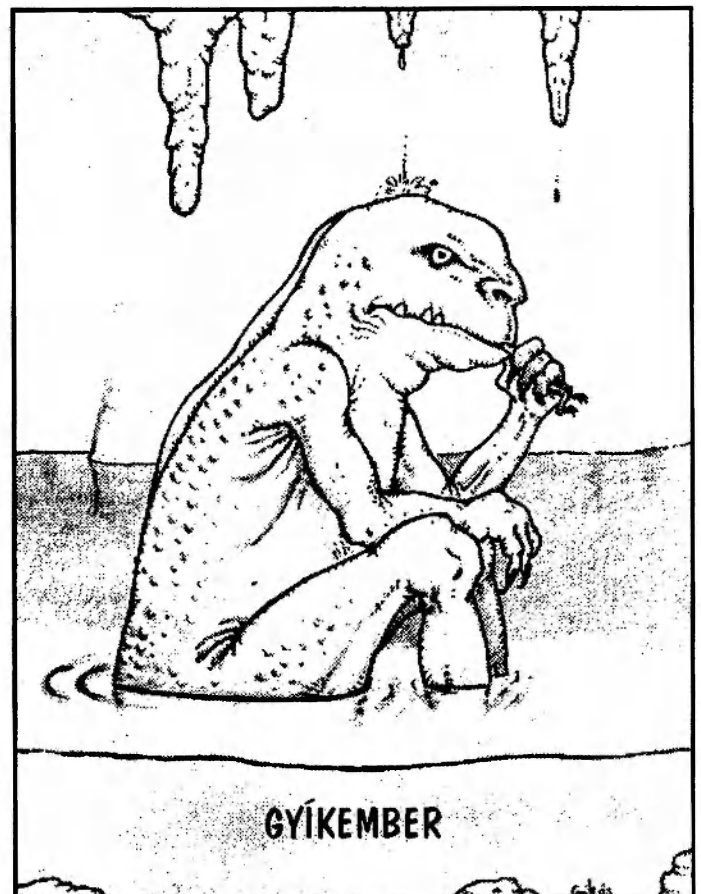
### 602. Nap

Érdekes hely ez a Ghalla. Azt hittem a Yaurrbirodalom belsejében már civilizáltabbak lesznek a körülmények. Tévedtem, a bozótokban rajzanak a gyilkos tetűk, kettőt is megöltem, és olyan szörnyekkel is találkoztam, amikről még soha nem hallottam. Az egyik egészen úgy festett, mint egy burástya, a másik meg egy mamuthoz hasonlított. A burástyának randa ragyás bőre volt (épp, mint Gunymák anyónak), savat köpött és belém petézett. Persze nem tudtam agyonvágni. A mamut egyszerűen átgázolt rajtam. Szerencse, hogy rajtam volt a bakkura csizma, különben ma már réteslap vastagságú lenne a lábacskáim.

Mindegy... remélem lassan beérek abba a nagyvárosba és ott tudom igazi csodák várnak rám!

Azt hiszem, meg kéne próbálni egy igazi pán-árnymanó közös tudatot szervezni, olyat amelyik igazán segíti az elnyomott fajt. Beszélnem kell az Aszos figurákkal, meg Esztivel is. Ezért a célért érdemes élni!

S.P.



## GYÍKEMBER

# Rolemaster

Azt hiszem, majdnem mindenki az AD&D-vel kezdte szerepjátékos pályafutását. Jomagam is dobáltam a húszoldalú kockát, s egyre jobban zavarni kezdett a gondolat, hogy valami hiányzik a rendszerből. Csak később, amikor kezembe került a *Rolemaster*, vált nyilvánvalóvá számomra, mit hiányolok a rendszerből. Ez az életszerűség volt. Persze sokan szállhatnak vitába e kijelentés kapcsán, de azt talán senki sem vitatja, hogy sok változásban, kiegészítésben a *Rolemaster* volt az első, melyeket aztán később más játékszerrendszerek (így az AD&D is) alkalmaztak.

Valahányszor egy cég kijön egy játékkal, fontos, hogy rendszere valóban új, ismeretlen legyen, s nagy lehetőségeket tartogasson, mert ez tartja fenn az érdeklődést a játék iránt. Az I.C.E. olyan játékkal jött ki, amely sok tekintetben új volt. Környezetét és műfaját tekintve fantasy szerepjáték (noha van már *SpaceMaster* kiegészítő is). Csupán egyetlenfajta kockát, a tízoldalút alkalmazzák a szabályok, egyfajta százalékos rendszerben. A hagyományos dobások mellett a játék egyik specialitása, hogy bizonyos dobásoknál elérhetünk akár 100 feletti, vagy 0 alatti eredményeket, ezek az ún. *nyitott dobások*.

Tulajdonságokként az ember legfontosabb jellemzőit használják. Ilyenek az egészség, erő, gyorsaság, ügyesség, emlékezés, eszesség, intuíció, empátia, fellépés, önfegyelem. Tulajdonságaink szintén 1-100 között alakulnak, az ezekből adódó ún. bónuszok befolyásolják későbbi szakértelmeinket, valamint a fejlődési pontokat, és a varázslathoz szükséges erőpontokat.

Az általános kaszt-, illetve osztályrendszerrel jelentősen eltérően hivatásrendszert használ a játék a karakterek foglalkozásának meghatározásánál. Ennek jelentősége abban rejlik, hogy a karakter *bármit* megtanulhat, csak esetleg nehezebben, mint más. Pl. egy harcos nehezebben tanul varázslatot, mint egy varázsló, aki nehezebben sajátítja el a fegyverforgatást, mint a harcos, de ettől függetlenül lehetősége van arra, hogy megtanulja. Ez a rendszer lehetőséget ad arra, hogy minél színesebb s életszerűbb karaktereket alkossunk. A hivatás határozza meg, hogy adott szakértelmet mennyi fejlődéspont ráfordításával nyerhet el a karakter.

Gyakorlatilag a karakter a szakértelmeiből „él meg”. Az általános játékszerrendszerektől eltérően nem emelik ki a fegyveres, vagy a mágikus szakértelmeket. Ugyanúgy *kell* fejleszteni, mint mást, pl. az úszást. A *Rolemaster* szakértelmei valójában reálisan próbálja fedni a valóságot. Minél magasabb az adott szakértelme szintje, annál biztosabb lehetsz a sikerben. Persze bármilyen magas a szakértelmed, nem lehetsz száz százalékosig biztos a sikerben, elég, ha dobásod rendkívül alacsony, s akkor jön a balsiker. Ez is egy újdonság, hiszen szinte részletekbe menő pontossággal megtudhatjuk, hogy balsikerünk milyen következményekkel jár. Némelyik halálos, némelyik csak az ellenfelet neveteti meg, de a játékosok is lelkesen várnak olykor egy-egy ilyen balsikerre. Szakértelmeinket a típusának megfelelő táblázatokon (helyhez kötött, ill.

mozgási manőver táblázatok) tehetjük próbára, s az eredmény többfokozatú lehet, a balsikertől az abszolút sikerig, vagy kaphatunk egy százalékos eredményt is. Sokaknak bonyolultnak látszik a sok táblázat, de kezelésük hamarosan rutinná válik, s a táblázat kikeresése nem lassítja a játékot. Az alapszabályokat a *Karakter és Kaland Törvény* c. könyv ismerteti.

A *Rolemaster* egyik igazi újdonsága a harcrendszere. Általában egy dobás elég a támadás sikerének és a sebzés mértékének meghatározásakor. Ha elég komoly a sebzés, akkor lép életbe az ún. *kritikus sebzés*, mely súlyosabbnál súlyosabb, szörnyű sebeket jelenthet szerencsétlen áldozaton. Persze ezek valószínűsége csökkenthető, hiszen a játékos nincs tehetetlenségre ítélve. Harci szakértelmének (*támadóbónuszának*) egy részét felhasználhatja az ellen irányuló csapás gyengítésére, így csak fájdalmat érez, de komoly sebet nem kap. Élethű csaták bonyolíthatók le pár kör alatt, s orvosi precizitással értesülünk csapásaink eredményéről. A tervezők mindenre kiterjedő figyelmét jellemzi, hogy külön táblázatok jellemzik a fegyverek hatékonyságát, külön kritikus táblázat szerepel az elszenvedett sérülés típusának (vágás, ütés, szúrás, egyensúlyvesztés stb.) megfelelően. A szabályokra külön könyvet szántak, melynek címe: *Fegyver Törvény és Karom Törvény*.

A másik, ami a játék egyik leglogikusabban felépített eleme, a varázslatrendszer. A varázslatok nem szintenként, hanem témakörönként vannak csoportosítva, s egy-egy ilyen csoport hatékonyság (szint) szerinti növekvő sorrendben *varázslatlistát* alkot. A mágia három nagy csoportra bomlik. Az első a *Lényeg*, mely a mindenben megtalálható energiát hasznosítja. Második a *Kapcsolat*, mely a teremti erővel, ezáltal az istenekkel létrejött kapcsolatból meríti a mágikus erőt. A harmadik a *Mentális*, ami a varázsló agyában rejlő energiát használja fel különféle célokra. Az opcionális szabályok lehetővé teszik, hogy bárki belekontárhódhasson bármelyik varázslatcsoport varázslataiba. Így a pap (*Kapcsolat*) használhatja korlátozottan a *Lényeg* listákat, a mágus (*Lényeg*) a *Mentális* varázslatokat, s így tovább. A mágia alkalmazásának típusa szerint itt is szerepelnek harci táblázatok, a különféle célzott támadások (pl. tűzlövedék, tűzlabda stb.) kezelésére, melyekhez kapcsolódnak a megfelelő kritikus táblázatok (hő-, hideg-, elektromos kritikusok stb.) is. A mintegy 2000 alapvarázslatot a *Varázslat Törvények* c. könyv tartalmazza.

Az alapszabályokon túl számtalan kiegészítő jelent meg a *Rolemaster*hez, új hivatásokkal, varázslatokkal, szakértelmekkel. Ezek tovább növelik a játék valóságérzetét, s ezzel arányosan nő a bonyolultság. Ilyenek a *Rolemaster Kiegészítők* (*Rolemaster Companion*), melyekben megismerkedhetünk az ősmágia, az *Arkánium* fogalmával.

Sokakat elriaszt a játék összetettsége, de érdemes kipróbálni, hátha tényleg ad valami olyan újdonságot, ami sehol máshol nem található meg.





# Emberrablás a hegyekben

Ez a kaland MERPhez és Rolemasterhez egyaránt felhasználható, a Rolemasterre vonatkozó megjegyzéseket [szögletes] zárójelbe tettük. A kaland 4–5. szintű karaktereknek készült, de a mesélő kedve szerint csökkentheti/növelheti az ellenfelek számát/erejét.

## MERP háttér:

A kaland a harmadkor végén, a Kódhegység déli részén játszódik. Szarumán egy tanítványa tanulmányozza a felkokok és egyéb szörnyek készítésének lehetőségét egy magányos romnál. A romot númenoriak építették és ebben a játékosok újabb kalandokra találhatnak.

A kaland-háttér átoldozásával bármilyen szerepjátékba könnyen beilleszthető.

## A kaland

A kalandozók egy hegyvidéki hágóhoz érnek. Sajnos a tél miatt az utak járhatatlanok, ezért egy hegyi faluban rekednek. Miközben a faluban töltik idejüket, észreveszik, hogy nagyon kevés az ember, a fogadóban csak férfiak szolgálnak ki. Érdeklődésükre elmesélik, hogy nem régen éjjel rátörtek a falura, s elrabolták a lakosok nagy részét. A másnap útnak indult mentőcsapat sose tért vissza. Ha a havazás nem lenne, akkor már rég elmenekültek volna a helyszínről. Az erdőkerülő időről időre végigjárja a falu környékét, és csapdákat helyez el a járható helyeken.

Ha a kalandozók nem kísérik meg kideríteni, mi történt, akkor újabb támadás éri a falut, s most a nőket viszik el. *Nehéz* észlelésre kiderül, hogy a támadók orkok és trollok voltak. Ha a parti ezek után sem kíván kalandba elegezni, akkor próbáljunk meg az önérzetükre hatni („Maguk sem kalandozók, csak holmi vándorok...”). Ha ez sem segít, akkor ennyit a kalandról.

Ha megpróbálnak a dolgok után járni, akkor dobással határozzuk meg az eseményeket. **Ne adjunk kísérőket a kalandozóknak!**

- 01-50 Semmi
- 51-60 Csapda (elég változatos)
- 61-70 Barlang
- 71-80 Orkcsapat (5-6 fő, 1 vezető, 1 felderítő, a többi harcos)
- 81-90 Hegyi trollok (2, sziklákat hajigálnak)
- 91-95 Baleset
- 96-00 Speciális találkozás, v. esemény

1. A falu környékén elhelyezett csapdák akadályt jelenthetnek. Az elrejtett csapdákat *nehéz* észrevenni. Sikeres észlelés esetén a tereptől függően kell egy *könnyű* manővert dobni az elkerülésére. Ha nem veszi észre senki a csapdákat, akkor a manőver *nehéz*. Ha csapda kerül elő, akkor a következőt kell figyelembe venni:

Közöségés lábcsapda (+35 a vágófegyver (tőr) táblán, *vágás* kritikus)

2. Barlangba érve a karakterek a következőkkel találhatják magukat szembe:
  - 01-25 Üres barlang
  - 26-50 Barlangi medve (1-2 db., a tél miatt alszanak, de 3-4 kör benntartózkodás után felébrednek)
  - 51-75 Halottak (a mentőcsapat néhány tagja). A havazás után rekedtek a barlangban, s meghaltak. A játékosok a halottaknál némi felszerelést találnak, valamint egyiküknél egy díszes kardpengét. Némelyikükön sebek láthatóak, s a barlangban található nyílvevesszőkről kiderülhet *közepes* nyomolvasás, hogy orkok lötték ki őket. Sikeres *könnyű* észleléssel találnak egy papírlapot, amire széndarabbal egy sebiben felvázolt térkép látható. Segítségével hamarabb megtalálják a végcél, s +25 van a csapdák kikerülésére.
  - 76-00 Felhalmozott tárgyak (feltehetőleg az orkok gyűjtötték össze a rablott holmikat. Ld *MERP Kincstáblázat*)
3. Mindkét fél dob, s hozzáadja a legmagasabb észlelést (orkok +20). Az eltéréstől függ a további esemény.

- 01-10 Azonnali találkozás. Normál kezdeményezés.
- 11-25 Azonnali találkozás. A nagyobbat dobó fél kezd..
- 26-50 Találkozás 5 körön belül. A nagyobbat dobó fél kezd.
- 51-75 Találkozás 5 percen belül. Elrejtőzhetnek -10-zel.
- 76-00 Találkozás 10 percen belül. Csapdaállítás lehetősége +10-zel. (Statisztikáért lásd a *MERP Szörny-táblázat*ot)

4. Mint fent, 51-00 között a trollok köveket hajigálnak, 51-75 között -30, 76-00 között +0 a támadási módosító.

5. Az alábbi balesetek történhetnek:

- 01-25 Sziklaomlás fentről (+30 *Esés / zúzóadás Támadás*)
- 26-50 Sziklaomlás az úton (az egyik játékos lába alatt megindulnak a kövek. *Közepes* manőverrel elkerülhető az 50 lábnyi zuhanás)
- 51-75 Hirtelen időjárás változás (01-25 heves szél, 26-50 erős eső, 51-75 enyhe havazás, 76-95 erős esőzés, 96-00 hóvihár)
- 76-00 Lavina (01-75 az utat elzárja, minden manőver *nehéz*, 76-00 a kalandozókat éri, +30 *Elnyelés Támadás*)

6. Speciális találkozás, esemény

- 01-50 az egyik karakteren betegség tör ki (pl. súlyos meghűlés). MD lehetséges.
- 51-75 kisebb (ifjonc) sárkány bukkan fel
- 75-00 találkozás egy fura alakkal (segít vagy akadályoz, ezt már Te, a Mesélő döntsd el).

Útközben a nyomokat követve (*közepes* nyomkövetés, a térkép ehhez is +25-öt ad) fél nap alatt eljuthatnak a trollok és orkok táborába. A tábor egy ősi númenoriak által épített erősség romjai között található. Az egyik épület többé kevésbé épen maradt, itt ütötte fel tanyáját Szarumán tanítványa. [A tábor egy hajóroncs köré épült ki.] A hajóroncs egy tengeri támadás során került a hegyekbe teleporthalás segítségével. Elég szerencsétlenül, több méter magasban jelent meg, s onnan zuhant a sziklára. A matrózok kivétel nélkül meghaltak, csak egy boszorkánymester maradt életben. Maga köré gyűjtötte a hegy sötét lakóit, s kiépítetett egy tábort. Kísérletezni kezdett, s kísérleteihez nőkre és férfiakra volt szüksége (mint alany, s mint szolgáló egyaránt), ezért a környező falvakból begyűjtött mintegy 50 embert. A rom [hajóroncs] körül sátrak (itt laktak a *nagyobb* orkok), valamint barlangok (a kötrollok, és a hegyi trollok tanyája) helyezkednek el. Elsőre feltűnik a kalandozóknak, hogy milyen kihalt a tábor. Csak az egyik barrakból hallatszanak ki hangok. Itt találhatják meg a karakterek az elrabolt embereket. Az emberek nagyon megköszönik nekik a hőstettet, de arra kérik őket, hogy ne hagyják futni a varázslót. Néhány társukat még előző este magával vitte.

Ha a játékosok bemennek az épen álló épületbe, a következő szobákba juthatnak:

- 01-25 Üres szoba
- 26-50 Élelemraktár
- 51-75 Fegyverraktár
- 76-00 Konyha

Az utolsó három esetben 75% van orkok (4-5) és 30% trollok (1-2) megjelenésére.

A legépebb szobában [a hajón a kapitány lakában] találják meg a boszorkánymestert, aki éppen egy nőt és egy férfit akar átváltoztatni valamilyen szörnyé. Ha a karakterek 2 körön belül nem cselekszenek, az átváltozás megkezdődik, s a két szörny rájuk támad. (Használd a troll gyerekek statisztikáit!) A boszorkánymester ezalatt meglépi, hogy fegyvert szerezzen. Ha a karakterek követik, hosszú folyosón át a kincseskamrába jutnak. Dobass sokat a karakterekkel az észlelésükre, vagy bármilyen másra, ami az eszedbe jut, majd az eredmény hallatán csóválj a fejed szomorúan. Ha lehet színezd ki minél jobban az üldözést. A karakterek többször

## NEM-JÁTÉKOS KARAKTEREK ÉS SZÖRNYEK

Név	Szint	Sebesség	Méret	ÉEP	PT/VB	Védők	Támadások	Jegyzet
Orkvezető	6	Átlagos	Normál	70	LÁ/30(p)	K/L	80 hosszú kard/50 rövid fj	+5 felsz.
Ork harcosok	2	Lassú	Normál	45	KB/30(p)	K/-	50 rövid kard/20 rövid fj	
Hegyi trólok	5	Átlagos	Hatalmas	160	NB/35	-/-	100 fegyver/ 60 sziklák	
Kőtrollok	5	Lassú	Hatalmas	120	NB/20	-/-	80 N öklelés/60 sziklák	napfényre kővé!
Varg	4	Nagyon gyors	Normál	110	SE/55	-/-	90 harapás	
Ar-Gunazar szörnyetege	5	Átlagos	Nagy	90	KB/20	K/L	75 ököl	csak hő kritikus sebzi

**Védők:** K-kéz, L-lábvédő

**VB:** a 'p' betű pajzsot (+25 VB) jelöl

## Karmimel

10. sz. varázsló (boszorkánymester)

már majdnem tudnak lőni a boszorkánymesterre, már majdnem tudnak varázsolni rá, de megint eltűnik egy éles fordulóban. Fontos, hogy a karakterek ne emlékezzenek majd rá, merre jöttek. Egyre mélyebbre és mélyebbre jutnak a kazamatákban, míg végül eljutnak a kincseskamrába. A boszorkánymester néhány körrel előttük ér a kamrába. Mikor a karakterek megérkeznek, éppen egy rúnakkal teleírt tekercsről olvas fel hangosan.

Ha a karakterek rátámadnak, felkap egy kardot a sarokból. A kard, Carceleb leírását lásd később. Amint a karaktereknek sikerül legyőzniük a gonosz varázslót, morajlást hallanak a mélyből. Három kör múlva megjelenik a Ar-Gunazar szörnyetege. Ezalatt az idő alatt a karakterek 40 arany értékű ékszert és három ősinek tűnő könyvet kaphatnak fel. A szörnyeteg hatalmas keselyűfejű embert formáz, mintegy három méter magas, iszonyatos hideget áraszt magából. Az egyik falat áttörve érkezik. Szikladarabok záporoznak a karakterekre (dobj kis egyensúlyi támadást minden karakter ellen). Nagy a valószínűsége, hogy a karakterek nem tudják most leőlni a szörnyeteget, szerencsére a szűk folyosón nem tudja követni őket.

A karakterek minden órában dobhatnak Észlelésükre és Nyomolvasásukra (nehéz manóver), aki az egyikben legalább sikert, a másikban legalább majdnem sikert ért el, megtalálta a kivezető utat.

A faluba érve a karaktereknek lehetősége nyílik a könyvek áttanulmányozására. Az egyik a boszorkánymester naplója, megtudhatják belőle, hogy kapcsolatban állt Szarumánnal, és ő irányította ide. A romok közt megtalálta az utolsó númenori király Ar-Pharazon egyik mágusa, Ar-Gunazar hagyatékát. A sötétlelkű mágus ebben a toronyban élte le utolsó éveit, csak a nagy, a valák földjének meghódítására induló expedícióra utazott az udvarba, soha nem tért vissza. A boszorkánymester megtalálta Ar-Gunazar kardját a Carcelebet. A kard alapban +15-ös, az Urhagil szóra az ütésen felül egy C hő kritikus sebzést is okoz az ellenfélen. A kardot erősen áthatja az áldatlan gonosz mágia (ne feledjük abban az időben, amikor készült Númenorban Morgothot imádták). Minden egyes harcban eggyel növeli használoinak rontás-pontjait. A varázsszó minden egyes használata újabb rontás-pontot eredményez, és 25-ös Kockázati Tényezőjű varázslatként kell dobni varázslás kockázati dobást.

A könyvben olvashatnak Ar-Gunazar szörnyetegéről is. Ezt a szörnyet a varázsló vára védelmére építette. A szörnyeteget csak hő kritikus sebzéssel lehet megsebesíteni, semmilyen más támadás nem hat rá. A szörnyet egy különleges varázslattal lehet életre kelteni, ám ha nem találja meg gazdáját, elindul, és útjába eső élt elpusztít. A boszorkánymester úgy gondolta, ő majd képes lesz uralma alá hajtani a szörnyet. Tudta, hogy a szörnyeteg valahol a pincék mélyén fekszik, egymás után küldte el az ork csapatokat, hogy megkeressék. A csapatok többsége nem tért vissza (ez az oka, hogy már nem volt ork a táborban). Az egyik azonban visszahozott egy tekercsot, melyen a szörnyet felélesztő varázslat volt található. Végző kétségbeesésében ehhez folyamodott a boszorkánymester. A többi könyv Ar-Gunazar írása, a karakterek egy szót sem értenek belőle.

Valószínűleg a játékosok kötelességüknek érzik majd, hogy megfékezzék a szörnyet, ha nem, akkor ők lesznek az elsők, akik az útjába akadnak, a harcot nem kerülhetik el.

Ha a karakterek végeznek a szörnyeteggel, büszkén vállalhatják ezt a nemes tettet. A Kódhegység délnyugati lábánál kicsit ismert lesz a nevük. Ar-Gunazar könyveiért egy hozzáértő mágus vagy könyvtáros akár 200 aranyat is hajlandó megadni. Ha a mesélő akarja az Ar-Gunazar könyveiben található információk még további kalandokhoz vezethetnek.

Több MERP-tulajdonos keresett meg minket azzal a panasszal, hogy szabálykönyve hibás, hiányzik a 227–231. oldalak közti rész. Senki ne ijedjen meg, ez nem a nyomda hibája: a nevezett oldalakat szándékosan hagytuk ki. Olyan konverziókat tartalmaztak, melyek közlését szükségtelennek ítéltük (pl. Lord of the Rings-konverzió), viszont nem akartuk a könyv összes oldalszám-utalását átírni a kihagyott oldalak miatt. Az esetleges kényelmetlenségért utólagos elnézéseket kérjük.

Tulajdonság bónuszok:

ERŐ -5

IQ +15

IT +5

Erőpont: 10×2 (most azonban csak 7)

Életpont: 66

Fegyver: lásd a leírást/ +10 TB

Célmágia: +95

Alapmágia: +20

Észlelés: +20

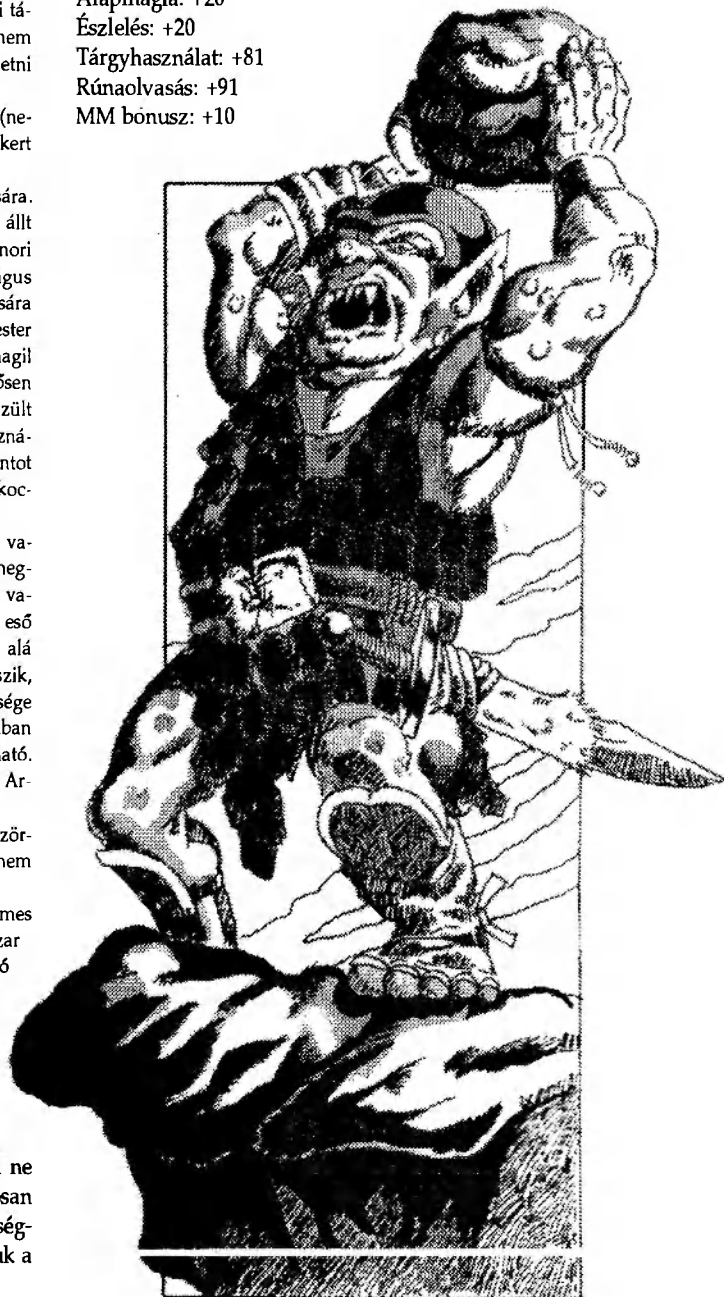
Tárgyhasználat: +81

Rúnaolvasás: +91

MM bónusz: +10

Varázslisták: 14 (nyílt és zárt lényeg, valamint a mágus-listák)

Kinézetre Karmimel középmagas, kopaszodó férfi. Fejének bal oldalán fonott farkocot visel. Viselkedése fensőbbes és lenéző.





# YABBAGABB ÉS A ZSARNOKI SZEMLELŐ

Nemrég történt, hogy Yabbagabb, a mágusharcos sikeresen kikecmergett a félreértés szülte kelepcéből. Ortodox, ördöggyűlölő városiak – járkáló ládája miatt – boszorkánynak titulálták, és halottidézésel gyanúsították meg. Főhősünk addig-addig kiáltozott, sipákol, érvelt ártatlansága mellett, és fohászzkodott az istenekhez, míg végül sikerült kompromisszumot kötnie a polgárokkal. A bírói ítélet szerint:

– A sátáni erőt nem eme halandóban lakozik, hanem a láda képezi a gonosz, ördögi hatalom forrását – kántálta a pap.

Így Yabbagabb ép bőrről nézhetett végig a kedvenc ládája elégetését. Miután történetünk hőse megúsza a máglyára vetést, öles léptekkel hagyta maga mögött a barátságtalan várost.

Sötét rengetegek, fenyegető hegyormok, gyilkos láperdők keresztettké útját, míg végül a megerőltető vándorlás után Murdarba, a kalandorok városába érkezett. Végigballagott a főutcán, melyet a város uráról, VII. Benedictről neveztek el, majd belevegült a piactéren kavargó tömegbe, és hagyta, hadd sodródjon a hőmpölygő forgataggal. Zajok és színek örült kavalkádján át, csepűrágók és zsonglőrök, kötéltrancsok és kígyótáncolatok, kardnyelők és tűzevők között vezetett az útja. Megállt egy pillanatra és elhatározta, itt ebben a nyüzsgő és hatalmas városban megcsinálja a szerencsését. Eltökélt szándéka volt, hogy a lehető legveszélyesebb küldetést fogja elvállalni, és nem elégszik meg néhány bamba mumus felaprításával, vagy egy gonosz sárkány fogságába esett királykisasszony kiszabadításával. Tán még tovább szötte volna nagyra törő terveit, de hirtelen három pónilovas töpce csörtetett el mellette teljes harci pompában, és majdnem fellökték a vigyázatlanul álldogáló Yabbagabbot.

– Félre paraszt, mert eltaposunk! – kiáltotta utána mindöjük közül a leghosszabb szakállú törpe. Mágusharcosunk káromkodni akart, azonban a három lovas figyelemre se méltatva őt, továbbágtatott. Yabbagabb nem volt haragtartó ember, inkább csak a kíváncsisága miatt követte a törpeket. A keleti piactéren a legnagyobb sátor előtt szálltak le hátasaiokról, majd egy fehércsuklyás öregemberrel folytatott rövid párbeszéd után, belétek a sátor egyetlen kapuján.

Yabbagabb is odament az épülethez, melynek bejárata előtt a fehércsuklyás öregember állt karba tett kézzel.

– Üdv, öregapó! – kezdte barátságosan. – Megtudhatnám, milyen titkok rejt a sátor belsejé?

– Nincs abban semmi titok. Egy feladat végrehajtására keresnek hősöket. Nekem kell megkülönböztetnem a kalandorutánzatokat a tapasztalt harcosoktól. Amint látom, neked még fegyvered sincs, úgyhogy, csocsi!

– Hé, várjunk csak! Fegyverem azért nincs, mert nincs szükségem rá – füllentette Yabbagabb, mivel azt mégsem mondhatta meg, hogy olyan csóró alak, akinek nem telik rá.

– A mágia hatalmas erőinek parancsolok, így fegyver nélkül is életveszélyes vagyok.

– Na, ennek örvendek... Jó lenne, ha bebizonyítanád. Valamilyen erősebb varázslatot, ha bemutatod, nyugodtan beléphetsz te is – morogta az öreg, majd unott közönnyel az arcán végigtekintett Yabbagabb igazságot megviselt ruházatán.

– Vén, tudálékos csontkollekció! – suttogta Yabbagabb halkán, hogy az öregapó ne hallhassa meg. – Miért kell kötözködnöd? Három nyomorék törpét beengedsz, csak nekem játszod az agyadat?

Szegény Yabbagabbnak ismét be kellett vetnie briliáns elméjét. Infra látással vagy mágia érzékelésével itt nem sokra megy. A bőfőtető va-

rázlata sem biztos, hogy meggyőzné a fehércsuklyást. Egy tűzgolyó azonban pont megfelelne a célnak. Kár, hogy ezt a roppantul hatalmas varázslatot még nem volt képes elsajátítani, de egy olyan ördögös fickónak, mint mágusharcosunk, ez nem jelenthetett akadályt. Megköszöri torkát, megmasszírozta ujjait, majd kerekedett nyolcasok formálásába kezdett. Mialatt kezének mozgása egyre gyorsabb ütemet vett fel, halk ritmikus kántálásba fogott. Megpróbálta a mágikus szavakat úgy ejteni, ahogy azt a nagy varázslóktól elleste. Habár tudta, hogy a természet energiáit nem képes összpontosítani egy tűzgolyó megformálásához, kívülről bármelyik tapasztalatlanabb mágiaűző számára úgy festhetett, mintha kántálása egy tűzlabdát idézne elő. Az öregapóról hirtelen leolvadt a morgorva álarc. Homlokán kövér izzadságcseppek jelentek meg, szeme óriásira kerekedett és ijedt döbbenettel meredt az egyre jobban beledendülő Yabbagabra. Korát meghazudtoló fürgeséggel ugrott oda hozzá, és lefogta kezeit.

– Megvesztél, ember?! Mindnyájunkat el akarsz pusztítani?!

Yabbagabb dühösen nézett farkasszemet az öregemberrel, így fejezve ki haragját, mert belezavarta a varázslatába.

– Most már bemehetek, tata? – kérdezte, és közben azon gondolkodott, hogy milyen erősebb varázslat parancsszavait tudná még eljátszani. Erre nem volt szükség, a fehércsuklyás illedelmesen meghajolva félreállt az útjából.

– Lépj be, ó mágia mestere! Megtisztelsz jelenléteddel.

Yabbagabb úgy is tett, büszkén besétált a kapun. A sátorban hűvös félhomály fogadta, és egy függöny, melyen reszelős hang beszédfoszlányai szűrődtek át. A selyemfüggönnyet félrerántva kör alapú teremben találta magát. A teremre szinte teljes sötétség borult, de a szobában tartózkodók körvonalait így is ki tudta venni. Hatan ültek körül egy asztalt, egy hetedik csuklyás alak pedig élénken gesztikulálva magyarázott valamit. A legkülönösebbnek a társaság fölött lebegő torz szellemalak hatott. Egy zöldes fényel derengő gömb formájú lény körözött a levegőben, testét egy óriási száj és egy gigantikus látószerv alkotta. A lény kobakján – haj helyett – szemgolyókban végződő kis csápok vonaglottak.

– Azt ott nem kellene lecsapni? – szólalt meg félénken Yabbagabb, és a repülő förmedvényre mutatott. A csuklyás alak, aki megszólalásig a kapuőr ikertestvéreinek tűnt, abba se hagyta a beszédet, csak az asztal felé biccentett, jelezve, hogy foglaljon helyet. Yabbagabb, miközben leült az egyetlen szabad székre, szemével a zsarnoki tekintetű szörnyet bámulta, és megpróbált koncentrálni a csuklyás személy beszédére.

– Ez egy Beholder, más néven Szemzsarnok. Az újonnan jött kalandor kedvéért hangsúlyozom, ez csak egy illúzió. Egy szavamba kerül, és szertefoszlik. A Szemzsarnok leggyakrabban elhagyott vadonban, erdei barlangban tanyázik. Levitáció útján mozog – lassan lebegve. A gömb felszínén tíz szemnyúlvány található. Középen van egy nagy tizenegyedik szem, és egy hegyes fogakkal teli száj. A testet kemény kitenborítás védi, ezért nehéz fegyverrel megsebezni. Szemei – varázslat forrásai. Mind-egyik látószerve más-más mágiciát hordoz. Pillantásával altat, húst kövé változtat, vagy rosszabb esetben halált okoz, és icipici részecskékre bomlasztja szét nemkívánatos ellenfelét. A központi szem ellen-mágiát sugároz. Ahova ez a szem néz, ott megszűnik mindenfajta mágia. Nem lehet varázsolni, a mágikus tárgyak elveszítik természetfeletti tulajdonságaikat, míg az ellen-mágikus mezőben tartózkodnak... Sok sikert kívánok az elkövetkezendő harchoz, ugyanis egy Szemzsarnokot kell az árnyvilágba küldenedek. Egy falu közelében épült, ősrégi kolostor katakombái-



ban vert tanyát a szörny, és jelenléte nyugtalanságot okozott a falusiak között. Ha egy ilyen bestia megéhezik, akkor napok alatt képes elpusztítani a település összes lakóját. A falu előjárósága felhatalmazott minket, hogy ötezer csengő aranytallérral jutalmazzuk azt, aki a katasztrófa megtörténte előtt végez a Szemlélővel. Kik azok, akik vállalják a feladatot?

Yabbagabb csak most vette szemügyre az asztaltársait. A három elenszenves törpe vele szemben ült. A főhős mellett tehénkedő alak hirtelen felpattant székéről.

– Ne legyen a nevem Wordar, ha nem aprítom miszlikbe a szörnyet.

Minden szem Wordarra szegeződött. Baromi izomzatú barbár volt. Barlangi medve bundáját hordta, bal kezében pedig egy félelmetes dárdát markolt. Övében két tört tartott egy gondosan összetekert lasszó mellett. Kardhüvely, benne hatalmas fegyverével, egy széles karddal, féloldalasan a hátára volt vetve. Mágusharcosunk már látott Ogrét, és leginkább ezen óriási teremtményhez tudta hasonlítani a barbár erejét.

– Segítünk neked, Wordar! – kiáltotta a leghosszabb szakállú törpe, akít Yabbagabb magában mindjárt el is keresztelt Főszakállnak. – Megyünk mindhárman.

– Akkor már öten leszünk – állt föl az asztaltól egy vörösköpönyeges öregapó. A nyakába akasztott láncra egy aranykarika volt felfűzve.

– Én, az Élet Istenének ministránsa – szólalt meg érces hangon – nem engedhetem meg, hogy bárki is az örök körforgás ellen szegüljön, és időnek előtte emberfalvakat vigyen át az árnyékvilágba. A Zsarnoki Szemlélőt ezennel átkokkal sújtom, és veletek tartok, hogy átkom beteljesedjen.

Most főhősünkön volt a sor.

– Minél többen indulunk, annál nagyobb az esélyünk a sikerre. Természetesen csatlakozom a társaságotokhoz. Az én nevem Yabbagabb. Mágus vagyok és harcos, meg pap és pszionista.

Az utolsó kalandozó fekete köntöst viselt szürke paláttal, és felettébb titokzatosan viselkedett.

– Mikor indulunk? – kérdezte, és többet nem is beszélt.

A csapat – miután megkapta a Beholder tanyájához vezető út térképét – azon nyomban útnak indult. Az útból egyre inkább ösvény lett. Az ösvény néha-néha eltűnedezett, majd váratlanul újra megjelent. Az éjszaka egy négyszögletű kerekerdőben érte utol őket. A csapat tábort vert, és kegyetlen, vérszomjas terveket szőtt a Zsarnoki Szemlélő elpusztítására. Wordar vitte a szót:

– Személyes tapasztalatomra és harcban való jártasságomra hivatkozva úgy gondolom, a leghatékonyabb megoldás az lenne, ha az elrémisztés taktikáját alkalmazzuk. Csatakiáltásokat ordibálva és harciindulót zengve megrohamozzuk a szörny fészket. A lény annyira meg fog ijedni elsőprő támadásunktól, hogy a világ legtávolabbi sarkába menekül.

Yabbagabb a fejét dörzsölte ekkora ökörség hallatán, és meglehetősen furcsállotta, hogy a többieknek tetszett az ötlet.

– Micsoda remek terv, Wordar – suttogta Főszakáll, és kezét rázott a barbárral. Az életpap már kevésbé örvendezett.

– Kötelességemnek érzem bejelenteni, bár a taktika zseniális, és bártorkodnék módosítani rajta egy keveset. Mi lesz, ha az ordibálással, amit csapunk, nem ijesztjük meg a lényt? Így lenne ideje felkészülni a fogadtatásunkra. Erre azonban nem lesz lehetősége, mert mi a közelébe lopakodunk, és csak az utolsó pillanatban zendítünk rá a csataindulóra. Tehát, ha képes is felülkerekedni a félelmén, mindenesetre meg fog lepődni. Ekkor már nyert ügyünk lesz...

A feketecsuhás, mindeddig hallgató, középkorú férfi felállt, és idegesen járkálva a fejét csóválta.

– A terv rossz, mert befejezetlen. Mit ért azon a ministráns úr, hogy nyert ügyünk lesz? Én elmondom a történet végét. A csapat meglepi a Szemzsarnokot, ami már önmagában is szinte lehetetlen. Hadd hívjam fel a figyelmet arra, hogy a lény tizenegy szemmel pásztázza környezetét. De ha sikerült meglepnünk, akkor sem nyertük meg a játszmát, mert amíg egy kétméteres hűsgömböt lekasabolunk, addig mindegyikötökből szobrászati remekmű vagy egy marék hamu lesz. Ennek a szörnynek az összes látószerve halált hordoz. Vagy talán azt képzeltek, hogy félelmében elpirul és lesüti a szemét?

– Érdeklődve várjuk a te javaslatodat – mondta gúnyosan az életpap.

– Az én ötletem abból áll, hogy bekerítjük a Beholdert. A csapat tagjai előlről és oldalról támadva elterelik a Szemlélő figyelmét, amíg én – a szörny háta mögé lopakodva – varázserőm segítségével megvakítom a lényt. Ha a teremtmény nem lát, akkor könnyedén végezhetek vele.

– Ha jól értem, mi lennénk a csali – dörmögte Yabbagabb. – Amíg a varázslatod nem fogan meg, addig a félelmetes fogaival és szemével minket fog ostromolni a Zsarnok. Ez aztán jól hangzik! – mondta gúnyosan. – Elfogadjuk?

– IGEN! – üvöltötte bele a csapat a sötét éjszakába. Mágusharcosunknak azonban nem volt ínyére a csali szerep, ezért ravasz fejével sürgősen ki kellett eszelnie valamit.

– Egy apró dolgot módosítanék, ha megengeditek – szólalt meg Yabbagabb. – Mivel én is mágiaüző vagyok, ezért a varázsló mellett a helyem!

– Tudsz vakságot okozni? – kérdezte a feketekámzsás mágus, és Yabbagabb szemébe nézett.

– Hogyne tudnék! A kedvenc időtöltésem, hogy szörnyeket vakítgatok – vágta rá szemrebbenés nélkül. Az igazat megvallva azonban Yabbagabb mindössze annyit értett a vakításhoz, amennyire bárki képes szögesbunkójával kiütni az ellenfele látószervét.

– Rendben, te a háttérben maradsz velem – mondta a feketekámzsás, és az életpap beleegyezően bólintott. A társaság témát váltott, és belekezdtek az éjszakai őrég megtárgyalásába. A mágus a varázslás fásasztó műveleteire hivatkozott.

– Nekünk, mágusoknak kellőképpen ki kell aludnunk magunkat, hogy holnap képesek legyünk hibátlanul alkalmazni a vakítás-varázslatot. Így tehát, mi nem örködhetünk.

Yabbagabb helyeselt, majd a fejére húzta a takarót. Míg el nem nyomta az álom, a csapattagok társalgását hallgatta.

– Az istenével való beszéd elszívja a pap életenergiáját, akárcsak a mágusoknál a varázslatok. Reggel transzcendens kapcsolatot kell létesítenem az Élet Istenével, hogy a holnapi csatában áldás és ima ereje segíthesse a csapatot. Bocsássatok meg, de most nyugovóra térek – mondta a pap, és ágnak dőlt.

– Négyen maradtunk – dörmögte a leghosszabb szakállú törpe. – Márpedig mi nem vagyunk éjszakai baglyok. Ránk ugyan ne számítsatok! Törpök, takarodó!

Ily módon Wordarra esett a választás, akinek volt ideje töprengeni, milyen indokot találjon ki, hogy lefeküdhessen. Barbár létere elég gyorsan rájött a megoldásra. Csak úgy, magát gyözködve morogta:

– Elvégre erdei ember vagyok. Olyan éberen alszok, hogy az első neszre felébredek. Vagyis teljesen mindegy, hogy szunyókálok-e egyet, vagy reggelig virrasztok.

Így történt, hogy a héttagú társaság mind a hét tagja az igazak álmát

aludta aznap éjszaka. Lett is reggelre nagy meglepetés. Yabbagabb arra ébredt, hogy valaki a fülét harapdálja. Még mielőtt kinyitotta volna a szemét, odaszózott az öklével, ahol sejtése szerint az ismeretlen érzékeny pontjának kellett lennie. Elfulladó vonítás tört fel a kis lény szájából, miközben hármat bucskázott a levegőben.

– Koboldok! – üvöltött fel Wordar, és letaglózta azt, amelyik éppen azon erőlködött, hogy megszabadítsa a csizmájától. A megszeppent aprónép rémülten menekült az erdő fái közé. A pap még dühödten kutatott utánuk, de a kis teremtmények a rejtőzködés nagymesterei voltak. A ministráns és a többiek immáron csak egymáson tölthették ki haragjukat. A barbárnak eltűnt az egyik lábbelije, a papnak az aranyból készített karika-szimbóluma. Az egyik törpének ellopták a baltáját, egy másiknak pedig a sisakját. Természetesen mindenki a másikat hibáztatta figyelmetlenségéért. Yabbagabb most örült először annak, hogy nem volt semmije, amitől megfoszthatták volna. Leszámítva persze varázsfüzetét, melyet a gatyájában rejtett el. Miután mindenki az összes káromkodást elszalvalta, melyet ismert, búskomor hallgatásba merültek. Az életpap kaját varázsolt és falatozni kezdett. A szörnyvadászok sóvárogva figyelték az étkezését. Mikor végzett, csettintett egyet, és a maradék sült hús eltűnt. Yabbagabbnak sikerült levadásznia egy kókuszdió nagyságú békát. Jobb körülmények között csak a combját ette volna meg, most azonban az egészet megsütötte és befalta. A törpék vadászösvényére nem mosolygott rá a Szerencse Istenője. Így trófeájuk és reggelijük csupán egy csigabiga és egy kövér giliszta volt. Mindenki megette a zsákmányát, majd táborot bontottak.

Az út hátralévő része eseménytelenül telt el. Délutánra feltűntek az ősi kolostor romjai, melynek mély járataiban valahol a Zsarnok kóborolt. A bejárat inkább barlangnyílásra emlékeztetett, mintsem egy épület kapujára. A csapattagok beözönlöttek a hasadékon, és egy földalatti járatban találták magukat. Wordar csörtetett legelől, mögötte bivalycsordát megszegyentő zajjal lopakodtak a többiek. Először halkán, majd egyre hangosabban puszogtak, végül pedig már ordibáltak.

- Kinél van fáklya?
- Nincs szükségünk fényre, mi látunk a sötétben – dörmögte az egyik törp.
- Én akarok középen menni! – sipákolta a mágus.
- Főszakállnak se tetszett a sorrend.
- Hadd menjek én elől! Így barbár találja meg az összes kincset.
- Hú-hú-krrr!



– Yabbagabb állítsd le magad! Elég félelmetes a barlang a huhogásaid és a morgásaid nélkül is.

– Nem akarok veszekedni, de valaki rálépett a lábamra. Szálljon le, vagy csonkítás lesz! – mennydörögte a barbár.

Az egyik fordulótól kezdve a fal valamilyen ismeretlen anyaggal volt bekenve, mely halovány fényt árasztott. Így a csapat láthatta, amint a félhomályban hirtelen eltűnt előlük Wordar. A barbár tehénhanggal zuhant le egy veremcsapda mélyére. A verem alján hegyes karók meredeztek, melyek felnyársalták az elővigyázatlan felderítőt. Az áldozat azon nyomban bomlásnak indult. Bőre elsötétedett és megrepedezett, ami arra engedett következtetni, hogy a karók különösen erős méreggel voltak bekenve. Mindenki mélyet sóhajtott... megkönnyebbülésében, hogy nem saját maga ment elől. Az életpap a csapda széléhez ballagott és ellátta köteleességét.

– Könnyen jött, könnyen ment. Áldassék a neve! – kántálta és kört vetett.

– Menjünk, itt már nem tehetünk semmit.

Szóltanul megkerülték a vermet, és egy kitárt kétszárnyas bronzkapu előtt találták magukat. A bejárat fölötti boltív bemélyedéséből egy vízköpő szobra nézett le rájuk. Csúf, torz pofája és denevérszárnya volt. Az egész szobor olyan groteszknak és élethűnek tűnt, hogy a szörnyvadászok beleborzongtak a látványba.

– Menjen Yabbagabb előre! – suttogta Főszakáll.

– Bölcs döntés – hagyta jóvá a ministráns. – Elvégre ő a mágus-harcos pszionista.

Yabbagabb hiába is próbált tiltakozni, társai leszavazták. Halkan felsóhajtott, majd belépett a kapun, és lassan elindult az új folyosón. A csapat lelemaradozva követte. A járat folyamatosan kiszélesedett, míg nem egy oszlopcarnokba érkeztek. A terem közepéről hiányoztak az oszlopok, és a földet gallyakból összehordott fészék töltötte be. A fészekben aranypénzek, csillogó drágakövek, értékesnek tűnő tárgyak és díszes kötésű föliánsok heverték szanaszét.

– A Szemlélő fészke és kincsei – motyogta az életpap. – De hol lehet a szörnyeteg?

A törpék és a mágus a fészkekhez rohantak.

– Egyszer nekünk is lehet szerencsénk.

Yabbagabb sajnos hosszasan tanulmányozta a terem falait borító freskókat és az oszlopok faragásait, így lekéselt az osztozkodásról. Már mindenki a kezében szorongatta a legértékesebb dolgokat.

– Adjatok nekem is valamit – sipákolta Yabbagabb. A feketekámszás varázsló nagy kegyesen megszánta egy pálcával.

– Nesze, vidd! Még van benne egy töltet, mely semlegesíteni képes egy varázslatot.

Mágusharcosunk eltette a pálcát, majd dühöngeni kezdett.

Nem jól van ez így! Hogyhogy neked három pálcá jutott?! És miért a törpék rakták el a tucatnyi ékszert meg a tekercseket? Ne legyetek már proosztók!

– Tényleg, miért a törpék rakták el a tekercseket? – vigyorodott el sáttánian a mágus, és feltúrta a ruhája ujját.

Főszakáll hangosan felhorkant.

– Valami nem tetszik?!

– Nem tetszik a sörte, amit szakáll helyett hordasz – sziszegte Yabbagabb. A három törpe szinte egyszerre bömbölt fel, és előrántották baltáikat. Főhősünk és a mágus varázslat kántálásába kezdett. Az életpap feltartotta a kezét, és úgy kiabált.

– Pax, uraim, pax! Békesség és összetartás! A gonosz csak így győzhető le.

Természetesen senki sem figyelt rá. A törpék megrohmozták Yabbagabbot, Yabbagabbnak pedig már csak pillanatokra volt szüksége a bőfőtetővarázslat befejezéséhez. Azért valaki mégiscsak meghallotta a pap üvöltözését, és iszonyatos bömböléssel válaszolt, mely visszhangzott a csarnok oszlopai között, és megremegtette a hat szörnyvadászt. A törpék majdhogynem elejtették a baltáikat, annyira megijedtek. A mágusnak megszakadt a varázslata, Yabbagabb pedig valahol elvéthetett egy varázsigét, mivel mélyről jövően és elnyújtottan, a dermesztő csöndben gubbasztó társaira böfögött.





– Helyes! Nekem van még a fejemben egy fényvarázs. Ezzel egy időre talán meg lehet vakítani. Próba szerencse!

Hirtelen mind a ketten elhallgattak, mert a csarnokba egy két méter átmérőjű, óriási golyóbis lebegett be. Vérszomjas tekintetével szinte a falhoz szögezte a törpéket és a papot. Végül a társaság bátorságot merített a ministráns imájából, és rárontottak a hústoronyra. Mikor a Beholder maga mögött hagyta a mágia két novíciusát, a két rejtőző elősont fedezéke mögül, és halk kántálásba kezdtek. Főszakáll önelégült mosollyal felvett egy szemüveget, melyet az ősidők híres arkmágusa, Otto készített, és rendeltetése az volt, hogy semlegesítse a viselőjére ható pillantással történő mágikus támadásokat. Közben Yabbagabbnak létrejött a bőfögtető varázslata, és a Beholder halkan felbőffentett. Obur is elkántálta a fényvarázst, azonban a fényes gömb jóval a szörnyeteg feje fölött jelent meg.

– Sajnálom! – mentegetőzött a mágus.

Volt is mit sajnálnia, mert a következő pillanatban a legfiatalabb törpe összes kincsével együtt parányi részecskékre esett szét. A korban középen álló egyszerűen csak meghalt, szemei fennakadtak. Főszakáll döbent arccal megkövesedett, és minőségi kertitörpe lett belőle. Szemüvege kiválóan semlegesítette volna a kővéváltoztató varázst, sajnos a szörny központi szeméből a területre bocsátott ellen-mágikus aura megszüntette a szemüveg varázserejét. Az életpap fohászáért ordibált, olyan hangerővel, hogy még egy süket isten is meghallotta volna a jajveszékelését. A földöntúli segítség csak nem akart megérkezni, a ministráns izmai mágikusan megbénultak, képtelen volt megmozdulni. A szörnyeteg azon töprenghetett, hogy a bénult csuhást falja fel, vagy előtte inkább intézze el a háta mögött motyogó két alakot. Mindenesetre becsukta picit szemeinek többségét, mert nem akarta, hogy a finom falatok kővé változzanak vagy cafatokra robbanva vesszenek kárba. A Beholder tétovázását megpróbálta kihasználni a két kaja-jelölt. Mielőtt a Szemlélő szembefordulhatott volna velük, Obur egy tekeracet halászott elő övéből és felolvasta. Halk pukkanás után hült helye volt a mágusnak.

– Elteleportált – mérgeződött Yabbagabb. – Szép kis barát! Nekem bezeg nem adott ilyen tekeracet.

Igy főhősünk kénytelen volt a menekülés hagyományos útját választani. A taktikai visszavonulás mellett döntött, és kirohant a teremből. A Beholder, mint egy katapultlövődék, szorosan a nyomban suhant, néhánéha a falnak súrlódva és szikrákat szórva.

Yabbagabb egy kis előnyre tett szert, de tudta, hogy ez csak időleges. Átrohant a vízköpős kapu alatt és megtorpant a verem szájánál. Ördögi terv kezdett pislákolni ravasz elméjében.

– Csak nem fogok megfutamodni? Végülis ötezer aranyról van szó!

Hátrapillantott, de a Zsarnok még nem tűnt fel a kapuban.

– Megszerzem a skalpodat, te dög! – suttogetta lihegve.

Előbányászta a mágustól kapott varázspálcát. A benne lévő mágia semlegesítése varázslat maradt az utolsó lehetősége a győzelemre. Felugrott, elkapta a vízköpő pofáját, és feltornászta magát a kapu fölé. A falból kinövő denevérszárnyú szobrászati torzszülöttön gubbasztva várta, hogy a szörnyeteg elsuhanjon alatta. Néhány másodperc kellett csak hozzá, és a kapu szájában máris feltűnt a Szemlélő. A testén vonagló szemnyúlványok idegesen fürkészték a környezetét. Yabbagabb összekuporodva, lélegzetét visszafojtva számolta magában, hogy a szörnyeteg mikor érhet a verem fölé.

Két méter, egy méter... Most!

Yabbagabb felegyenesedett, a Zsarnokra szegezte a varázspálcát, és a mágia ősi nyelvén kimondta a pálcába vésett parancsszót. A Beholder reakciója csak egy pillanatot késett, de ez végzetessé vált számára. A hős, ha csak egy percre is, de semlegesítette a szörnyeteg repülését lehetővé tevő levitáció varázst. A nemrég legyőzhetetlennek hitt sátáni teremtmény tehetetlen hústömeggként zuhant alá a mélységbe. Még egy fülsértő

– Hazajött a Beholder! – nyűszített fel az életpap, és a menekülésen tölte a fejét. Más kijárat azonban nem volt, csak az az egy, amelyiken át bejöttek. Onnan viszont a Zsarnok közeledett. Lépteket nem hallottak, csak halk sziszegést, ami bántó élességgel furakodott be elméjükbe. A szörnyvadászok egymásra néztek, tekintetükben a halálraítéltek szorongása tükröződött.

Mindent a terv szerint csináljunk, akkor nem lehet baj – suttogetta a mágus. – Én és Yabbagabb elrejtőzünk az oszlopok mögé. Ti rohanjatok a terem végébe, és ott várjátok a Szemlélőt! Mikor elsuhan mellőttünk, hátbatámadjuk a vakítás varázslatainkkal.

– Nyugalom és győzelem! – bátorította a csapatot a ministráns, és mindenki a helyére szaladt. Yabbagabb egy oszlop fedezékében talált menedéket, mögötte a mágussal. A varázsló halkán felkuncogott.

Ezek akarták harci indulójukkal megrémisztetni a Beholdert?! Alig mernek moccanni a félelemtől.

– Psszt! Ez egyáltalán nem nevetséges – torkolta le Yabbagabb a mágust.

– Valóban nem. De az már igen, hogy Főszakállra a vakítás-varázslatom akartam ráolvasni, mikor megzavart a Beholder bömbölése. Vices, de nincs több vakításom. Szerencsére te majd megmented a csapatot.

Yabbagabb zavartan vakarta feje búbját.

– Ha már ilyen őszinte voltál, akkor én is az leszek. Nemcsak te, hanem én is a vakítás-varázslatomat lőttem el az imént. Most mi legyen?

A feketekámzsásnak hatalmasra nyílt a szeme, majd pedig résnyre szűkült.

– Van egy olyan érzésem, hogy kettőnk közül még egyikőnk sem sajtította el a vakítás-varázslat alkalmazását, és te is csak azért füllentetted hogy ismered, mert a háttérből akartad szemlélni az eseményeket. Örvendek a szerencsének! Obur, a varázslótanonc vagyok.

– Örvendek a balszerencsének! – suttogetta Yabbagabb, és kezét rázott Oburral. – Valóban nem ismerem a vakítást, addig azonban nem futamodok meg, amíg el nem lőttem az összes varázslatomat a szörnyetegre!

sikollyal tudtára adta a világnak megdöbbenését, majd Wordar, a barbár mellett mérgezett karókkal áttűzdelve felismerte, hogy ő is csak halandó. A veszedelem megszűnt. A nyugodt csendet léptek zaja törte meg, és a folyosó egyik végéből az életpap bukkant fel, a kijárat felől pedig a mágus közeledett.

– Győztünk? – lihegte a ministráns, és maga se tudta, hogy ez kérdés volt vagy inkább kijelentés.

– Én azért jobban csináltam volna – jegyezte meg Obur.

Yabbagabb csak mosolygott rájuk, és közölte, hogy egyiküknek le kell másznia a szörny szemnyúlványaiért. Elvégre a megbízójuknak valamilyen bizonyítékot kell felmutatniuk, hogy kifizesse az ötezer aranyat. Yabbagabb nem gondolta volna, Oburról, hogy ilyen készséges, de a mágus azonnal elvállalta a feladatot. Kötelek segítségével leengedték, majd nézték, ahogyan Obur levagdossa egy késsel a Beholder szemnyúlványait. Azután végignézték, mint vesz elő a mágus egy tekercset, és olvassa fel azt.

– Az ördög nyeljen le és emésszen meg, Obur! – ordibálta Yabbagabb.

– Visszateleportálhatott Murdarba – szögezte le a ministráns. – Nála van a bizonyíték, övé az arany.

Mágusharcosunk nem hagyhatta ennyiben a dolgot. Az életpap beletrördöt, hogy átvágták, és nincsen értelme visszamennie Murdarba. A ministráns úgy döntött, hogy eltemeti a halottakat, majd megkeresi a falut, és megviszi a lakóknak a jó hírt. Talán csurran-cseppen neki egy-két

arany. Yabbagabb elbúcsúzott tőle, és a megérdemelt jutalom reményében Murdar felé vette az útját. Mivel sietett, másnap kora délelőttre már elérte célját. Gyorsan berontott a fehércsuhások sátrába. A két fehérruhás öregember éppen személyes holmijait csomagolta egy Feneketlen Zsákba.

– Járt itt tegnap egy feketekámzsás varázsló? Oburnak hívják!

– Természetesen itt volt a Beholder legyőzője. Szegény feje félig beleteleportált a földbe, már nem lehetett megmenteni. Viszont a kezében megtaláltuk a szemnyúlványokat. Így tudtuk meg, hogy ő a Szemzsarnok legyőzője – válaszolta nyugodt hangon az egyikük.

– Szóval Obur meghalt – Yabbagabb alig merte elhinni, hogy az övé lett az ötezer arany. – Én a társa voltam, és együtt teljesítettük a küldetést. Ezért a jutalom most engem illet.

A fehérruhások a fejüket csóválták.

– Nem akarunk elkéséríteni, mágia mestere, de előbb kellett volna jönnöd. A jutalomból mára nem maradt semmi. A hős emlékének adózva, megvettük a város temetőjében álló leghatalmasabb kriptát. A temetés ma hajnalban történt, és a maradék ezer aranyat Murdar főpapjának adtuk, aki a Beholder legyőzője felett a végső imát mormolta.

Yabbagabb összehúzta sűrű szemöldökét, és megvakarta szöke tincsekkel borított kobakját.

– Elmentek a trollok ülepébe! – mondta végül, majd maga mögött hagyta a várost, és remélte hogy vele együtt a balszerencsését is.



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

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

**KÖZÉPFÖLDE SZEREJÁTÉK™**

"Egy játék mind fölött"

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

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

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

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

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

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

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

Míthogy korábbi számainkban elsoroltuk a legtöbb nagyobb cég ezévi terveit, most csak a szerepjátékipar egy érdekes eseményét említjük meg. A márciusi számunkban taglalt Dangerous Journeys játék gazdát cserélt, de nem akármilyen körülmények között. A TSR cég beperelte a Dangerous Journeys kiadóját, a Games Designer Workshopot. A kereset szerint a játék az AD&D mintájára készült. A keresetben elsőként a játék kinézetét és hangulatát nevezik lopottnak, majd több mint 300 pontban részletezik is ezt. Csak néhány a legérdekesebbek közül:

- hogy az események kimenetelének meghatározására egyenletes valószínűségi skálán generált számokat használnak, megegyezik az AD&D rendszerével.
- a DJ elsősegély képzettsége az AD&D-beli Könnyű sebek gyógyítása varázslat mintájára készült.
- a DJ-ben szereplő fegyverek nagy része megegyezik az AD&D-ben találhatókcal.
- stb.

Kétséges, hogy mennyi esélye lett volna a TSR-nak a per megnyerésére, de az ügy nem jutott el a bíróságig. A GDW-nek nem volt pénze az ügyvéd és a perköltség fizetésére.

Végül a TSR megvásárolta a játékot. Kérdés, vajon kiadnak-e hozzá további anyagokat, vagy csak megszabadultak egy versenytárstól?

# Rejtvény

## VÍZSZINTES SOROK:

- A. A megfejtés első része
- B. Kártyaművész (bridzs) -- Brazíliai nagyváros -- Asztácium vegyjele -- Potytyantás
- C. Ültékeny tündéül -- Laurencium vegyjele -- A munka és az energia egysége -- Amerre -- Sportegyesület -- Kettős betű
- D. Célhoz ér -- A lórien tündék vezére -- Vegyjele: Sn -- Parázslík -- Égtáj
- E. A három gyűrű egyike -- Hímzéshez használatos -- Legrövidebb budai utca! -- .... Palme, svéd politikus volt -- Angol nemesi rang -- Foszfor
- F. Ittrium, kálium vegyjele -- Keleti filozófia -- .... Jenő (P. Howard) -- .... Madrid, spanyol futball-club -- Ponyvás szekér
- G. A magyar ABC utolsó magánhangzója -- Hármaskoronán -- Űrmérték -- Végtag -- Középföldén ritkán fellelhető gyógynövény -- Szolmizációs hang
- H. Akadály -- Így kezdődik a sápkór! -- Az ő szavait idézzük rejtvényünkben -- Morzejel -- Zug párja
- I. Ágyéka -- Geometriai forma -- Formákat elvető művész -- Erre a helyre
- J. A megfejtés negyedik része -- Az út jele

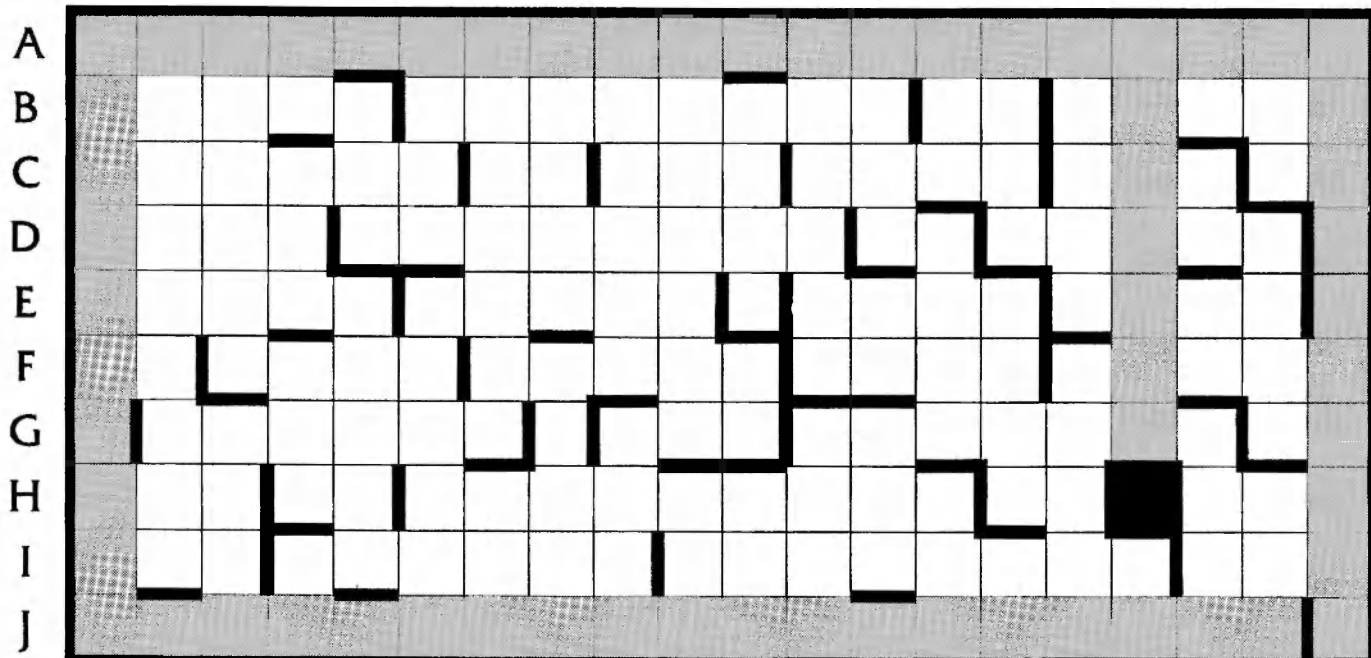
Az egyéves előfizetést Köves Béla, budapesti olvasónk, a 10 ingyenfordulót a TF-en Kaposi Zoltán, budapesti olvasónk nyerte.

Első rejtvényünk témájához híven most is J.R.R. Tolkien: A Gyűrűk Ura című műve „adja” a rejtvény megjelölését és fontosabb meghatározásait. A megfejtésben olvasható mondatot Frodónak mondja valaki, míg az Egy Gyűrűről esik szó köztük, és hogy ki mondta mindezeket, arra a vízszintes H., sorban kapjátok meg a választ.

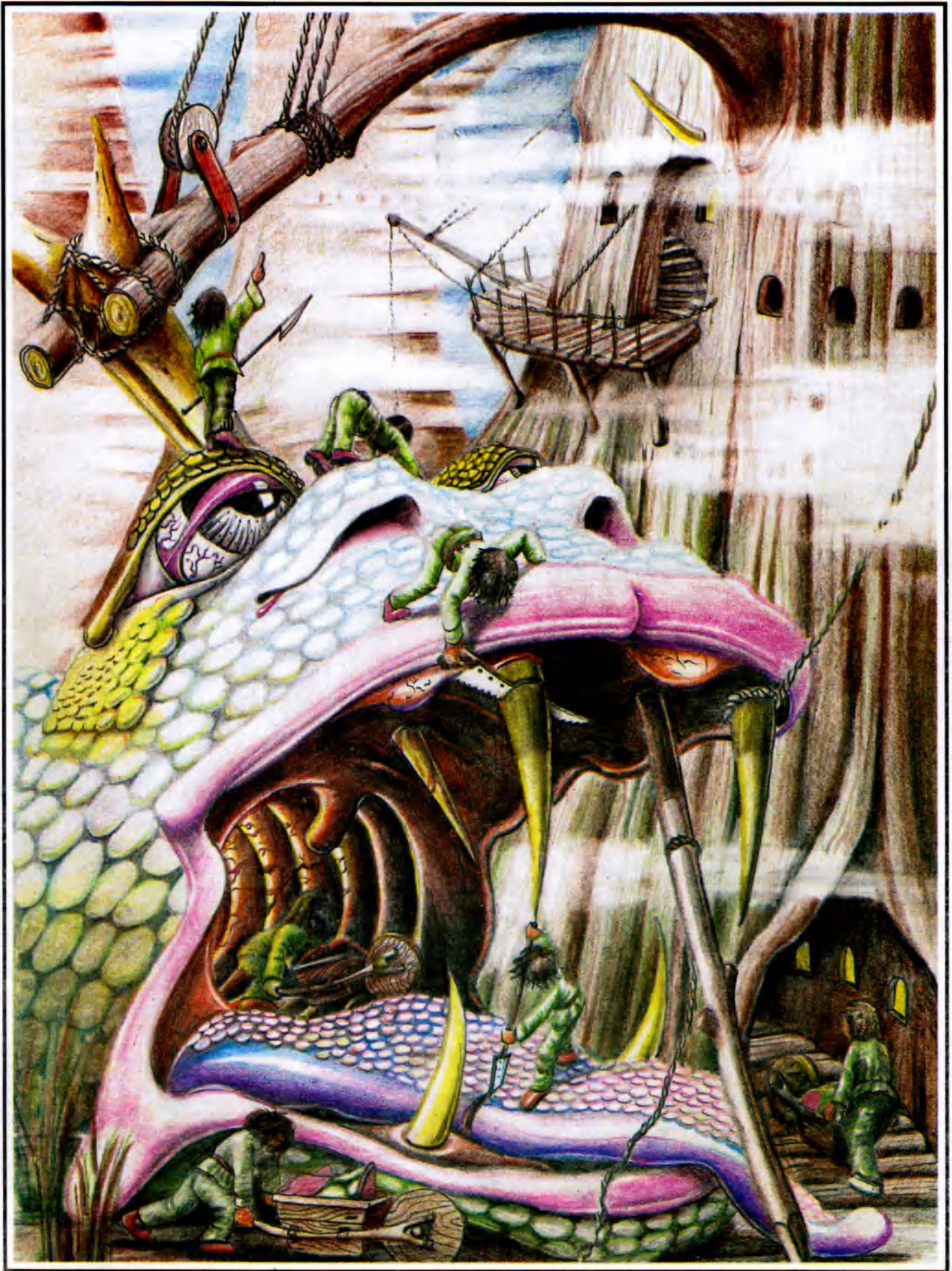
## FÜGGŐLEGES SOROK:

1. A megfejtés harmadik része
2. Szortíroz -- Személyes névmás
3. Benyomás -- Továbbá, lat.
4. Tiltószó -- Középföldéi helységneve -- Francia terrorszervezet volt -- Személyes névmás
5. Nitrogén vegyjele -- Skót családnevek előtt használatos -- Mezőgazdasági -- Newton
6. .... est percipi: lat., létezni annyi, mint érzéklni -- Gallyat
7. Lórien erdejének jellemző fája -- Az egyik szülő
8. Sophia ...., olasz színésznő -- Félreáll
9. Epebetegség -- Becézett férfinév
10. I. István anyja -- Megszűnt Kelet-Közép-európai állam
11. Álarcos lovag jele -- Szökellő -- Strázsa -- Tesz
12. Aranysárga virágú növény Lórienben -- Verdi operája
13. Vasolvasztó -- Alá -- Otórai ital -- Római 500
14. Portugálul szentet jelent -- Teniszező -- Női név
15. Gondolja -- Fák törzsére épített lakhely neve Lórienben -- Szent, röv.
16. London folyója -- Előkelő társaság
17. A megfejtés ötödik része -- Arzén vegyjele
18. A múlt idő jele -- Tojás, németül -- Rhesus-faktor -- Szervusz
19. .... László, jazzmuzsikus -- Fojtó szagú gáz -- Tréningezik
20. A megfejtés második része

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20







VÉNOSZ TIBOR GRAFIKÁJA



Richard A. Quentin

*Unhallowed Twilight*

A Terrifying Horror Novel by the Author of  
**QUEST FOR THE SILVER CANYON**



Charpentier Publishers

1935