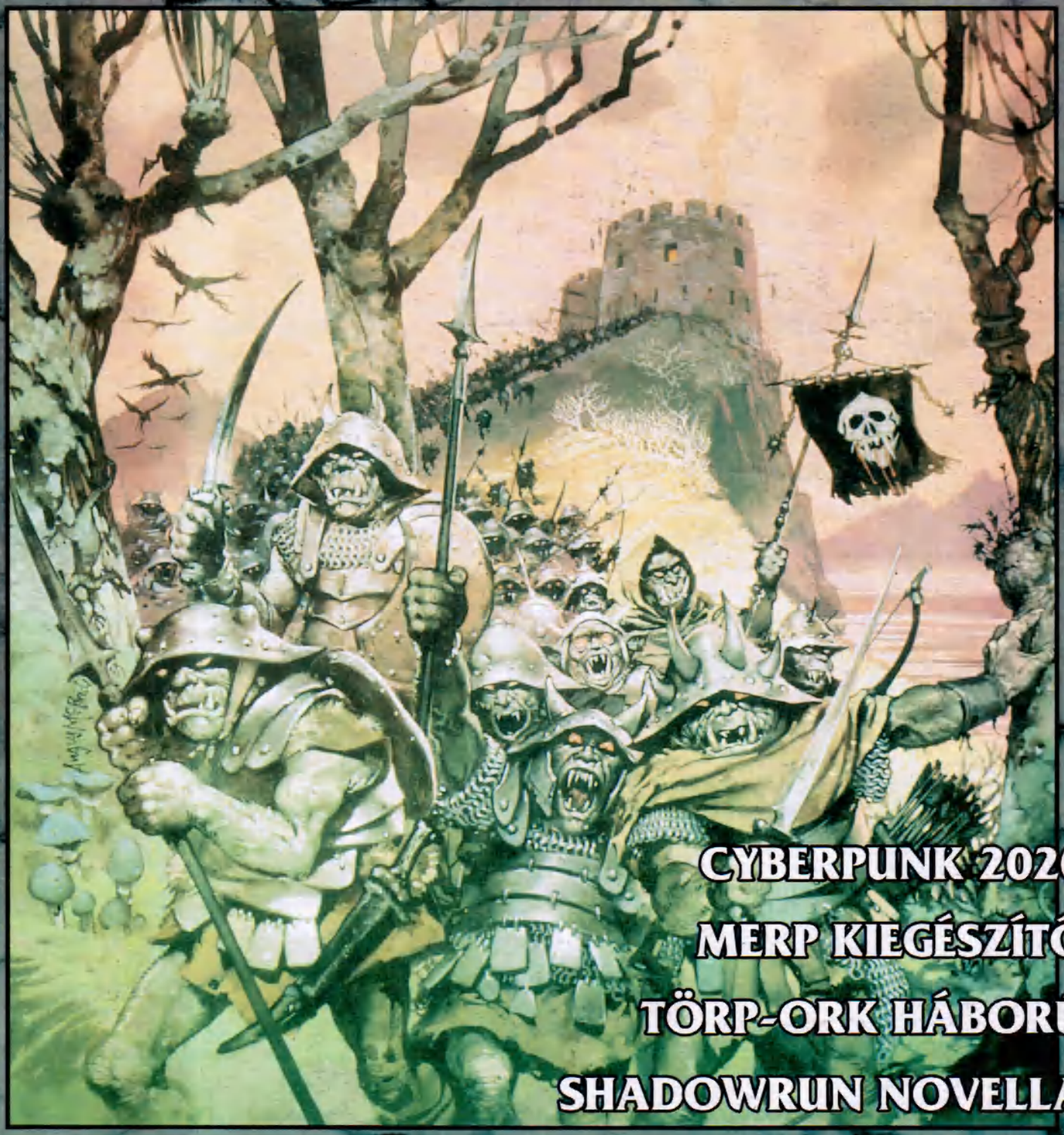
120 FT

BÍBORHOLD

FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK MAGAZIN 1994. JÚNIUS • III. ÉVFOLYAM 6. SZÁM



CYBERPUNK 2020

MERP KIEGÉSZÍTŐ

TÖRP-ORK HÁBORÚ

SHADOWRUN NOVELLA

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

CYBERPUNK™

THE ROLEPLAYING GAME OF THE DARK FUTURE

"Got the chips and enhancements—

"Got the Attitude right—

"Got the Metal beneath my skin—

"I'm chippin' in..."

—Johnny Silverhand

2.0.2.0.

THE SECOND EDITION

R. TALSORIAN GAMES INC.

CP 3002

TARTALOM

Tanácsok papóknak 2
Tippek és trükkök

A Bölcs tanácsai 5
Sylva Theomer, a Bölcs válaszol kérdéseitekre

Grub'n Azzhel karmai 6
Avagy a pusztulás szigonya

Törp—ork háborúk 8
Az ősi ellenségek

Karaktergenerálás a MERP-ben 10
Kételyek eloszlatása

Amazing Engine 11
Játékleírás

Levelezés 14
Maci sörrovata

Galéria 15
Cthulhu kiegészítők

Cyberpunk 17
Játékleírás

Keresztes háborúk 21
Szerepjáték a Szentföldön

Mitológiai ABC 25
A lemur

Setét Patkány naplója 26
A féleszű árnymanó kalandjai Gyallán

Aranyszív 28
Shadowrun novella

Varázstetoválás 34
MERP kiegészítő

Rejtvény 36
Fejtörő – Elképzelhetetlen nyeremények

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

III. évfolyam, 6. szám, 1994 június — Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Massár Mátyás; Vezető szerkesztő: Nádori Gergely
Szerkesztő: Kodaj Dániel, Tihor Miklós
Tördelő szerkesztő: Szigeti Zsolt; Lapmanager: Szegedi Gábor
Kiadja: a Budapest Business Kft. 1072 Budapest, Nagydiófa utca 5.
Tel: 268-0170, 268-0319, 268-0320; Fax: 121-3797
Grafikák: Bójthe Csaba, Csikós György, Cziráki Gergely,
Fischer Tamás, Hahn Zsófia, Lipták László, Mátéfy Szabolcs
Külső borító: Angus McBride
Készítette: Kópia Kft. Felelős vezető: Lichtenberger Tibor
Megrendelhető a Budapest Business Kft. címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál. Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben.
Terjeszti a Magyar Posta, a Budapest Business Kft., a Hírker, az NHRT, az EXTRA Hírlap Nagykereskedelmi RT. és a Passz Újság Kft.
ISSN 1216-7290

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza. A MERP az Iron Crown Enterprises, az AD&D és az Amazing Engine a TSR Inc., a Tűlélők Földje a Beholder Bt., a Call of Cthulhu és a Pendragon a Chaosium Inc., Cyberpunk a R. Talsorian Games Inc. védjegye.

Szerkesztői üzenetek

Kedves Olvasó!

A nyár első hónapjában járunk. Sokan már nyaralnak, vagy éppen a nyaralásra készülődnek. Nálunk azonban az idén szó sem lehet ilyesmiről. Rengeteg munka vár ránk.

Mielőtt azonban felfedném a Nagy Titkot, egy szomorú hírről kell tájékoztatnom a Cthulhu-mítosz rajongóit. Mivel Adeptus barátunk egy egész hónap alatt sem épült fel április őrületéből, ezért kénytelenek voltak őt megműteni. Többek között frontális horrorlebenyét is le kellett cserélni, alkatrész híján egy Wartburg-katalizátorra. Az eredmény a júliusban induló Cyberpunk rovat, a Cybermix. Megértem, hogy most azt kérdezed, hogy mi szükség van rá. Kérlek, értsd meg, hogy nem rúghatunk csak úgy ki egy régi barátot, a szerencsétlen sorsú Adeptus – új nevén Digitál Danci – pedig másra már nem jó. Még egyszer megértésedet kérem.

NEM TETSZIK EZ NEKEM, MÁTYÁS. NAGYON NEM TETSZIK. - D.D.

Ahogy ígértem: következzen a Nagy Titok.

A nyár közepén valóra válik egy régi-régi álmunk: megnyílik saját szerepjáték szaküzletünk. A szerkesztőségünk mellett, néhány lépcsőfokkal arrébb ott sorakozik majd az összes létező szerepjáték, legyen az sci-fi, fantasy, horror vagy bármely egyéb. Ez a helyiség nemcsak egyszerűen egy bolt lesz, hanem a Bíborhold központja is – Holdbázis. Végre lesz lehetőségünk arra, hogy találkozzunk veletek, elbeszélgessünk a szerepjátékról, s rögvest válaszolhassunk kérdéseitekre is. Szaküzletünk mérföldkő a Bíborhold történetében – ezentúl tisztában láthatjuk majd, hogy mire is van valójában igény a szerepjáték terén hazánkban. Egyszóval: várunk rátok.

Végül egy érdekes hírt szeretnék közöl... Ra-Ta-Ta-Ta... áááhhÁÁÁ... DÖGÖLJ MEG!... Ra-ta-ta-ta... Vhooooo... BUMM... Nyekk.

ÜDVÖZLETI
A BÍBORHOLD FELSZABADÍTVA. HÁLA AZ AK-47-ESNEK. MOSTANTÓL ÉN ÁLLOK AZ ÉLEN. - D.D.

(a rémregény) folytatása a következő számban...

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).

A szerepjátékról

Mi is a szerepjáték?

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

A játékban általában 2—7 játékos és egy játékvezető vesz részt (ez utóbbi neve mesélő vagy Játékmester). A játék a mesélő és a játékosok közti „párbeszédből" áll. Minden játékosnak van egy karaktere, ami (aki) tulajdonképpen egy képzelt világ képzelt lakója: lehet harcos, varázsló, tolvaj, de sok minden más is, a játék típusától függően. A párbeszéd során a játékosok ezt a figurát irányítják. A mesélő feladata, hogy elhelyezze a karaktereket egy – általában kitalált – világban (például Tolkien Középföldéjén). Mondjuk, elmondja a játékosoknak, hogy karaktereik Brí városának kocsmájában ülnek. Ezután a játékosok a mesélővel kommunikálva akaratuk szerint irányíthatják karaktereiket. Mondhatják például, hogy „megkérdezem a kocsmárostól, ki az a félszemű a szomszéd asztalnál", „mikor a félszemű 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, mialatt követi az idegent; milyen híreket hall a kíváncsiskodó karakter a helybéliektől stb.

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

A szerepjátékok szabályrendszereinek lényege mindig a képzeletbeli valóság elemeinek (a harc, a mágia, a karakterek tulajdonságainak és 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 kevéssé kidolgozott Harc és Varázslat, tavaly a szintén hazai fejlesztésű M.A.G.U.S.®, nemrég pedig az amerikai Middle-Earth Roleplaying, a MERP magyar kiadása, a kezdőknek és haladóknak egyaránt ajánlott Középföldé Szerepjáték.

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

Tanácsok játékosoknak

Sorozatunkat folytatva ez alkalommal a pap osztály alapjait mutatjuk be. Mi is a pap? Istene és ezáltal a hívők szolgája, egy magasabb rendű lény akaratának közvetítője. Természetesen az első és legfontosabb szabály: karakterünket választott istene törvényeinek betartásával játsszuk. Talán a legnagyobb megkötést ennél az osztálynál érezhetjük, amikor a vallás szabályai miatt nem cserélhetjük le ütött-kopott buzogányunkat arra a mágikus hosszú kardra, amelyet a sárkány kincse között talált a csapat; amikor a gyógyítás, és társaink megmentése fontosabb a haszonszerzésnél, amikor küzdenünk kell azzal az alsó-létsíkbeli démonnal, akivel akár kedvező megállapodást köthetnénk. (Most és a továbbiakban az AD&D játék kollektív jellege miatt megállapításaim többsége nem gonosz jellemű karakterekre áll, a cikk több pontja kizárólag a lelkészre *(cleric)* vonatkozik, mivel ilyen terjedelemben lehetetlen részletezni különböző istenek speciális papjait, akik igen különböző megkötéseket és képességeket kaphatnak istenüktől.)

Most tekintsük át, hogy mit kapunk cserébe ezekért az olykor igen kellemetlen megkötésekért.

A pap harci képességeit csak a harcosok, varázslói lehetőségeit csak a varázslók előzik meg. A harcban a pap bármilyen páncélt viselhet és pajzsot is hordhat. Teljesen nyilvánvaló, hogy ez mekkora előny (főleg alacsony szinten) a varázsló páncéltalan védtelenségéhez, vagy a tolvaj vékony bőrpáncéljához képest. Sőt az előny olykor magas szinten is nagyon nyilvánvalóan mutatkozik meg. Egy-egy balul sikerült kaland után mindig sokkal egyszerűbb egy 1-2-3000 aranyba kerülő elég jó fémpáncél, mint egy csillagászati árú varázstárgy megvásárlása. A pajzshasználat is igen nagy előnyt jelenthet azoknál a mesélőknél, akiknél varázstárgy-kereskedések léteznek. Egy mágikus pajzs ára mindig lényegesen alatta marad a hasonló mágiával rendelkező páncélénak. Sőt, ha papunk véletlenül még ügyesebb az átlagosnál, viszonylag olcsón az egyik legjobb védettségű lesz a csapatban. Persze a pajzshasználatnak és magas ügyességnek van egy, a harcosnál nem tapasztalható hátulütője: védettségünk hatalmasat eshet, ha a harc közben varázsolni próbálunk! Igen rossz érzés, mikor egyszerű halálfélelemből, jó védettségünk megőrzése miatt nem merünk varázsolni. A harci képességek között további előny lehet a Harcos Kézikönyv speciális képzettségeinek kihasználása. Ha a mesélő megengedi, ezeknek a Harci Stílusoknak a megtanulásával papunkat sokkal inkább erősíthetjük, mint egy esetleges ötödik ütőfegyver használatának elsajátításával. Összefoglalva a harcos után a pap képességei a legjobbak a harcban, mivel AC0 ütése közvetlenül második és jó védettséggel rendelkezik, kisebb gyengeség a kevesebb támadás és a használható fegyverek limitált száma.

Térjünk át a papi varázslatok bemutatására. A varázslatokat a papi szférák szerint fogom bemutatni, ami talán nagyobb áttekintést adhat, mint a szintek szerinti túl zavaros részletezés. (A most következő felsorolásban szerepelnek azok a szférák is, amelyeket a lelkész nem kap meg!) A papi mágia előnyösebb a varázslóinál a gyógyítás és a védekező-mágiák nagy száma miatt. Nagy előnyt nyújt, hogy az általában magas bölcsességgel rendelkező papok alacsony szintű bónusz-varázslatokat kapnak, valamint az átlagos mágusokhoz képest nagy a varázslatválasztékunk. Hátrány ezzel szemben az erős támadóvarázslatok csekély száma.

Minden *(All)*: Ezek a varázslatok a papi működés legalapvetőbb cselekvéseit segítik, az Áldás *(Bless)*, a Gonosz érzékelése *(Detect Evil)*; az Étel és ital megtisztítása *(Purify Food&Drink)*; valamint a Gyónás *(Atonement)* éppoly hasznosak lehetnek a papi szertartások végrehajtásában, mint kalandozás közben.

Állat *(Animal)*: Az ebben a szférában található varázslatok utazásnál, erdei kalandozáskor igen hasznosak. A leghasználhatóbbak talán az Elbűvölés *(Charm Person or Mammal)*, mellyel húzódozó lényeket tehetünk barátunkká a vérontás elkerülésével (ne feledjük, hogy még egy magas szintű varázsló is elronthatja a mentődobását); az Állatok mozdulatlanná tétele *(Hold Animal)*; és az Állatok méretének megnövelése *(Animal Growth)*, ami által igen hatékonnyá tehetjük idomított állatainkat.

Asztrális *(Astral)*: Itt igazából a ritkán előforduló, de akkor igen hasznos Síkok közti utazás *(Plane Shift)* érdemel említést, amely nélkül a hazajutás néha lehetetlen volna. A materiális komponenseket számonkérő mesélőknél nagyon fontos, hogy mindig legyen nálunk egy-két, a saját Anyagi Síkunkhoz tartozó fémvilla. Túl késő valamilyen alsó létsíkon elkezdeni megtervezni visszakerülésünket.

Elbűvölés *(Charm)*: E varázslatok közül a leggyakoribban használtak a Mozdulatlanság *(Hold Person)*; a Szabad mozgás *(Free Action)*, amely védelmet nyújt a mozgást zavaró varázslatok ellen, sőt a víz alatti kalandokban jelentősen javítja harci képességeinket; a Felruházás varázslatképességgel *(Imbue with Spell Ability)*, mellyel a kevés pappal rendelkező csapatban elkerülhetjük azt a kellemetlen helyzetet, hogy a pap(ok) sebe-

Silverland
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
poszterek, matricák, ajándéktárgyak
egyéb kellékek
Angol nyelvű Tolkien, Lovecraft
és Star Wars regények
Star Wars modellek
Új: Black Spine
Forgotten Realms – Ruins of Undermountain II
EZT LÁTNI KELL!
BUDAPEST 1036
LAJOS U. 40
T: 250-4157
NYITVA:
H-P: 10-18
Szo: 10-14
BÍBORHOLD

sülése miatt senki sem tud gyógyítani. Alacsony szinten hasznos lehet a Parancs *(Command)* varázslat alapvető használatainak (feküdj, állj, menekülj stb.) egyszerű szörny-nyelveken (ork, kobold, ogár, troll stb.) való megtanulása. A mesélőknek ajánlható, hogy csatolják ehhez a szférához is az Elbűvölés *(Charm Person or Mammal)* varázslatot.

Harc *(Combat)*: Nagyon hasznos a Kántálás *(Chant)* és az Ima *(Prayer)*, amelyek a pap teljes társaságának harci képességeit megjavítják. Sok más varázslat adhat kezünkbe olyan mágikus fegyvert, amellyel megsebezhetünk mágiával átitatott, hagyományos fegyverekre immúnis lényeket is. Továbbá itt található az egyik legpotensebb papi mágia, a Szent szó *(Holy Word)*, amely rendkívüli segítséget nyújthat a gonoszok elleni harcban.

Teremtés *(Creation)*: Ebben a jórészt magas szintű varázslatokat tartalmazó szférában találhatunk hasznos védekező varázslatokat: Pengekerítés *(Blade Barrier)*; Tüske-fal *(Wall of Thorns)*. Rendkívüli mozgást tesz lehetővé a Lángoló szekér *(Chariot of Sustarre)* varázslat, és igen értékes lehet egy nap elején elmondott Hősök lakomája *(Heroes' Feast)* is.

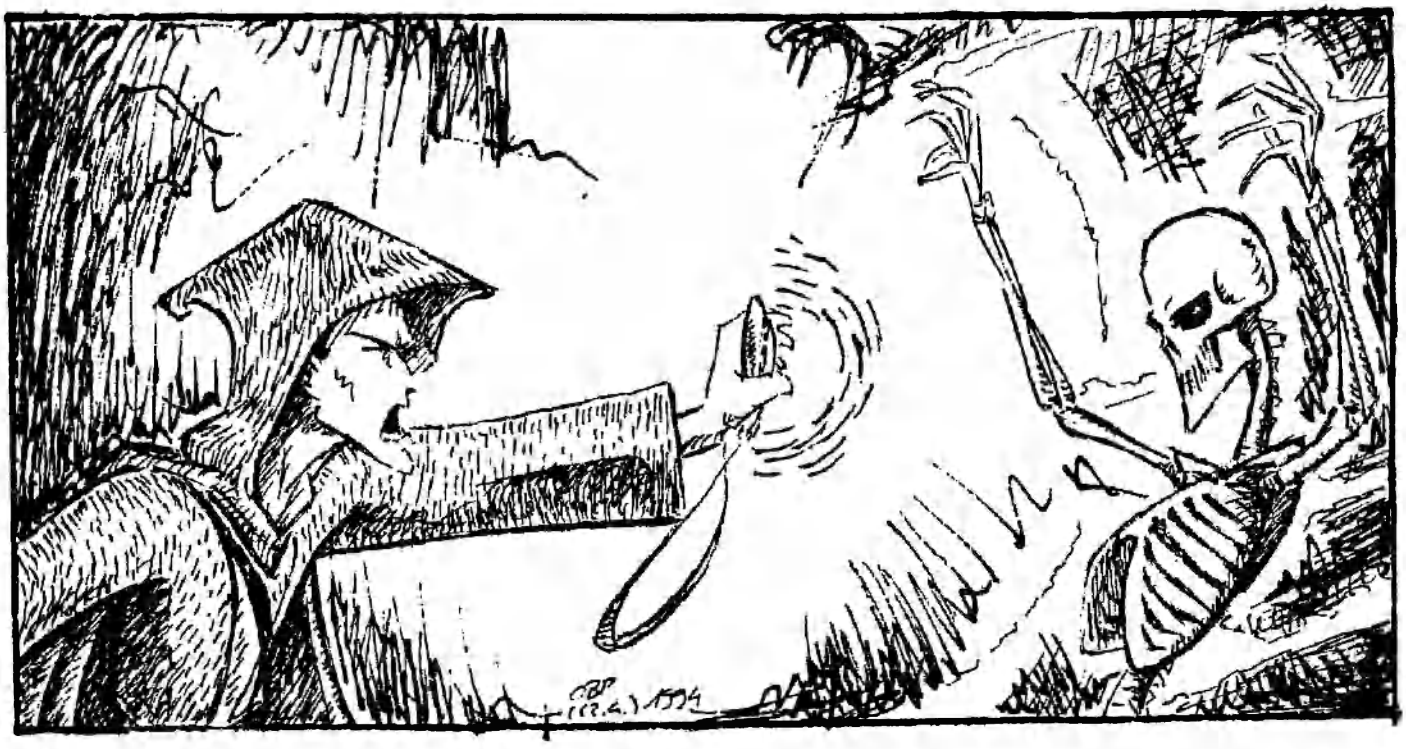
Jóslás *(Divination)*: Az egyik legfontosabb szféra, amelyet egyes harci beállítottságú játékosok teljesen figyelmen kívül szoktak hagyni. Két fontos részre tagolható. Az egyikbe a felderítő és megkereső varázslatok tartoznak, melyek segítségével mágiát, mérgeket, csapdákat, elbűvölést, hazugságot érzékelhetünk, különböző növényeket, állatokat, tárgyakat kereshetünk. Sőt a Tükör-tócsa *(Reflecting Pool)* vagy a Mágikus szenteltvíztartó *(Magic Font)* segítségével kristálygömbhöz is juthatunk. A másik fontos részbe a jós-varázslatok tartoznak, mint például a Jóslás *(Divination)*; az Eggyéválás *(Commune)*; és az Eggyéválás a természettel *(Commune with Nature)*, amelyek segítségével a jövőre és zavaros eseményekre vonatkozó kérdéseket tehetünk fel. Ha jó pillanatban használjuk fel ezeket a jós-mágiákat, sokkal nagyobb hatást érhetünk el velük, mint holmi támadóvarázslattal! Nagyon hasznos még a Tisztánlátás *(True Seeing)* varázslat is.

Elemek *(Elemental)*: Az alapelemeket felhasználó szférában találhatjuk a legerősebb papi támadó varázslatokat, valamint nagyszámú más varázslatot is. A permanens Tűzcsapdával *(Fire Trap)* védhetjük értékeinket; a Fémek felmelegítésével *(Heat Metal)* kellemetlen perceket okozhatunk az ellenfél kardot tartó, vagy páncélba öltöztetett harcosainak. Sokszor nélkülözhetetlen a Vízlégzés *(Water Breathing)*; és erős segítőtársat szerezhetünk a Tűz elementál megidézésével *(Conjure Fire Elemental)*. Elmondható, hogy ebben a szférában szinte az összes varázslat nagyon hasznos lehet, sőt egyes kalandokban vannak olyanok, amelyek egyenesen nélkülözhetetlenek.

Őr *(Guardian)*: Itt ismét kevés, de annál hasznosabb varázslatot találhatunk. A Csend, 15 láb sugárban *(Silence 15' Radius)* segítségével varázslók ellen áttérhetünk a fizikai harcra, melyben képességeink sokkal jobbak. A Wyvern őr *(Wyvern Watch)* már számtalan alkalommal mart meg erős szörnyeket. Az Őrzés jele *(Glyph of Warding)* sokkal hatásosabb tárgyőrzést tesz lehetővé mint a Tűzcsapda. A Szimbólum *(Symbol)* pedig bár gyengébb mint a megegyező nevű varázsló-mágia, de így is igen erős.

Gyógyítás *(Healing)*: A papi mágia csúcspontja az életerő visszaadása, a gyógyítás. Bár a papi osztály igen sokoldalú, mégis ezen mágia birtoklása az, ami nélkülözhetetlenné teheti karakterünket. A közvetlen gyógyító varázslatok hatása egyértelmű, de lehetőség szerint próbáljunk meg helyet szakítani egy Méreglassítás *(Slow Poison)*, vagy Méregsemlegesítés *(Neutralize Poison)* varázslatnak, nehogy egyik társunk valamilyen alattomos méreg áldozata legyen és kezeink között lehelje ki lelkét.

Nekromancia *(Necromancy)*: Ez a szféra nevével ellentétben az életadást, feltámasztást, visszaállítást, gyógyítást jelenti megfelelő kezekben,



de a sötét oldal követei ugyanezen varázslatok megfordításait a pusztítás szolgálatába állíthatják. Ezeket a varázslatokat leginkább akkor érdemes memorizálni, ha már valamilyen baj történt és azt akarjuk helyrehozni. Kivétel a Segítség *(Aid)* és a nagyon-nagyon fontos Védelem a negatív síktól *(Negative Plane Protection)*, mellyel megelőzhetjük, hogy szinteket veszítsük élőhalottak támadásai következtében.

Védelem *(Protection)*: Egy újabb fontos szféra, melyből érdemes egyes varázslatokat minden nap megtanulni és veszélyesnek tűnő helyzetekben használni. Erre kiváló példák a Gonosztól, Tűztől, Villámtól védelmek *(Protection from Evil, Fire, Lightning)*. Jó szolgálatot tehet a Varázslatimmunitás *(Spell Immunity)* csapatunk valamely varázsolni képes tagján, hiszen így immúnissá válhatunk az unalomig ismert Mágikus lövedék *(Magic Missile)*, Tűzlabda *(Fireball)*, Villám *(Lightning Bolt)* varázslatokra. Ezzel legalább azt el lehet érni, hogy a mesélő változatosabb támadó varázslatokat válasszon, ezzel is szórakoztatóbbá téve a játékot. Egy nagyon hasznos varázslat a Visszavonulás *(Withdraw)*, mellyel időt nyerhetünk saját magunk gyógyításához, vagy a jósmágiák használatához. Végül, de nem utolsósorban, mindig legyen a fejünkben Mágiamegszüntetés *(Dispel Magic)* varázslat. Ez az egyik olyan mágia, amelyet gyakran és hatásosan használhatunk.

Megidézés *(Summoning)*: Ezekkel a varázslatokkal lehetőségünk nyílik különböző állatok, lények, tárgyak megidézésére, gonosz, vagy más síkbeli lények száműzésére vagy hazajutásra. Ez a szféra csak magas szintű varázslatokat tartalmaz, így használatára csak a tapasztalt papok kapnak lehetőséget.

Nap *(Sun)*: Nem igazán értékes szféra. Legnagyobb hatást a permanens Folyamatos fény *(Continual Light)* varázslat kis tárgyakra mondásával érhetünk el, mivel később mindig rendelkezésünkre áll majd egy-egy világító kavics.

Időjárás *(Weather)*: Az időjárás befolyásolása utazáskor (főleg tengeren) lehet célszerű. Lassú, de brutális hatású támadó-mágia a Villám hívás *(Call Lightning)*.

Ennyit a Játékos kézikönyv *(Player's Handbook)* által felhasznált papi varázslat-szférákról. Akik (kalandmesterükkel egyetértésben) bővíteni szeretnék varázslatválasztékukat, azoknak tudom ajánlani a Mágia Könyvét *(Tome of Magic)*, melyben kiegészítéseket találhatunk a régi szférákhoz, és nyolc új szféra is bevezetésre kerül: Káosz *(Chaos)*, Törvény *(Law)*, Számok *(Numbers)*, Gondolat *(Thought)*, Idő *(Time)*, Utazók *(Travelers)*, Háború *(War)*, Őrzőmágia *(Wards)*. Továbbá fellelhetők a kötetben a küldetés varázslatok *(Quest Spells)*, melyeket a mesélő speciális esetekben egy-egy kaland, hosszú küldetés megkoronázásaként oszthat ki a magas szintű, hithű papnak.

A varázslatokkal kapcsolatos utolsó tanács: lehetőleg állítsunk össze több varázslatkészletet. Pl. országúti és erdei utazáshoz, városi tartózkodáshoz, föld alatti kalandokhoz, kísérletezéshez stb. Persze sose ragadjunk le a megszokott készletnél, legyünk kreatívak!

A pap következő – más osztály által nem helyettesíthető – képessége az élőhalottak elűzése és elpusztítása. A sötétség ezen szörnyű kreatúrái ellen pap nélkül igen kicsi a túlélési esély. Mindig próbálkozzunk meg az elűzéssel, hiszen ez sokkal jobb esélyt adhat a varázslatoknál (pl. egy jó mentődobásokkal és mágiaellenállással rendelkező lich esetében).

A pap utolsó erőssége közösségi szerepében áll. Alacsony szinten jó csapatszellem esetén mindenki védeni fogja a papot, hiszen a gyógyítóvarázslataira elengedhetetlenül szükség van. Magas szinten pedig, mikor mindenki letelepedik és osztályától függően várat, varázslótornyot, templomot vagy fogadót épít, 'isten embere' komoly politikai tényezővé válhat. A közösséget szolgálva befolyással lehet városára, pozitív változásokat idézhet elő. És persze ha ő kerül nehéz helyzetbe épp istenével való kapcsolata miatt szava sokkal nagyobb hitelt érdemel, mint egy harcosé vagy varázslóé (hogy a tolvajokról ne is beszéljünk). Magas szinten törekedjünk a választott vallás szellemével összhangban álló, saját fejlesztésű, varázstárgyak készítésére. Ennek több előnye is van, hiszen eredeti tárgyainkhoz nem juthatunk hozzá egy szörny kincshalmában, sőt az az öröm és a büszkeség sem mellékes, amit a saját magunk által kidolgozott tárgy használata közben érzünk.

A végső tanács: legyünk kreatívak, próbáljuk mesélőnket új és új ötletekkel meglepni.

Somlai László

A Bölcs tanácsai

Bognár András budapesti olvasónk kérdései a MERP-pel kapcsolatban:
Kezdeményezés. Én kitaláltam rá egy olyat, hogy d10+MM bonusz, de jobb lenne egy rendes szabály.
A rendes szabályt a MERP 7.0 részében találod meg (42. o.). A tevékenységek sorrendje a következő:

1. Varázslat előkészítése és elmondása
2. Lövő- és dobófegyver támadások, lőfegyver hárítás és töltés/újratöltés.
3. Mozgási manőverek
4. Közelharc támadások és hárítások
5. Mozgás
6. Helyhez kötött manőverek

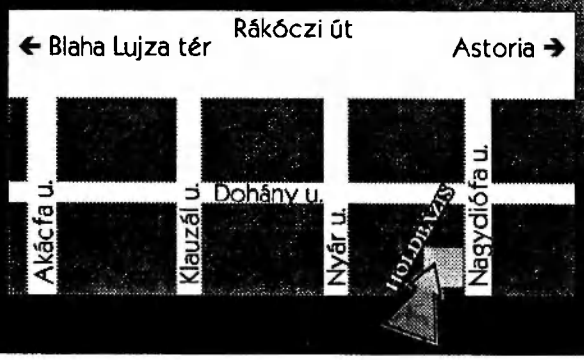
Az azonos kategóriába tartozó tevékenységek a karakterek MM bonuszának sorrendjében történnek, a legmagasabb bónuszú először, a következő legmagasabb másodszor stb. Egyenlő bónusz esetén egyszerre történnek meg a tevékenységek. A késleltetett tevékenységek mindig az azonos típusú tevékenységek előtt történnek.

Gerendás József debreceni olvasónk az Earthdawnnal kapcsolatban tett fel egy kérdést.
Hány varázslat fér egy varázslat mátrixba? A szabálykönyv ellentmondó ebben a kérdésben.
Egy varázslat mátrixba egy varázslat fér, legfeljebb annyiadik körű, ahányadik szintű a mátrix. Az Earthdawn Companion-ban már megtalálhatod a megosztott mátrixot (shared matrix), melybe több varázslat is fér.

Vágó I. Dániel budapesti olvasónk kérdése:
Hogyan szerezhet a nyomozó POW-jánal több Mágiapontot?
Természetes úton sehogy. Amennyiben POW-ja csökken miközben MP-je maximális, egy ideig több MP-je lesz, mint POW-ja (amíg el nem költi őket, amikor is már az új, csökkent maximumra regenerálódnak). Persze kitalálhatsz olyan varázsitalt vagy amulettet vagy más varázsszert, ami lehetővé teszi a meglévőnél több MP felhasználását, bár ez tápolás-gyanús lenne és eléggé idegen a *Cthulhu hívása* szellemétől. A „szakirodalomban" mindenesetre még nem találkoztam ilyen eszközzel.

Borsi Szabolcs, Budapestről:
Veszthet-e a nyomozó SAN-t többször ugyanannak a hullának vagy szörnynek a látványától?
A szabálykönyv szerint ha a nyomozó rövidebb időn (a mesélőtől függően általában pár órán) belül több ugyanolyan rémséggel találkozik, nem veszti el minden alkalommal a megadott SAN-t; összesen csak annyi pontot veszthet, amennyi az adott rémségért járó maximális veszteség (pl. ha egy órán belül húsz Mélységlakóval fut is össze, összesen hat pontot). A 4. kiadásban még volt egy opcionális szabály, hogy ha a játékos dob annyi sikeres SAN-dobást egy szörny ellen, amennyi az adott szörnynél a maximális SAN-veszteség, az összes az utáni SAN-dobása az adott szörnytípus ellen sikeresnek számít, de e szabálynak az 5. kiadásban nem találtam nyomát.
Ha arra gondolsz, hogy ugyanaz a kibelezett hulla vagy elszabadult ghoul megijesztheti-e kétszer a nyomozót: erre nincs szabály, a mesélőnek kell döntenie. Szerintem kis időköz esetén nem kell újra dobni, ha viszont napok vagy hetek múlva találkozik újra a nyomozó ugyanazzal a hullával vagy szörnnyel, már szükség lehet újabb dobásra.

Sylva Theomer

Július 4-én megnyílik a HOLDBÁZIS!
A Bíborhold szerepjátékboltja
A legnagyobb szerepjáték-kínálat Magyarországon
AD&D, Call of Cthulhu, MERP, Rolemaster, Shadowrun, Earthdawn,
GURPS, Primal Order, Star Wars, Cyberpunk 2020,
Werewolf, Vampire, Ars Magica, Mage, Elric!, Terminator 2
Fantasy könyvek, több mint háromszáz féle figura,
társasjátékok, kockák és kockakülönlegességek


Cím: Budapest 1072 Nagydiófa u. 5.
Telefon: 267-0923
Nyitva: hétköznap 10—18, szombaton 10—14
Várunk!

Grub'n Azzhel karmai

avagy a Pusztulás Szigonya

Részlet von Gicchten démonokkal foglalkozó könyvéből:

– Add vissza Leó mester lelkét! – parancsolta Erik, és önkéntelenül még egy lépést tett hátrafelé. Érezte a kezeiben tartott hideg tárgy hatalmát, de tudata mélyén félt attól a taszítóan idegentől, ami a szemben álló alakban rejtőzött.

– Tedd le a fegyvert! Tedd le, és akkor majd megkapod! – mondta a démon, bár legszívesebben üvöltötte volna. Úgy látszik, az emberi alakkal az emberi viselkedés néhány jegyét is felvette, mert az „arca" remegve eltorzult, ahogy dühét visszafojtotta. Azóta, hogy kis féregként létét megkezdte, évezredeket töltött engedelmeskedve a hatalmasabbak parancsainak, aztán sorra elárulta őket. Mindegyiküknél okosabb volt, és így átvette a helyüket. Az elmúlt évszázadokban már csak azok parancsolhattak neki, akiket talán egy öröklét sem elég félrevezetni. Most pedig egy halandó féreggel áll szemben, aki még csak védőkört sem használ. Mégsem ugorhat neki, hogy széttépje és a lelkét örök kárhozatba vesse. Nem teheti, mert a kockázat túl nagy. Elveszítheti mindazt, amit az idő és a szentségtelen átlényegülések kínja megadott. Mikor idáig jutott gondolataiban, vállai görcsös remegésbe kezdtek. Ahogy kezeit visszatartotta, mielőtt az ember torkáért nyúlnának, harag és fájdalom mardosta a tehetetlenségtől. Kínjában lábaival túrni kezdte a kis szoba díszes szőnyegét.

Erik látta, hogy a démon most már aligha bírja fenntartani a lényétől oly szokatlan önuralmat. Vállai ugrálnak, és kezei az egyik pillanatban karmokká változtak vissza. Ezért magasabbra emelte a dermesztően hideg rudat, melynek elején három karomszerű díszítés egy sötét kavicsot szorít össze.

– Fogytán a türelmed? Hát ne habozz! Add elő Leó barátom lelkét, vagy kimondom a szót mely véget vet dühödnek!

A démon felhördült. A helyzet kínja, hogy léte a halandó kezeiben van, felkorbácsolta haragját. A Mélység parancsolói előtt csöndben megalázta magát, de most egész valója fellázadt, hogy egy pillanatnak élő porladó kis senki kényszerítheti őt! Alakja eltorzult, és hullámozni kezdett saját és felvett külseje között. Tudta hogy pillanatokon belül rávetné magát az emberféregre, ha nem enged neki most. Érezte, hogy az már száját nyitná a parancsra, amitől a rúd eleje összemorzsolja a kis fekete követ, ezért egy hörrenéssel csak számára látható fehér ködöt fújt a most már nem annyira emberinek látszó orrlikain.

Erik hűsítő megnyugvást érzett, ahogy a mellette álló emelvényen sárga fény gyúlt a felszentelt drágakőben. Feloldotta a karmok szorítását a kavicson, és előrebökött a rúddal.

Hideg légörvény támadt, ahogy a kis sötét tárgy átszelte a levegőt és a démon mohón elkapta, majd egy villanás közepette eltűnt.

– Még találkozunk... – mormogta halkan Erik, bár egyáltalán nem ő kívánta ezt.

* * *

A leírt eset egyike a legszokatlanabb példáknak, ami démonnal való egyezkedéskor előfordulhat. E szokatlan eseteket többnyire összeköti valami azonosság, – egy öt lábnyi hosszúságú, aranygombban végződő fekete rúd, elején karmokat formázó díszítéssel.

A legjobb tünde tudósok, ember látnokok is gondban lemének ha e témában kutatnának. Csak az alsó létsíkok maroknyi kiváló Arcanoloth történésze ismeri a tárgy adatait, ami gondosan rögzítve van világnyilvántartásuk korai részében. Nem mondom hogy ingyen, de sikerült rávennem W. (kérésére nevét nem közlöm) professzort arra, hogy nyilatkozzon a témában, mely „Tanar'ri szociális hierarchia az idő keresztmetszetében" című tanulmányának is része.

– „A Tanar'ri hatalomuralmi rendszerben az egyetlen állandó tényező a pozíciók különválása. Bár minden pozíciónak szüksége van a többi által végzett feladatokra, sohasem az egyes Tanar'rikra. A káosz princípiuma a változás, és az ügyes tőrbecsalások, valamint a szerencse lehetővé teszi az egyes Tanar'riknak hogy betölthessék a felettük támadó űrt. Ez maga a tömör meghatározása annak, hogy miért nem lehet feladatuk végzésébe beleunt Tanar'rikat látni..."

– „A káosz egészére nézve sértő volt, ahogy eme legmagasabb pozíciót a Guorrlak nevű Balor átlépte. Paktuma a Mélység Istenségeivel szégyenletes volt rájuk nézve. A hatalom, amire az áruló Kitaszított megtanította, aztán pedig a Kitaszított ereje amit magához ragadott mert 777 évi bújtatása alatt mindent megtanult tőle, a Mélység parancsolójává tette. Nem volt a közelében olyan, aki el merte volna árulni őt, mert ősi titkot tanult meg a Kitaszítottól, amit csak a Teremtő Istenségeknek szabad tudni: hogyan igázhatja le a többi halhatatlant, lassanként akár a Mélység Isteneit is.

Később, amikor a Mélység Istenei lábainál fetrengtek, már szinte a soraikba tartozó volt, és nem is titkoltan Istennek nyilvánította ki magát. Mert hatalmával a létük csíráit tartotta állandóan egyik markában, míg a másikkal néha a hagyományos módon pusztított közöttük. Ekkor elkezdte azokat az elsődleges világokat hatalma alá vonni, ahol a régi Hitet és Hatalmakat a csillogó anyaggal cserélték fel. Fenyegetése áthatotta a síkokat elválasztó teret, bejutott még a rejtező istenek zárt honaiba is, ezért a Szivárvány örvény körül hét csoport ült tanácsot.

Eonok választják el az ilyen gyűléseket egymástól, és még a halhatatlanoknak nevezett lények is eltűnnek ennyi idő alatt. Jó a Gonosszal, Rend a Káosszal tanácskozott Guorrlak elpusztításáról ott, hol az ellentétek összefolynak.

Mert a Mindenség magába foglal minden dolgot az ellentétével együtt a Teremtés óta, és ez adja puszta értelmét is.

– Nem kerülhet semmi sem túlsúlyba, mert akkor azonnal legyőzetik.

Egyik félről a Mediátoroknak, másikról pedig nekünk Arcanolothoknak jutott a tisztesség hogy a szerződést garantáljuk."

„Nem használt a csel vagy megvesztegetés azok ellen, akiket Guorrlak a kezében tartott, így háború kezdődött. Hatalmas pusztulás sepert végig Guorrlak birodalmán, mert a támadó erők sehol nem találkoztak megadással. Végül a leghatalmasabbak közösen pusztították el őt, vigyázva hogy egyikük se tudja meg a titkot, és tudója se menekülhessen el, ahogy a Kitaszítottnak sikerült egykor.

Ránk, és a Limbó kiválasztott szládjaira várt a Paktumba foglalt utolsó kötelesség, hogy a Baatezukat visszatartsuk a kevés megmaradt rangos Tanar'ri, és az alsóbb lények tömegeinek elpusztításától. Paktumban szereplő feladatot még a Limbó erői sem tagadnak meg. Röpke pillanat volt csak a számukra, ameddig másokhoz hajlították akaratukat. Megtették, hiszen a Mélység is a Káosz része, és pusztulása a Rend kezétől az ő örökös szabadságukat is veszélyeztetné.

Már csak idő kellett, és az elsődleges világok gondoskodtak róla hogy a Mélység újra kínnal és erővel teli hely legyen. De arra az erőre amit Guorrlak (valódi nevén Grub'n Azzhel) birtokolt, sok félisten és hatalmas áhítozott, így a csata közben egy darab eltűnt a Tanar'ri testéből..."

Innentől nincs összekötő adat Guorrlak elpusztítása, és a szigony első feltűnése között. Megpróbálom a legvalószínűbb lehetőséget leírni. A Paktumot megkötő felek közt több csoport saját egyezséget kötött, mert fontosnak érezték hogy a káoszban született hatalom fennmaradjon. Formába és anyagba kötötték, így csak egy darab létezhet belőle a Mindenségben. A Balor egyik keze, és az abban jelenlévő tudattöredék mellé felhasználták több kisebb hatalom esszenciáját is, akiknek eltűnése ekkorra tehető.

Mint ereklye, a Pusztulás szigonya rejtve van a mágikus és az isteni eredetű észlelés elől. Rátalálni soha sem lehet ilyen módon. Legfeljebb a Mindenség történéseinek alapos fürkészése mutatja meg hollétét, az erre képes ritka hatalmak számára. A helye állandóan változik, hiszen a rá áhítozó hatalmi csoportok közt, és gyakran azokon belül is ármány teszi lehetetlenné a huzamosabb megtartását.

Már ezzel a ténnyel is jócskán rászolgálna a nevére, de a hatalma az, amiről kapta. Tulajdonosa képes fegyverként használni halandó és halhatatlan ellen egyaránt, és ha sikerrel használja, kezében tartja ellenfele létezésének kulcsát. Mivel egy félisten, vagy erős természetfölötti lény csak így kerülhet a nála hatalmasabbak fölé, évezredekkel hamarább szerezve isteni hatalmat magának, iszonyatos, emberi elmével felfoghatatlan játszma folyik e tárgy megszerzése és birtoklása körül.

Nehéz számokkal pontosan kifejezni ezt a hatalmat, de mégis megpróbálom a számos történet alapján, ami felsőbb körökben övezi.

A szigony +3-as támadási és sebzésbónuszait nézve, de ez semmiképp nem számít annak az eldöntésében, hogy ki sebezhető vele. A karmokat olyan többkiterjedésű jelenlét övezi, hogy az éteri és anyagtalan teremtményeken is sebet okoznak. Gyakorlatilag minden lényen sebezve amelyre mágikus eredetű fizikai támadások, tehát az erős varázsfegyverek hatnak. A kevés kivétel is áldozatául eshet Guorrlak kaotikus erejének, amit a tiszta húszas támadás felébreszt. Az ilyenkor önállósuló karmok mélyen beleszaladnak az áldozatba, nemcsak az anyagi, de lényegi testébe is, és összezárulnak létének kulcsa körül. A szigonyt használónak legalább 15-ös erővel és bölcsességgel kell rendelkezni, hogy képes legyen a szigonynak parancsolva megszerezni ezt.

A lét kulcsa lehet egy anyagtalan esszencia, ún létcsíra, vagy annak tárgyba kötött formája, ún léttárgy. A létcsíra az ami a halandók puszta lelkének, vagy a halhatatlanok teljes valójának a fennmaradását biztosítja. A lich-ek például a phylactériájukhoz kötik, és így halhatatlanná válnak amíg e léttárgyuk biztonságban van. A fődémonok is gyakran egy jól elrejtett tárgyba öntik, így biztosítva legyőzhetetlenségüket. Ha ez méreteiben lehetséges, a szigony a léttárgyat ragadja ki rejtekhelyéről. Ellenkező esetben maga a létcsíra ölt anyagi formát a karmok közt. Ilyenkor mint kristályos anyag jelenik meg, külseje és fénye mindig utal a jellemre, és a hatalomra. Egy vén vörös sárkányhoz például diónyi rubinkőszerű kristály illik, amiben kicsiny tűz lobog.

A végzetes parancsszó kimondásakor a karmok mérhetetlen erővel összeőrlik, és megsemmisítik a léttárgyat. Szorításukból az áldozatul esett lény pusztulásával téphető csak ki, kizárólag az ereklye használója adhatja vissza.

Könnyű elképzelni, hogy mekkora hatalom a botor elpusztítása helyet szolgálatra kényszeríteni az ellenséget!

De ha a szigonyt használó nem képes akaraterejével és izmaival a szigonynak parancsolni, az elmosódott tudat ami Guorrlakból a karmokban maradt 1d6 körig mohón szorongatja a létcsírát, majd az áldozat léterejéből táplálkozva megpróbálja uralni használóját.

Az ereklye természetesen kaotikus gonosz jellemet ölt, amikor Guorrlak tudata fellázad. Ha jellemkülönbség lép fel a használóval, az körönként 10 HP-ot sebződik amíg el nem ereszti a szigonyt, vagy amíg a szigony nem kerekedik felül a személyiségpárbajban. A párbajban a szigonynak 10 saját pontja van, ehhez felhasználja a friss áldozat Hit Dice+Intelligencia összegét, és eközben végleg megsemmisíti. Aki pedig az ereklye bábjává válik, értelmetlen pusztításba kezd, és bizonyosan fölkelti a nála nagyobbak haragját...

Számos vita tárgya volt, hogy a szigony örökös eltűnése hasznos vagy káros a különböző érdekcsoportok számára. Mert a birtoklás előnyét előbb-utóbb megosztottság és a bizalmatlanság árnyékolja be. Sajnos/szerencsére elpusztításának biztos módszere nem ismert. Viszont az ellentétek találkozásánál ahol korábban a Paktumot kötötték Guorrlak ellen, sikerülhet úgy elrejteni, hogy talán soha többé nem szerezhető vissza. Itt örvénylik szivárványosan és megközelíthetetlenül a Mindenség közepe, amelybe ha sikerülne belejuttatni...

Néhány korai próbálkozót rejtélyes sugalmazás tántorított el e szándékuktól: a mindenség pusztulásához vezetne tettük. E próbálkozókat pillanatokkal később démonhorda mészárolta le, felfedve a sugalmazás hamis voltát.

Bár, mint mondtam az ereklye holléte nem fedhető fel sem varázslattal sem pszionikával, a benne foglyul ejtett léttárgyé igen. Ehhez szükség van a kiszolgáltatott lény igazi nevének ismeretére, amit nyomozással lehet kideríteni. Egy tipikus ötlet az ereklye felbukkanására: A karakterek nem is sejtik, hogy mi jutott a kezükbe mikor nagyhatalmú ellenségüket otthonában, a külső síkon legyőzték. A minden képzeletet felülmúló kincshalmok és varázstárgyak közt szinte elveszik az egyszerű varázsbotnak kinéző tárgy. Ha megpróbálják azonosítani, semmilyen ismert változattal nem azonos, sőt, nem is lehet mágiát érzékelni belőle. Hacsak nem különösen gyanakvóak, egyszerű műtárgynak is vélhetik. De az előző tulajdonos felkutatta a használat módját, és egy létcsírát fogjul ejtett.

– A rúd elején a karomdíszítés egy sugárzó gömböt tartalmaz. Tehát a karakterek megpróbálják erősebb módszerekkel vizsgálni, sikertelenül. Mert azt hogy a bot valójában fegyver, csak az áldozatul esett lénytől tudhatnák meg.

Ha beleássák magukat az ellenfelük történetébe, kiderül hogy valamivel magára haragított egy félistent, aki egy idő után furcsa mód SZOLGÁLNI kezdte. Nevét is megtudhatják ellenségük feljegyzéseiből. Viszont a tevékenységükre ekkora már felfigyelt az ereklyét kereső csoportok egyike.

A csapattagoktól és persze a mesélőtől függ, hogy új agresszív ellenségeiket a félisten segítségével, vagy szolgálatával gyűrik le...

Mégis, kik fürkészik ennyire a világot az ereklye felbukkanása után?

Természetesen a legkülönbözőbb elvektől, vagy éppen személyes bosszúvágytól motivált csoportok. Halandók akik hallottak róla, vagy egyszer már birtokolták. Hallhatatlanok, akiknek több hatalom kell. Mindannyian más-más nemes vagy nemtelen céllal kutatják. A legérdekesebb csoportosulások közt van az Entrópia keze nevű csoport. Céljuk hogy az enyészet és pusztulás elérje a leghatalmasabb isteneket is.

Belánszky István

TÖRP—ORK HÁBORÚ

Noha A Gyűrűk Urában és A Babóban részletezett kor és események számtalan lehetőséget adnak a kalandozásra, mégis érdekes lehet egy olyan időszakban játszani, ahol kevésbe van megkötve a Játékmester keze. A számtalan kínálkozó lehetőség közül most a törpök és orkok háborújával foglalkozunk. A háborúról részletesebben az A függelék III. részében olvashatsz. A háború a Harmadkorban, 2793 és 2799 között zajlott le. Kiváltó oka Thrór halála volt. Erebor pusztulása után Durin népének királya elhatározta, hogy visszatér a mesés Móriába. Nem sereggel vonult oda, csak egy törp Nár kísérte el. Nár sokáig várakozott a kapu előtt, végül egy ork kihajította Thrór fejét. A fejre az AZOG név volt égetve durva rúnákkal. Az ork koldusnak nevezte Thrórt és Nár és egy lyukas garasokkal teli erszényt hajított az ork felé. Nár elvitte a hírt Thráinnak Thrór utódának. Thráin hét napig ült szó nélkül, majd így szólt: "Ezt nem lehet tűrni!" Hírnökök indultak szerte a világon minden törphöz. Nem csak Durin népe, mind a hét ősatya ivadékai egybegyűltek, hogy bosszút álljanak az orkokon. Három évig tartott a törpök gyülekezése. A törp sereg módszeresen füstölte ki az orkokat a Ködhegységből. Gundabad hegyétől a Nószirom folyóig felperzseltek minden ork fészket. Az orkok végül Móriában gyűltek össze és Mória kapujánál, Azanulbizarban gyülekeztek a törpök is. A hatalmas csata egy teljes napon át tartott és végül a törpök győzedelmeskedtek. A győzelem azonban nem volt olcsó, a törp sereg fele odaveszett. S bár Vaslábú Dáin megölte Azogot, nem vonultak be Móriába. Dáin ezekkel a szavakkal intette le Thráint: "Te vagy népünk atyja, mi pedig vérünket ontottuk érted, és máskor is ontani fogjuk. De Khazad-dûmba nem megyünk be. Te sem mész be Khazad-dûmba. Egyedül én láttam, mi van a Kapu homályán túl. Mögötte most is vár reád Durin Veszte." (Göncz Arpád fordítása)

Ebben a hét évig tartó háborúban számtalan lehetőségünk nyílik a kalandozásra. Lehet csak egy-egy mese tárgya, de akár egy hosszabb kalandsorozat is alapulhat rá. Természetesen ajánlatos, hogy legalább egy, szerencsés esetben több törp is legyen a játékos karakterek között. A Játékmester olvassa el az említett részt A Gyűrűk Urából és gondolkodjon el, milyen fajta kalandokat szeretne.

Harc

A törp-ork háborúk bőven adnak lehetőséget a harcra. A függelék szerint a törpök módszeresen füstölték ki az ork fészkeket. A játékosok részt vállalhatnak egy kisebb ork helyőrség felszámolásában, vagy egy nagyobb akció hátának biztosításában.

Hírvivők

A törpöknek három évbe tellett, amíg összegyűltek. Elvinni a hírt Középfölde legtávolabbi zugaiba nagy feladat. Sok olyan hely lehet, ahonnan már akár száz éve sem érkeztek hírek (ne feledjük, hogy nemcsak Durin népe gyűlt össze a nagy háborúra). Eljutni az ismert vidékek határaira, vagy akár túl is azon, igazi hősöket kívánó feladat.

Felderítés

A háború java részt a föld alatt folyt. Bár a törpöknek voltak régi térképeik a Ködhegység barlangjairól, az orkok azóta bőven megváltoztathatták a hegymély tárnáit. A kis csapatnak fel kell térképeznie a járatokat, minél többet meg kell tudnia az ork csapatok elhelyezkedéséről. Megtalálni a titkos a járatot, amin a törp seregek az orkok hátába kerülhetnek nem könnyű feladat.

Szabadítás

Kiszabadítani egy foglyot, akár valamelyik nemzetség királyát, aki az orkok kínzókamráiban sínylődik. Ez a hősökre váró feladat.

Durin Veszte

Lehet, hogy nemcsak egy balrog rejtőzött el a hegyek mélyén? Lehet, hogy a vesztésre álló orkok éppen azon munkálkodnak, hogy kiszabadítsanak egy új szörnyeteget? Ha így van, valakinek mindenképpen meg kell állítania őket.

Kincseskamra

Mória gazdagságáról még évszázadokkal azután is énekeltek a törpök, hogy el kellett hagyniuk a tárnákat. A törpöknek a háború finanszírozására szükségük van a pénzre. Hajlandók megmondani egy, az orkok által bitorolt területen elhelyezkedő, de jól elrejtett kincseskamra helyét. A karakterek megtarthatják a megtalált kincsek harmadát, a többi a törpöké.

"Hét a nemes törpök jussa,..."

Lehet, hogy a törpök egyik gyűrűje valahol Mória mélyén pihen? Ezért a gyűrűért bármit megadnának a törpök.

Azog fiai

Tudjuk, hogy Bolg, aki az orkokat az Öt Sereg Csatájába vezette, Azog fiának vallotta magát. Valószínű, hogy Azog fiai vezették az ork sereg kisebb részeit. Egy ilyen "trónörökös" megölésével az egész csapat elveszítheti vezető erejét, ezáltal nagy előnyhöz juttatva a törpöket. A karakterek feladata lehet, hogy kutassák fel Azog fiait és végezzenek velük.

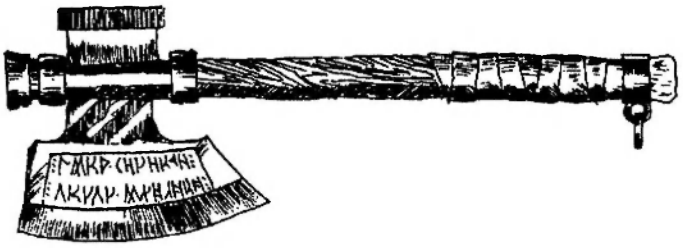
Ebből a néhány ötletből sok kalandot dolgozhat ki a Játékmester. Az alábbiakban néhány NJK, egy varázstárgy és egy ork bázis térképét adjuk segítségül.

Azog

10. szintű ork harcos, 160 cm magas, 50 kg

ERŐ 98 (+25)	ÜGY 97 (+10)	EG 90 (+35)	IQ 73 (-10)
IT 44 (-10)	FE 62 (-10)	ME 70	

Páncélzat: Láncing és vassisak, fém láb- és karvédő



VB +10; Lényeg MD -10; Kapcsolat MD -10; Méreg MD +55;
Betegség MD +40
Mozgás és Manőver bónusz (láncing) +10
Fegyveres szakértelmek: Kétkezes +145; Hajító +110; Egykezes vágó +125; Egykezes ütő +70
Egyéb szakértelmek: Mászás +70; Úszás +50; Nyomolvasás +10; Hátbatámadás 3; Lopakodás/Rejtőzködés +15; Észlelés +40
Testfejlettség 160
Nyelvek: ork (4), törp (1), közös (3)
Felszerelés: Csatabárd +5, Rövid kard, Gerely, 5 adag Mirenna gyógyfű

Azog különösen nagy termetű és erős ork. Egyesített több ork törzset és elfoglalta Móriát. Erővel lassan maga alá gyűrte az összes ork törzset a Ködhegységben. Pökhendi ork, aki magát mindennél többre tartja.

Úfrúk, a sötétség szolgálja

8. szintű ork pap, 145 cm magas, 31 kg

ERŐ 30 (+5)	ÜGY 70 (-5)	EG 57 (+15)	IQ 29 (-10)
IT 98 (+5)	FE 80 (-10)	ME 69	Erőpontok 16

Páncélzat: Nehéz bőrpáncél
VB -5; Lényeg MD -10; Kapcsolat MD +5; Méreg MD +35;
Betegség MD +20
Mozgás és Manőver bónusz (nehéz bőrpáncél) +0
Fegyveres szakértelmek: Kétkezes +55; Egykezes vágó +70; Egykezes ütő +15
Egyéb szakértelmek: Mászás +33; Úszás +59;
Lopakodás/Rejtőzködés +35; Észlelés +53
Testfejlettség 70
Varázslói szakértelmek: Rúnaolvasás +53; Tárgy használat +58; Célmágia +26
Alapmágia TB +16
Rontás pontok 70
Nyelvek: ork (5), törp (2), közös (3)
Varázslatlisták: Varázsvédelem; A felszín útja; Közvetlen kapcsolat; Hatalom az állatok felett; Teremtés; Megtisztítás; A természet tudománya; A természet mozgása
Felszerelés: Szablya; Buzogány; 17 adag Breldiar; 4 adag Suranie; 3 adag Arpsusar

Úfrúk Azog tanácsadója és papja. Morgothot, a sötétség istenét szolgálja. Az ő irányítása alatt végzik azokat a szörnyűséges ceremóniákat, melyekkel a törp foglyok lelkét Morgothnak ajánlják fel.

Uginar Kelidan, Szauron követe

6. szintű fekete númenori ember mágus, 174 cm magas, 75 kg

ERŐ 43 (+5)	ÜGY 21 (-5)	EG 76 (+5)	IQ 101 (+30)
IT 70 (+0)	FE 71 (+0)	ME 21	Erőpontok 18

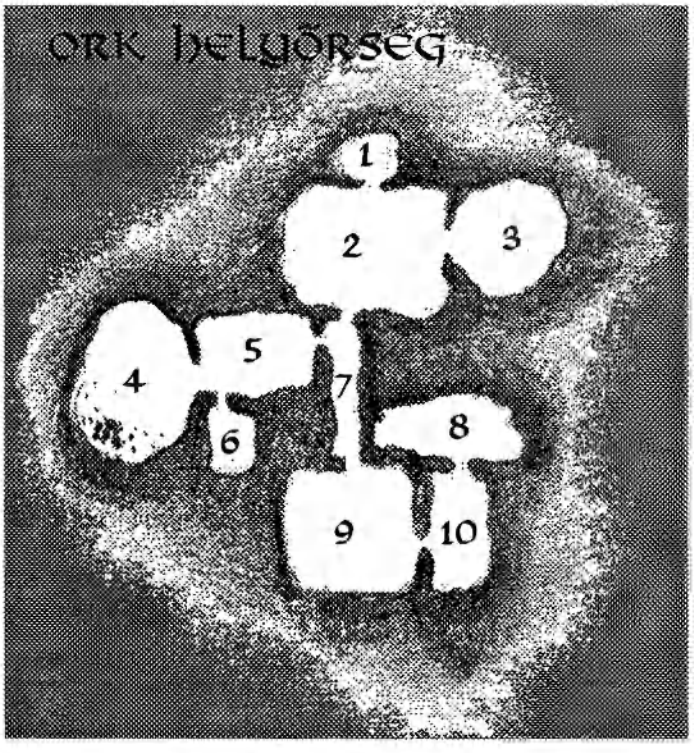
Páncélzat: nincs
VB -5; Lényeg MD +30; Kapcsolat MD +0; Méreg MD +5; Betegség MD +5
Mozgás és Manőver bónusz (páncél nélkül) +5
Fegyveres szakértelmek: Egykezes vágó +10; Hajító +5
Egyéb szakértelmek: Mászás +15; Úszás +5; Lopakodás/Rejtőzködés +5; Észlelés +10
Testfejlettség 39
Varázslói szakértelmek: Rúnaolvasás +90; Tárgy használat +57; Célmágia +70
Alapmágia TB +12
Testfejlettség 120
Nyelvek: adúni (5), ork (2), közös (4), fekete beszéd (3)
Varázslatlisták: A lényeg útja; Lényeg kéz; A varázslatok útja; Lényeg észlelés; A szellem mestersége; A tűz rendje; A föld rendje; A fény rendje; A víz rendje
Felszerelés: Tőr, 30 adag Merrig, Szauron szeme

Uginar Kelidan Umbarban született. A fekete númenoriak között tanulta a mágia tudományát. Az umbari helytartó palotájának egy eldugott szobájában találta meg Szauron szemét (vagy az találta meg őt?). A tárgyon keresztül kapcsolatba lépett Szauronnal, aki különböző feladatokkal látta el. Sok gonoszságot hajtott végre, míg a Gyűrűk Ura a Ködhegységbe nem parancsolta. Feladata, hogy minden lehetséges módon segítse az orkokat. Vándorlásai alatt erőteljesen rászokott a merrig használatára (MERP szabálykönyv 257. o.)
Szauron szeme: Ezt a varázstárgyat Szauron még a Másodkorban készítette, hogy megkönnyítse a kapcsolat tartást kapitányaival és más fontos szolgáival. A medál Szauron soha le nem csukódó szemét mintázza. Szauron bármikor szólni tud a szem használójához. Aki a szemet viseli +10 VB-t kap (és havonta +2 RP-t). Alapmágia TB-jét bármikor megduplázhatja, de ekkor +5 RP-t kap és Szauron biztosan tudomást szerez hollétéről.

Ork helyőrség (példa)

1. Bejárat: Itt mindig legalább 3 közepes ork áll őrt.
2. Nagyterem: Itt laknak és alszanak az egyszerűbb orkok (10 közepes és 15 gyenge).
3. Az asszonyok és gyermekek terme: Ide vannak bezárva az asszonyok (7 gyenge ork) és itt nevelik a gyermekeket (15).
4. Raktár és kincses kamra: Itt őrzik az orkok tartalék élelmüket, vizüket, pénzüket és egyéb kincseiket.
5. A tisztek szobája: 3 erős ork lakik itt.
6. A főnök szobája: Itt lakik az orkok főnöke (erős ork ÉP: 95, VB: 30; TB: 85).
7. Folyosó
8. Kínzókamra és börtön: Itt őrzik és kínozzák a foglyokat.
9. Kápolna: Itt található a Morgothnak állított kápolna.
10. A pap szobája: Itt lakik az orkok papja (4. szintű).

-nag-



Ezzel a cikkel azoknak szeretnénk segíteni, akik még nem annyira tapasztaltak a szerepjátszásban, és esetleg nehézséget okozott a Középfölde Szerepjátékban az új karakter megalkotása. Ez egy rövid, remélhetőleg könnyen érthető összefoglalója az eredeti könyv V. fejezetének. Háttéranyagként természetesen szükséges a könyv, különösen a táblázatok. Kezdetnek javaslom, hogy vegyél elő egy ceruzát, egy karakterlapot, és lapozd fel a MERP 78. oldalát. Ahogy a karakteralkotás lépéseit végigkíséred, rögtön töltsed is ki a karakterlap megfelelő részeit, mielőtt továbbolvasol. Így nem fogsz elveszni a részletekben.

Hivatás és kultúra/faj

Először azt kell eldöntened, hogy milyen fajú és hivatású karakterrel szeretnél játszani. Mindenképp javaslom, hogy a kultúrát/fajt és a hivatás egymással összefüggésben válasszad meg, hiszen bizonyos fajok jobban értenek bizonyos hivatásokhoz, mint mások. Kedvező összeállítások például a hobbit cserkész, a törp harcos, a dúnadán kósza, a tünde pap ill. varázsló. Új csapat összeállításánál ügyeljetek arra, hogy ne mindenki egyforma hivatást játsszon, és mindenképp legyen legalább egy harcos vagy kósza.

Tulajdonságok

A hivatás és kultúra/faj megválasztása után következik a tulajdonságok kidobása. Remélem, ez nem okozott senkinek problémát, a lényeg az, hogy a tulajdonságokat tetszés szerint eloszthatjuk. (A JM-ek megengedhetik, hogy akinek nem lett egyetlen 89-nél nagyobb tulajdonsága sem, az újradobhassa a tulajdonságait.) Érdemes a legkisebb számot a fő tulajdonságra (harcosnál erő, cserkésznél ügyesség, kószánál egészség, bárdnál fellépés) rakni, mert ezt kicserélheted rögtön 90-re. Papnál és varázslónál ez nem mindig nyerő taktika, mert a fő tulajdonság határozza meg a erőpontok számát is, és 90-re bizony csak 1 jár szintenként. Nekik tehát a legnagyobb dobást jó a fő tulajdonságra rakni, ha az legalább 95 (+2 erőpont).

Nem érdemes nagy értéket raknod a fellépésre (hacsak nem vagy tünde) és az intuíció és az IQ sem olyan fontos, ha nem az szolgál a varázstudásod alapjául. Fontos, hogy nem annyira maga a tulajdonság a lényeges, hanem az ebből származó bónusz! (BT-1 táblázat) Ha egy tulajdonságod 12%-kal kevesebb, mint a következő bónusz-kategóriához kellene, ne ess kétségbe, az előélet-lehetőségekkel növelheted tulajdonságot is.

Szakértelmek

Miután beírtad a Karakterlapra a hivatásodat, kultúrádat és a tulajdonságaidat, a következő lépésnek talán legcélszerűbb a döntést nem igénylő lépést megtenni, ami a gyermekkori szakértelem-fejlődés kitöltése. Ez igen egyszerű, a KLT-5 (89. o.) táblázat alapján satírozd be a szakértelmeid mellett a megfelelő számú fekete négyzetet. Pl. egy törp besatíroz egy kockát a páncél nélküli mozgás, egyet a nehéz bőrpáncélban való mozgás, hármat a láncing mellett, és így tovább. Rögtön tovább is lapozhatsz a 90. oldalra, és a KLT-4 táblázat alapján megnövelheted szakértelmeidet a fejlesztési pontokkal. Itt már te dönthetsz, hogy mire mennyit költesz, persze a megadott korlátokon belül. A pontok egy az egyben használhatóak fel a saját kategóriájukon belül, egy adott szakértelem eggyel való növelésére. Például a harcos 5 fejlesztési pontot költhet el fegyveres szakértelmekre, mondjuk minden szakértelem mellett, a szálfegyvereket kivéve besatíroz további egy négyzetet. Esetleg valamelyik fegyverre (amelyikhez nagyon jól akar érteni) elkölt három pontot, így két négyzetet satírozhat be. A fejlesztési pontok átválthatók/átvihetők egy másik kategóriába is, de ez nagyon drága mulatság, csak akkor alkalmazd, ha az adott kategóriában semmiképp se tudod elkölteni! Hiszen ilyenkor a pont felet vagy negyedet ér csak. Kivétel a nyelvekre kapott pont, ezeket eleinte szerintem mindenképpen érdemes átváltani.

Előélet lehetőségek

Most, hogy besatíroztad a négyzeteket a szakértelmek mellett, kezd kialakulni, hogy mihez is értesz igazán. Jobb, ha mindenhez egyvalaki nagyon jól ért a csapatból, mintha mindenhez mindenki ért egy kicsit. Az előélet lehetőségek kiválasztásával tovább specializálódhatsz. A KLT-5 táblázat alsó sorából kiderül, hogy a karaktered összesen hány előélet lehetőséget választhat. Ha csak 12 százalék hiányzik valamelyik alaptulajdonságodból ahhoz, hogy a bonusz (BT-1) eggyel magasabb kategóriába kerüljön, és ezáltal +1 erőponthoz ill. +5 bónuszhoz juss, ne habozz, válassz egy előélet-pontért egy Tulajdonságnövekedést. A Mellékes Szakértelemszintekkel olyan szakértelmet érdemes kifejleszteni, amihez alapban egyáltalán nem értesz például egy hobbit cserkésznek a tárgyhasználatot. Persze használhatod specializálódásra is, egy harcos a fő fegyver-szakértelmét megnövelheti így két szinttel. Ha a JM megengedi, hogy válaszd a Különleges Képességet, ne pedig dobjad, varázslathasználóknak a plusz varázslatlistát ajánlom. A fájdalomtűrés, villámreakciók és mozgási manőverekben való jártasság pedig mindenkinek jól jön, ezeket a megfelelő szakértelmekkel egy sorban, az egyik különleges bónusz oszlopban kell lejegyezni. Pénzt és nyelveket szerintem nem érdemes választani, de különleges tárgyat igen.

Bónuszok kiszámítása

Most már véglegesek a főtulajdonságaid, töltsed ki hát mellettük a bónusz oszlopokat, a BT-1 és a BT-3 táblázatok segítségével! Az összes bónuszban kapott számokat pedig másold át a szakértelmek mellé, a Tulajdonságbónusz oszlopba mindegyik helyre annak a tulajdonságnak az összes bónuszát írd, amelyiknek a rövidítése látható a rubrika előtt. A szakértelmeknél még két dolog nincs kitöltve, a Hivatás Bónusz és a Tárgy Bónusz. Tárgy Bónusz akkor van, ha választottál Különleges tárgyat. Pl. egy +10-es kard esetén írd be 10-et az *Egyezes éles* szakértelemnél a Tárgy Bónusz alá. A Hivatás Bónuszt a 83. oldal alapján töltheted ki, pl a harcosnál írj be hármat minden fegyveres szakértelemhez, egyet az általános szakértelmekhez, és kettőt a testfejlettséghez! A következő lépés a szakértelmek összegzése, számold meg, hány kocka van egy adott sorban besatírozva, és annyiszor ötöt írj a Szint bónusz oszlopba (ha egy sem, akkor -25-ot)! Kivétel a hátbatámadás és a testfejlettség, itt ahány kocka be van satírozva, annyiszor dobj az 1—10 kockával, és ezen dobások összegét írd be a Szint bónuszhoz. Ezt a számot add össze a Tulajdonságbónusszal és az összes többivel a sorban, és írd be az Összes Bónuszhoz!

Varázslatlisták

Nem ejtettem még szót a varázslatlistákról. Ahányszor 5 pontot (valószínűleg csak egyszer) költöttél erre a szakértelemre, annyi varázslatlistát kapsz. Ha ötnél kevesebb pontod van (vagy az 5-tel való osztás után van maradék) akkor ennyiszer 20 százalék esélyed van, hogy kapsz még egy listát. A véletlenszerű dobás helyett javaslom a 219. oldalon található opcionális szabály használatát.

Végezetül...

Nem volt szó még a másodlagos szakértelmekről, a nyelvekről, a jellemvonásokról és a kezdeti felszerelésekről. A legutóbbi – remélem – nem okoz nehézséget, a többi nem feltétlenül szükséges, ha gyorsan el akarjuk kezdeni a játékot, elég néhány játék után kidolgozni, amikor már jobban megismerkedtünk a szabályokkal, és nem jelentenek további túlzott bonyolítást.

Remélem, ezzel a rövid írással sikerült egy kicsit más irányból megközelíteni a karakteralkotást, és olyan dolgokat elmagyarázni a kezdő szerepjátékosnak, ami esetleg első pillantásra bonyolultnak tűnt. Ha bármilyen további kérdés merül fel a Középfölde Szerepjátékkal kapcsolatban, a Bölcs rovatában vagy külön levélben válaszolunk. Megígérem, hogy egyetlen kérdés sem marad megválaszolatlan, mindenkinek segítünk. *-tm-*

Amazing Engine, a Csodás Eszköz

Az angol „engine" szónak van egy elavult jelentése is: eszköz, elérés. Ebben az értelemben szerepel a TSR legújabb játékrendszere, az Amazing Engine címében, mint a „határtalan univerzumot átfogó, korlátlan szerepjátszás" Csodás Eszköze.

Az ilyen „univerzális" (GURPS, Dangerous Journeys), vagy különböző műfajok elemeit ötvöző játékok (Shadowrun, Rifts, TORG) rövid idő alatt népszerűek lettek, egy-kettőre felzárkóztak a hőskor szintekre és kasztokra alapuló, kissé darabos rendszerei mellé. Fellendülésük láttán nyilván a TSR is úgy érezte, hogy a nagy testvér, az AD&D mellett kirukkolhat valami hasonlóval. 1993 júniusában megjelent az új rendszer alapkönyve, és az első két világkiegészítő.

Az Amazing Engine felépítésre hasonló más univerzális játékokhoz. Az alapszabályok átolvasása után a játékosok eldönthetik, milyen stílusú világban szeretnének kalandozni, beszerzik a hozzá való kiegészítőt, aztán nekikezdenek. Amiben az AE kiemelkedik, az a mozgékonyság: nemcsak a játékosok utaznak világról világra, hanem maguk a karakterek és tapasztalatiak is. Ennek alapja a Karaktermag, egy kezdetben meghatározott tulajdonságcsoport. A játékos összes karaktere a Magból eredeztethető, és ide fordítható vissza az elért tapasztalat. Lássuk, hogy folyik ez a gyakorlatban!

Az alapszabályokat a 32 oldalas Rendszerkalauz *(System Guide)* tartalmazza. Valamennyire is tapasztalt szerepjátékos előtt ez egy „univerzális" rendszerhez nevetségesen kevésnek tűnhet, de hangsúlyozzuk, hogy itt csak a legáltalánosabb, minden világra ugyanúgy érvényes szabályok kaptak helyet.

Az AE-ben négy főtulajdonság van (ezek csak a Karaktermagban jutnak szerephez): Fizikum *(Physique)*, Intellektus *(Intellect)*, Lélek *(Spirit)* és Befolyás *(Influence)*. Mindegyik alá még további két-két tulajdonság tartozik: Erőnlét *(Fitness)*, Reflex *(Reflexes)*, Műveltség *(Learning)*, Intuíció *(Intuition)*, Psziché *(Psyche)*, Akaraterő *(Willpower)*, Fellépés *(Charm)* és Pozíció *(Position)*; őket használjuk a tulajdonképpeni játékban. Az Erőnlét és a Reflex magától értetődő. Az Intuíció az ötletesség, beleérzőképességet méri, a Műveltség a lexikális tudás mennyiségét, a Psziché a természetfelettivel való kapcsolatot, vagy közönségesebb univerzumban egyszerűen a szerencsét, az Akaraterő pedig a lelki és mágikus csapások elviselésének képességét. A Fellépés a karakter személyes vonzerejét mutatja, a Pozíció pedig a társadalmi ranglétrán elfoglalt helyet (ez erősen befolyásolja a választható foglalkozásokat és a kezdő vagyont). A tulajdonságok egyébként százalékosak.

Hely karaktert generáljunk, először 1-től 4-ig rangsorolnunk kell a főtulajdonságokat. Ezután az altulajdonságok közül négyre 4d10-zel, a maradék négyre 3d10-zel dobhatunk, és a hozzájuk tartozó főtulajdonságok rangsora szerint eloszthatunk köztük 15, 10, 5, illetve 0 pontot. A hőseink még ezzel együtt is meglehetősen átlagosak lesznek (40-50 körüli tulajdonságokkal), ezért minden univerzumban kapnak valamennyi, a világ kívánalmainak megfelelő „alapmódosítót" (ez +10-20 pontot jelent minden tulajdonságra, az adott környezetben különösen fontosakra +30-at).

A végső lépés a Karaktermag elkészítése. A páros alaptulajdonságok értékeit összeadjuk és elosztjuk tízzel; ez lesz az a kockamennyiség, amelyet az ugyanebből a Magból induló karakterek hasonló altulajdonságai közt eloszthatunk.

A továbbiakban már minden – faj, foglalkozás, képzettségek – az adott univerzum függvénye, ezért a Kalauz is csak nagy általánosságban tárgyalja őket. A képzettségrendszer (mint minden „modern" szerepjátékban) központi jelentőségű, a karakterek erejét nagyrészt az szabja meg, hogy mennyi mindenhez értenek. Magukat a képzettségeket nagy (pl. harci, orvosi, tudományos, mágikus) csoportba sorolták, a foglalkozástól, a Műveltségtől és az Intuíciótól függően tanulhatunk meg közülük többet-kevesebbet. Az AD&D-hez hasonlóan mindegyik egy tulajdonsághoz kapcsolódik; ha használni akarjuk őket, egyszerűen ennek a százalékos értéknek kell aládobnunk. Nehéz esetekben az esélyünk a felére, nagyon nehezekben a tizedére csökken (ez kicsit kevésnek tűnik). Bizonyos képzettségeknek vannak ún. „siker- és kudarchatáraik", ilyenkor ha a százalékdobásnál az egyes kockával egy meghatározott értéknek (pl. 2 és 9) alá- vagy fölédobunk, nagyon jól, illetve nagyon rosszul sikerült a próbálkozás.

Alapkiépítésben a harc is egyszerű. Az első körben lehetséges meglepetés: ha a küzdő felek valamelyike elrontja a Psziché-dobását, egy-két körre kisebb levonásokat szenved el. Ezután következik a kezdeményezés (d10 + Reflex egytizede). A résztvevők csökkenő sorrendben dobnak a karc képzettségeikre, ezek értéke lőfegyvereknél általában a Reflexszel, közelharcban az Erőnléttel egyenlő. Ha a támadás sikeres, sebzés következik. A szokásos, kockamennyiségben megadott sebzésen kívül minden fegyvernek van egy „halálossági értéke" (puszta kéznek pl. 1, egy géppisztolynak 8), amely a sikerhatárokhoz hasonlóan szabja meg, hogy a sebzés az ellenfél Test-vagy Életerőpontjaiból vonódik-e le. Ennyi az alaprendszer, de ezt persze az univerzumtól függően mágiától a kibercuccokig számtalan dolog módosíthatja.

Az AE (pl. a M.A.G.U.S.-hoz vagy a Shadowrunhoz hasonlóan) kétféle életerőt különböztet meg: az egyik testi *(Test, Body)*, ez a súlyos, életveszélyes sérüléseket méri, a másik mentális *(Életerő, Stamina)*, ezt a könnyű sérülések, a fáradtság, vagy éppen a varázslás csökkenti. Az értékük az Erőnlét, illetve a Reflex és az Akaraterő összegének harmada és ötöde közt mozog, hogy pontosan mennyi, az az univerzumtól függ. Ezzel az egyszerű, de nagyszerű módszerrel könnyen szabályozható a világ veszélyessége és a játékosok harci kedve.

A következő rész az AE nagy újítását, a teljesen szabad karakterfejlesztési rendszert tárgyalja. Hogy miért is kapunk pontot (itt is egyszerűen XP-nek hívják őket), az világról világra változik: egy ellenfél közvetlen, bátor legyűrését jól megjutalmazhatják egy „akció"-univerzumban, de egy finomabb, inkább a nyomozást és szerepjátékot támogató környezetben könnyen lehet, hogy ugyanezért nem kapunk semmit. Ez még a legvérmesebb játékost is rászorítja, hogy többé-kevésbé a világ elvárásainak megfelelően játsszon. Elnyert pontjainkkal sokféle dolgot kezdhetünk.

A nagy hősök, Aragorn, Frodó és Gandalf után Te is beírhatod neved Középföld történelmébe!

KÖZÉPFÖLDE SZEREPJÁTÉK™

"Egy játék mind fölött"

A szabálykönyv ára 1280 Ft, megvásárolható szerepjátékboltokban, vagy megrendelhetô rózsaszínű csekken az ODIN Bt.-től (1680 Bp., Pf. 33.). A kiadó a csekk 60 Ft-os feladási árát magára vállalja, így a csekken ennyivel kevesebbet (1220 Ft-ot) kell csak elküldeni.

Ne késlekedj! Rendeld meg még ma a Középföld szerepjátékot!

Fejleszthetjük az éppen aktuális karakterünk tulajdonságait (1 pontnyi növelés 3—5 TP-be kerül, univerzumtól függően), vehetünk fel új képzettségeket, vagy specializálódhatunk már meglévőkre (mindkettő 50 TP). A pontjainkat el is tárolhatjuk későbbi, vészhelyzetben való felhasználásra (pl. Star Wars *Erőpontjai*hoz vagy a Shadowrun *Instant Karmájá*hoz hasonlóan), egyszerűen átadhatjuk őket egy másik karakterünknek, vagy vehetünk belőlük új kockát a Karaktermagba (ez 100 TP-be kerül). Összehasonlításképpen: egy átlagos, kiegyensúlyozott mesében max. 40—50 pontot szedhetünk össze.

A Kalauz közöl még pár (elég laza) szabályt a mozgás és a súlyterhelés kezelésére, és ad néhány jótanácsot a szerepjátszáshoz.

Ha az alapszabályokkal megvagyunk, kiválaszthatjuk a szívünknek kedves univerzumot. A szerzők láthatólag törekedtek rá, hogy a szabvány scf-fi - fantasy - horrortól lehető legjobban elütő, eredeti, már-már meghökkentő világot teremtsenek. Kezdjük a sort a legelsővel, és (szerintem) mindmáig a legjobbal, a **For faerie, queen, & country**-val (magyarul kb. **A tündérekért, a hazáért és a királynőért**).

Az idő: 1870, a helyszín: Anglia. A Parlamentben a Tuatha de Danann, az ír nemestünde nép képviselői parázs vitákat folytatnak a konzervatívokkal az „ír kérdésben", London utcáit fél- és negyedtündérek járják, a csatornákban Marx és Engels Művein nevelkedett forradalmár goblinok szervezkednek. Az ember- és tündérbirodalmak évezredek óta élnek egymás mellett, hol békében, hol háborúban. A civilizált világ szélén, a kelta kőgyűrűk és sírdombok körül sötét alakok gyülekeznek: a Fátylas Udvar gonosz tündérei, és ember szövetségeseik, a Thaumaturgisták Emelkedett Rendjének feketemágusai. Nem titkolt céljuk őfelsége, a bölcs Viktória királynő uralmának megdöntése, hogy aztán saját bitorlójukat, a Stuart-ház sarját juttassák a trónra. A játékosok a Korona nem hivatalos ügynökei, akik a fenti veszélyektől és még sok egyébtől (anarchisták, bűnözők) óvják Britannia becsületes polgárait.

A kezdéshez először is meg kell határoznunk mindent, ami a Karaktermagból kimaradt. Játszható fajokból öt van: tiszta ember, tiszta tündér, valamint ezek harmad-, fél- és kétharmad arányú keverékei. Elég szokatlan módon, kockadobással kell közülük választani. Ez annyiban érthető, hogy a tündérfélék táposabbak az átlagnál (már kezdetben is ismernek pár varázslatot, igaz, érzékenyek a szenteltvízre és a hideg acélra is), a játékosok szabadságát viszont igencsak lerontja.

A választható foglalkozások erősen függnek a társadalmi osztálytól (az meg a Pozíciótól) - ez lehet munkás, polgár vagy nemes. Maguk a foglalkozások igen változatosak, játszhatunk pl. magándetektívvel, lelkésszel, ügyvéddel, közrendőrrel, varázslóval, betörővel, orvossal stb. Vannak még ún. Összeköttetés pontjaink is (ezek kezdőértéke egyenlő a karakter Fellépésével), amelyekből kisebb-nagyobb „szívességeket" vagy állandó ismerősöket vehetünk. Itt megint előjön a társadalmi osztály jelentősége - egy szakadt munkásfiú nehezen jut be a felső tízezer valamely összejövetelére (azaz a szokásos pontmennyiség többszörösét kell elhasználnia).

A képzettségrendszer a viktoriánus fantasy hangulatát adja vissza. A fő csoportok: Művészetek, Atlétika, Tudományok, Mágia, Nyelvek, Általános, Bűnügyi, Alvilági, Vidéki és Humán képzettségek. A listán szerepel sok mágikus képzettség is (Jóslás, Gyógyfüvészet, Alkímia, Spiritizmus stb.), valamint olyan, a múlt században divatos, de azóta meghaladott tudományok, mint pl. a frenológia (koponyaforma összekapcsolódása a jellemmel).

Az FQC harci szabályai egyszerűek, a harc pedig veszélyes (főleg az alacsony életerő és a hatékony rendőrség miatt) - bevallottan azért, hogy inkább a gondolkodás és a szerepjáték felé terelje a játékosokat. Az alapszabályok nem is bővülnek mással, mint pár fegyverleírással (kés, bot, skót kétkezes kard, „modern" revolver stb.), és egy rendszerrel maradandó sérülések beszerzésére, feltehetően a fenti okokból.

A játék legkidolgozottabb, rendkívül változatos és hajlékony része a mágia. Leginkább a M.A.G.U.S. mozaikmágiájához hasonlítható. Az alapját 30 különböző varázseffektus, az Akciók (pl. Teremtés, Átok, Alakítás, Pusztítás, Felfedés) alkotják, a fő mágiafajták - a tündérek Bájolása, a Mesterség népi mágiája, és az emelkedett, tudományos Művészet - közti különbség főleg abban áll, hogy milyen Akciókat lehet velük végrehajtani (pl. mágiával ölni csak varázsló, gyógyítani viszont csak a kuruzsló tud). Vannak még más különbségek is a varázslás miként jét illetően (pl. Alkímiával nem lehet közvetlenül varázsolni, csak tárgyakon - italokon, porokon - keresztül, a Művészet hosszú rituálékat igényel, a hatótávolsága viszont szinte korlátlan), de a varázslatok alapformája mindig ugyanaz: a mágus kiválasztja az Akciókat, meghatározza a célt, az időtartamot, és a hatótávolságot. A fenti elemekből kiszámítja az össz-Nehézséget, ezt levonja a varázsláshoz használt tulajdonságából (általában a Műveltség, néha a Psziché), és megpróbál aládobni. Ha sikerül, a varázslat elsül, a varázsló pedig a nehézséggel egyenlő mennyiségű mentális sérülést szenved (emiatt elájulhat, vagy ha túlhajtja magát, akár meg is halhat).

Egy-egy hatékonyabb varázslat Nehézsége könnyen meghaladhatja a varázsló képességeit. Ennek enyhítésére szolgálnak a tabuk; bizonyos megszorítások, amelyek valamilyen módon korlátok közé szorítják a varázslatot. ilyen tabu lehet pl. az, hogy a varázslat csak meghatározott időben (napszakban, napon, évben), helyen (erdőben, városban, föld alatt) működik, vagy mondjuk akkor, ha a varázsló rímbe szedve és énekelve mondja el. A visszaélések elkerülése céljából (pl. január 27-én hirtelen kiölteni egy olyan varázslatot, ami csak január 27-én működik) a tabukat mindig előre kell megadni.

Látható, hogy a mágiarendszer bonyolult, gyors gondolkodást igényel, és gyakran elég mulatságos is. Egy varázslat. Egy varázslat nézhet ki pl. így: a tetőtől talpig zöldbe öltözött varázsló, aki korábban egy napig böjtölt, egy idevágó Shakespeare-idézettel változtatja békává a főgonoszt, azzal a feltétellel, hogy a legközelebbi holdtöltéig így is marad.

A tündértan ismerői jól tudják, hogy a tündérek alapvetően pogányok, nem szenvedhetik a szenteltvizet és a hideg acélt (ezektől még sebződnek is), de még a keresztet és a harangzúgást sem. Ezt tükrözi a papok különleges képessége, a Hit (ennek kezdőértéke egyenlő a Pszichével). Sikeres használatával bármilyen természetfeletti lény fékentartható vagy elűzhető, a sikertelen viszont csökkenti a képesség értékét (ilyenkor nyilván megrendül a karakter önbizalma).

A könyvben van még - egy több mint 50 teremtményt felsoroló tündérlexikon, amelyből kívülről-belülről megismerhetjük a kelta mondavilág összes barátságos és barátságtalan manóját, az ismerős firbolgtól és leprechauntól egészen a tündértehénig és a caillech beurig.

Az utolsó fejezet címe A Dicső Angol Élet. Olvashatunk itt a kor politikai viszonyairól, életkörülményeiről, gazdaságáról, szórakozási és étkezési szokásairól, és sok minden egyébről. Ismerteti a bűnüldözés és az alvilág felépítését, végül részletes árlistát közöl. Ezt még néhány igazi különlegesség egészíti ki: egy tanulmány a múlt századi britt és a mai amerikai angol nyelvhasználat különbségeiről (ez a magyar játékosokat csak kevéssé boldogítja), walesi, skót, és alvilági szószedet, egy ismertető a korabeli jótékony(kodó) szervezetekről (ezek támogatásával ugyanis a karakterek növelhetik Pozíciójukat), végül néhány híres személyiség felsorolása. A szerzők láthatólag annyira elmerültek a viktoriánus kor ínyencségeiben, hogy a prózaibb, de használhatóbb dolgokat (pl. karakterlap, mesélési tanácsok, kalandötletek) kifelejtették.

A könyv legvégén van még egy kivágható, színes térkép. Az egyik oldalán a korabeli Anglia látható a kísértet-, és tündérjárta helyek feltüntetésével, a másikon London belvárosa.

Kinek is ajánlható az FQC? Azoknak, akik már unják az ütöm-meghalt-XP-treasure játékstílust, és szeretnének kipróbálni egy új, meseszerű, misztikus hangulatú fantasy SZEREPjátékot. Hátránya, hogy mivel teljesen önálló világ, nincs olyan film vagy regény, amelyből ötleteket meríthetnénk hozzá. Olvashatunk Dickens- és Conan Doyle-könyveket, kelta mitológiai történeteket és hagyományos tündérmeséket; ezekből talán összeáll a megfelelő kép.

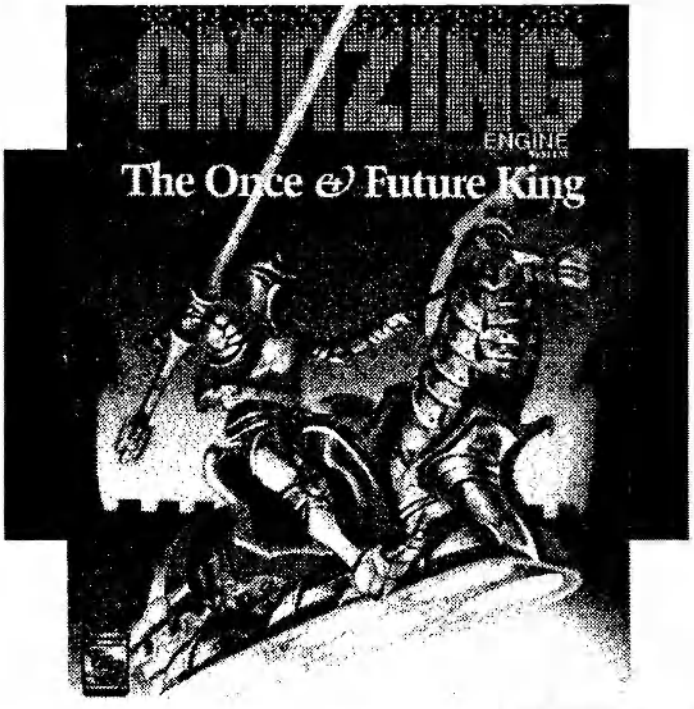
És kinek ajánlható a Csodás Eszköz? A teljesen kezdőkön kívül (őket visszariasztják a „vad" világötletek) mindenkinek, aki könnyen kezelhető univerzális rendszerre vágyik. A számtalan univerzum között minden műfaj rajongója megtalálhatja a kedvére valót.

Végezetül álljon itt egy felsorolás a már - megjelent és az idén várható Univerzumkönyvekből:

For Faerie, Queen & Country
Bughunters (a csillaghódító emberiség harca az idegenekkel, az Aliens, vagy a Predator mintájára)
Magitech (20. századi alternatív Föld, technika helyett mágiával)
Galactos Barrier (hagyományos űropera egzotikus idegenekkel, és galaktikus birodalmakkal)

94-ben jelenik meg:
The Once & Future King (Arthur király és - lovagjai futurisztikus, számítógépes környezetben (?))
Metamorphosis Alpha to Omega (degenerálódott kultúrák egy többgenerációs hajón, a GAMMA WORLD őse)
Kromosome (elszabadult genetikai kísérletek eredményét ábrázoló földi sötét jövőhelyszín)
Tabloid (paranormális esetekben nyomozó szennylapírók humoros kalandjai)

Fehér László



Kedves Olvasó!

Gondoljuk, már észrevetted, hogy lapunk célja az, hogy a szerepjátékok szerelmesei minél több érdekes olvasnivalót találjanak benne. Másfél éve munkálkodunk azon, hogy minden hónapban örömetek lelhessétek az újságban. Nem szeretjük, ha olyan dolgokkal kell foglalkoznunk, amik nem tartoznak az olvasóra. Igyekeztünk elkerülni a személyeskedést és csak olyan dolgokkal foglalkozni, amik Téged érdekelnek. Mégis úgy érezzük, most nem maradhatunk szótlanok, hidd el, nem a személyeskedés vágya vezet minket, nem arról van szó, hogy nem tudjuk mivel megtölteni az újságot. Mégis úgy érezzük, nem mehetünk el szó nélkül laptársunk egyik cikke mellett. Számunkra kötelező érvényű elv a tényszerű tudósítás, sajnálattal tapasztaltuk, hogy ez nem mindenhol van így. Kovács Adrián cikke a Középfölde szerepjátékról hemzseg a csúsztatásoktól, valótlanságoktól. A neves szerző korábban méltatta lapunkat „Vérnarancs" című remekbe szabott karcolatában, mostani írása sem színvonalában, sem stílusában nem marad el a korábbitól. Csodálkozva olvastuk a Szerepmester szerepjátékot szapuló sorokat. Alig egy éve még kedvenc szerepjátékaként nevezte meg ezt a játékot a Magyar Fantasy Egyesület találkozóján. Nem is beszélve arról, hogy mint a M.A.G.U.S. írója, sokat merített belőle.

Nem is azon csodálkozunk, hogy Kovács Adrián így ír, sokkal megdöbbentőbb, hogy egy jeles lap helyt ad írásának.

Azoknak, akik a tényeket kedvelik, csokorba gyűjtöttük a cikkben található valótlanságokat. Szeretnénk jelezni, hogy ezzel az ügyet lezártnak tekintjük, semmilyen formában nem áll szándékunkban visszatérni rá.

„A MERP első kiadásáról tudni érdemes, hogy ez szolgált alapjául a későbbi Rolemaster-nek..."

Fordítva: előbb volt a Szerepmester, majd a MERP 1. kiadás.

„Így a játék a belefektetett hatalmas munka ellenére sem vehette fel a versenyt a TSR vagy Angliában a Games Workshop termékeivel."

A MERP minden idők második legnépszerűbb szerepjátéka, nem egy országban az első (például Spanyolország).

„...így a MERP hívei akaratlanul is újra pénztárcájuk mélyére nyúlnak, segítve a Rolemaster alapkönyvek felitatását a piacról." + *„Az egy kötetből már játszható MERP után... szükséges lesz beszerezni a Rolemaster szabályait... ez nem jelent kihívást a pénztárcának, hiszen „csupán" három alapkönyvről van szó..."*

A három kötet együttesen annyiba kerül, mint a legtöbb szerepjáték könyv magában. Egyébiránt a magyar nyelven megjelenő Szerepmester, a Rolemaster új kiadása alapján készül majd, mely egy kötetben tartalmazza azt a bizonyos három könyvet.

„Tolkien világán hat kaszt bőséges választékából válogathatunk."

Az F-6-os függelékben további 11 szerepel (és ekkor nem vettük figyelembe, hogy például a Civil hivatáson belül a könyv felsorol több lehetőséget – újabb 11 kasztot)

„Ezeket (mármint a kasztokat) *nem kis meglepetéssel szemléltük, ugyanis szerepel a listán... a hétköznapi ember, aki tapasztalt lehet például földművelésben, fazekasságban, birkanyírásban – tehát mindenképp kalandozásra adja a fejét."*

Ezeket elsősorban mint Nem-játékos karaktereket a Játékmester használja. Bár Tolkien világa fantasy világ, mégis szükség van olyan emberekre, akik a fent felsorolt munkákat elvégzik. Egyébiránt Csavardi Samu mint kertész dolgozott Zsáklakon, mielőtt elindult volna Frodóval az útra.

„A kasztok kidolgozásának igénytelenségét semmi sem bizonyítja jobban, minthogy a hat alapkaszt leírása egy, azaz egy darab oldalt foglal el."

A MERP nem a kasztokra (hivatás) épül, hanem a Kultúra/Faj rendszerre. A karaktert igazán az utóbbi, s nem az előbbi határozza meg, ami – mármint a hivatás – csak a Szakértelem fejlesztésre ad bónuszokat. A MERP nem egy zárt, kasztrendszerre épülő játék.

„Képzettségekben meglehetősen szegényes a játék, alig 25—27-et találunk, szemben például a M.A.G.U.S.-ban szereplő 60—70-nel."

A „25—27" nem képzettségek, hanem Elsődleges Szakértelmek, olyan szakértelmek, amelyeket leggyakrabban használnak a karakterek. A 212. oldalon további Szakértelmek találhatók, az ún. Másodlagos Szakértelmek. Ezek egy része ráadásul Szakértelem Csoport, melybe több, hasonló ismeret tartozik, például a Művészetek csoport tagjai: Festészet, Szobrászat, Költészet, Mesemondás, Tánc, Hangszeres zene, Éneklés, Csontfaragás, Tetoválás stb., vagy a Sportok nevű csoport tagjai: Futás, Ugrás, Rúdugrás, Gólyalábon járás, Kötéltánc stb. Így bizony a MERP szakértelmeinek a száma bőven felmegy 100 fölé. Gyakorlatilag a Játékmesterre van bízva, hogy mennyire részletezi a Szakértelem rendszert a játék folyamán.

„...csak négyféle vértezet... közül választhatunk" + *„...különös dolog a pajzsok védőértéke..., hisz bármekkora is az adott pajzs, védőértéke 25 lesz. Eszerint egy alig tenyérnyi hárító eszköz ugyanannyit véd, mint egy hatalmas lovagi pajzs..."*

Mint már írtam, a Középfölde szerepjátékban a Kultúra/Faj a meghatározó, ezt a részt végig olvasva több egyedi páncélzattal és pajzstípussal találkozhatunk. Idézet a MERP-ből, a törpök leírásából (147. oldal): „A kis kerek pajzsok (+20 közelharcban, +10 távolról, súlya a szokásos fele) és a nagy fapajzsok (+30 közelharcban, +40 távolról, súlya a szokásos kétszerese) is igen közkedveltek (a törpöknél)"

„...M.A.G.U.S.-t ismerők gyorsan kiábrándulhatnak a leírt mágiából, mivel kevés az újszerű ötlet..." + *„A varázslás rendszere egyébiránt a M.A.G.U.S.-hoz hasonlatos..."*

A MERP 2. kiadása (ami alapján a magyar nyelvű kiadás készült) korábban jelent meg, mint a M.A.G.U.S. Egyébiránt a varázslatrendszer tényleg hasonlatos – a M.A.G.U.S. írói nem fektettek túl sok munkát abba, hogy új varázslatrendszert dolgozzanak ki, megfelelt nekik a már jól bevált.

Massár Mátyás
Nádori Gergely
Kodaj Dániel
Tihor Miklós

LEVELEZÉS

Halihó! A melegebb időt dögmeleg váltotta fel. A málnát kereső, sört kortyolgató kismackók elkezdtek vedleni. A legmenőbb viseletük most a rövidujjú csíkos bunda. A kis macik szerencsésen megúszták a Bíborholdkór első támadását, sőt a múlt havi Bíborholdat is. Remélem a vedlés és a mostani lap együtt szintén nem lesz végzetes.

KLUB

A hagyományok szerint most ismét pangás van klubvonalon. Összesen két alapítási szándék van.

Ifj. Juharos Péter 8100 Várpalota Jókai u. 11. V/20.

Békásmegyeren szerepjáték klub szerveződik.
Budapest, 1039, Hímző u. 3.
Hétfő, csütörtök: 18^{30}—20^{00}
Szombat: 9^{00}—12^{00}

LEVELEK

Éppen a napokban gondoltam arra, hogy milyen régen írt utoljára **Ifj. Micsinai György**. Másnap nézem az első levelet: Feladó: Sunlicht. Sürgős! Maci nyisd ki! Nocsak, mondom csak nem a nagy varázsló? De nem. Csak I.M.GY. legújabb n oldalas sziporkája. Meg egy meghívó a ballagására. Ezt a szerkesztőség nevében is köszönöm. Most jöjjön néhány idézet, a már megszokott stílusban: „Most leírom a sérelmeimet!!! Túl kevésszer van Szovjetek Mesélőknek (Tanácsok Mesélőknek), miért nincs humor, (nem mintha én nem lennék elég humoros ha-ha)/ez is jó poén volt!/ bár színvonalasabb humor kéne mint volt..... A Star Wars-t tényleg kiadja a Valhalla, vagy eljátssza megint azt, amit a M.A.G.U.S.-sal?...Tényleg hova lettek a Tihor novellák, és a Tihor cikkei? Fogalmam sincs te mikor olvasod a levelem, de én itt történelem órán nagyon unatkozom. Maci, te ifjúság megrontója, éppen a fasiszta haderő kiűzése Kelet-Európából című leckét kéne olvasnom, & vázlatot írnom Ezt a levelet alkotta: II. Sunlicht aki még nem olyan nagy varázsló, II. Öreg a Gyalog-Galopp-ból aki 16 kérdést tesz föl, és még valaki akiről nem tud. (Még)"
Gyurikám! Nem csalódtam benned. Sikerült megfelelő mennyiségű marhaságot összehordanod. Történelem órán pedig tessék figyelni. A II. VH. mindig is kedvenc témám volt, ha találkozunk, biztos ki foglak kérdezni. Azt meg nem szeretném, ha a töritanárodtól is jönne egy levél, számon kérné rajtam a tanulmányi helyzetedet. A Sunlichtos mondatodat viszont nem bírtam követni. Mintha hiányzott volna belőle egy-két szó stb. A végén még a nyelvtantanárodtól is jön egy levél.

Részlet **Göcs Kornél** leveléből, ami egy többek által is megírt problémát tárgyal: „Mint lelkes Bíborhold párti és olvasó szomorúan tapasztaltam, hogy a Rúna magazin megjelenésével a szerepjátékosok tábora két felé szakadt. És ez a két újság lapjain is megjelenik. Mint egy pécsi szerepjátékos barátom megjegyezte: <<Én Bíborhold párti vagyok, és M.A.G.U.S.-t játszom, addig egy barátom Rúnás, és fog MERP-et játszani.>> Szomorú az a cikk, amit a Bíborhold hasábjain a Galériában a M.A.G.U.S.-ról írtak... Ellenben hibáztatom a Rúna szerkesztőit, hogy a MERP-et bosszúból így leírták....Ezért kérem a Bíborhold és a Rúna szerepjáték újságokat, hogy ha lehet, ne mérgesítsék el maguktól a másik újság rajongóit, és ne szakítsák kétfelé a magyar szerepjátékosok táborát. Valószínű, hogy Rúna szerkesztőinek is írok egy hasonló tartalmú levelet."
Mióta világ a világ, és két ember hasonló dologgal kezd el foglalkozni, hamarosan eljön az az idő, amikor egyik csúnyát mond a másikra, rosszabb esetben fejbe is csapja valami nehéz tárggyal. A másik vagy tűri, vagy viszszaszól. Reméljük, ebben az esetben a dolog megmarad a szópárbaj szintjén.

Jó pár hónappal ezelőtt **Balogh Zsolt** meglepett néhány hasznosnak tűnő varázslat ötletével. (Pl. Detect Beer, Detect Pub stb). Most hosszas kísérletezgetés után sikerült működőképessé tennie egy párat közülük. Sajnos itt most nincs hely arra, hogy a varázslatok részletes leírását közöljem, de megnyugtatok minden alkoholista varázslót, most már nincs gond, ha kocsmát vagy sört akar.

Ebben a hónapban megtisztelt levelével másik ismerősünk is: **Arnó**. Sajnos ebbe a rovatba a későn jövő levél már nem fért be, de a következő számban sort kerítünk rá.

IRODALMI ALROVAT

Egy kis baleset történt. Miután begépeltem az erre a hónapra kiválasztott verset, akkor vettem észre, hogy a lapon se a vers címe, sem a szerzője nincs rajta. Átrágtam magam az asztalon levő levélkupacon, de nem sikerült ráakadnom a vers alkotójára. Ha a költő felismeri az alkotását, akkor kérem jelentkezzen, a következő számban sűrű bocsánatkérések közepette megjelenik majd a neve.

Egy fényes napon, délután
A törpék népe hadba száll,
Alattuk a föld reng s remeg.
Így vonul fel a hadsereg.

Szolgáltak istent évekig,
Várták, hogy egyszer majd segít,
Áldoztak neki jó sokat-
S nem győzték le az orkokat.

Megverten gyűltek össze, ott
Átkoztak istent és papot,
Kiöntve hosszú századok
Alatt gyűjtött utálatot.

„Elég volt! Többé nem lehet
Törpét átverni istenek!
Istent legyőzni elmegyünk,
Leverjük, hogyha rálelünk!"

Sivatag, mocsár? Mit nekik.
Utukba állót szétverik,
S csata után, hullák felett,
Ég felé rázzák öklüket.

Látja ezt Reorx és kacag,
Röhejbe fúl a bősz harag,
Oldalát fogja, úgy nevet,
Figyelve törpe tetteket.

Röhögés közben könnye hull,
Majd' mindenki a vízbe fúl,
Úszik a törpe, mint saját
Baltája úszik – s nincs tovább.

Átázott törpe partra lép,
A hideg víztől szakálla kék,
Esküt köhög, nem-szeghetőt:
Vizet nem érint többet ő.

Azóta, jobb, ha elhiszik,
Igazi törpe sört iszik,
S amerre jár, a borzokat
Messzire űzi a törpe-szag.

VITA

A múltkori számban hirdettük meg a tápolásról szóló vitát. Néhány gyorstollú olvasónk már el is küldte véleményét. **Stöckert Gábor** Sopronból: „Mitől is tápos egy parti? Ez természetesen a csapat összetételén múlik. Szinthez képest irreálisan jó pluszos felszerelési- és varázstárgyak, fegyverek, páncélok a táposság egyik összetevői. Hangsúlyozom: tárgy AK. A táposság másik összetevője az alaptulajdonság. Szerintem, ha egy karakternek két 18-as tulajdonsága van, már tápos. Ha az alaptulajdonságok összege (AD&D-ben) 90 fölött van a karakter tápos.... Jó-e ha tápos egy parti? A szerepjáték definíciója és tulajdonképpeni lényege szempontjából a válasz egyértelműen nem. A táposoknál háttérbe szorul az igazi szerepjáték, a problémákat a táppal oldják meg. Azoknak az agyilag gyöpös embereknek azonban jó lehet a táposság, akik azért játszanak RPG-t, hogy az egyes világokban növeljék a halandóságot.... Kell-e a táposság ellen küzdeni? Ha egy parti a táposság útjára lép, az a DM bűne. Ergo: A DM-nek kell(ene) harcolnia ellene. De a partik közötti komolyabb konfliktus szerintem nem nyerő. Engem pl. nem izgat, ha a szomszédos házban a haveromék partija tápol... "
JAM, egy régebbi rejtvényünk nyertese is reagált a felhívásra: „...Van ahol nem túl lényeges (Pl. Rifts), mert lehet valaki már az első szinten agyontápolt bivaly, mégis meg lehet szívatni rendesen, akár mert a DM figyelt eléggé, akár szándékosan. Az AD&D-nél más a helyzet. Én az FMM-beli klubban játszom a legtöbbet, és itt nagyon elterjedt egy a tápolás felsőfokára utaló fogalom: az elpecsásodás. A szó a Petőfi Csarnokbeli játékstílust hivatott érzékeltetni, az ott uralkodó folyamatokat már jószerével nem is szerepjáték, hanem tápjáték szóval illetjük.... Ezek többnyire otthon „kidobott" karakterek sok 18-as tulajdonsággal. Megfigyelhető, hogy ha a mesélő előtt dob karaktert a játékos, ritkán sikerül 18-ast dobnia, hanem otthon három-négyszer is... Aztán ott van az a rengeteg varázstárgy. ...A legjobb az volt, amikor az egyik – szintén Pecsás – karakternél egy +7-es Vorpal buzogány volt. Röhej... Hogy kell-e küzdeni a tápolás ellen jó kérdés, de szerintem nem. Ha valaki régóta játszik, megtalálta már a neki megfelelő játékosokat, legyen az tápos, vagy nem tápos. Ha meg kezdő az illető, akkor ki kell próbálnia mind a kettőt, hogy tudja, melyik tetszik neki jobban. ... Én személy szerint inkább a nemtáp felé tendálok, főleg a szerepjátékot szeretem, de nekem is van agyontápolt karakterem, nem is tagadom. Egy idő után mindenkinek lesz... Szerintem a szerepjáték nem tápolásra készült, a tápolás csak káros mellékhatása. Ez van."
Köszi a véleményeket. Továbbra is várjuk a leveleket tápolás témakörben, de bármilyen egyéb szerepjátékkal kapcsolatos, vitára alkalmas témában is. Ezennel ismét elmúlt az aktuális lev. rovat. Viszlát.

Maci

APRÓHIRDETÉS

Megvételre keresek Pendragon szabálykönyvet /Lefordítva/ Szívesen leveleznék Call of Cthulhu modulötletekről. **Ifj. Forgó László** 6600 Szentes Köztársaság u. 25.
Eladó AD&D-hez Monstrous Compendium 1—2. Tel.: 142—1200.
Eladó Rolemaster-box sok kiegészítővel, jó állapotban. Tel.: 252—8332.

GALÉRIA

Call of Cthulhu kiegészítők

A *Cthulhu hívásá*hoz (Bíborhold 93./4.), mint minden sikeres szerepjátékhoz, egész sor kiegészítő könyv jelent meg. A játék 1981-es kiadása után a kiadó, a *Chaosium Inc.* évente rendszeresen publikált egy-két kiegészítő kötetet (a legelső a *Yog-Sothoth árnyékai (Shadows of Yog-Sothoth)* volt). Az első ilyen gyűjtemények ma már igazi ritkaságnak számítanak. A szabálykönyv maga 1990-ig négy kiadást ért meg, aztán jött a fordulat – a kiadó 1990-es megújulása, ami mind az oaklandi fiúk piaci taktikájában, mind kiadványaik színvonalában és külsejében nagy változást hozott. Sokkal szebbek lettek a rajzok és a „design", áttekinthetőbbek a szabályok (elég csak összevetnünk az alapkönyv negyedik és ötödik kiadását). Es persze most már a kiegészítők kiadása is a többi nagy szerepjátéknál megszokott tempóban halad (a változás egyébként a *Chaosium* többi szerepjátékánál – *Pendragon* (Bíborhold 93./5.) ill. a *Stormbringer*ből lett *Elric!* (Bíborhold 93./10.) – is látványos). A *Call of Cthulhu*-kiegészítőknél korábban egyeduralkodó mesegyűjtemények mellett új sorozatok is indultak a játékhoz (többek között a nyomozó-segédletek és novellagyűjtemények).

Magukról a kiegészítőkről, legyenek „régi" vagy „új" kiadásúak, általában elmondható, hogy nagy gonddal megírt, érdekes és használható kötetek (a mesegyűjteményekben például mindig gondoskodnak a játék közben a nyomozók kezébe kerülő „bizonyítékok" (levelek, naplók, fényképek, könyvrészletek stb.) élethű elkészítéséről). A kötetek a szabályrendszert általában nem bővítik, az ötletadásra helyeződik a hangsúly. Teljes élvezetükhöz erősen ajánlott az RPG-szlengnél magasabb nyelvtudás.

Következzen a jelenleg kapható kiadványok összefoglalása – néhány kötetről korábban már közöltünk ismertetőt, ezek mellett zárójelben szerepel, melyik számban.

Klasszikus kiadványok

A már említett legelső kiadványok egyik-másikának utánnyomásai.

Cthulhu Casebook *(Cthulhu esetgyűjtemény)* - kilenc mese

Curse of Cthulhu *(Cthulhu átka)* - három mese, köztük egy hosszú küldetés, *„A Yuggoth-i Gombák"*

The Dreamlands *(Az Álombirodalmak)* - szabálybővítés, amely a Lovecraft által a Kadath-novellatrilógiában megteremtett álomvilág leírását és ennek megfelelően szabálykiegészítéseket (többek közt két új képességet) tartalmaz, valamint négy, az Álombirodalmakban játszódó mesét. A kiegészítő segítségével a klasszikus fantasy világokhoz hasonló, egzotikus, álomszerű környezetben is játszhatjuk a *Cthulhu hívását*. A kötetnek már a harmadik kiadása látott napvilágot, átdolgozva az új, ötödik kiadású szabálykönyv szellemében

Kalandok a '20-as években

Általában tértől (és kis átalakítással időtől is) független mesegyűjtemények.

The Great Old Ones *(A Nagy Öregek)* – hat kaland.

Mansions of Madness *(Az őrület fellegvárai)* – öt történet.

Fatal Experiments *(Végzetes kísérletek)* – három mese és egy táblázat a különleges fegyverekről.

Terror Australis *(Ausztrál rettenet)* – ismertető az ausztrál kontinensről, történetek, háttér-információ és három mese.

Fearful Passages *(Félelmetes utazások)* – utazásokhoz kapcsolódó kalandok, szabálybővítéssel a repülőgépekről, autókról, léghajókról és hasonlókról.

The Thing at the Threshold *(A lény a küszöbnél)* – egyetlen hosszú mesét tartalmaz, melynek története a rettenetes (és egyébként kissé elhanyagolt) istenség, Nyogtha körül bonyolódik. Érdekessége, hogy teljes egészében két brit Cthulhu-rajongó munkája, a Chaosium csak a publikálását intézte (emiatt kivitelezése és stílusa különbözik is a megszokottól).

Orient Express *(Orient Expressz)* – a Chaosium csúcsteljesítménye, egy tizenkét összefüggő mesét tartalmazó csomag, több mint száz órányi mesélni való titokkal és borzalommal és egy sereg különleges melléklettel – az Orient Expressz története, színes poszterek, körhű útlevelek és hasonlók. A történetben a játékosoknak Angliából Európán át a régi Konstantinápolyig az Orient Expresszen tett luxusút során egy misztikus eredetű, nagyhatalmú szobor darabjait kell összegyűjteniük. A szoborra persze nemcsak ők vadásznak, és a szereplők közül nem mindenki az, akinek látszik... Csak haladó mesélőknek és játékosoknak ajánlott. Minőségéből adódóan az ára elég borsos (40 dollár).

„Lovecraft-vidék" (Lovecraft Country), '20-as évek

Ezek a könyvek a Lovecraft teremtette fiktív új-angliai környezetben (a „Lovecraft-vidéken") játszódnak; megtalálhatjuk itt Arkham titokzatos, sötét titkokkal teli városát éppúgy, mint a degenerált, ősi, rettenetes bűnökkel terhelt vészjósló Dunwich-et, mint a ködös Kingsportot vagy a Mélységlakók uralta Innsmouthot.

Arkham Unveiled *(Arkham leleplezése)* – komplett kézikönyv Lovecraft képzelt világához, csábító mellékletekkel (nagyméretű térkép, az Arkham Advertiser egy 1928-as kiadása); négy kalanddal.

Return to Dunwich *(Visszatérés Dunwich-be)* – kézikönyv a kísérteties faluhoz, Dunwich-hez, tucatnyi eredeti Lovecraft-hős (pl. a *Rémület Dunwichben*-ből ismert *Yog-Sothoth fiá*nak) leírásával és Dunwich környékének nagyméretű térképével.

Kingsport – a tengerparti város, Kingsport (Id. *A Különös, magas ház a ködben*) leírása és három ott játszódó mese.

Tales of the Miskatonic Valley *(A Miskatonic-völgy meséi)* – hat Arkham-környéki kaland.

Escape from Innsmouth *(Menekülés Innsmouth-ból)* – az árnyékos Innsmouth teljes leírása. (Nem üres szólam az, hogy „teljes" – házról házra írják le az egész várost! El lehet képzelni, mennyi titok és meselehetőség rejlik itt...) Két mesével (köztük egy hosszabb, nagy jelentőségű hatvan oldalas kalanddal, a *Rajtaütés Innsmouth-on*-nal), és Innsmouth térképével.

Adventures in Arkham Country *(Kalandok Arkham vidékén)* (Bíborhold 93./5.) – öt egymástól független mesét tartalmazó kötet. A mesék során végighaladunk a Miskatonic-völgy vidékén s a városokon, amiket a sorozat előző köteteiben megismerhettünk. Remek illusztrációk, ötletes történetek.

Viktoriánus kalandok, 1890-es évek

Ezekben a kötetekben az okkult titkokkal teli, misztikus viktoriánuskori Angliában, Shrelock Holmes és Hasfelmetsző Jack kortársaként,

arisztokrata úriembereket alakítva kutathatják a játékosok a Cthulhu Mítosz rejtelmeit.

Gaslight *(Gázlámpa)* – az alap kézikönyv a viktoriánus-kori Angliában játszódó kalandokhoz; egy hosszú mesét tartalmaz, *"A Yorkshire-i Borzalmak"*-at.

Dark Designs *(Sötét cselszövések)* – mesék és további háttér-információ (a kötethez a *Gaslight* szabályainak ismerete szükséges).

Sacraments of Evil *(A Gonosz szentségei)* – További hat, a viktoriánus horror nagyságai *(Arthur Machen, William Hope Hodgson)* szellemében íródott, nagyon hangulatos kalandok. E kötethez elvileg nem szükséges a *Gaslight*, a végén egy rövid fejezet ismerteti a viktoriánus környezethez tartozó új szabályokat.

Modern kalandok, 1990-es évek

Miért rettegj a '20-as években, mikor Cthulhu ma is éppúgy ott álmodik a tenger mélyén, mint akkor? A néhány éve elindított – és, úgy tűnik, nem túl népszerű – új sorozat kötetei segítségével már géppuskával és tankkal is vadászhatsz a Nagy Öregekre, és tiltott fájlok rémségein őrülhetsz meg. Bevallom, e kiegészítők közül egyet sem ismerek, de távolról is némi szkepticizmussal szemlélem őket...

Cthulhu Now *(Cthulhu ma)* – az alap kézikönyv az 1990-es évekhez: számítógépek, helikopterek és egyéb bővítések; négy mesével.

At Your Door *(Az ajtód előtt)* – egyetlen, az USA nyugati partján játszódó hosszú kaland.

The Stars are Right! *(Kedvezőek a csillagok!)* – egymástól független mesék.

A következő három sorozat tavaly ill. idén, a *Chaosium* megújulása jegyében indult/indul, valamennyi szinte még meleg. Rég várt és hasznos köteteket találhatunk bennük.

Segédletek

Ez a sorozat tippeket és háttérinformációt adó, precíz játékosoknak és mesélőknek nagyon hasznos – bár nem elengedhetetlenül szükséges – köteteket tartalmaz.

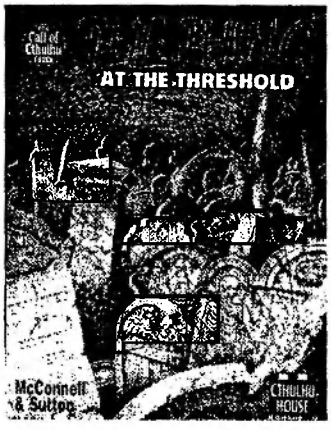
Investigators' Companion *(Nyomozók segédlete)* (Bíborhold 94./1.) – Kézikönyv a '20-as évekről; mindennapi élet, törvények, közlekedési eszközök, új fegyverek.

Investigators' Companion II *(Nyomozók segédlete II)* – 140 új foglalkozás és hasznos tanácsok játékosoknak, hogy hogyan őrizzék meg minél tovább épelméjűségüket.

Keeper's Compendium *(A mesélő kézikönyve)* – Jól felhasználható háttérinformációk: teljesen kidolgozott és új titkos könyvek, ismertetők a főbb szektákról és titkos társaságokról és misztikus helyekről, kibővített leírás néhány főbb szörnyfajról.

Ye Booke of Monstres *(Az rémségeknek könyve)* – mostanában jelent meg; új szörnyek a Mítoszt meghatározó művek és az eddig kiadott kiegészítők alapján (kíváncsi vagyok, e kötet mennyire fog az AD&D-s Monstrous Compendiumok kétes (horror játékba legalábbis biztosan nem illő) hagyományai felé tendálni).

Helyszínleírások

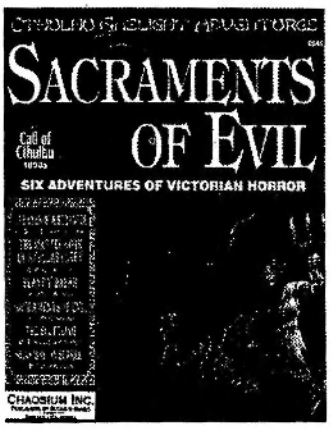


Ez a sorozat a „Lovecraft-vidék"-hez hasonlóan városokkal foglalkozik, de vele ellentétben *létező* városokkal. Még nem tudni, mi lesz e sorozatból; milyen lesz majd és meddig él. Beígért első két kötete mindenesetre csábítónak tűnik. A két kötet nagyjából e cikkel egyidőben jelenik meg.

King of Chicago *(Chicago királya)* – Chicago a '20-as években: gengszterek, szeszcsempészet, és persze hátborzongató titkok...

Cairo *(Kairó)* – a Nílus gyöngyének leírása. Kairó városa a fáraók gyarmati sorba döntött örököse, ahol sok furcsa dologra lelhet a mit sem sejtő utazó...

Novellás kötetek („Call of Cthulhu-fikció")



Ez a sorozat a játék alapját képező, a Mítoszt meghatározó, manapság már gyakran hozzáférhetetlen eredeti horrortörténeteket tartalmazza (természetesen nemcsak Lovecraft-írásokat, sőt, elsősorban nem azokat). Egy-egy kötetben az írások egy adott téma köré csoportosulnak. A sorozatot egy értő, szimpatikus horror-irodalmár (mellesleg baptista pap) szerkeszti, magyarázó jegyzetet fűzve minden egyes íráshoz. Ízléses és hasznos kötetek, nemcsak *Call of Cthulhu*-játékosoknak. A sorozat eddig publikált darabjai:

The Hastur Cycle *(A Hastur-ciklus)* – a Kimondhatatlan Hasturral, Carcosával, a misztikus Hali-tóval, a Sárga Jellel és a Sárga Királlyal foglalkozó írások (köztük a *Suttogás a sötétben (The Whisperer in Darkness)*).

Mysteries of the Worm *(A Féreg misztériumai)* – Robert Bloch-nak, a Psycho írójának Cthulhu Mítosszal kapcsolatos írásai, központban Ludvig Prinn borzalmas krónikájával, *A Féreg misztériumaival (De Vermis Mysteriis)*.

The Shub-Niggurath Cycle *(A Shub-Niggurath-ciklus)* – Shub-Niggurath-tal, az Erdők Fekete Kecskéjével foglalkozó novellák.

Cthulhu's Heirs *(Cthulhu örökösei)* – Cthulhu és az őt szolgáló szekták körül forgó történetek.

Egyebek

A fenti kiegészítőkön kívül megjelent még két, 13-13 „hagyományos horror" (a Mítoszhoz nem kapcsolódó) kalandot tartalmazó gyűjtemény is (**Blood Brothers I-II.**); ezek nagyon rosszak, óvakodjunk tőlük (buta, fantáziátlan, vércsorgató és bélontó meséket tartalmaznak, amik teljességgel nélkülözik az egész rendszer varázsát adó lovecrafti misztikumot – ezekből látszik, mennyi pluszt ad a *Call of Cthulhu* a közönséges horrorhoz).

Ezen kívül a *Chaosium* kínálatában találhatunk még képeskönyveket a Mítosz szörnyeiről (**Field Guides**), színes, különleges karakterlapok-csomagokat (**Character Sheets**) ill. mesélők számára előregyártott titokzatos „bizonyítékok" csomagjait (**Dire Documents**), valamint egyéb hasznos mütyüröket, mint poszter, kitűző, mesélőkészlet (**Keeper's Kit**), névre szóló diploma a Miskatonic Egyetemről, köcsög a Nagy Öregek képmásával stb. A '92-es elnökválasztás idején „Miért elégednél meg a kisebb gonosszal?" szlogennel megjelentettek egy **Cthulhu For President** (Cthulhut elnöknek) című ökörködést, ami „mindent tartalmaz, amire szükséged van ahhoz, hogy segíts Cthulhunak az elnöki székbe jutni". A készletben megtalálhatók az Ősi Párt-beli tagságot igazoló okmányok és Cthulhu választási programja...

A sorozatok természetesen folyamatosan bővülnek; az újabb kötetekről rendszeresen beszámolunk majd. És persze egy-kettő a fent leírt kiegészítők közül is könnyen feltűnhet valamelyik eljövendő Galériában.

A felsoroltak között valószínűleg mindenki talál majd kedvére valót; ha időnk, angoltudásunk és pénztárcánk engedi, mindegyik sorozatba érdemes belekóstolni. Ha nem, legalább egy mesegyűjteményt akkor is mindenképpen engedjünk meg magunknak. A kötetek ára 15—20 dollár körül van, legalábbis elvileg (ti. a boltok erre rendesen ráraknak). Néhányhoz (sajnos csak néhányhoz) hozzá lehet jutni a honi szerepjátékboltokban (ez itt a reklám helye: a lap megjelenésével egyidőben megnyíló boltunk ezen remélhetőleg gyökeresen változtat majd; én legalábbis minden erőmmel ennek kivívásán leszek). A vállalkozó szelleműek (és tehetősek) külföldön jártukban is szétnézhetnek kiegészítők után, arrafelé általában szélesebb a kínálat. (Elvileg lehet a kiadótól is rendelni köteteket, de ez lassú, drága és körülményes, meg aztán van esélyünk rá, hogy valahol útközben elvész a több ezer forintos csomagunk.)

Kodaj Dániel

Szóban és levélben sokan érdeklődtek már e méltán híres szerepjáték után, ismertetőt kérve róla. Igaz is, szinte minden nagyobb szerepjáték-rendszerrel foglalkoztunk már, csak a *Cyberpunk* maradt ki valami módon, ami pedig világszerte tízezrek kedvence. Most bepótoljuk a veszteséget.

Cyberpunk™

A SÖTÉT JÖVŐ SZEREPJÁTÉKA

– Aha. 'Szlát a következő éjszaka! – mondja a nagyobbik lelkesen, és ütnek. Csak elmosódott foltot látni belőlük. A Walther a sikátor falába durrant; a kilőtt golyók nyüszítve kapnak gellert és pattannak a semmibe. Fémes kattanás, ahogy a nagyobbik felemeli a kezét – fény verődik vissza a maréknyi pengéről, ami korábban kéznek tűnt; aztán valami belecsapódik Johnnyba és felemeli őt a földről. Vér fröccsen a nedves betonra.

Bizonyára többen olvastátok William Gibson nemrég megjelent, mítosz-, vagy inkább vallásteremtő, zseniális regényét, a *Neurománcot* (és folytatását, mely a *Számláló Nullára* címet viseli), vagy láttátok a *Szárnyas fejvadászt* vagy a *Robotzsarut*. Mindhárom a sci-fi egy fiatal, de hallatlanul népszerű válfaját, a *kiberpunkot* vagy *cyberpunkot* (ejtsd: szájberpánk) képviseli (a kifejezés lefordíthatatlan szóösszetétel az emberi test és a gépi technika egyesítését jelző *kiber(netika)* és a '80-as évek anarchista rockirányzatát felidéző *punk* szavakból). Aki nem ismerné: a cyberpunk-világ a közeli jövő világa, amikor a környezetszennyezéstől és túlnépesedéstől már kezd összeomlani a Föld. Csak hát a rohadás mindig lassú... A világot hatalmas gazdasági vállalatok, megatársaságok irányítják, melyek vezetői elképesztő vagyonukkal bármit képesek elérni. Háború csak a vállalatok között dúl, akik nem válogatnak az eszközökben ellenfeleik likvidálására. Az emberek nagy része szegény, és valami zsúfolt, koszos nagyvárosban tengődik, napról napra kétségbeesetten küzdve a fennmaradásért. Virágzik a feketepiac és a bűnözés; golyóálló mellény nélkül sehol sem ajánlatos kimenni az utcára. Emellett a számítástechnika és az orvostudomány elképesztő eredményeket ér el; a sebészek az agyon kívül szinte bármilyen szerv cseréjére képesek, sőt, az idegrendszer megbabrálásával a testet a gépi technikával is össze tudják kapcsolni (ettől kiber a punk). Így pl. az ember minden segédeszköz nélkül, közvetlenül bekapcsolhatja agyát az egész Földet átfogó számítógépes rendszerbe (ezt nevezik Hálózatnak), ahol az adatok és programok egy virtuális valóság-rendszerben, tárgyakként és figurákként jelennek meg.

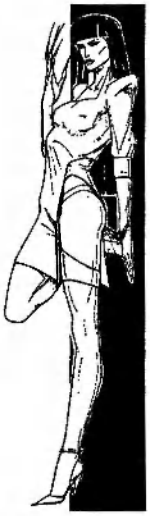
Az új műfaj persze nem kerülhette el a szerepjátékosítást. Hamarosan megjelentek az RPG-k, melyekben a játékosok a jövő anarchiába fúló világának szerencselovagjait alakítják, a klasszikus fantasy kalandozók kiégett, fémmel és drogokkal feltuningolt techno-változatait. Ezen játékok közül vitathatatlanul az *R. Talsorian Games* (ld. *Mekton II*, Bíborhold 94./5.) rendszere, a ***Cyberpunk*** a legnépszerűbb – rengeteg kiegészítő jelenik meg hozzá, és ott van minden jobb RPG-lapban (nem beszélve a csak vele foglalkozó orgánumokról). (Népszerűségben egyedül a *Shadowrun* (Bíborhold 93./10.) vetekszik vele, bár az nem teljesen kiberpunk rendszer.) Kíváncsian vettem kézbe a játék szabálykönyvét – vajon tényleg rászolgál a rendszer a népszerűségre, vagy csak múló őrület az egész?

Nos, tényleg rászolgál. A könyv már a bevezetővel berántja a jövő század borzalmas, de izgatóan veszélyes és felfedezésre váró világának közepébe, s ki sem enged belőle, amíg el nem érkezünk a hátsó borítóhoz. Ami – ha hagynak békében tobzódni – gyorsan meg is történik, mert a könyvet nagyon nehéz letenni. A stílus könnyed, néha (ön)ironikus, de mindig tiszta, érthető és nagyon élvezetes. A magyarázatok a szabályok világos ismertetése mellett remekül adják át a játék hangulatát, amit tovább erősítenek a jó rajzok és a látványos „dizájn". Az oldalszéli oszlopokban található különböző, az éppen ismertetett részhez kapcsolódó cikkek vagy jópofa beköpések pedig tökéletesen megértetik és belénk verik a szabályokat, életszerűséggel fűszerezve a száraz magyarázatokat (példákat ezekre ld. jelen cikkben).

> **A *Cyberpunk* világa erőszakos, veszélyes hely, tele fickókkal, akik, ha kell, szíves örömest levágják és elfogyasztják a karod. A jó és rossz hagyományos értékei itt felcserélődnek a célszerűséggel – azt teszed, amit tenned kell, hogy életben maradj. Ha eközben valami "jót" is tudsz tenni, remek. De ne számíts rá.**

Érdekes módon a kötet elolvasása után vettem csak észre, hogy a könyvben egyetlen szó, egyetlen, az alapkönyvektől megszokott közhely sincs arról, hogy mi a szerepjáték; cizellált játékpéldákat sem olvashatunk, és a szokásos „hogyan meséljünk" aranyszabályokról is csak három kurta oldal szól. Ennek ellenére a könyv végére érve tökéletesen tisztában voltam vele, hogyan kell mesélni, milyen a ***Cyberpunk***-világ hangulata és milyen egy jó ***Cyberpunk***-kaland. *Így* kell szerepjátékot írni.

Ezek után már bizonyára mindenki türelmetlenül topog, milyen is lehet ez a játék. Tényleg, milyen is?



Karakteralkotás

A karakter megalkotásánál kilenc „szerep" *(Role)* közül választhatunk, melyek hasonlítanak az AD&D-s kasztokhoz, bár messze nem olyan kötöttek. Lehetünk ***Rocker** (Rockerboy), **Szóló** (Solo), **Konzolcowboy** (Netrunner), **Tudósító** (Media), **Nomád** (Nomad), **Társasági alkalmazott** (Corporate), **Technikus** (Techie), **Üzér** (Fixer)* és ***Zsaru** (Cop)*. Az egyes szerepek jellemzői magától értetődőek: a Rockerek anarchista, excentrikus zenészek, az Üzérek drogokkal, csempészettel és információ-üzérkedéssel foglal-

"2020-ban az élet nemcsak lövöldözésből meg drogozásból áll. Ha így lenne, a játéknak *Kalandok és Sortüzek* lenne a címe... A legjobb Cyberpunk-játékok a sötét románc és pergő akció keverékei, remek csapatokkal, mocskos utcákkal és veszett hajszákkal. Valami olyasmi ez, mint a *Casablanca* cybercuccal..."
– Maximum Mike (Mike Pondsmith, a játék egyik tervezője)

Néhány apróság: Idő: 2020 Hely: az államokra szakadt, szétesett USA; kiegészítőkkel akár Európa is Általános pénzegység: Eurodollár (eb) És egy fontos dolog: a *Cyberpunk* nem a Gibson-könyvek egyenes szerepjátékosítása, mint ahogy a *Star Wars* a Csillagok Háborújáéi Nem is lehetne, mert a Cybertértrilógia valamikor 2050 után játszódik. A *Cyberpunk* csupán alapnak használja a kiberpunk-irodalmat. – D.D.

koznak, a Tudósítók a megszokott hírhajhászok, akik akár életüket is kockáztatják egy jó sztoriért és így tovább. Minden foglalkozással jár egy speciális szakértelem, amit csak az adott foglalkozásúak birtokolnak. A Rockereknél ez pl. karizmatikus vezető erő *(Charismatic Leadership)*, az Üzéreknél az alvilág ismerete *(Streetdeal)*, a Tudósítóknál az elhitetés képessége *(Credibility)* stb.

Új szerepeket és hozzájuk speciális szakértelmeket persze mi is kitalálhatunk, bár a kiberpunk-világ jellemző figuráit teljes mértékben lefedi a kilenc megadott szerep. Alapvetően ellensége vagyok ugyan a kasztrendszernek, de úgy érzem, itt megállja a helyét.

A szerep kiválasztása után a tulajdonságokat *(Statistics, Stats)* kell megállapítanunk (hogy pontosan hogyan, az nincs szigorúan meghatározva, több módszert is kapunk rá: egyenként kidobás vagy 9D10, ill. – NPC-k esetén – a mesélő által meghatározott mennyiségű pont szétosztása). A tulajdonságokból kilenc van, mindegyik egy 2 és 10 közötti szám. A kilenc tulajdonság ***Intelligencia** (Intelligence, INT)* [érdekes, máshol mindig az erő jön elsőnek], ***Reflex** (Reflexes, REF)*, ***Technikai érzék** (Technical, TECH)*, ***Akaraterő** (Cool, CL)*, ***Vonzerő** (Attractiveness, ATTR)*, ***Szerencse** (Luck, LK)*, ***Mozgás** (Movement Allowance, MA)*, ***Testtípus** (Body Type, BT)* [ez az Erő megfelelője, és a többi tulajdonságtól eltérően mindenféle kibercuccal 10-nél nagyobbra is növelhető], és ***Empátia** (Empathy)*. Ezek közül a Szerencse egy érdekes madár: e tulajdonság pontjait a játékos arra használhatja fel, hogy egy játék során bármely általa választott dobást vagy dobásokat (támadásdobást, szakértelempróbát, akármit) „megtuningoljon" velük, általa választott mennyiséget hozzáadva a rendelkezésre álló pontokból a dobásához, amíg a pontok el nem fogynak (a pontok a következő játékalkalomra „regenerálódnak").

A tulajdonságok alapján két fontos melléktulajdonságot kapunk: az Empátiát tízzel szorozva az *Emberiességet (Humanity)*, ami mindig csökken, ha kibercuccokat szereltetünk be (ezzel szimulálva az elgépiesedés folyamatát); a Testtípusból pedig a Testtípus értékével egyenlő *Mentőt (Save)*, aminél sebződéskor kell kisebbet vagy egyenlőt dobnunk D10-zel, vagy elájulunk. Érdekes módon a karaktereknek nincs külön életpontjuk – minden karakter ugyanannyi (40 pontnyi) sebzést képes elviselni, legfeljebb ellenállása a sebződéssel szemben jobb vagy rosszabb az átlagnál (ha magas a Testtípusunk, kapunk egy módosítót, amit minden elszenvedett sebzésből le kell vonni).

Egy táblázat alapján megállapíthatjuk a karakter foglalkozását és induló vagyonát. „Ha ezt megtettük", közli a könyv kedvesen, „csak egy dolgunk maradt. Dobjunk 1D6-tal. Ha az eredmény nagyobb mint négy, pont most rúgtak ki..."

Megismerhetünk még egy háttértörténet-generálási rendszert is, ahol a karakter hajviseletétől és etnikai származásától kezdve családi hátteréig és nagy szerelmeiig mindent kidobhatunk.

Szakértelmek

A szakértelemrendszer roppant egyszerű: a szakértelmek kategóriákra oszlanak aszerint, hogy melyik tulajdonság használatát igénylik. A Történelem például az Intelligenciához tartozik, a Csábítás az Empátiához, a Kézifegyver-használat a Reflexhez és így tovább. A szakértelmek értéke +0-tól +10-ig terjedhet (minél nagyobb a szám, annál jobb). Szakértelempróba esetén a szakértelem értékét hozzá kell adni a tulajdonsághoz, amihez a szakértelem tartozik, majd ezt még tetézni kell 1D10-zel (a rendszer egyébként csak hat- és tízoldalú kockát használ, és sehol sincs benne százalékdobás). Ha a kapott szám nagyobb vagy egyenlő, mint a feladat mesélő által megállapított nehézségi foka, az akció sikeres. (A rendszer egyébként megegyezik a már említett *Mekton II*-ével.)

A rendszer nagy előnye a hajlékonyság és logikusság – a szakértelmek csupán plusz ismeretet jelentenek, alapvetően minden a tulajdonságoktól függ. A rendszer ebből adódóan ismeri a *tehetség* fogalmát, ami ritkaság (egy 2-es és egy 10-es Technikai érzékű karakter egyaránt megtanulhat ugyanakkora ismeretanyagot jelentő (mondjuk, +4-es) szinten autót vezetni, mégsem fogják ugyanolyan jól csinálni – pont, mint a valóságban).

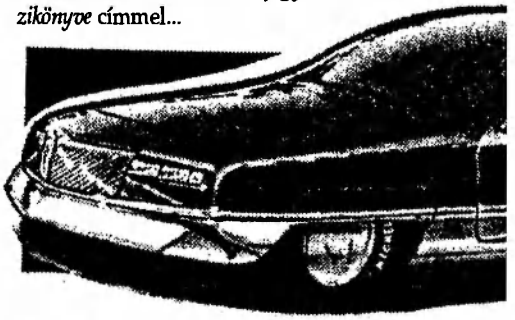
Tapasztalat

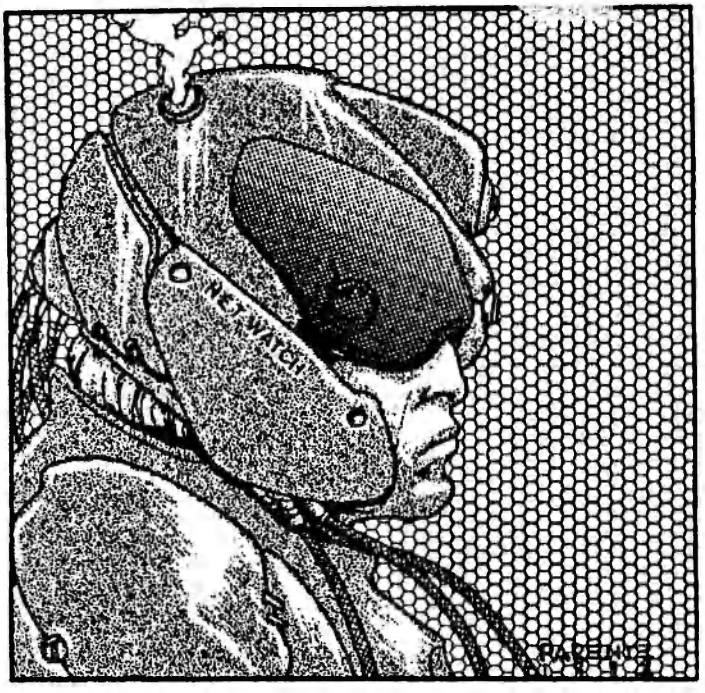
A *Cyberpunk*ban ez kizárólag a szakértelmek fejlesztését jelenti, más típusú tapasztalat nincs (legfeljebb erkölcsi). Nem különösebben újszerű, de egyszerű és logikus a rendszer: egy adott szakértelem akkor fejlődik, ha használjuk vagy egy oktató ill. segédkönyv segítségével tanuljuk. Mindkét esetben bizonyos mennyiségű ***Fejlesztési Pont**ot (Improvement Point, IP)* állapít meg a mesélő (akinek itt ***Játékvezető** (Referee)* a neve). Ahhoz, hogy egy szakértelmet megnöveljünk egy szinttel, annyiszor tíz IP-t kell összegyűjtenünk, amennyi a szakértelem aktuális szintje, illetve 0. szintnél tízet (tehát pl. +4-ről +5-re lépéshez 40 pont kell).

A rendszer szimpatikus vonása, hogy nehéz benne tápolni, és teljesen logikus: az ember csak abban fejlődhet, amit gyakorol, nem? Az AD&D (és több más RPG) [egyik] érthetetlen eleme számomra, hogy ötven ork leveréséből szerzett tapasztalati pontok alapján megtanulhatok mondjuk harangot önteni is.

Harc

A harci rendszernek sajátságos módon külön neve van. A bevezető szerint a ***Péntek esti lövöldözés** (Frighday Night Firefight, FNFF)* valódi rendőrségi statisztikákon és ballisztikai adatokon alapul, és mentes több más szerepjáték (a hollywoodi filmek hagyományain alapuló) harcrendszerének hibáitól. Erről persze nem tudok nyilatkozni, de lehet benne valami, mert az *R. Talsorian Games*-es fiúk kiadtak már egy háromszáz oldalas, fényképekkel és részletes adatokkal dúsított kötetet is *Modern Tűzfegyverek Kézikönyve* címmel...





Valódi statisztikák vagy sem, a rendszer kellően kiterjedt, de emellett könnyen megérthető; színes, életszerű csaták játszhatók le vele. A harc alapegysége természetesen a *kör (round)*, ami kb. 3 másodperc; három kör alkotja a 10 másodperces *fordulót (turn)*. A kör elején a résztvevők kezdeményezést dobnak (Reflex+1D10), és a dobott értékek szerint sorrendben következnek. Minden akciónak – támadásnak és védekezésnek egyaránt – valamilyen szakértelemdobás-kombináció a lényege, módosítókkal a helyzet, páncélzat, célzás ideje és hasonlók alapján. Sebződéskor meg kell állapítani a találat helyét, majd a sebzést a helyi páncélzati viszonyoknak megfelelően (levonva a páncél *Erősségét (Stopping Power, SP)*). A fejsérülések kétszeresen számítanak, és ha egy végtagra 8-nál több pontot sebződünk, csonkolódunk, ami mindenféle kellemetlen mínuszokkal jár. Sebződéskor mindig dobni kell egy *Ájulási mentőt (Stun Save)*, vagy elájulunk, illetve ha halálos sebünk van *(Mortal Wound)*, minden fordulóban egy, a seb súlyosságától függően módosított *Halál mentőt (Death Save)*, vagy meghalunk.

Az alkotók azért relaxálni is tudnak a sok valódi ballisztikai adat közt: a 104. oldalon találhatunk egy „Hollywoodi Túljátszási Táblázat" -ot, amiből D6-tal dobva villámgyorsan megállapíthatjuk az ájulást okozó sebződés hatását (mint „nyöszörögve összeesik" vagy „értetlenül a sebre bámul, majd elzuhan").

Három speciális tűzharci támadásformát és jópár különleges fegyvert (mint lángszóró, akna, gránát, mikrohullám- ill. lézer-alapú flinta) is megismerhetünk, és természetesen rendelkezésre áll egy rakat „hagyományos" pisztoly-, karabély- és géppuskatípus is. Részletes szabályok szólnak a harcművészetek *(Martial Arts)* alkalmazásáról is, és a fejezet végén a járművekkel vívott harcra is kapunk néhány általános szabályt (a kidolgozottabb verzió a *Solo of Fortune* című kiegészítőben látott napvilágot).

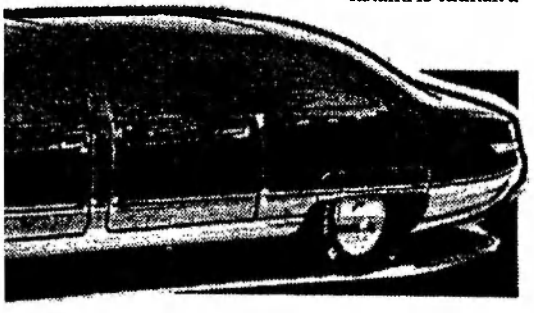
Cyberpunk vagy – torkon kapod a technikát és ráakaszkodsz. Ott vannak a hálózati csatlakozók a csuklóban, a beépített fegyverek a karodban, a lézerdetektorok a szemedben, a bio-chip programok az agyadban. Te vagy az autó, amit vezetsz, a fegyver, amivel lősz...

Kibertechnika

A kiberpunk-világ sava és borsa, a játék elengedhetetlen (és játékos-szemszögből egyik legvonzóbb) eleme a csúcstechnika egyesítése a gyarló hússal. A szerzők tizenkét kibercucc-típust különböztetnek meg és írnak el, a legprimitívebb vásári játékszerektől (beépített karóra, világító tetoválás) egészen a gépi végtagokig és beépített páncélzatig. Szerintem a legizgalmasabb típus az *Idegcucc (Neuralware)*, melynek alapja egy, általában a hátgerinc alsó részébe épített, a központi idegrendszerre kapcsolt processzor, ami lehetővé teszi gépi jelek eljuttatását az agyba. Az alapegységhez aztán különböző koprocesszorokat kapcsolhatunk, pl. „érzék-turbolókat" *(booster)* és összekötőket *(Link)* – ez utóbbiakat a testbe épített aljzatokkal *(Interface Plug)* kombinálva közvetlenül kapcsolódhatunk rá különböző gépekre (fegyver, autó, kiberdeck stb.).

Persze van itt minden más is, mi szem-szájnak ingere: testbe épített fegyverek, műszemek mindenféle hasznos kütyükkel (ld. Molly szeme a *Neuromancban*), hallóegységek, amikkel rádió nélkül foghatjuk be a rádióadókat vagy játszva megérezhetjük a poloskákat, na és persze a híresneves művégtagok (ld. *Terminátor*), testbe ültetett páncélzatok, ill. emberfeletti erőt adó fém „kezeslábasok" *(Linear Frame)*.

Sajnos, a jobb kibercuccok mind nagyon drágák, és megvan az a nagy hátrányuk, hogy ha túl



"A ma éjjeli Halott-Lottó nyerőszámai a következők: a Déli Harcizónában 13; az Északi Felvidéken és az Egyetemi Körzetben 4. És egy friss hír – a Metró Légiállomásnál lezuhant egy könnyű gép, túlélők nincsenek. A mai nyertesek..."
– Éjszakai hírműsor 2020 körül

"– Öcsém, ha a jó öreg Billy Gibson ezt látná...
– Hé, haver, nem mondták még, hogy sose vedd a szádra a Védőszent nevét?"
– Beszélgetés valahol a Hálózatban

Ja, és még valami. A könyv tele van a legvadabb angol szleng- ill. technikai kifejezésekkel (pl. *input* a barátnőre vagy *boost* a technikai fejlesztésre, „turbózásra"). Minden erőfeszítést megteszek, hogy ezekre értelmes fordítást találjak, de szívesen fogadnék segítséget. Ha valamelyik kifejezésre van ötletetek, írjátok meg – magyarítsuk együtt a *Cyberpunk*ot!– D.D.

sokat szedünk fel belőlük, érzéketlen kiborggá változtatnak. Minden kibercuccnak van ugyanis bizonyos *Emberiesség-vesztesége (Humanity Loss)*, egy többnyire 0.5 és 4D6 közötti érték, ami a beültetéskor levonódik Emberiességünkből. Az Emberiesség csökkenésével Empátia tulajdonságunk is csökken, az Empátiával együtt pedig minden olyan képességünk, mint érzelmi fogékonyság, kapcsolatteremtés és hasonlók. Ez a *kiberpszichózis*.

Ha a kiberpszichózis elhatalmasodik rajtunk (azaz Empátiánk nagyon alacsonyra csökken), és egyre kevésbé vagyunk már emberek, két lehetőség van: vagy lelő egy erre – a kiborgok kiirtására – kiképzett rendőri osztag, vagy kiszedik belőlünk az összes kibercuccot és pszichológiai kezeléssel megpróbálják a személyiségünket helyrepofozni. Szóval, fiúk, vigyázzatok azokkal a jópofa kis mütyürökkel, mert könnyen az agyatokra mehetnek!

A Hálózat

A kiberpunk-műfaj másik meghatározó vonása az elképesztő számítógép-technológia. Nincs már szükség monitorra és billentyűzetre, elég egy *deck*, ami közvetíti agyunk számára a gépi jeleket, és már be is csatlakozhatunk az egész világot behálózó ***Hálózat***ba *(Net)*.

A Hálózat lényege, hogy a számítógépes adatok és programok az agy számára felfogható objektumokként jelennek meg, melyek között szabadon kószálhatunk. A Hálózatban a Konzol-cowboy-játékosok számára a legnagyobb lehetőség a méregdrága adatok megszerzése vállalatok privát számítógépes rendszereinek („Adaterődök" *(Data Fortress)*) feltörésével. Hasznos – és a játék közben a leginkább használt – lehetőség a biztonsági rendszerek, elektronikus ajtók és gépek befolyásolása is.

A Hálózatban a „harc" programok segítségével folyik, melyek adott esetben a cowboyt magát is veszélyeztethetik (bénító vagy halálos impulzust küldve a decken át az agyába). A harc a Hálózaton kívülihez hasonló, de módosítóként a deck sebességét ill. a használt programok erejét *(Strength)* kell használni.

A Hálózat persze veszélyeket is rejt: a HálóŐrség *(NetWatch)* cowboyai azonnal megpróbálják kiégetni az agyad, ha valami piszkos trükkel próbálkozol; résen kell hát lenni a kalózkodásoknál.

"Króm rohan a véráramban
Fémlelkem hörög
Akció kell, hogy éljek
Testem felpörög

A jó öreg mega-erőszak
A tuning bennem tényleg él
Agyamban kondenzátor üvölt
Jó is az, tudod hogy mér'

Bennem a csúcstechnika
Bennem a Hangulat
Bennem a fém a bőr alatt
Beindulok

Króm fénylik, fémér olvad
Nincs halál mer' úgyse' élek
Nincs más világ csak a másvilág
Hát beindulok
Beindulok

Beindulok (fejem a falnak)
Beindulok (ugye már hallasz)
Beindulok (fémember vagyok)
Beindulok (benned is fém ragyog?)
Nyomás!"
– Ezüstkezű Johnny

A Hálózattal foglalkozó fejezetben találhatunk még egy programlistát (nagyon jópofa, izgalmas ötletekkel arra, hogy az egyes programok hogyan néznek ki a Hálózatban), egy program- és egy Adaterőd-tervezési rendszert, valamint ötleteket virtuális valóságok építésére.

Nagyjából ennyit tesznek ki a főbb szabályok. Persze maradt egy csomó dolog, aminek ismertetésére itt sajnos nem jutott hely, ezért csak említést teszek róla: van egy fejezet a felszerelésekről, egy a gyógyulásról és kórházi kezelésről, egy a drogokról, az utolsó hetvenöt oldalon pedig ismertetést találhatunk a 2020-as évek világáról és történetéről, egy novella-mintakalanddal, egy részletes leírással *Night City* sötét városáról és egy hosszú cikkel a megatársaságok jellegzetességeiről valamint a főbb társaságokról. A szabálykönyvet tíz kalandötlet-adó „Híroldal" *(Screamsheet)* zárja.

A cikk elején említettem, hogy a ***Cyberpunk***hoz rengeteg, színvonalas kiegészítő jelent meg (többek között a rendszert továbbfejlesztő, még sötétebb világot felvázoló, különleges *Cyber Generation*). Ha jelen leírás kellő visszhangra talál, nemsokára ezekről is közlünk majd egy összefoglalót.

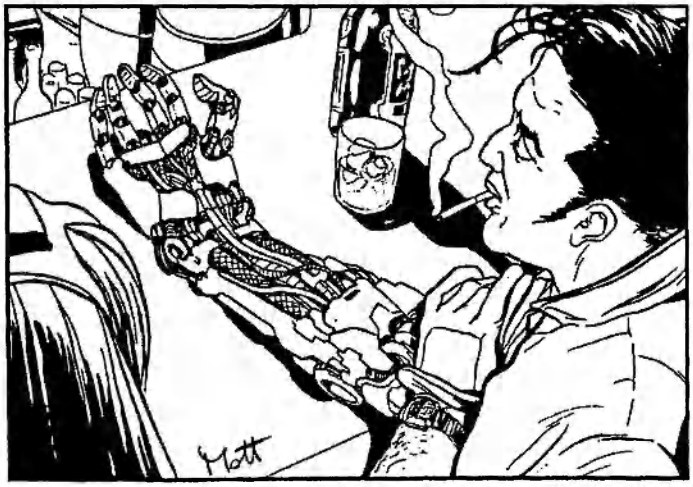
Eleget áradoztam már a *Cyberpunk*ról a rendszer ismertetése közben, így ezt nem teszem meg most még egyszer. Zárszóként csak annyit: ha szimpatikus a kiberpunk műfaja, semmiképp se hagyd ki ezt a játékot. Ha nem szimpatikus, akkor se. A ***Cyberpunk*** majd megszeretteti veled.

Digital Danci

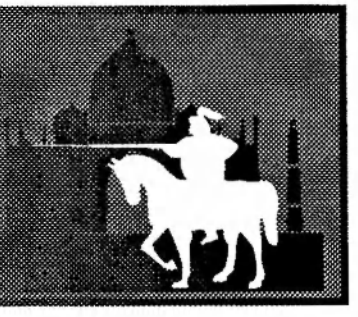
A részletek a szabálykönyvből ©1990, 1991, 1993 R. Talsorian Games, Inc.

Ezentúl időről-időre jelentkezik a

Izig-vérig Cyberpunk
Ne szalaszd el!



keresztes háborúk



A legtöbb fantasy szerepjáték a középkori Európából meríti hátterét. Páncélos lovagok, királyok és nagyhatalmú bárók, mind-mind ennek a kornak a jellemzői. A játékmester sok ötletet vehet a törnételmeből. A középkor legnagyobb kalandja a keresztes háborúk voltak. Az alábbiakban megpróbálok megmutatni, néhány lehetőséget, ahogy ez a csodálatos történet színesebbé teheti játékunkat. Az itt szereplő néhány gondolat alapján akár teljesen a szentföldi harcokra építhető kalandsorozatot is indíthat. Természetesen nem állt szándokomban a történelmi hitelességet követni. Minthogy fantasy szerepjátékokról van szó sokkal inkább olyan világot próbáltam leírni, amilyet az akkor élők elképzeltek.

A helyszín

A keresztes háborúk története szorosan véve a Szentföldön játszódik. Ez a mai Izrael, Jordánia, Libanon, Szíria és Egyiptom területének egy részét foglalja magában. Ez a vidék már a történelem hajnalán civilizált volt, innen indultak útnak a híres főníciai hajósok, ez volt az Ígéret Földje a zsidók számára. Városai, Jeruzsálem, Antiókia, Jerikó, Türosz már akkor többezer éve álltak, amikor az első keresztet viselő lovagok megjelentek falaik előtt. A Római Birodalom kettészakadása után a terület a bizánci császársághoz került. Az iszlámmal szemben nem volt képes felvenni a harcot a halódó birodalom, a Szentföld elesett.

Maga a vidék jobbára sivatagos, kietlen. Mezőgazdaságilag nem jelentős, annál fontosabb viszont kereskedelmi szempontból. Ez a tengerpart jelentette a kapcsolatot (főleg a törökök hódításai után) a gazdag Kelettel. Hatalmas profitot hozott akár csak egy, sikeresen Európába jutott kelme, illatszer vagy fűszer szállítmány. A kultúra központjai a városok voltak, ezek sokkal nagyobbak voltak, mint európai kortársaik. Hatalmas erődmítmények védték őket. A kastélyok jelentették a civilizáció másik bázisait. A keleti várépítészet jóval előbbre járt, mint az európai, a nyugati lovagok azonban gyorsan tanultak és hamarosan ők is bevehetetlen erősségeket épíetettek.

Az emberek

A középkori ember az ellentmondások embere. Egyszerre van benne jelen a vérszomj és a jámborság, a vak hit és az egyház cinikus megvetése, a lovagiasság és a kegyetlenség, a megfontoltság és az elhamarkodottság. A Jeruzsálembe 1099-ben betörő keresztesek kardélre hánytak mindenkit a városban, majd vértől csatakosan szent misére gyűltek össze a Szent Sír előtt. Oroszlánszívű Richárd a lovagiasság példaképe gondolkodás nélkül mészároltatott le 350 muszlimot, köztük nőket és gyerekeket, mikor Szaladin kicsit késlekedett a hadisarc fizetésével. Hatalmas volt a különbség a közemberek és a nemesek megítélésében, ugyanazért a vétekért egy közembert halálra, egy nemest csak pénzbírságra ítéltek.

Ezek az emberek nehezen sorolhatók be a sablonos jellemkategóriákba. A maguk törvényeit tisztelték, de ha kellet, lelkiismeretfurdalás nélkül szegték meg. Jóság és gonoszság gyakran megfért szívükben. Egyik félről sem mondhatjuk, hogy ő képviselte volna a jóság értékeit. Mindenhol találunk jókat és gonoszokat egyaránt. Nem a nagy (high) fantasy történetek heroikus küzdelméről van tahát szó, ahol a tökéletes tisztaság a végletekig romlott gonoszsággal számol le (mint Tolkien vagy Feist regényeiben), a szereplők jellemükben sokkal inkább a sötét (dark) fantasy történetek ellentmondásos hőseire hasonlítanak.

Lássuk milyen erők is játszották és alakították a keresztes háborúk hatalmas színjátékát:

A Nyugati egyház

A nyugati egyház, élén a pápával a nyugati világ leki vezetője volt. Ezzel párhuzamosan egyre nagyobb világi befolyásra is törekedett. A keresztes háborúkra esik a pápaság és a császárság harca. A hadjáratot maghirdtető II. Orbán elődje, VII. Gergely harcolt IV. Henrik császárral, a Jeruzsálemet visszaszerző II. Frigyes többször is állt egyházi átok alatt. Ezt a célt a világi hatalom megszerzését és bővítését szolgálta a keresztes hadjáratok meghirdetése is. Később a világi királyok gyakran az egyház engesztelésére vették fel a keresztet. (Oroszlánszívű Richárd apja bűnéért, Beckett Tamás megöletéséért vezekelt.) Az egyház szava nagyon erős volt, milliókat mozgatott meg. gondoljunk csak az első keresztes hadjártra özönlő százezrekre. Sok fegyvert tartott kezében az egyház, mellyel büntetni tudta a világi urakat. Legerősebb volt ezek közül a kiközösítés és az interdiktum az egyházi tilalom. Az interdiktum alá helyezett területeken tilos volt bármilyen egyházi szertartást végezni. A pápaság másik nagy célja a kettészakadt egyház egyesítése volt. Többször is felmerült, hogy a római és bizánci központú egyházak egyesülnek, de sohasem koronázta siker a próbálkozásokat. A pápaság egyiki legnagyobb hátránya volt, hogy pápának általában idős embereket választottak meg, így néhány évenként változott a politika.

Bizánc

Bizánc, a Római Birodalom örököse, a keleti kereszténység központja, ekkoriban szorongatott helyzetben volt. Manzikerti veresége után egyre több területet vesztett el, nem tudta megállítani a szeldzsuk törökök áradatát. Ennél is jobban súlytotta az államot a belső viszály. Kevés császár halt meg természetes halállal. A trónra jutók legyilkoltatták rokonaikat, a potenciális trónkövetelőket. Mindezek ellenére a Bizánci Császárság még mindig hatalmas kiterjedésű, nagy kultúrájú és mesésen gazdag ország volt.

A Tengerentúl ural

Tengerentúlnak (Outrémer) ekkoriban a Szentföldet nevezték, a keresztesek négy államot alapítottak itt. A Jeruzsálemi Királyságot, az Edesszai Őrgrófságot, az Antiókiai Hercegséget és a Tripoliszi Grófságot. Kezdetben a nyugati lovagok szakadatlan hadban álltak a muszlimokkal, később rövidebb időszakokra békében éltek velük. Sokat átvettek a keleti szokásokból (például naponta fürödtek), ezek közül talán legjelentősebb volt, hogy az adókat csak pénzben (tehát nem terményekben és szolgáltatásokban) szedték alatvalóiktól. Sokukra hatott a tolerancia (ezen a területen már ötszáz éve élt együtt három vallás) és a felvilágosult arab kultúra, közülük kerültek ki a Tengerentúl legjobb uralkodói. Ezeket az urakat, néhány nemes és ritka kivételtől eltekintve, csak saját hatalmuk és vagyonuk gyarapítása érdekelte. A legtöbben azért jöttek el Európából, mert csábította őket a Kelet gazdagsága, a lehetőség, hogy új birtokat szerezhetnek. A politikai célú házasságok, sőt gyakran a politikai célú gyilkosságok is mindennaposak voltak közöttük.

A Lovagrandek

A három nagy lovagrend (templomosok, johanniták és teutonok) nem csak az "egyház kardjai" voltak. Úgyanúgy gyarapították birtokaikat és hatalmukat, mint a világi urak. Résztvettek a napi politikában, annál is

fontosabb volt a szerepük, minthogy ők jelentették a legnagyobb keresztény harci erőt a térségben. Gyakran nem tudták eldönteni, hogy a hitetleneket vagy egymást gyűlölik-e jobban. Ha viszály támadt a keresztény urak között, biztos volt, hogy a johanniták és a templomosok az ellenkező oldalra állnak. Nemegyszer nyíltan is szembeszálltak egymással (bár csak kisebb csetepatékban). A lovagrendeknek hatalmas birtokaik voltak Európában, ezek jövedelméből fedezték a szentföldi háborúkat. Míg a jól jövedelmező városok a világi urak kezén voltak, a kastélyokat a lovagrendek uralták.

A kereskedővárosok

A keresztények között nagy szerepe volt az itáliai kereskedővárosoknak. Genova, Velence és Pisa volt a három legjelentősebb közülük. Ők fölözték le a keleti kereskedelmet, így hatalmas vagyonra tettek szert. Mindennél fontosabb volt számukra, hogy biztosítsák a kereskedelemi utakat a maguk számára. Ha nem sikerült a keresztes államokkal megállapodniuk, vagy azok nem voltak olyan helyzetben, hogy biztosítsák az utakat, minden gátlás nélkül szövetkeztek a bizánci császárral vagy akár a muszlimokkal. Mindennél fontosabb volt számukra, hogy vetélytársaikat kiszorítsák. Minden erejükkel monopóliumokért harcoltak, egy-egy városban kizárólagos kereskedelmi jogot szerezni felért egy csatatéri győzelemmel a többi várossal szemben. A városok számos irodát tartottak fent, majdnem minden nagyobb városban. Ezek az irodák nem csak a kereskedelemnek, de a kémkedésnek is központjai voltak. Ahogy egyre inkább a tengeri utak kerültek előtérbe a seregek szállítására a szárazföldivel szemben, egyre nagyobb szerepet kaptak a kereskedővárosok flottái.

A Muszlimok

Soha nem járhattak volna sikerrel a keresztesek, ha egységes iszlámmal találják szembe magukat. Ekkorra azonban már leáldozott a Bagdadi Kalifátus napja, a kis szultánok és emírek már csak névleg függtek tőle. A kereszténységhez hasonlóan az iszlám is megosztott volt, a síiták és szunniták, ha lehet, még ádázabb ellenségek voltak, mint a keleti és nyugati keresztények. A muszlimok birodalmaiban mindennapos volt az orgyilkosság, a mérgezés. Egy egyiptomi szultana két gyermekét ölette le, nehogy azok ellen törjenek, hogy később saját testőrségének parancsnoka végezzen vele. Mindezek mellet a muszlimok sokkal műveltebbek és fejlettebbek voltak, mint az európaiak. Kairóban és Bagdadban hatalmas egyetemek működtek, ismerték és hasznosították Arisztotelész írásait, komoly tudományos felfedezéseket tettek. A lovagiasság nem állt távol a muszlim ideáltól sem. A kor legnagyobb muszlim hadvezére, Szaladin orvosokat és frissítőket küldött a keresztesek táborába, mikor hallotta, hogy Richárd és Fülöp megbetegedtek.

A technika és harcászat

Ebben az időben még nem ismerték a puskaport a nyugati féltekén, az arabok viszont tudták a görögtűz titkát (gyakran alkalmazták is ostromoknál). A lehető legjobb páncél a láncing volt, és nem használtak kétkezes kardot sem. A csatákat a lovagok rohama döntötte el, ha fegyelmezetten és jó időben hajtották végre, semmilyen erő nem állhatott meg előttük. Ha azonban a lovagok túl korán vagy rendezetlenül támadtak, a könnyűfegyverzetű lovasság gyorsan végzett velük. A harcokban sokkal inkább az ellenség elfogására, semmint leölésére törekedtek, gyakran évekig tartottak fogságban egy-egy lovagot magas váltságdíjban reménykedve. A várostromok gyakran évekig elhúzódtak, a hatalmas ostromtornyoknál és aknarendszereknél gyakrabban jutatta árulás a támadók kezére az ostromlott várost. A városokban nem volt csatornázás, bár túlsúlyban voltak a kőépületek. Az utazás hosszú, fáradságos és veszélyes volt.

A mágia

Az isteni mágia

Ebben az időszakban a csoda hozzátartozott az emberek életéhez. Voltak, akiket már életükben szenteknek tekintettek (Assissi Szt. Ferenc, Szt. Bernát), az általuk tett csodákat az egész világon híresztelték. Ezen felül sok, számunkra már természetes dolog volt, amit a kor embere csodásnak tekintett. A keresztény oldalon nagyobb hagyománya volt a csodáknak, így mondhatjuk, hogy itt erősebb az isteni mágia. A keresztény egyház azonban nem feltétlenül a csodatetételi képesség alapján alakította ki hierarchiáját. (Viszonylag kevés pápát avattak szentté.) A játékban úgy szemléltethetjük ezt a helyzetet, ha a keresztény papok körében viszonylag mindennapossá tesszük a kisebb erejű mágiát (egyszerű gyógyítás, áldás, átok). A komolyabb varázslatokat (felélesztés, ördögűzés, földrengés) azonban csak nagyon kevesen, egyidőben legfeljebb hárman-négyen képesek használni. Volt az egyháznak néhány eszköze, melyeknek nyugodtan tulajdoníthatunk mágikus hatást. Ilyenek az egyházi átok, a bűnbocsánat, az ördögűzés. Az átok alatt levő keresztény például folyamatosan veszít tulajdonságaiból, a bűnbocsánatot nyerőnek minden sebe begyógyul, és akiből kiűzik az ördögöt, visszanyeri tudatát.

Az iszlám oldalon sokkal kevesebb isteni mágiát találhatunk, bár egyes dervisek ott is kétségtelenül képesek erre.

A sátán követői, akik mindkét oldalon megtalálhatók, szintén képesek varázsolni, de csak gonosz célokra. A sátán semmi olyan csodát nem képes tenni, ami teremt, így nem tud gyógyítani sem.

Világi mágia

Erre a fajta mágiára csak az arabok képesek. Az arab alkimisták sokat tanultak az ókori mágusoktól. Érdemes azonban nagyban korlátozni a mágia használatát. Jó módszer, ha megnehezítjük, és minden varázslathoz kötelezővé tesszük a materiális komponensek használatát. Minden varázslathoz szükséges valamilyen varázsfőzet előállítása. Az előállításhoz a varázslat erejétől függő értékben kellenek komponensek és mindenképpen szükséges egy jól felszerelt alkimista laboratórium. Egy-egy főzet előállítása legalább egy óráig kell hogy tartson (pl. egy óra/varázslat szintje). A varázslat aktivizálásakor a varázsló eldobja vagy megissza a főzetet, közben varázsszavakat mormol, aktivizálva a mágiát.

Varázstárgyak

A szokványos varázstárgyak ritkák, szinte egyáltalán nem léteznek a Szentföldön. Annál több ereklye található viszont itt. Minthogy Jézust, Mózest és a korai keresztény szenteket a muszlimok is tisztelik, az ő ereklyéik mindkét fél számára értékesek. A legnagyobb kincs az Igaz Kereszt, Jézus keresztfájának egy darabja, birtoklásáért háborúk folytak. A velenceiek disznóhús közé rejtve csempészték ki egyiptomból Szt. Márk csontjait. Mágikus hatalommal rendelkeznek bizonyos helyek is, Salamon templomának romjai, a Szent Sír, Betlehem mind rendelkezhetnek különleges gyógyító, ördögűző stb. tulajdonságokkal.

Néhány különleges anyag valóban mágikus hatásúnak tűnt a keresztesek szemében. Ilyen volt például a nafta, melyet a

rettegett görögtűzhöz használtak vagy a hasis, melyet az asszaszinok kábítására és befolyásolására használt a Hegyi Öreg.

Kalandok a Szentföldön

A különböző időszakok különféle kalandokra adnak lehetőséget, az alábbiakban rövid összefoglalását adjuk az érdekesebb időszakoknak.

A Szent Háború (1095-1099)

Az első keresztes háború igazán heroikus szerepjátékra ad lehetőséget. A kereszteseknek át kell verekedniük magukat Kis-Azsián, meg kell szerezniük a bizánci császár támogatását, meg kell küzdeniük a törökökkel, majd a Szentföldre érkezve le kell foglalniuk Jeruzsálemet. Közben természetesen a keresztesek sem egységesek, a pápai legátus egyházi birtokká akarja tenni az elfoglalt területeket, a lovagok pedig legfőképp saját birtokaik megszerzésével törődnek. A muszlimok és a keresztesek között semmilyen jóindulatú kapcsolat sincs, halálos ellenségei egymásnak. A lovagrendek ekkor még nincsenek jelen a területen. Ezt a helyzetet beállíthatjuk a jó és gonosz harcaként is (bár így lényegesen eltérünk a valóságtól), ahol a keresztesek a jóság nevében szállnak szembe a gonosz muszlimokkal.

A keresztes államok (1100-1187)

Az elkövetkező néhány évben, bár a háborúskodás sohasem szűnt meg teljesen, normalizálódott a helyzet a keresztesek és a muszlimok között. Gyakran léptek szövetségre egymással, a diplomácia legalább olyan erős fegyver volt, mint a kard. A jeruzsálemi trónon gyakran gyermek ül, helyette régens, vagy régensi tanács uralkodik. A királyi tanács, így a szentföldi főurak befolyása egyre nő. Ez az időszak az egyik legjobb a kalandozásra, számtalan alkalom kínálkozik zarándoklatokra, ereklyék megszerzésére, rabló portyákra, foglyok kiszabadítására. Nagy szerephez jutnak a lovagrendek, akik saját céljaik elérésére törekednek.

A nagy szultán (1187-1193)

I. Balduin, Jeruzsálem első királyának, utolsó szavai ezek voltak: "Országunk addig állhat fenn, amíg Szíria és Egyiptom nem egyesül." Szaladin, akiről később még szó lesz, egyesítette a két birodalmat és harapófogóba szorította a keresztes államokat. A hattini katasztrofális vereség után elesik Jeruzsálem. Az egész keresztény világ megmozdult, Rőtszakállú Frigyes, II. Fülöp francia király és Oroszlánszívű Richárd közösen indult hadjáratra. Az út azonban nem volt könnyű, Rőtszakállú Frigyes belefulladt a Szalef folyóba, a sereg vezéreként helyére került Ausztriai Lipóttal Richárd többször összetűzött. Még nagyobbak voltak a feszültségek a két nagy ellenfél, Fülöp és Richárd között. A templomosok a franciák, a johanniták az angolok pártjára álltak. Később Fülöp sértődötten hazatért, Richárd magára maradt. A lovagkirály igazi ellenfelére akadt Szaladinban. Véres csatáikat lovagias külsőségek kísérték. Az angol királyt még a muszlimok is hősként tekintettek rá. Győztes csaták után már látótávolságra megközelíti a Szent várost, de tehetetlenségében sírva fakad, nem tudja ostrom alá venni. Ebben az időszakban nagyobb szerep jut a hadi cselekményeknek. De ez a kor sem mentes a politikai intrikáktól (ma sem tudjuk kinek volt szerepe Ördögarcú Konrád meggyilkolásában, Richárd, Guy jeruzsálemi király, Szaladin és felesége, Izabella is lehetséges gyanúsított).

A halódó államok (1193-1291)

Szaladin halála után birodalma darabokra hullik, ez teszi lehetővé, hogy a keresztes államok megmaradjanak. Főleg a tengerparti városokban és néhány várban tartják magukat. A háborúskodásokat békés időszakok váltogatják. A helyzet sokban hasonlít a második szcenárióra, a különbség, hogy a keresztes államok jóval gyengébbek. Annál erősebbek viszont a lovagrendek, lassan kezdenek a szentföldi politika igazi irányítóivá válni.

Kalandok és veszélyek a Szentföldön

A magától adódó veszélyeken kívül (rablóbandák, moszlimok) még a következőkkel kell számolnia a karaktereknek:

Betegség

A betegségek nagyon veszélyesek voltak, legalább annyi lovag hullt el különböző kórságokban, mint a harcmezőkön. Ha a játékunkban a betegségek nem elég erősek, nyugodtan erősítsük meg őket. Persze mindig adjunk valamilyen lehetőséget a játékosoknak, hogy valamilyen módon (zarándoklat, fogadalom, csodadoktor) meggyógyuljanak. (Kevés játékos szereti, ha a játékmester dob háromszor a kockával, majd közli, hogy meghalt a karakter.)

Vadállatok

A legtöbb fantasy szerepjátékban elég gyengék a vadállatok. Erősítsük meg őket, nyugodtan létezhetnek olyan medvék, oroszlánok, amik a legnagyobb harcosnak is kemény megpróbáltatást jelentenek.

Csodás állatok

A kor emberei meg voltak győződve a csodás lények létezéséről (a korabeli természetrajzi könyvek a vaddisznó és a szarvas mellett írják le a sárkányokat és a baziliszkuszokat). Ezek a lények azonban mindig egy kicsivel távolabb élnek a civilizált területekről. A kalandozó lovagok, a vándorok azonban találkozhatnak velük és más mesés dolgokkal is. Az egyiptomi és az arab sivatag, Perzsia számtalan csodás lényt és vidéket rejteget.

Az ördög

A gonosz mindenhol jelen van, és folyamatosan próbálkozik a jók megrontásával. Sok alakban és formában jelenik meg. Van, hogy mások testét birtokolja, máskor egész városokat szállhat meg. Gonosz szolgái, az incubusok, succubusok, vámpírok és egyéb ördögfajzatok mindig készen állnak, hogy uruk parancsát teljesítsék. Az arab alkimisták közül nem egy a gonosz szolgálatában áll, és a keresztények között is találhatóak boszorkányok és boszorkánymesterek.

A keresztes háborúk hősei

Bouillon Gotfried

A lotaringiai herceg az első keresztes hadjárat vezetője volt. Bár nem rendelkezett különleges hadvezéri vagy diplomáciai képességekkel, jámborságával és jóságával emelkedett a többi lovag fölé. Mikor a lovagok többsége már a saját kis hercegségének vagy grófságának megszerzésével és megszilárdításával foglalatoskodott, ő megcsappant seregével tovább indult a Szent város felé. Véres ostromban elfoglalta a várost, majd megpróbálta megakadályozni az azt követő öldöklést. Nem volt hajlandó felvenni a királyi koronát, megelégedett a Szent Sír őrzője címmel. Csupán egy évig uralkodott, de a későbbi korokban is a jámbor lovag mintaképe volt.

IV. Balduin

A Jeruzsálemi Királyság legszánandóbb és talán legtiszteletreméltóbb alakja. Mikor tizenhat évesen kikerül a gyámság alól, már súlyosan beteg. Leprás, halála elkerülhetetlen. Közben Szaladin egyesíti Szíriát és Egyiptomot, a királyság nehéz helyzetbe kerül. A király, bár a lepra már eltorzítja arcát szembeszáll a szultánnal és kétszer is legyőzi. Bár fájdalmak

gyötrik, mégis lóra száll és az első sorokban küzd. A legendák szerint Aszkalonnál szembekerül Szaladinnal, de a szultánt testőrei, életük árán, kimentik. A történet szerint Szaladin úgy megijedt az eltorzult arcú királytól, hogy nem mert többé szembeszállni vele. Az biztosan igaz, hogy soha többet nem mert csatát vállalni vele. Élete végén már hordszéken vitték ki a csatatérre. Jó képességű király lett volna, aki talán meg tudja védeni Jeruzsálemet.

Ordögarcú Konrád

A keresztes háborúk egyik legnagyobb kalandora, Montferrat grófja, Fülöp francia király rokona. Már Jeruzsálem eleste után érkezett a Szentföldre, kis seregével Türoszban kötött ki. Sikeresen védte meg a várost a muszlimok ellen, majd a Jeruzsálemet elvesztő Guy királlyal elégedetlen főurak pártjának vezetője lesz. A jeruzsálemi királylányt Izabellát gyorsan elválasztották férjétől, majd hozzáadták Konrádhoz. Már-már biztosnak látszott, hogy megszerzi a trónt, mikor orgyilkosok végeztek vele. Gátlástalan kalandor volt, aki bármit és bárkit felhasznált hatalma növelésének érdekében.

Oroszlánszívű Richárd

"Mi az ördögtől származunk és őhozzá térünk is vissza." – mondta családjáról Richárd. A hatalmas termetű király valóban ördögként küzdött. Mindig az első sorban harcolt, de ha kellett, megfontolt volt. Költőként és énekesként is híres volt korában. Néha azonban teljesen kiszámíthatatlanul, dühtől vezérelve cselekedett (mikor Ausztriai Lipót kitűzte zászlóját az elfoglalt Akkón egyik palotájára, letépette és megtaposta a lobogót). Életeleme volt a harc, így is halt meg egy franciaországi kisebb ostromnál. Sokak szerint ő volt az egyetlen ember, aki visszafoglalhatta volna Jeruzsálemet.

II. Frigyes

A Hohenstauffen ház örököse Sziciliában nevelkedett. Hét nyelven beszélt, közte arabul is. Bámulatosan művelt és felvilágosodott ember volt. Ígéretet tett a pápának, hogy ha az császárra koronázza, keresztes hadjáratra indul. Megkoronázása után húzta-halogatta az indulást. A pápa többször kiátkozta, majd visszavonta az átkot. Seregei nemegyszer álltak szemben a pápai hadakkal. Végül elindult és az egyház legnagyobb felháborodására tárgyalásokat kezdett a muszlimokkal. Sikerült egy szerződéssel visszaszereznie Jeruzsálemet. A jeruzsálemi pátriárka azonban nem volt hajlandó megkoronázni őt, így maga helyezte fejére a koronát.

Szaladin

Félszemű, alacsony, jelentéktelen külsejű embernek írták le. A szíriai szultán Nur ed-Din kurd vezérének unokaöccse volt. Arab neve Szalah ed-Din. Nur ed-Din seregével vonult Egyiptomba, de nem adta át a szultánnak az elfoglalt országot, végzett a közben elhunyt Nur ed-Din örököseivel és elfoglalta Szíriát. Ifjú éveiről így ír: "Olykor nagy bűnösnek érzem magam, aki az urat ki akarta játszani, mivel, hogy hatalomhoz jussak, lelkiismeretlen voltam. Am a jó ügy érdekében, csak ily módon tudtam eltávolítani az ellenszegülőket." Tökéletesen megszervezte birodalmát, majd Hattinnál szétverte a tehetségtelen Guy király seregét és elfoglalta Jeruzsálemet. Viselkedése mindenben megfelelt a kor lovagi ideáljának, szabadon engedte a Tiberiás városát bátran védő Eschieva grófnőt, de lakosait lemészároltatta. Élete végén állítólag hadjáratot tervezett Európa ellen.

Husszein ibn-Szabbah

A Hegyi Öreg, az asszaszinok vezetője. Az észak-perzsiai Alamut várából irányította fanatikus harcosait. Katonáinak hasist adott és minden földi jóval ellátta őket, majd valamilyen feladattal bízta meg őket. A harcosok bármit megtettek, hogy visszatérhessenek a "földi paradicsomba." A kor legjobban működő orgyilkos szervezetét hozta létre. Gyakran bérmunkát is végeztek.

1077	A törökök elfoglalják Damaszkuszt, elzárva ezzel a zarándokok útját a Szentföld felé
1095	november 27-én II. Orbán pápa meghirdeti az első keresztes hadjáratot
1097	A keresztes had megérkezik Bizáncba
1099	A keresztesek elfoglalják Jeruzsálemet
1104	A jeruzsálemi király elfoglalja Akkónt
1144	Aleppó szultánja elfoglalja Edesszát
1147	Elindul a második keresztes hadjárat
1169	Szaladin egyesíti Szíriát és Egyiptomot
1187	Szaladin elfoglalja Jeruzsálemet
1189	Elindul a harmadik keresztes hadjárat
1192	Oroszlánszívű Richárd visszatér Európába
1202	A negyedik keresztes hadjárat elfoglalja Bizáncot
1219	Kudarcot vall az ötödik keresztes hadjárat
1229	II. Frigyes császár tárgyalások útján visszaszerzi Jeruzsálemet
1238	Elesik Jeruzsálem
1248	Szent Lajos francia király vezette keresztes had is sikertelen
1291	Elesik Akkón, a keresztesek utolsó erőssége a Szentföldön

A keresztes háborúk a Pendragonban

A Pendragon szerepjáték rendszere jól felhasználható a szentföldi szerepjátékra. A Pendragon szabálykönyvben leírt lovagok mellett játszhatunk akár muszlim lovagokkal is. A muszlim erények a következők lehetnek: Nagylelkű, Bátor, Mérsékelt, Ravasz, Vallásos. Azok a lovagok akik megfelelnek a muszlim erényeknek +1 Gyógyulási sebességet és +3 Életpontot kapnak. A szentföldi Pendragonban az alapjátéktól megszokottakon felül (vadászat, csata, szerelem, kalandozás) politikai kalandokra is bőven nyílik alkalmunk.

A keresztes háborúk az AD&D-ben

A játékosok csak ember karakterekkel játszhatnak, más fajok nem is nagyon léteznek. A varázslói mágiát a már korábban leírtak szerint érdemes átalakítani. A főzetek költsége 200 arany/szint lehet.

A papok a következők szerint kaphatják varázslatainkat:

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

Az alacsony szintű és nagyon erős varázslatokat (Hold Person, Command) ne használjuk. Mind a keresztény, mind a muszlim papok bármilyen jelleműek lehetnek. Bármilyen fegyvert és páncélt használhatnak, kezdéskor kell kiválasztaniuk maguknak három kisebb és három nagyobb szférát, ezekből tudnak majd varázsolni. Azok a papok akik nem önhibájukon kívül jellemet változtatnak, soha többet nem tudnak varázsolni, bár egyházi rangjukat nem vesztik el. A gonosz papok esetleg a Sátán szolgálatában állhatnak.

A lovagoknál töröljük el a jellemkorlátozást. A lovagnak csak saját rendje követelményeinek kell megfelelnie, ha azonban kizárják a rendből, egyszerű harcossá válik. Tegyünk különbséget a templomos és johannita lovagok között. A johanniták megkapják a kézrátéttel gyógyítást, míg a templomosoknak inkább 1—6. szintig +3, 7.-12. szintig +4, 13. szinttől +5 támadást és sebzést adjunk. A varázstárgyak közül elsősorban a varázsitalokat használjuk, bár azokat is módjával. Az ereklyéknek bőven adhatunk mágikus képességeket (de ezekből se szerezhessenek sokat a játékosok, az ereklyékért királyok és főpapok vetélkednek).

Az egyszerű vadállatok képességeit növeljük. (Nyugodtan létezhet 18 hit kockás medve is.) Módjával használjuk a sárkányokat és más szörnyeket.

Kalandforrások a Szentföldön

A szokásos kalandforrásokon kívül néhány különleges lehetőségünk is nyílik a Szentföldön.

Zarándoklat

Eljutni valamilyen szent helyre, átvágni a veszedelmes, muszlimok uralta vidékeken egyike a leggyakoribb kalandoknak.

Ereklyék

Felkutatni, ellopni, megvédeni egy ereklyét különleges kaland lehet. Egy-egy ilyen különleges tárgyra sokaknak fáj a foga.

Foglyok

A korban elterjedt szokás volt nemeseket foglyul ejteni, hogy váltságdíjat kérhessenek értük. Egy ilyen fogoly kiszabadítása lehet a kaland alapja.

János pap országa

Miután elesett Jeruzsálem és nyilvánvalóvá vált, hogy Európa nem akar és nem tud segíteni a keresztes államokon, egyre többen várták a segítséget János pap országából. Úgy tartották, messze keleten létezik egy hatalmas keresztény birodalom, melyet János pap ural. (A legenda egyik alapja az lehetett, hogy a mongolok az iszlám vallás felvétele előtt nesztoriánus hitűek voltak. A nesztoriánus hit a keresztény korán kialakult és keleten virágzó válfaja volt.) Megkeresni az országot és segítséget hozni onnan egy nagyszabású kalandsorozat alapja lehet. *Nádori Gergely*

MITOLÓGIAI ABC

Lemur

Ártó szellem a római mitológiában

Mítosz: A lemurok (lemures vagy larvae) olyan halottak szellemei, akik nem részesültek illő temetésben. Lehetnek kivégzett gonosztevők, erőszakos hallállal halt áldozatok, vagy éppen katasztrófát szenvedett szerencsétlenek bolyongó szellemei. Céljuk, hogy ártsanak az élőknek, tébolyba, őrületbe kergessék őket.

Kinézetükről nincs általános elképzelés. Az egyik leírás szerint emberi csontvázak (már amikor egyáltalán láthatóak), húsfoszlányokkal a testükön, egy másik leírás szerint kígyócsontvázak. A legtöbb leírás szerint testüket bűzlő, nyálkás, sárgás-zöld kocsonyaszerű anyag borítja.

Rómában külön ünnepük volt: a Lemuria (vagy más néven Lemuralia) – május 9., 11., 13. Ezeken a napokon bezártak a templomok, nem lehetett házasságot kötni. Ilyenkor a családfőnek jutott a kötelesség, hogy elűzze a háztól az ártó lemurokat. Ez elég megdöbbentő módon zajlott le.

A családfőnek éjfélkor fel kellett kelnie, háromszor kezet mosnia (réztálban, tiszta forrásvízzel), majd négy szem babot a szájába vennie, s mezítláb kisétálnia a háza elé. A babszemeket, anélkül, hogy hátranézne, a vállán keresztül hátradobnia (más leírások szerint rituális szavak mormolása közben földre köpnie). Mindezt kilencszer meg kellett ismételnie, mintegy engesztelést kérve a lemuroktól. A „ceremónia" végén pedig kezébe kellett vennie egy réztálat, kilencszer ráütnie, s minden ütésnél fennhangon felszólítani az ártó szellemeket, hogy hagyják el a házat.

Szegény családfőnek ezt bizony mindhárom napon meg kellett tennie, egyébként a lemurok bajt hoztak rá és az egész famíliára. Vannak olyan feljegyzések is, melyek szerint a babszemeket sírokra kellett elhelyezni, majd elégetni – ebben az esetben a babszemek füstje kergette el a lemurokat.

Említést érdemel még az a vélemény, mely szerint a Lemuria eredetileg Remuria volt, először akkor „ünnepelték", amikor Remus megjelent Faustulus és Acca Laurentia (nevelőszülei) előtt. (Remus Romolusnak, Róma alapítójának testvére.)

RPG: A lemur több szerepjátékban is előfordul, hiszen ismert mitológiai szörny. Megtaláljuk például a Dangerous Journeys-ben, ahol félelmet gerjesztő, mágikus képességű lény, gyengéje a csengettyűszó. Az AD&D-ben – mint sok más szerepjátékban – démonként kezelik a lemurt, éppen ezért a Külső létsíkok kompendiumában találhatjuk meg a leírását.

Eszerint a lemurok a baatezuk közé tartoznak, méghozzá a legalacsonyabb rendű ördögök. Az Elsődleges Anyagi síkon elpusztult gonoszak szellemei. Groteszk, torz figurák. Emberszerűek, de testük olyan, mintha húsuk megolvadt volna, lávaszerűen elfolyik. Nem képesek kommunikálni, intelligenciájuk állati szinten van.

A Kilenc Pokol két felső szintjén laknak. A baatezukon kívül mindenkit megtámadnak (hacsak nem kapnak más parancsot egy feljebbvaló ördögtől).

Nem rendelkeznek különleges képességekkel, egyedüli figyelemre méltó tulajdonságuk, hogy sebeik begyógyulnak (még ha tűz vagy sav keltette is őket).

Tanácsok lemur-vadászoknak: Lemurokkal csak a Kilenc Pokolban találkozhatunk (ha a mesélőnk másként nem képzeli). Bár egy lemur nem túl veszélyes ellenfél annak, aki képes eljutni a Kilenc Pokolba, mégis számolni kell velük. Ne felejtsük el, hogy nem egy lemurral lesz dolgunk. Ezek az ördögfattyak hihetetlen számban fordulnak elő az alsó síkokon – megdöbbentő lehet, ha egyszerre ezer érzelemmentes, félelmet nem ismerő lemur ömlik felénk.

A lemurokra nem hatnak az illúziók, a bűvölések, hiszen nincs elméjük, nincsenek gondolataik.

Elpusztítani csak felszentelt fegyverrel vagy szentelt vízzel lehet őket (minden más módszer esetén előbb-utóbb ismét „életre kelnek)".

Mesélőknek: A lemurokat elsősorban hangulatteremtéshez használhatjuk fel. A hömpölygő, émelyítő szagú, bugyborékoló tömeg megfelelő leírása esetén a parti rögvest érezni fogja, hogy a Kilenc Pokolba került.

Mivel nincs saját intelligenciájuk, nincsenek különleges mágikus képességeik, inkább „ágyútöltelékek", mintsem valódi ellenfelek egy magas szintű kalandozó csapat számára. Ne felejtsük el azonban, hogy folyamatosan zavarhatják a partit – akik emiatt képtelenek lesznek pihenni (a varázslók memorizálni!).

-mm-

TÚLÉLŐK FÖLDJE

Levélben játszható fantasy szerepjáték

Bevezető

Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Bíborhold rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Túlélők Földje. Ez Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300 000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradottak, innét kapta a nevét is a hely. A játékosok egy-egy fantasy karaktert irányítanak. Ez lehet „hagyományos" fajú, 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 nyilvánvalóvá 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 játékossal 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. nevével 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.

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

611. Nap

Okulva a korábbi szomorú eseményekből, a zsebem legmélyére rejtettem a maradék kis deus ex machinácskáimat. Közvetlenül a rothadó varányszemek alá raktam be őket. Akinek van gusztusa oda benyúlni, az megérdemli. Pótoltam apadozó ubuk dobónyíl készletemet is. Gyorsan bekaptam egy mórigyümölcsöt is, rögtön érkezett is, aminek jönnie kell. Teljes béltartalmammal együtt sikerült kipottyantanom egy burástya ivadékot is. Gyorsan agyonvertem a bunkómmal.

A táborozás alatt sokat beszélgettem Lop-Nessy Esztivel. Egész jó ötletei vannak az Árnymanó Szövetséggel kapcsolatban. Nem akar semmi szoros kapcsolatot, semmiféle korlátozást. A tagok csak lazán kapcsolódnak, ha akarják, segítik egymást. Azt hiszem, ez az egyetlen módszer, amivel egy árnymanó közösség működővé tehető. A falunkban persze máshogy volt a helyzet, ott az uralkodott, aki erősebb volt. De ezt az érvet itt, a fene nagy pusztaságban elég nehéz lenne érvényesíteni. Az a konstrukció, amit Eszti dolgozott ki, biztosítja, hogy senki ne lehessen erősebb a többieknél. Esztinek sikerült néhány jól hangzó nevet is beszerveznie. Van köztük olyan, aki a szomszéd faluból származik, és már a világégés előtt is híres volt a neve.

Más hírek is eljutottak hozzám. Úgy tűnik, jól tettem, hogy nem csatlakoztam a Serény Múmiákhoz. Semmi összetartás nincsen bennük, éppen most váltották le a főnöküket, Piszkos Fredet. Úgy halottam, régi cimborámnak, Smacknak is bőven volt szerepe a dologban. Nekem nem lett volna kedvem részt venni az efféle galaktikus kavarásokban, jobb, hogy nem dőltem be Ilinir Doarnonnak.

A változatosság kedvéért most nem életszívással, hanem vámpirizációval kezdtem a napot. Elég jó állapotban vagyok (az előző napokban többnyire elfutottam a szörnyek elől), nincs szükségem gyógyulásra. Ha harcba kerülök, akkor viszont jól fog jönni.

Elég a locsogásból, irány a helytartói város. Nem tudom, mi ennek a vidéknek a neve, de én Gyilkos Tetű fennsíknak kereszteltem el. Hármat is kivégeztem út közben. Sajnos a tetűkön kívül csak egy értelmes (?) lénnyel találkoztam: egy trappoló dinymákkal. Randa egy állat. A grokképződményből gyűjtött goldugar héjammal viszont sikerült felfognom néhány csepp tintát. Majd ha időm engedi, elgondolkozom rajta, mire lehet jó. Láttam még egy nagyon visszataszító jószágot. Zöld volt, sok pici lábbal, és akkora szája volt, mint a gattini városháza. Jól elbújtam előle.

620. Nap

Most pedig elmondom néktek, hogyan írják majd meg históriámat a Yaurr birodalom nagy krónikáiban:

„És akkor ment vala a hős,
A Setét, a Patkány,
Az ügyes, a szép, az okos.
Leült vala a hős,
A Setét, a Patkány,
és gondolkoda vala.
Nézé a tintát a hős,
Nézé mereven,
(A Setétet, a tintát)
És a hős kitalálá, hogy csináljon táblát.
Ezután elindult, és mene keletre,
Keletre tartott, hol a nap felkel.
És akkor jöve egy vérszomjas csüldő,
Vérszomjas vala, mint egy igazi csüldő.
A hősnek azonban a csüldő mit se számít.
A hős az hős, és Setét és Patkány,
Üté a csüldőt, üté keményen.
Göcsörtös bunkóját sebesen forgatá.
A csüldő ekkoron vevé csak észre,
Hogy ki az kivel ő szembekerüle,
Szedé a lábát sebesen a csüldő.
A hős jókedvében, hagyá elfutni.
Ó Setét Patkány, hatalmas hős, te!
Leöle egy uzbányt, vígan vámpirizálva,
Az alpesi tehénnek sem vala menekülése,
Megöle egy goldugart,
Végze emberevővel,
Ilyen nagy hős nem termett még sose!"

Nem vagyok igazán biztos benne, hogy így fog majd írni a krónikás. De eléggé unatkozom mostanában. Iszonyatosan régen láttam bárkit, akivel beszélgetni lehetne. Ez még annál is szomorúbb, hogy így lopni sem tudok. Az aszott agyú Doarnon erőteljesen leapasztotta a deus ex machina készletemet, jó lenne utána tölteni. Persze nem sok kedvem van a városban lopkodni, még a végén megint bezárnak a börtönbe, és tartok tőle, hogy egy ilyen komolyabb városban nem lehet olyan könnyen megvesztegetni a bírókat.

Kerestem egy kényelmes barlangot a hegyekben. Az, hogy én nem találkoztam senkivel, még nem jelenti azt, hogy nem is jár erre senki. Jobb az óvatosság.

629. Nap

A hegyekben bóklászva egyszer csak egy magas alakot pillantottam meg. Egy az egyben úgy nézett ki, mint Zurgblug. Mondtam neki: helló öreg haver! Erre az meg jól hókon vágott, és megpróbált megharapni is. Hallottam, hogy egyes tudósok különbséget tesznek a mezei- és a vadtrollok között, de eddig nem akartam elhinni, hogy létezhet a trolloknál primitívebb lény. Most bebizonyosodott, hogy van. Zurgblug, Smack, ezentúl más szemmel nézek rátok. Alighogy magam mögött hagytam a vadtroll tetemét, amikor az egyik kisebb halom mögül egy több mint három méteres alak nézett le rám. Elképesztően ragyás bőre volt, nem is tudtam eddig elképzelni, hogy ekkora felületre ennyi bibircsók elfér. És akkor még nem is említettem, hogy voltak tenyérnyi nagyságú bibircsókjai is. Szóval veszekedetten randa egy dög volt. Persze nem is vesztegettük az időt ismerkedéssel, rögtön nekiestem. Újabb látványos példáját adtam a göcsörtös bunkó felhasználásának: pépesre vertem vele az óriást. Felfigyeltem, hogy amikor elterült, nemcsak tompa puffanást, de valami fémes csengést is hallottam. Átkutattam az óriást, majd hatalmas erőfeszítéssel megfordítottam, és ott is átkutattam. Semmi. Se erszény, se tárca, semmi, amiben az aranyait tarthatná. Kétségbeesésemben elkezdtem a csontszablyámmal kaszabolni. A bőre alól öt szép fényes arany gurult ki. Gyorsan zsebre raktam. Ezentúl minden tetemet felboncolok, hátha másnak is pénz van a bőre alatt. (Talán Fairlight-hívőkre kéne vadásznom?)

A város felé még volt némi nézeteltérésem egy sóhajtó doronnyal és egy sullárral. Ezen felül még átszaladt rajtam egy törpemamut. Amint megpillantottam a távolban a várost, gyorsan elmormoltam egy jellemtükröt. Ki tudja, milyen népek laknak ott? Így legalább biztosan nem lehet belém kötni.

Elképesztő ez a város, majdnem minden ház kőből épült. Én ilyet még nem láttam. Otthon, ugye, a kunyhók antilopbőrből készültek. Gattinban a polgármester háza ugyan kőből készült, de a többi ház csak szánalmas faviskó volt. Itt még a legszegényebbek is kőből építik a házukat. Elképesztő a forgatag, mindenhol koldusok, árusok vagy csak egyszerű járókelők. Egy fél napon át csak álltam, és bámultam a tömeget. Sokkal szomorúbb, hogy minden második ember a városi őrség egyenruháját viseli. Akármilyen kellemes vadászterületnek is tűnt elsőre, nincs sok kedvem megpróbálkozni a lopással. Ennek ellenére azért találtam egy-két érdekes helyet. Az egyik legérdekesebb egy törpe ékszerkereskedése volt. Remélem, itt el tudom adni azokat az ezüst nyakláncokat, amiket még annak a féleszű lovagnak nem vittem vissza. Kicsit odébb fényűző palotát láttam, nem akarok a helytartói hivatalba menni, talán már ide is eljutott a híre a gattini felsülésemnek, félek, nem néznének jó szemmel engem. Rögtön a hivatallal szemben volt Fairlight bankja. Azt elhiszem, hogy bevesznek pénzt, de hogy vissza is adják-e, azt nem tudom. Volt még egy másik nagy ház, Fegyvermester felirattal, és egy baljóslatú fekete torony. Ezt a helyet nekem teremtették! Gyorsan beszaladtam. Egy hatalmas húsgólem fogadott. Intett, hogy kövessem. Kicsit berittyentettem, mert a gólem elég félelmetesnek tűnt. Itt-ott félig rothadó kezek és lábak lógtak ki belőle. Imbolyogva mozgott és nem szólt egy szót sem. Követtem, és végül egy nagy terembe jutottunk, ahol hatalmas fekete trónuson egy igazi mágus ült. Ehhez képest az a nevetséges öreg varázsló, akivel annak idején a toronyban találkoztam, kismiska. Könyörögtem neki, hogy tanítson meg varázsolni, és ő megkönyörült rajtam. Potom harminc aranyért megtanítja, hogy mi az a varázslás, újabb ötvenért megtanítja, hogy mi a harci mágia, és csak ezután tud igazi varázslatokat tanítani nekem. Elég drágán méri. Persze ezt nem mertem a szemébe mondani.

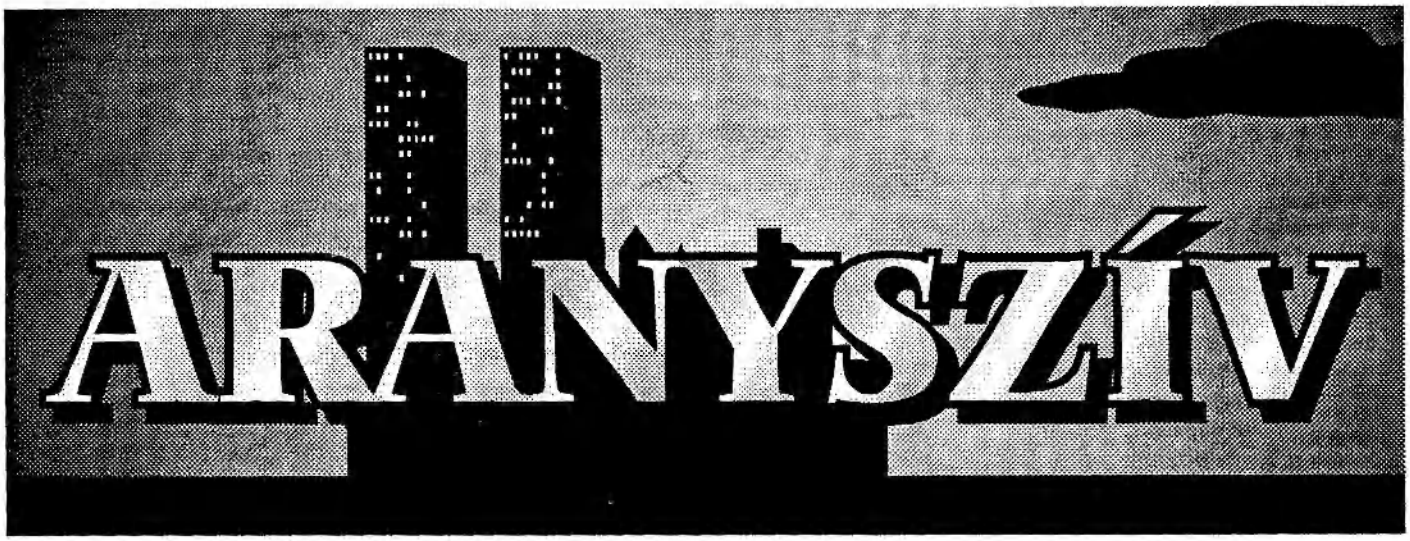
Lefekvés előtt még súlyzóztam egy kicsit két magnusz-kókusszal, aztán lábizom-erősítőként szaladtam a magnusz-kókusz eredeti tulajdonosa elől. Szerencsétlen boltos olyan kövér volt, hogy semmi esélye sem volt utolérni engem. Mivel még buzgott bennem a tettvágy, gyorsan körülnéztem, lakik-e errefelé valami útonálló, akit büntetlenül fejbe verhetnék. Kicsit odébb mentem a varázsló tornyától, és már aludtam is.

638. Nap

Sehol egy útonálló. Úgy látszik, itt tényleg nagyobb a közbiztonság. Úgy döntöttem, ezt napot is a város felfedezésének szentelem. A varázsló tornyától nyugatra furcsa épületet láttam. Nem is tudtam, mi lehet – valami kastély vagy templom? Ablak sehol. Az ajtó felett felirat: Dornodon baráti kör, a szegények támogatása. Nem is: rosszul olvastam – nem Dornodon, hanem Nodonrod. Bent jótékony félhomály fogadott, egy ember üldögélt egy asztal mögött. Elmondta, hogy ők a szegényeknek gyűjtenek tatuködmönre valót, hozzak tehát neki tatubőröket. Már éppen fordultam volna kifelé (nem kenyerem a jótékonykodás), amikor a fickó megvillantotta a nyakában lógó denevér szimbólumot, és még egyszer nyomatékosan azt mondta: „Tudod, a *szegényeknek*. Ha-ha-ha!" Itt valami nagy disznóság készül, és én nem akarok kimaradni belőle. Amint tudom, összeszedem a bőröket, és visszajövök hozzájuk. Nagy mosolygások közepette váltunk el egymástól.

Alig mentem néhány utácskát, amikor egy sátorból kellemes hangot hallottam kiabálni. „Irmega Gordon jósdája! Jóslás! Gyógyfüvek! Szerelmi bájitalok!" Valahogy ismerősnek tetszett a hang, hát benéztem. Legnagyobb meglepődésemre ismerőst találtam. Annak idején Lüke Gordellának hívtuk a kislányt a falunkban. Reménytelenül szerelmes volt a bátyámba, Bonyókba, én meg belé. Mikor Bonyók elhagyta Nagyfarú Mirandáért, elbujdokolt a faluból. Mindenki biztos volt benne, hogy felfalta egy homokvarány. Örömmel fogadott, elbeszélgettünk a régi szép időkről. Elmondtam neki, hogy alig egy évvel azután, hogy elment, mindenki odaveszett a faluból, csak én maradtam meg. Együtt szidtuk Bonyókot, ő is utálja, meg én is. Megkérdeztem, miből él. Kiderült, hogy minden, amit csinál, szélhámosság, egyet kivéve. Talált valahol egy varázsgömböt, amivel bárkit meg tud keresni. Nem jutott eszembe senki, akiről szeretném tudni, hol van, ezért nem vettem igénybe a szolgáltatásait. Meséltem neki még vagy két-három órát a kalandjaimról, de a végére elaludt. Jó volt végre egy igazi ismerőssel beszélgetni. Elszaladtam az ékszerboltoshoz, és eladtam a nyakláncokat. A smucig disznaja csak tíz aranyat adott darabjáért. Hát ezért cipeltem én fél Ghallán keresztül őket? Beugrottam a vegyesboltba is, megnéztem mit és mennyiért adnak és vesznek. Még ha eladok minden kis kacatot is, amit cipelek már egy ideje, akkor sem lesz meg a varázsláshoz szükséges pénz. Nincs más hátra, el kell adnom a trikornis szarvakat. Egyet azért meghagytam; amelyiket magam szereztem, az különösen a szívemhez nőtt. A fegyverboltban egy dolog ötlött a szemembe, egy gyönyörű fekete csizma. Sokkal divatosabb, mint ez a csálé bakkura csizma, itt mindenki ilyet hord. Ha eladom a bakkura csizmámat, talán össze tudom kapargatni a pénzt rá. Nem volt kedvem a városban aludni (sok a zsebes), odébbálltam. Kifelé menet találkoztam egy útonállóval (mégsem olyan jó itt a közbiztonság). Elkészítettem az ágyamat, és már majdnem aludtam is, amikor valami csiklandozni kezdte az orromat. Egy púpos burástya tojócsöve volt. Gyorsan letéptem magamról, és elláttam a dög baját. Már majdnem újra álomba szenderültem, amikor egy másik (ezúttal ragyás) burástya próbálkozott. Verekedtünk egy darabig, aztán elszaladt. A harctól eléggé felébredtem, ezért gondolkozni kezdtem. Itt a városban mindenki goldugaron járkált. Rájöttem, hogyan tudnék én is elkapni egyet! De erről majd legközelebb.

S.P.



SEATTLE, 2034 SZEPTEMBER 14.

Ivan szemébe húzta a kalapját és idegesen az órájára pillantott. Nem mintha az időnek bármiféle jelentősége lett volna, ha Mr. Johnson meggondolta magát, talán el sem jön – az is lehet, hogy *mást* küld maga helyett! Öntudatlanul is megszorította a kabátja alatt lapuló Manhuntert. A pisztoly jól ismert hűvössége egy kicsit megnyugtatta, de ettől függetlenül nagyon kényelmetlenül érezte magát. Már éppen el akart iszkolni, amikor egy fekete Rolls-Royce állt meg mellette. Az ablak hang nélkül letekeredett, és egy troll szarvas feje tűnt fel mögötte. A testőr a zuhogó eső ellenére fekete napszemüveget viselt.

– Gyere csak ide! – a troll mosolygott és kinyitotta az ajtót. Ivan kicsit megrettent, amikor észrevette, hogy a verőlegény egyedül van, de már nem volt visszaút. Beült a kocsiba.

– Mr. Johnson?!

Egy képernyő világosodott ki, és egy öregember markáns arca jelent meg rajta.

– Elnézését kérem, hogy személyesen nem találkozhatunk. Ön egy felvételt lát. Jelenleg éppen külföldön tartózkodom, halaszthatatlan ügyben. Utasítottam a titkáromat, hogy keresse fel Önt, és adja át a... szerződéstervezetet – az öregember intett, és a troll egy kis műanyag tasakot nyomott Ivan reszkető kezébe. – Az előleget éppen most utalják át a számlájára... khm... talán nem haragszik meg érte, hogy felfedjük az inkognitóját, de hát a feladat kényes, mondhatom, bizalmas mivoltára tekintettel azt hiszem, ez érthető. S most, nem is tartom fel tovább, bizonyára még rengeteg dolga van. A viszontlátásra!

Ivan még sokáig bámult dühösen a távolodó kocsi után. Elbántak vele, mint valami kezdővel! Most már nincs más választása, mint megtenni azt, amit várnak tőle, ha élni akar. El kell rabolnia az egyik leggazdagabb család újszülött tagját.

És Ivan élni akart.

SEATTLE, 2034 SZEPTEMBER 17.

– Ők azok? – kérdezte a sziú törp, és megigazította vastag szivarját.

A kórház előtt a fiatal pár éppen beszállni készült a Mitshubishi Nightskyba. A nő magához ölelte újszülött gyermeküket, amikor a meghatározhatatlan márkájú tragacs csikorogva fékezett mellettük. Egy nagykaliberű géppuska ugatott fel, és a két testőr véres pépként kenődött a kórház falára. Két ember ugrott ki a kocsiból, és mielőtt az asszony bármit tehetett volna, mellé szökkentek és egyetlen jól irányzott mozdulattal leütötték.

A nő nem ájult el, bár a homloka felrepedt és erősen vérzett. Az aszfalton heverve tehetetlenül nézte, ahogy az egyik férfi felragadja a pólyást, és a kocsijuk hosszú gumicsíkot hagyva maga után az úton, eltűnik.

A kórházból kirohanó biztonságiak már nem tehettek semmit, a legifjabb McDowellnek nyoma veszett.

SEATTLE, 2034 DECEMBER 22.

A rosszul megvilágított szobában Ivan és az amerindián törp üldögélt egy padon. Egy légy mászott a fekete-fehér kockás padlón; nem volt túlságosan steril a doki rendelője, de a ferdeszemű legalább nem tett fel kérdéseket.

Nyílt az ajtó, és a doktor belépett a váróba. Nem volt túlságosan bíztató külsejű, Ivan még a csizmáját sem pucoltatta volna ki vele, de nem ismert más megbízható – nos, inkább megvásárolható – orvost. A kisbaba nagyon furcsán viselkedett az utóbbi napokban. Magas láza volt és hányt, inkább orvoshoz vitték, mielőtt állapota komolyabbra fordult volna.

– Mr. Morgan, egy pillanatra... – hívta félre a doki Ivant.

A törp csak azt látta, hogy barátja elsápad, és a szeme elkerekedik.

– Ez nem lehet igaz! *Kawaru!* – nyögte Ivan, és az ájulás környékezte.

– Legyen erős, Mr. Smith! – mondta a doki, és Ivan vállára tette a kezét. – Nem tehetek semmit. A világon százezrek fekszenek különböző kórházakban, és értük sem tehetnek semmit. Tudja, Mr. Roberts, a tudomány ma még tehetetlen a goblinizáció ellen. Kórházba kellene vinni.

De Ivan nem is hallotta az orvost. Ha valaki a McDowellekről beszél, biztosan szóba kerül elvakult metahumán-gyűlöletük. Egyszer az egyik McDowell lányt együtt látták egy tündével – másnap egy golyóval a fejében találtak rá mindkettejükre a Pusztulatban. Hát hogy a fenébe kínálhatnák fel nekik a gyereküket, ha az éppen orkká készül változni? A fene egye meg! Rohadt kis kurafi!

SEATTLE, 2053 MÁRCIUS 10.

Megrökönyödve kapták fel a fejüket a titkárnők, így még sohasem veszekedtek bent. Az alelnök és a testőre barátok voltak, noha az alelnök gyakran kiabált és szitkozódott. Elviselhetetlen alak volt, de jó szakember. Most azonban annyira hangos volt, hogy csaknem minden szavát értették. Amikor az alelnök feltépte az ajtót és az ork testőrrel a nyomában végigrobogott az asztalok között a folyosó irányába, mindannyiuknak rengeteg dolga akadt, még csak fel sem néztek a monitorok mögül.

– Nem érdekel, Dan! – üvöltötte az alelnök. – Teljesen hidegen hagy, hogy mit érzel!

– Pedig érdekelhetne! Nemcsak rólam van szó, Mike!

Mike megtorpant. Remegett idegességében, kezét ökölbe szorította. Haragtól villogó szemmel pördült meg, és ujjával megfenyegette az orkot.

– Fogd be a pofád! Amíg én vagyok a főnököd, azt teszed, amit parancsolok! – sziszegte.

Látszott Danon, hogy legszívesebben lekeverne neki egyet, de inkább sarkon fordult és elviharzott. Távolodó ajtócsapódások hallatszottak, aztán síri csend.

A Mitsuhama csak profi testőröket alkalmazott, és Dan profi volt a profik között. Ork létére vágott az esze. Hiába drótoztatta agyon a testét, képes volt uralkodni cselekedetein, és Mike nagyon jól tudta ezt. Nem volt véletlen, hogy a mindenféle ajánlólevél nélkül testőrnek jelentkező csövest

nem dobatta ki azonnal. Volt valami a tekintetében, ami azonnal megfogta, az értelem és a végtelen türelem keveréke. Mike sosem hitte volna, hogy valaha is ilyennek látja a barátját, de most tökéletesen megértette. Máris gyűlölte magát, amiért olyan rettenetesen viselkedett, de egy ekkora vállalat alelnökéhez méltatlan lett volna, ha bocsánatot kér a cég egyik alkalmazottjától, legyen az akár a barátja is.

Egy ostobaságon vesztek össze. Néhány napja egy új lányt mutattak be nekik az egyik diszkóban. Mike rögtön felöltötte a befolyásos-alelnök-vagyok-ez-itt-a-testőröm figurát, és egész este megjátszotta magát. Dan a maga csendes módján tűrte, hogy Mike félrészegen hülyét csináljon belőle, az sem zavarta, hogy a társaságban sokan alacsonyabb rendűnek tekintik őt ezért. Heather jól érezte magát velük, ezért azóta minden este találkoztak, barátokká váltak, sőt, Heather és Mike között több is volt, mint barátság. A múlt éjjel azonban Mike túl sokat ivott, és túl sok amfetamint szedett be. Erőszakoskodni kezdett a lánnyal, és majdnem botrány tört ki az első osztályú diszkóban, amikor Dan szelíden a vállára kapta a kiáltozó Mike-ot és kicipelte a mosdóba, hogy lehűtse a fejét. Heather egész este nem szólt semmit, hajnalban pedig Dant kérte meg, hogy vigye haza. A lány biztosan telebeszélte Dan fejét. Ez a nagyszívű, jóságos barom pedig ma megpróbálta meggyőzni Mike-ot, hogy hívja fel a lányt és kérjen bocsánatot tőle.

Nevetséges!

SEATTLE, 1981. MÁRCIUS 11.

– Rohadék! Hol vagy? Cica, cicc, cicc – az ork az ágy mellett hasalt, és egy macskaeledeles dobozt zörgetett. Egy apró, vörösesfehér, karmos mancs nyúlt ki egy pillanatra az ágy alól, és megpróbálta megragadni a dobozt. Dan bal keze túl gyorsan mozdult ahhoz, semhogy szemmel követni lehetett volna, és máris a kezében tartotta a tiltakozó, menekülni próbáló macskakölyköt.

– Hé, Rohadék! – korholta szelíden. – Nem tudod, ki karmolta szét a párnámat?!

A macska szemrehányón nyávogott egyet, aztán az eledeles dobozt kezdte szaglászni.

Dan lemondóan rázta meg a fejét. Mondhat ennek a macskának, amit akar, soha nem fog engedelmeskedni. De talán pont ez az, amiért semmi pénzért nem válna meg tőle. Amikor először megpillantotta, rögtön tudta, hogy nem közönséges macska. Csak rá kellett nézni, és máris tudta az örökmozgó, csintalan vörös szőrgombolyag nevét. Még csak néhány hete vitte haza, de máris számos tettel bizonyította, hogy jól választottak neki nevet. Itt van például ez a párna-ügy...

Megcsörrent a telefon.

– Na, ezt most megúsztad – mondta, és lerakta a macskát.

Ikonizálta a képablakot. Ilyenkor, hajnalban csak Mike lehet az, és most nem szívesen nézne a szemébe, a tegnap történtek után.

– Daniel?

Női hang volt. Dan felvonta a szemöldökét, és képre kapcsolt. Heather szomorú, keskeny arca töltötte be a monitor egyik sarkában nyitott ablakot.

– Miért tetted?

– He? Mit?

– Ne tégy úgy, mintha nem értenéd! Tudod jól, miről beszélek!

– Meg fogsz lepődni, Heather. Fogalmam sincs róla. Talán ha utalnál rá...

A lányon látszott, hogy komolyan zavarba jött.

– Nézd... olyan hihetetlen, hogy te... pont te...

Nem valószínű, hogy valami ócska tréfáról lenne szó, vélte Dan. Valami nincs rendben!

– Mi történt?!

– Daniel, úgy örülök! Biztos voltam benne, hogy nem te voltál! Figyelj! Most nincs idő. Azonnal menj el otthonról, költözz egy hotelbe, vagy akárhová, de siess! Gyilkosságért köröznek téged! Hívj fel este...

Megszakadt a vonal. Dan elképedve ült egy pillanatig, mérlegelve a hallottakat.

Honnan a fenéből veszi ez a nő, hogy körözik, és egyáltalán, mit hordott itt össze? Bár, Mike-ot ismerve, nem lehetetlen, hogy bosszúból felhívta valamelyik haverját, hogy néhány napra hűvösre tehesse őt a diszkóban történtekért.

Akár valami ócska tréfa, akár igaz, nem szívesen ült volna akár egy órát sem.

Lent az utcán, egyre erősödő szirénahang hallatszott. Talán nem is tréfa! Dan magára kapta a kabátját, a zsebébe dugta a pisztolyát és a hangosan fújó Rohadékkal a kezében lerohant a parkolóba.

A megpiszkált Toyota Elite motorja az első próbálkozásra feléledt, és csodálatosan mély hangon zümmögni kezdett. Dan tövig nyomta a gázpedált, és a csikorogva fékező Lone Star járőrkocsi előtt kiszáguldott az útra. Hallani vélte, ahogy egymás után nyitnak a befecskendező fuvókák. Tudta, ha nem sikerül azonnal egérutat nyernie, a Lone Star-fiúk nem kukoricáznak, kérdezés nélkül tüzet nyitnak. Az eszébe villant, vajon mit csinálnának, ha a szétlőtt Toyota roncsai között egy idegen holttestét találnák meg? Valószínűleg semmit. Legfeljebb megvonnák a vállukat.

Hamarosan a belvárosba vezető sugárútra ért. Még nem volt dugó, de igen sűrűn fért csak be két kocsi közé. Az „utánfutók" csak kettővel később tudtak csatlakozni a menethez. Dan elvigyorodott, és folyamatosan villogva és dudálva két sáv közé vágódott. Ismét tövig nyomta a gázt, és a kocsi meglódult. A tükörbe pillantva lefagyott ajkáról a majdnem-mosoly. A Lone Star-fiúk sem ma ültek először autóban. *Nagyon* közel voltak, majdnem mögötte. Ilyen helyzetből nemigen van kiút, hacsak...

Seattle belvárosában mindenből rengeteg volt, egyetlen dolgot kivéve: a szabad helyet. Éppen ezért, az utak gyakran egymás felett futottak végig a házak között.

Egy üres autószállító döcögött a külső sávban. A felső „emeletét" félig leeresztették, olyan volt, mint valami mozgó ugrató. Ez adta az ötletet.

Legfeljebb nem sikerül – gondolta Dan, és rálépett a gázra. A Toyota pörgő kerekekkel gyorsulni kezdett. A kocsiszállító egyre közelebb került, és Dannak nem volt más választása, mint összeszorítani a fogait, hátradőlni az ülésen és markolni a kormányt.

A Toyota élesen kondult, ahogy felkapaszkodott a rámpára. Aztán felbőgött a motor, és Dan hirtelen megbánta, amit tett. Ha most rossz helyre pottyan le, kiskanállal kell összekaparni; ennél talán még a börtön is jobb lenne. Egy örökkévalóságig tűnő pillanatig repült a levegőben, hörgő, bömbölő motorral, majd a kerekek egy csikordulással talajt értek, és Dan úgy érezte, eltörik a nyaka.

Sikerült! Majdnem pontosan az ellenkező irányba közlekedő, egy emelettel magasabban vezető út közepére érkezett meg, az ott haladók legnagyobb meglepetésére és ijedtségére.

Nem telt sok időbe, és eljutott egy felhajtósávig, ahol sikerült lejutni a gyorsforgalmi útról, és eltűnhetett a mellékutcákban.

Tudta, hogy a kocsit is körözni fogják, ezért minél hamarabb meg kellett tőle szabadulnia. Hirtelen elhatározással a kikötő felé kanyarodott.

Egy fiatal srác sütkérezett a Yamahája üldögélve, kezében egy doboz sörrel. Dan lefékezett mellette, és hogy rögtön jó benyomást keltsen, egy csőre töltött Ares Predator mögül mosolygott bíztatóan.

– Két választásod van: vagy járművet cserélünk, vagy kapsz tőlem egy darabka ólmot. Melyik legyen? Sietek!

A srác fürgén bólogatott. Olyan gyorsan ugrott le a motorról, mintha tüzes trón lett volna. Dan elvigyorodott.

– Okos vagy! – mondta, és felpattant a motorra. – Ja, még valami... a kocsit természetesen körözik.

A fickó olyan képet vágott, mint akinek a leghőbb vágyát teljesítették volna a cserével. Alighanem mindig ilyen kocsira vágyott. Dan biztos volt benne, hogy még csak bele sem mer majd ülni.

– Vigyázz rá, később visszacseréljük! Ezt vedd ígéretnek!

Az olcsó kis motelszoba hideg volt és sötét, de pillanatnyilag nem mert jobb helyre menni. Addig nem, amíg többet meg nem tud erről az egész agyrémről. Félóránként nézett ki az ablakon, ahonnan pazar panoráma nyílt egy szemetes hátsó udvarra; várta az estét, amikor felhívhatja végre Heathert, aki biztosan többet tud az egészről, mint ő.

Lassan lebukott a nap a szemközti épület mögött.

A monitor telefon-ablakában feltűnt Heather arca. Már nyugodtabb volt, mint reggel, bár látszott rajta, hogy sokat sírt aznap.

– Hallgatlak...

– Hol vagy?

– Figyelj! Előbb azt mondd meg, mi a fene történt?! Miért kellett nekem korán reggel elmenekülnöm a saját lakásomból, és miért kellett fogócskát játszanom a Lone Starral? És *te* honnan tudtad, hogy köröznek?

– Nem is tudom, hogyan kezdjem... Mike meghalt... A portás talált rá hajnalban, amikor nem felelt az ébresztésre. A rejtett biztonsági kamera felvétele szerint *te* ölted meg. Egyetlen lövéssel. De én tudom, hogy nem lennél rá képes... Igaz, nem régóta ismerlek, de érzem... tudom, te nem olyan vagy.

– Köszönöm, hogy kiállsz mellettem, de még nem feleltél az egyik kérdésemre...

– Hát most megteszem. A Mátrix-bolyongás az egyik hobbim. Az ikerbátyám sokkal ügyesebb volt nálam, de ő már... szóval nem él, és most én használom a gépét. Teljesen véletlenül ráakaszkodtam a Lone Star hálózatára, és találtam egy csatornát, amin bekúszhattam...

– Várj egy picit! Egy szót sem értek. Mit csináltál?

– Akkor elölről kezdem. A Mátrix nem más, mint egy óriási hálózat, minden kiberdeck rákapcsolódik. A Mátrix egy külön világ. A Lone Star rendszere úgy néz ki, mint egy metroplex nagyságú seriffjelvény. Az egyik csúcsánál felfedeztem egy kis nyílást, igaz, egy picit tágítanom kellett rajta, de végül befértem rajta. Tehát véletlenül megtaláltam az adatbázisuk egyik jelszavát, amivel bejuthattam a rendszerbe. Ez elég veszélyes, de a bátyám sok jó programot írt, és volt köztük egy használható kódfejtő is.

– Mi történt a bátyáddal?

Heather szomorúan elmosolyodott.

– Vannak, akik úgy mondanák, bennmaradt a Mátrixban. Egy JG ölte meg.

– Az mi?

– Egy program... de mindegy. Azt tudnod kell, hogy egy állandó keresőprogram futott a gépemen, ami a körülöttem áramló adatokat figyelte folyamatosan. Véletlenül rosszul adtam meg neki a keresendő adatokat; a program valahogy hozzákapcsolta az ismerőseim listáját is. Így találta meg, hogy Mike meggyilkolásának alapos gyanújával körözést adtak ki rád. Azonnal szóltam neked...

Dan megvakarta az orrát. Heather kisírt szemeiből csak úgy sugárzott a szomorúság. Szerethette Mike-ot.

– Ö... ez igazán rendes tőled, nem is tudom, mit mondjak. Szóval Mike halott, és én öltem meg. Különös...

– A biztonsági kamerákat többféle módon is be lehet csapni. Egy mágus vagy egy sámán is képes lehet ilyesmire. Csak az a bökkenő, hogy senki sem tudott a kameráról, Mike-on és a biztonsági személyzeten kívül. Tehát hogyan készülhetett fel a gyilkos?

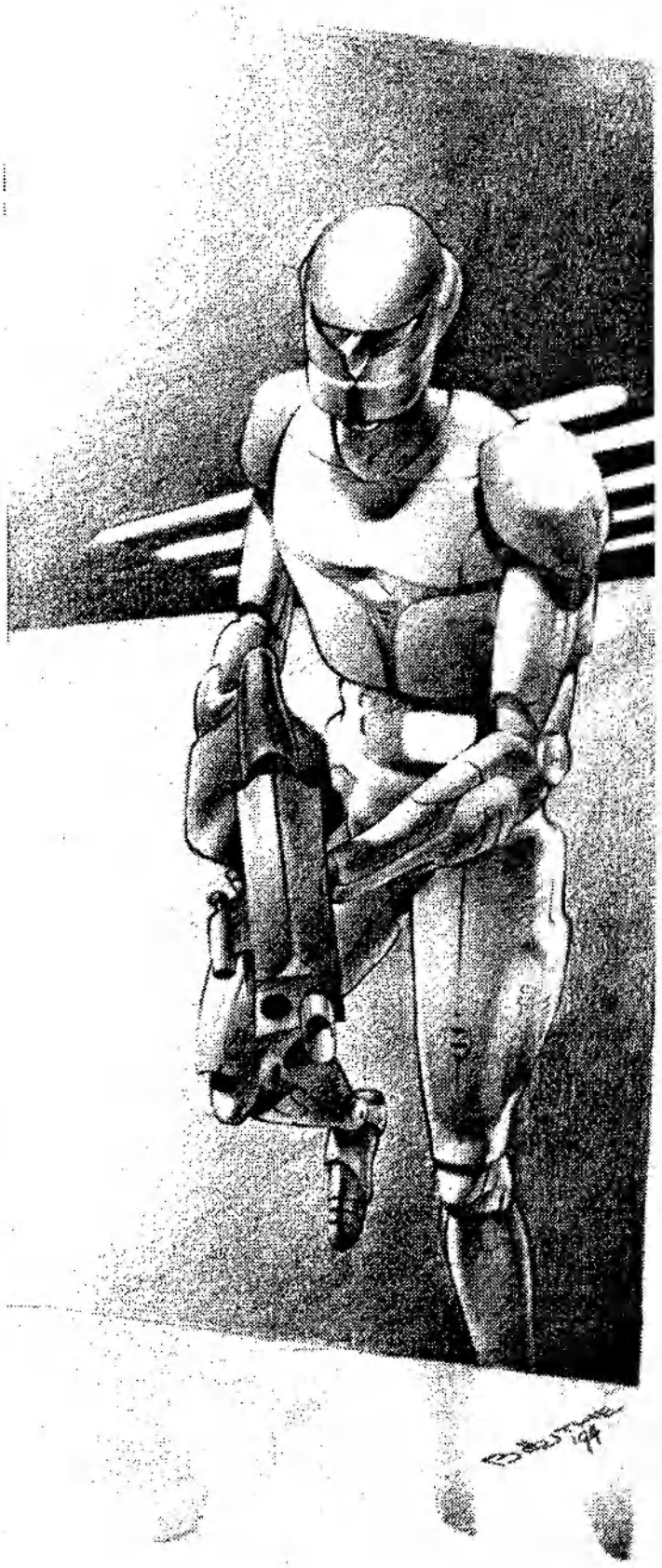
– Én tudjam? Biztos belenéztek Mike gondolataiba. A varázslók tudnak ilyet, nem?

– Én tudjam? – utánozta a lány Dan hangját.

– Jó. Akkor azt hiszem, a legjobb, ha most néhány napra eltűnök. Tudok egy jó helyet. Hívj fel, ha tudsz valamit, megadom a számot.

– Ígérem...

– És még valamit... Köszönöm.



SEATTLE, 2083 MÁRCIUS 15.

Dan hangos dörömbölésre ébredt. Az órájára pillantott. 0346, hajnali háromnegyed négy. Ki a fene lehet az?

Ha az ember – ork – Puyallupban keres menedéket, jobb, ha mindig a keze ügyében tartja a fegyverét, és az sem baj, ha az a fegyver mondjuk egy AK–97-es, nem pedig egy kis „zsebpisztoly". Dannak az ötezer nuyen értékű aranyóráját kellett cserébe adnia egy aljas kis üzérnek, de mit tehetett volna, ha a környéken senki mást nem ismert? Még jó, hogy a töltényhevedereket elfogadhatóbb áron adta.

Az ork villámgyorsan ellenőrizte fegyverét, majd felrántotta az ajtót. Drótozott reflexei máris az ajtóban álló emberre irányozták a géppisztoly csövét.

– Te?

– Daniel! Üldöznek! – Heather fáradtan és remegve állt a félhomályos folyosón. Arcát korom piszkította be, ruháján szakadások és égésnyomok látszottak.

– Hogy kerülsz ide?! Mi van veled?

Mielőtt a lány bármit felelhetett volna, egy talpig páncélba öltözött ember rohant fel a lépcsőn. (Már megint nem működik a lift – villant át Dan agyán.) A fickón nem a Lone Star jelvényei voltak, a kezében pedig valami olyasmit hozott, aminek láttán Dan azonnal berántotta a lányt a szobába és becsapta az ajtót. Az a valami *sokkal* nagyobb volt, mint az ő AK–97-ese.

– Ki az ablakon! A tűzlétrán!

Bár sietniük kellett, Dan még felkapta Rohadékot, aki békésen, összegömbölyödve aludt az ágy alatt. A macskák furcsa lények – gondolta az ork –, néha azt hihetnénk, semmi sem érdekli őket. Igaz, kilenc életük van.

Lerobogtak a tűzlétrán.

Felettük mintha a nap kelt volna fel, nyílt ki a pokol virága. A robbanástól üveg- és betondarabkák záporoztak szerteszét.

– Kiket hoztál te magaddal?! – nézett döbbenten Dan Heatherre, de nem várt a válaszra. A lány kezébe nyomta a macskát, és előbányászta az egyik szemétdomb mögül a motorját.

Mögöttük hat vagy hét páncélos szamuráj rohant ki az utcára, de mire felemelhették volna géppisztolyaikat, a motor már eltűnt a kanyarban.

A Rainer hegyre menekültek fel. Veszélyes dolog volt a kanyargós és síkos hegyi úton lámpa nélkül száguldani, de az ork nem merte megkockáztatni, hogy esetleg éppen a fény árulja el őket. Csak sokára mert megállni az egyik parkolóban.

– Miért nem telefonáltál?

– Nem lehetett, valaki ült a vonalon, végig figyeltek.

– Ki volt az, és mit akart?

– Én sem tudok semmit, de egyszer csak felfigyeltem a rendszer lassúságára – így jöttem rá, hogy az adatok előbb még *valahol* átmennek. Persze még mindig jobb későn, mint soha. Azonnal kocsiba ültem, és hozzád indultam. Csak amikor kiálltam a garázsból, akkor jutott eszembe, hogy valószínűleg a lakásomat is figyelik, de ekkor már nem mehettem vissza. Ha elkapnak, biztos kiszedték volna belőlem, hogy merre bujkálsz. Puyallupba érve megbizonyosodtam róla, hogy követnek. Megpróbáltam lerázni őket, de ők egyszerűen csak tönkrelőtték a kocsimat. Szerencsére az ócskavas felrobbant, miután kiestem belőle, így amíg ők a romot vizsgálták, egy kis előnyre tettem szert.

– De kik ezek?

– Fogalmam sincs, azt gondoltam, esetleg te tudhatsz valamit. Nézd, nem mindenkit üldöznek kommandósokkal, ezt neked is be kell látnod. Ez már nem a Lone Star. Ez valami keményebb... a Mitsuhama talán? Vagy a Yakuzák? Érted? Ki akarnak nyírni minket!

Dan megrázta a fejét és leroskadt egy sziklára.

– De ez értelmetlen. Én nem csináltam semmit. Soha életemben...

– Nem lehet, hogy Mike-nak volt valami üzlete valakivel, és most ők próbálják behajtani a tartozást?

– Ha én be akarnék hajtani valakin valamit, biztos, hogy nem akarnám először felrobbantani...

– Ki vagy te tulajdonképpen?

– Ki lennék? Egy ork. Még családom sincs. Árvaházban nőttem fel. Tudod, én embernek születtem, és csak néhány hetes koromban... változtam meg. Talán a szüleimnek nem kellett egy ork... Amikor kitettek az árvaházból, az utcára kerültem. Volt egy kis megtakarított pénzem, amin feldrótoztattam magam egy kicsit. Aztán testőrnek jelentkeztem a Mitsuhamához, és felvettek. Azóta ott dolgozom. Ennyi.

– Hát, nem lettünk okosabbak... És mi van Mike-kal, róla mit tudsz?

– A barátom volt. Tudod, mindenkivel olyan furcsán viselkedett, megjátszotta a tökös fickót, de én tudtam róla, hogy a lelke mélyén nagyon magányos. Nem hiszem, hogy bármilyen gyanús üzletben vett volna részt. Miért is tette volna? Elég szép fizetést kapott.

– Márpedig hobbiból csak kevesen vadásznak emberre manapság. Szereznünk kellene valahonnan egy kiberdecket és rá kellene csatlakoznom a Mátrixra, hátha megtudok valamit.

– Oké, hugi, de ezt csak holnap. Ma itt kellene kussolnunk az erdőben. Oké?

SEATTLE, 2053 MÁRCIUS 13.

– Tizenharmadika. Szerencsétlen szám.

– Az – vigyorodott el az ork. Szemfogai kivillantak a szájából. – Vagy nem.

– Lehet. Haza kell mennem az Excaliburért.

– És mit csinálsz, ha találkozunk a barátainkkal?

– Majd köszönünk nekik. Más bajod nincs? Szívesen meghallgatom! Egyébként ismerek valakit, aki ki tudja hozni a gépemet a lakásból.

Dan morgott valamit az orra alatt a szemtelen fiatalokról, aztán előtolta a motort.

A valaki – egy jelentéktelen külsejű fickó – hatezret kért és kapott a betörésért. Egy órával később Heather már le is ülhetett a kiberdeck elé.

– Először programokat kell szereznem – mondta, és felemelte a gép csatlakozóját.

Becsatlakozott.

A Mátrix mindig elkápráztatta, valahányszor belépett ebbe az álomvilágba, amit a Föld minden részén elő programozók álmodtak és álmodnak meg. A végtelen lehetőség, hogy mindenki azzá válhat, amivé szeretne, hogy olyan gyorsak, akár a képzelet, és a csodák, amikről az öreg rókák beszélnek, hogy aki igazán akar, az örökké élhet a Mátrixban...

Heather mindig azt remélte, ez igaz, mert akkor talán egyszer még találkozhat Billyvel, a bátyjával, akit egy évvel ezelőtt vesztett el, és azóta sem tudta megszokni a hiányát. A fiú a Mitsuhamának dolgozott, mint programozó, de emellett gyakran kóborolt a Mátrixban, ahol minden anynyival jobb és tisztább, mint a Valódi világban. Persze Billy számára a Mátrix volt a Valódi világ, és ha csak tehette, becsatlakozott. Egy évvel ezelőtt az otthoni gépe helyett a munkahelyéről próbált *utazni*. Csak másnap találták meg – állítólag a felismerhetetlenségig összeégett a feje. Vannak olyan JG-k, amik visszahatnak az agyra, és áramimpulzusokkal megölhetik a kalózkodó programozókat, de olyan erejűről, ami égethet is, senki sem hallott.

A Mátrixban úgy nézel ki, olyan ikont tervezel magadnak, amilyet akarsz. Heather úgy programozta az Excaliburt, hogy a bátyja képében barangolhasson.

Első útja a programozók gyülekezőhelyéhez vezetett, a huszadik századi BBS-ek *Ébredés* utáni változatához.

A Klub, mint mindig, most is tele volt különféle formájú, színű, nagyságú jelenésekkel. Heather rögtön felismerte azt, akit keresett. A szokott helyén üldögélt és egy korsóból nyakalt valamit. Az egészben csak az volt a furcsa, hogy úgy nézett ki, mint egy söröskorsó, aminek két hosszú, átlátszó üvegkarja volt.

– Hello, Tom!

– Heather! Régen nem láttalak! Hogy vagy?

– Egy kiskapu kéne a Mitsuhamához.

– Nem kéred esetleg mindjárt a Mennyország címét? Vagy esetleg... eh! Én nem tudok segíteni, de természetesen tudok valakit...

– Mennyi?

– Semennyi! Tőled nem fogadok el semmit! Te Billy húga vagy, és ezzel járnak bizonyos dolgok. Egyszerűen csak gondolkodtam. Maradj itt, mindjárt visszajövök.

A söröskorsó fellibbent a levegőbe, aztán egy pukkanással eltűnt. A következő pillanatban újra felbukkant, ugyanolyan trükkös módon, mint ahogy elment. Egy égetett szélű pergament hozott.

– Óhajod parancs. Ihol a kincses térkép. Ügyes légy!

– Majd igyekszem.

Heather ikonja kisétált a Klubból, és a Mitsuhama-pagoda felé indult.

A pagoda hihetetlen mérete megijesztette. Az épület körül szamurájok álltak őrt, mellette sárkányok repültek körbe-körbe. Az egész bevehetetlennek és sérthetetlennek látszott.

De nem Heathernek. Lefuttatta az első programot.

Az ikon belenyúlt a hátizsákjába, és egy fekete ninja-ruhát húzott magára. Ellenőrizte, hogy megvan-e a hátán a *katana*, a hosszú, egyenes pengéjű kard – valójában egy fejlett harci program –, és az övében a különféle hatású porokat tartalmazó tasakok és tojáshéjak. Mindent rendben talált.

Megvárta, amíg alkalmasnak látszott a pillanat, és egy vékony, de erős kötelet vett ki egyik zsebéből. A kötél végén egy apró kristálycsáklya fityegett. Megpörgette a feje fölött és elhajította. Az első dobás talált – sikerült feltörni a kódot az első próbálkozásra! Villámgyorsan felhúzta magát az első emeletre, ahol egy kutyaszobor árnyékába olvadva várta meg, amíg a közelben köröző sárkány kellőképpen eltávolodik. Itt már nem kel-

lett tartania a szamurájoktól, de azért nem bízta el magát. Egy ekkora cég, mint a Mitsuhama, meg tudja védeni az értékeit.

Sokáig hallgatózott az egyik festett ablak mellett, majd amikor a szenzor-program meggyőzte róla, hogy semmi nem motoszkál bent, óvatosan bekukkantott. A szoba üres volt. Heather besettenkedett. Halkan félrehúzta a folyosóra vezető ajtót, és felkapaszkodott a plafonra, úgy lopakodott végig a hosszú úton. Hiába állt százlépésenként egy őr, egyiküket sem vette észre. Tökéletesen működött a ninja-ruhaként megjelenő álcázó-rutin. Tudta, hogy merre kell mennie, a bátyja egyszer elvitte magával, amikor még tanítgatta a Mátrix-kóborlás művészetére. Egyenesen a könyvtárba tartott, ahol megtudhatja, hogy merre keresse a Mike-ra vonatkozó adatokat.

A könyvtár előtt egy piros páncélba öltözött, nehéz sisakot viselő szamuráj őrködött. Már majdnem sikerült túlcsúszni rajta, amikor a keze alatt hirtelen megrepedt a plafon papírborítása, és hangos reccsenéssel elszakadt. A mennyezetben is lapult egy program, egy riasztó! A szamuráj felnézett, és máris a kezében termett a kardja. Heather nem várt egy pillanatig sem, baljából zöldes port szórt a harcos szemébe, a jobbjában tartott *katanával* pedig kíméletlenül lesújtott. Ahogy a penge a szamuráj-JG testéhez ért, az őr hamuvá porladt és elenyészett. A katana-program teljesen kitörölte a szamuráj programját.

Továbbmehetett. A könyvtárban a zsebébe nyúlt, és egy színes tollú papagájt vett elő.

– Húzz planétát! – szólt, mire a madár felröppent karjáról. Röpködött egy darabig a polcok között, majd papírlapokat huzigált ki a csőrével. Heather összeszedte a ledobált lapokat és tanulmányozni kezdte a japán írásjeleket.

Rátalált arra a jelre, amit keresett. A papíron egy térkép is volt a szöveg mellett. Amikor a papagáj már nem húzott elő több lapot, csettintett egyet, és a madár visszarepült a zsebébe.

Szerencsére nem kellett messzire mennie, és a folyosók is egytől-egyig elhagyatottak voltak. Egyszer kellett csak felhúzódzkodnia a mennyezetre, amikor egy riksa gurult arrafelé. Bár nem hitte, hogy a riksa több lenne, mint egy egyszerű adathalmaz, mégsem bízta magát a szerencséjére.

Egy sötét szobába jutott, ahol hiába próbált fényt gyújtani, sehogyan sem sikerült. Ekkor a *kudzsi-kiri* varázshatalmához folyamodott. Lótuszülésbe helyezkedett és igyekezett megtisztítani a lelkét. Érezte, hogy a szeme egyre jelentéktelenebb és érzéketlenebb lesz, miközben a füle és az orra egyre érzékenyebbé válik. Felállt, és mélyet lélegzett. Lassan megindult előre. Halálos süllyesztőket és karócsapdákat került el, jelenlétüket már jó előre megérezte. Nem tudta, mennyi idő telt el amíg átért a szobán, gyanította, hogy a Valódi világban legfeljebb egy másodperc lehetett az egész, a Klub óta.

Egy olajlámpással megvilágított szoba nyílt a sötét helységből, ideje volt hát tökéletesen visszanyernie a látását. A fényfoltok egyre kontúrosabbá váltak, ahogy a különleges észlelőprogramok lassan leálltak.

A szoba közepén egy hozzá hasonló ninja állt!

Heather érezte, hogy ellenfele nem egyfajta védőprogram, JG, mint a szamurájok és a sárkányok voltak, de nem is hozzá hasonló hús-vér ember. Mintha a kettő keveréke lett volna.

A ninja-álarc zavarta a látását, ezért levette és eldobta. Ha ezen az akadályon túljut, nem lesz már szükség lopakodásra. Szertartásosan meghajolt, és fogadta a ninja köszöntését is, aki szintén felkészült a harcra. Mindketten előhúzták kardjukat, és lassan közelíteni kezdtek egymáshoz. Amikor Heather belépett az olajlámpás fénykörébe, a ninja megrezzent, majd mozdulatlanná merevedett. Egy pillanatig fürkészte fekete álarca mögül, aztán felnyúlt az egyik karjával, és az álarc lehullt.

Billy arcát látta maga előtt!

– Ki vagy te? – szólt a ninja *Billy hangján.*

– Heather vagyok... Billy?

A ninja némán állt, nem mozdult, az arca sem rezzent. Aztán egyszerűen csak ennyit mondott: – Igen.

Sokáig egyikük sem szólt, egyikük sem eresztette le a fegyverét, és nem lazították el izmaikat.

– Találkoztunk végül... Ügyes vagy – mondta Billy.

– Tőled tanultam. Billy, mi történt veled? Tényleg te vagy az?

A ninja lehajtotta a fejét, kezéből kiesett a kard. Térdrehullott.

– Már magam sem tudom, hogy én vagyok-e még. Megöltek, Heather. Megöltek, és ezt csinálták belőlem. Nem vagyok sem program, sem élőlény. Valami a kettő között. Óvatlan voltam, nem úgy, mint te. Elkaptak és... – Billy a tenyerébe temette az arcát. – Látod, úgy teszek, mintha tudnék még sírni, még nem felejtettem el mindent... Én nem akartam ezt!

– Billy! Tehetek valamit érted?

– Semmit. Régebben a Mátrixba kívánkoztam, mert itt egyszerűbbnek tűnt az élet. Most azonban inkább élni szeretnék. Keserű feladat itt várakozni és őrködni.

– Segítesz nekem? Valamit meg kell találnom.

A ninja lehunyta a szemét.

– Kérdezz csak bármit, én itt mindent tudok.

– Mi történt Mike Tanakával?

– Csúnya ügy. Sokakat csábít a gyors meggazdagodás lehetősége. Mike is ilyen ember volt. Narkotikumokkal kereskedni nem veszélytelen, főleg, ha narko-chipekről van szó. Tudod, csak bedugod a fejedbe, és máris

szállsz. Baromi pénzeket lehet ebből leakasztani. A pitiáner árusok szeretnek meglépni a dohánnyal; a nagystílűbbek – és ilyen volt Mike is – megpróbáltak mindkét szénakazalból harapni. Besúgott néhány összekötőt a Lone Starnak. És mivel semmilyen információt sem lehet teljes titokban tartani, hamar kiderült, ki a tégla. A fickó testőre beépített ember volt, kinyírta. Egyetlen tiszta lövés a fejbe, és kész is...

– Hazudott! Daniel hazudott! – kiáltott fel Heather csalódottan.

– Várj! Még nem végeztem! Mindenki úgy hitte, hogy a testőr volt a gyilkos, de én *tudom*, hogy nem ő volt. Egyszerűen nem lehetett, ugyanis otthon aludt! A gyilkos mégis a tökéletes hasonmása volt. Minden egyezett, a retinalenyomat is, minden. Ebből az orkból *kettő* szaladgál Seattle utcáin.

– Hogyhogy kettő?

– Ezt én nem tudom, neked kell kiderítened.

Sokáig hallgattak.

– Billy... most mennem kell.

– Tudom. Menj csak.

– Mi lesz veled?

– Más a Mátrixot álmodja... én a Valódi világot fogom! Isten veled!

Heather kihúzta a csatlakozót.

– Na? – húzta fel a szemöldökét Dan.

– Mégiscsak te nem vagy rendben. Látogassunk el abba az árvaházba!

Az ork már nyolcadszor diktálta be a nevét és mindazt, amit tudott magáról, és a portás már nyolcadszor vonta meg egykedvűen a vállát.

– Értse már meg: annyit akarok csak tudni, hogy hogyan kerültem ide. Ez csak nem titkos?

A sovány, kiálló ádámcsutkájú férfi széttárta a karjait, mintha sajnálkozott volna. A monitoron a „személyiségi jogokat sérti – bizalmas" felirat világított.

– Nem tehetem.

– Tud mást is mondani?

– Hogyne. Kérem, menjen el – mondta a portás, és jelentőségteljesen nézett ki a fülkéjéből.

Dan vett egy mély levegőt. Heather csak annyit látott az egészből, hogy a portás hirtelen előrebukik és lefejeli a pultot és a számítógép billentyűzetét. Amikor felemelkedett, az orra csupa vér volt.

– Megpróbálná esetleg kilencedszer is? – kérdezte Dan ártatlan képpel.

A portás nem győzött szorgoskodni. Eszébe sem jutott riasztani az őröket. Tudta jól, drótozatlanul nem lehet ilyen fürgén mozogni, és ki tudja, mi mindent szereltek ebbe az orkba. Az a tény, hogy Heather pisztolyának lézerkeresője éppen a homlokán piroslott, még inkább meggyőzte, hogy értelmetlen hősködnie.

A lány még sohasem fogott fegyvert senkire, de most habozás nélkül szétlőtte volna a portás agyát. Ha az emberre vadásznak, sokmindent megtesz, amit egyébként nem csinálna.

A monitoron hamarosan megjelent egy név és egy cím: Ivan Hartman, Seattle, Downtown MiQ8733-A7.

– Hát jó. Köszönjük szépen az információt. Ha valamire szükségünk lenne, ugye visszajöhetünk? – nézett vissza a kapuból az ork.

– Hhhogyne! Hogyne! – helyeselt a portás ijedten.

A Mitsuhama metroplex város volt a városban. Ivan Hartman lakása a negyvenedik emeleten volt. A csöngetésre egy hatvanas éveiben járó, tolókocsis férfi nyitott ajtót.

– Ivan Hartman? A nevem Daniel, tudja, az árvaházból – mondta az ork, és mielőtt még becsaphatták volna az ajtót, átlépett a küszöbön. Heather szorosan a nyomában maradt.

– Tudtam, hogy még találkozunk – mondta az öregember.

Dan a férfi szemébe nézett.

– Ki vagyok én?

Ivan Hartman jelentőségteljesen végignézett rajtuk, aztán a lakás belseje felé intett. – Bent mégiscsak kényelmesebb.

A szerényen berendezett középkategóriás lakás a tulajdonosa középszerűségéről árulkodott. Olyan emberről, aki soha semmit nem ért el az életében, és soha semmilyen problémája nem volt senkivel. Ivan Hartman azonban nem ilyen ember volt.

A harmincas években abból élt, hogy fél-legális és törvényellenes feladatokat hajtott végre. A munka rendkívül veszélyes volt, de jól fizetett. A piszkos ügyek és a feszültség kikezdték a férfi idegeit, aki megfogadta, amint elegendő pénze lesz a visszavonulásra, elköltözik a kontinensről, felhagy a kétes üzletekkel, és kocsmát nyit valahol az Óvilágban. A pénz azonban soha nem volt elég. Amilyen gyorsan jött, olyan gyorsan el is ment. Rengeteget költött védelmi és biztonsági berendezésekre, állandó üldözési mániája és paranoiája volt. Ivan nem volt ostoba ember, hamar rájött, hogy ha nem változtat az életén, rövidesen az elmegyógyintézetben végzi. Megfogadta magának, hogy a következő feladat, legyen az bármi is, az utolsó lesz.

Balszerencséjére egy olyan munka elvégzésével bízták meg, ami miatt azóta folyamatos lelkifurdalás gyötri. Gyermekrablás. Más dolog egy állig felfegyverzett, ellenszenves troll bőrét szitává lyuggatni, és megint más egy anyától elvenni a gyerekét. A legifjabb McDowellt kellett elrabolniuk, majd át kellett volna adni Mr. Johnson ügynökének, aki azonban nem jött. Ivan és társai majd' három hónapig lapultak a rejtekhelyükön, aztán előmerészkedtek és óvatosan tudakolózni kezdtek. Megtudták, hogy a Johnson (minden megbízót Mr. Johnsonnak hívtak) magánrepülőgépe balesetet szenvedett az óceán fölött és lezuhant. Túlélők nem voltak. A bébi a nyakukon maradt. S mindennek tetejébe, még meg is betegedett. Legalábbis ők akkor ezt gondolták. A gyermek nem kerülhette el sorsát, szép lassan átalakult, orkká változott. Ivan nem volt sem elvakult, sem gonosztevő, ezért úgy döntött, árvaházba adja az időközben átváltozott gyereket. Szándékai szerint néhány éven belül el kellett volna költöznie az országból, ezért megadta a nevét és a címét, sőt, néhányszor meglátogatta a picit. Tervébe azonban beleszólt a természet. Gyógyíthatatlan szélütés érte, és ezen még kibernetikus implantátumokkal sem lehetett segíteni. Maga az agy sérült meg; Ivan Hartman majdnem teljesen megbénult. Egyetlen kapcsolata a külvilággal a Mátrixon keresztül volt, ahová kényszerűségében menekült. A Mátrixban tudott mozogni, és az lehetett, aki mindig is szeretett volna lenni. A Klub rendszergazdája – kocsmárosa lett. Mindent tudott, ami a városban történt.

– Miért nem próbálta meg felvenni a kapcsolatot a szüleimmel? – kérdezte Dan.

– A McDowell család a harmincas években hihetetlen módon soviniszta volt, nem tűrtek meg maguk körül az embereken kívül senkit.

– És most mi a helyzet a McDowell családdal?

– Tudja, Daniel, néha azt hiszem, voltaképpen jót tettünk magával, amikor elraboltuk. Sorsát úgysem kerülhette volna el. Amit most elmondok, maguk hallják majd először. A tudomásomra jutott – a Mátrixban suttogták – hogy a McDowell család nem sokáig siratta az elveszett gyermeket. Az ilyen hihetetlenül gazdag embereknek úgy látszik aranyrög van a szívük helyén. Mrs. McDowell félt a szüléstől, ezért béranyával hordatta ki magát, Daniel. De nem bíztak a sikerben, ezért a megtermékenyített petesejtet a beültetés előtt klónoztatták, így a gyerekrablás után nem kellett mást tenniük, mint elővenni a lefagyasztott petesejtet, és beültetni egy másik béranyába. Tehát maga, Daniel, kétszer született meg, és mindkétszer átváltozott. A család természetesen megtagadta az orkot, de a nevét mégsem vették el tőle. Gabriel McDowell is árvaházban nevelkedett fel, de ő sajnos rossz társaságba keveredett. Terrorista, bűnöző lett belőle. Tagja lett egy narko-chip kereskedő hálózatnak, akik bérgyilkosként alkalmazták. A McDowell család nem tűrhette, hogy a nevüket holmi bérgyilkosságokkal mocskolják be, ezért halálra ítélték Gabrielt. A McDowell-kommandó véletlenül talált magukra, egy ideig azt hitték, maga Gabriel. De már nem kell félniük. Néhány órával ezelőtt elkapták Gabrielt és végrehajtották rajta a család ítéletét. Most már csak egy van magából, Daniel. A McDowell család természetesen már tud a létezéséről, de hallgatólagosan elfogadják, amíg úgy viselkedik, ahogy azt eddig tette.

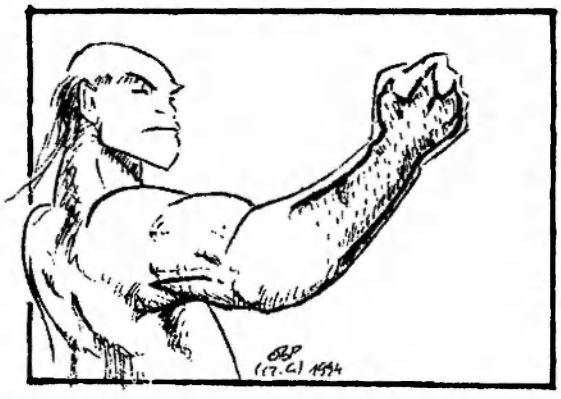
Mindketten elvesztették a testvérüket, de azt hiszem, mindenkinek jobb így. Sem Gabriel, sem Billy nem volt életképes, meg kellett halniuk. Ki tudja, egyszer talán Gabrielre is rátalálnak valahol. Talán éppen az Álmok világában.

P. Vandaag

VARÁZSTETOVÁLÁS

A Varázstetoválás Középföldén primitívebb népei között terjedt el. Játékrendszer szempontjából mint Varázslói szakértelmet kezelhetjük. Helyhezkötött manőverként (HM) használható.

Látvány és hatás: a varázstetoválások nagy testfelületeket elfoglaló, gyakran színes tetoválások. Leginkább valamilyen természeti formát – állatot, növényt vagy jelenséget mintáznak, rendkívül élethűen. Közös jellemzőjük – előnyük és hátrányuk egyben –, hogy nem eltávolíthatók. Miután a művész megrajzolta őket, mindörökre a bőrön (pontosabban a bőrben) maradnak. Mágiájuk is permanens, folyamatosan hat. Szabályrendszer szerint éppen ezért a bónuszt adó mágiák közé sorolhatjuk a varázstetoválásokat (olyan varázstárgyként is felfoghatjuk őket, amelyeket a karakter nem képes „letenni").



Az egyes figurákat, mintákat, melyeknek azonos a hatásuk és kinézetre is hasonlatosak, Formáknak nevezzük. A Formák kinézete eleve utal arra, hogy milyen hatást fejt ki az adott tetoválás. Például a medve az erő megtestesülése, éppen ezért az erőt növelő varázstetoválás medvét formál, vagy egy másik példa: a gyorsaságot a lábra tetovált Villám-formával lehet fokozni, hiszen semmi sem gyorsabb a villámnál...

Ez a felismerhetőség természetesen komoly hátrányt jelenthet, hiszen elárulja erősségünket. Ugyanakkor előny is lehet, hiszen ellenfeleink esetleg elriadnak a támadástól.

Történet/Kialakulás: a Varázstetoválás eredete az Óidők homályába vész. Érthető, hogy csak keveset tudunk róla, hiszen Középföldén kulturáltabb népeinél rendkívül ritka. Azok a népek pedig, akik használják, vagy nem emlékeznek vissza vagy egyszerűen nem hajlandóak beszélni róla. Ennek ellenére elfogadott elképzelés – de csak néhányak által ismert –, hogy erre a művészetre Oromë, a Valák vadásza tanította meg a fanyűvők ősapáit.

Elterjedtség: az előző állítás bizonyítékának tekinthető, hogy a Varázstetoválás elsősorban a fanyűvőkre jellemző, bár köztük is nagyon ritka. Megtalálhatjuk a dúnföldiek között is, ahol nem egy bajnok vagy törzsfő testét különös, szinte élő tetoválás díszít. Elenyésző mértékben az erdei emberek is használják a Művészetet (ahogy ők nevezik a Varázstetoválást) – náluk ez erősen kötődik Arawt (Oromë) kultuszához.

Középföldén civilizáltabb népei között nem találkozhatunk a Varázstetoválással. Egy gondorin vagy dúnadánon elképzelhetetlen a tetoválás, akárcsak egy tündén, hobbiton, vagy törpén. Ezek a kultúrák a barbárság megnyilvánulásának tartják a bőr tetoválását.

Az egyetlen fejlett kultúra, ahol találkozhatunk a Varázstetoválással, a fekete númenori. Itt egy-egy „fekete lovag" testén megtalálhatjuk a bűverejű jeleket. A fekete númenoriak, ahogy minden mást, a Varázstetoválást is eszközként használják fel.

Szabályrendszer szempontjából a következőt tartsuk szem előtt: A varázstetoválás maximális szintje NJK tetoválómesterek esetén: dúnföldieknél 8., erdei embereknél 12., fanyűvőknél 20.

Megalkotás: A Varázstetoválás hasonlatos a hétköznapi tetováláshoz. Mint hagyományosan, ez esetben is festéket juttatnak tűszúrásokkal a bőr alá. Ez a festék azonban eltér a hagyományostól, bűverejű füveket, kivonatokat tartalmaz. Ez a keverék és a tetoválás mintája közösen hozzák létre a mágikus hatást.

A tetoválás több fázisú folyamat. Egyrészt meg kell vizsgálni a bőrfelszínt, hogy alkalmas-e a tetoválás befogadására (ehhez egy kis felületen próba-tetoválást végez a tetoválómester, melyet hét-nyolc óra múlva megvizsgál, eldöntendő, hogy lehetséges-e az adott Forma bevitele a bőrbe – ilyenkor a Játékmester dob egyet, ha a dobás eredménye 96-100%, akkor nem lehetséges a Forma elhelyezése – a bőr nem fogadja be a mágiát). Második lépésként el kell készíteni a festéket. Ehhez ritka fűvek, virágok és gubók kellhetnek, melyek nem mindig állnak a tetoválómester rendelkezésére – így néha hosszú utakat kell megtenni egy-egy komponensért.

Ha minden szükséges anyag a tetoválómester rendelkezésére áll, akkor elkészíti a festéket. Ez az őrlésből, keverésből és főzésből álló folyamat négy-öt órán át is eltarthat. S ha végre kész a festék, akkor kerülhet sor a Forma bőrbe illesztésére.

A Varázstetoválás jóval hosszadalmasabb, mint a hétköznapi tetoválás. Egy-egy mestermű elkészülése kilenc-tíz órán át is tarthat. A páciens nem érez jelentősebb fájdalmat, sokkal inkább a tétlenség, az egyhelyben töltött hosszú órák unalma terheli meg az idegeit. Érdekesség, hogy a fanyűvő mesterek a tetoválás során gyakran monoton hangon kántálnak. Van aki úgy véli, hogy ezért erősebbek az őáltaluk készített formák.

Szabályrendszer szempontjából a következőképpen működik a Varázstetoválás: három nyitott dobást kell dobni a tetoválómesternek a Forma létrehozása folyamán. Az első annak a megállapítása, hogy milyen ügyesen választotta meg az adott bőrtípushoz a megfelelő komponenseket, a második, hogy milyen jó festéket készített, míg a harmadik azt dönti el, hogy milyen maga a tetoválás. Természetesen mindhárom dobásba beleszámít a Varázstetoválás szakértelem-szint bonusza (Középföldé Szerepjáték 31. o. BT-4, Normál szakértelmek). A megkapott három eredményt össze kell adni. A Táblázatban meg kell nézni, hogy az adott értékhez mekkora szám tartozik, ez lesz az a bónusz, melyet a karakter a varázsforma hatására megkap (tehát ez módosítja majd későbbi dobásait).

Elsajátítás: a Varázstetoválás nem javasolt Szakértelem Játékos-karakterek részére. Ennek két főbb oka van: egyrészt egy-egy Forma elkészítése több óráig is eltarthat (ellentétben más

Varázslói Szakértelmekkel), másrészt Középföldе civilizáltabb népei (feltehetoleg közülük kerülnek ki a karakterek) nem ismerik ezt a „sámánista" tudományt.

Ennek ellenére természetesen mesélői engedéllyel lehetséges, hogy egy karakter rendelkezzen a Varázstetoválás szakértelemmel.

A tetoválás ára: Egy-egy forma elkészítéséhez, mint már írtam, gyakran ritka és éppen ezért méregdrága komponensek kelhetnek. Ez meghatározza a tetoválás árát is. Mielőtt azonban elkezdenénk pénzben gondolkozni, jusson eszünkbe, hogy Középföldе primitívebb népei (akik ismerik a Varázstetoválást), nemigen fogadnak el pénzt. A fanyűvők (akik igazi mesterei a művészetnek) egyáltalán nem használnak pénzt, a Dúnföldiek között esetleg lehet találni olyan mestert, aki pénzért is hajlandó dolgozni (az ilyenek általában kevéssé értenek a Varázstetováláshoz), míg az Erdei embereknek nem lehet annyi pénzt felkínálni, hogy elárulják Arawt titkait.

Mint látható, pénzért nem lehet igazi Varázstetováláshoz jutni. Ezt bizony csak ajándékként, jutalomként lehet elnyerni.

A tetoválás veszélye: Középföldén a varázslat-használat közismerten veszélyes, és ez áll a varázstetoválásra is. Általánosságban igaz, hogy a hatalmat adó Formák eltorzítják a jellemet, arra késztetik a viselőjüket, hogy a megnövelt, megerősödött képességét minél gyakrabban használja. A Tigrismancsformát viselő karakter agresszívebb, kötekedőbb lesz, a Füst-formát viselő hajlamosabb lesz másoktól tárgyakat elcsenni. Gyakori jelenség, hogy a karakter zárkózottabb lesz, fogékonyabbá válik a természet irányába, és ugyanakkor eltávolodik a civilizált világtól.

Több tetoválás egy személyen: egy személyen, karakteren egyszerre több tetoválás is lehet. Csakhogy, mivel a tetoválások befolyásolják viselőjük jellemét, reális határként azt mondhatjuk, hogy Játékos-karakteren kettőnél több Forma nem lehet. Elképzelhető olyan Nem-játékos karakter, akinek ennél több varázstetoválás díszíti a bőrét, azonban az ilyen személy teljesen kiszámíthatatlan, cselekedeteit a bőrén látható, egyre élethűbbnek, élőbbnek tűnő vonalak, minták irányítják.

Minta formák:

Csillagszem

Hatás: Célmágiára és az Észlelésre ad bónuszt.
Mintázat: az egyik szem körüli csillagábra.
Mellékhatás: a Fellépést csökkenti, méghozzá a kidobott bónusz harmadával (felfelé kerekítve). Azaz a karakter távolságtartóbb, látszólag bizonytalanabb lesz.

Füst

Hatás: módosítja a következő Cserkész szakértelmeket: Zárnyitás, Csapdasemlegesítés.

Mintázat: a kézfejről induló füstminta, mely végigfut az ujjakon egészen a körmökig.
Mellékhatás: a Füstforma viselője könnyen enyveskezűvé válhat, ha nem figyel magára, és nem küzd a minta káros hatása ellen.

Halpikkely

Hatás: módosítja az Úszás szakértelmet.
Mintázat: a koponyát és a nyak oldalsó részét beborító pikkelyeket mintázó tetoválás.
Mellékhatás: egyrészt a karakter teljesen megkopaszodik, másrészt halkszavúbb, szótlanabb lesz.
Megjegyzés: könnyebben tetoválható Forma, éppen ezért a Táblázatban, a három dobás eredményéhez hozzáadhatunk még 30-at, mielőtt leolvasnánk a Forma bónuszát.

Medve

Hatás: az Erőbónuszt növeli a táblázatban meghatározott érték felével.
Mintázat: egy ágaskodó medvét ábrázol, melynek lábai a has alsó részén, melle és feje a mellkason helyezkednek el. Széttárt mancsai felfutnak a váll elülső részére.
Mellékhatás: a karakter „mackósabb" lesz. Mozgása és reakcióideje lelassul. Azaz Ügyessége csökken, az Erőt módosító bónusz harmadával (felfelé kerekítve). Mindemellett a karakter nyugodtabb, megfontoltabb lesz, megnő az étvágya, és több alvásra lesz igénye.

Tigrismancs

Hatás: az ökölütésre (harcművészet) és Mászásra ad bónuszt.

Táblázat – A tetoválásból származó bónuszok

A három nyílott dobás összege	A tetoválás által megszerzett bónusz
-50% alatt	-10% (átokként működik)
-49%-50%	nincs mágikus hatás
51%-150%	+10%
151%—350%	+15%
351%—450%	+20%
451%—600%	+25%
601% felett	+30% (maximális bónusz)

Mintázat: az alkarra és a kézfejre tetovált tigrismancs. Ütés közben úgy tűnik, mintha maga a mintázat életre kelne.
Mellékhatás: a karakter agresszívabb lesz. Hajlamossá válik arra, hogy az öklével gondolkozzon.
Megjegyzés: a kezet elfedő fémkesztyűben elveszti hatását a Tigrismancs Forma. Akár a Halpikkely, a Tigrismancs is egyszerű Forma, szintén 30-at hozzáadhatunk a három dobás összegéhez, mielőtt meghatároznánk a végleges bónuszt.

Tölgy

Hatás: egészségbónuszt növeli a táblázatban meghatározott értékkel.
Mintázat: a hátgerincen elhelyezkedő tölgy, melynek legfelső ágai felfutnak a váll hátsó részére.
Mellékhatás: a karakter szótlanabb lesz, befelé fordulóbb, rossz esetben közönyössé válik. A karakter Fellépése csökken a kidobott bónusz harmadával (felfelé kerekítve).

Villám

Hatás: bónuszt ad a következő Mozgási és Manőver Szakértelmekre: Páncél nélkül, Könnyű bőrpáncél, Nehéz bőrpáncél.
Mintázat: a combok külső felére tetovált villámok.
Mellékhatás: a karakter indulatos, hirtelen haragú, forróvérű lesz. Képtelenné válhat arra, hogy egy helyben üljön.
Megjegyzés: ez a Forma a legritkábbak közül való – a fanyűvők nem éppen kiváló futók, ezért nem is tartják sokra a rohanást.

Az itt felsorolt Formákon kívül még számos egyéb létezhet. A Játékmester kitalálhat újakat is. Ezek adhatnak bónuszt szakértelmekre, mentődobásokra vagy tulajdonságokra.

A varázstetoválás szakértelem természetesen más szerepjátékban is alkalmazható. Például az AD&D-ben a Tigrismancs csökkentheti a THAC0-t, a Füst növelheti a tolvajok zárnyitás és csapdakeresés/eltávolítás képességének százalékait.

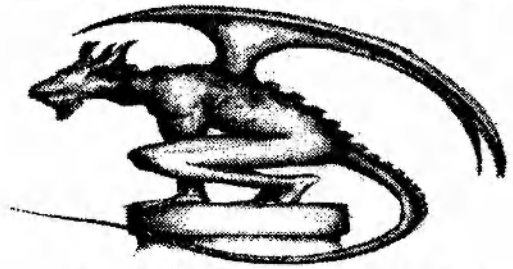
Cziráki Gergely ötlete alapján írta: -mm-

HÍREK

Ebben a hónapban nem angol nyelvű érdekességekről írunk. Az ehavi hírek a várható magyar MERP kiegészítésekről szól. Elsőként a *Mordor kapui* jelenik meg. A füzet három kalandot tartalmaz, az elsőt kezdő karakterekkel játszhatják végig, a harmadikat már ötödik szintűek. A kalandok Ithiliában játszódnak, egy új ork fajt, a scara-haikat kell megakadályozniuk a játékosoknak abban, hogy uralják a vidéket. A füzet nemcsak kalandokat, de a Ithilia teljes leírását is tartalmazza. Ezek után a hasonló kalandgyűjtemények látnak majd napvilágot. A *Vész a Rhún tengeren*ben Középföldé hatalmas beltengerén várnak kalandok a játékosokra. Ebben is több szintű kalandok találhatók majd, a vidék leírása mellett. Várható még a Peralgiri kalózok is, itt a Gondor ellen támadó kalózokkal szállhatnak szembe a bátor hősök. Külön érdekesség, hogy ezeket a kalandokat nemcsak a MERP-hez, de más rendszerekhez, akár az AD&D-hez is fel lehet használni.

⌖ ⌖ ⌖

A Sárkányszívroham időpontja megváltozott:
Július 8—10.



Bp., V. Kossuth L. u. 4. (a galérián)
A Ferencziek terén, a metrotól 1 percre.

Magyar és angol nyelvű szerepjátékok, regények, magazinok, naptárak, kalandlapok, poszterek, kockák, figurák, művészeti albumok.

+ meglepetés: Sega gépek, játékok, kiegészítők, PC-s játékok, joyok, mouse-ok és C-64-es felszerelések.

nyitási akció: extra olcsó árak!!!!

telefon: 118-58-94

Rejtvény

Legutóbbi rejtvényünk nyertesei: **Ifj. Juharos Péter** (Spell Law) és **Urbán Tamás** (10 ingyenforduló a TF-en). Gratulálunk.

Hagyományainkhoz híven, rejtvényünk megfejtése J. R. R. Tolkien: A Gyűrűk Ura c. regényéből merít. „... Halljátok szavamat barátaim: Toma előbb itt volt, mint a folyó és a fák; emlékszik az első esőcseppre és az első makkra, előbb taposott ösvényeket, mint a Nagyok népe, és látta, mikor megérkeztek a Kicsik. Előbb itt volt, mint a királyok, a sírdombok és a buckamanók. A tündék még nem költöztek el nyugatra, és a Tenger még nem zúdult fel, amikor Toma már itt volt..." A gondolat befejezését a rejtvényben olvashatjátok.

A szerencsés megfejtők nyerhetnek egy Cyberpunk alapkönyvet és 10 ingyenforduló a TF-en.

Egyébként a múlt hónapban közölt rejtvénynek nyereménye egy Complete Wizard's Handbook és 10 ingyenforduló a TF-en.

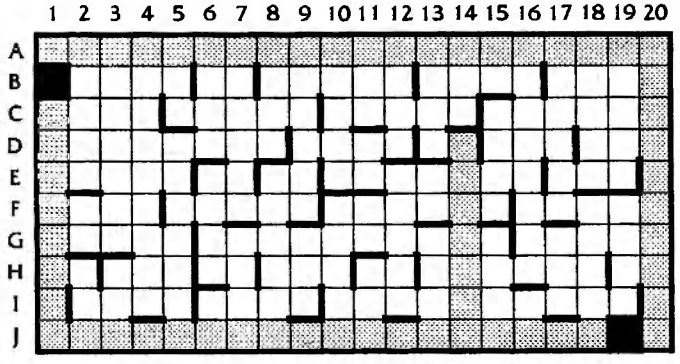
A rejtvényt készítették: *Berger Hanna és Vöröss Ferenc*

VÍZSZINTES SOROK

A. Az idézet első része
B. Abba az irányba -- Molibdén vegyjele -- Nem terheli -- Közel, angolul -- Tó a volt Szovjetunió területén
C. Egyik egyetemünk -- Cukrászati termék -- Kínai bölcselő, filozófus -- Város a Fülöp-szigeteken.
D. *A fenti idézet ezen a helyen hangzott el* -- Ez a sárkány nem él Középföldén -- Házi feladat -- The .... -- Szögletes német betűfajta
E. Nem szabad -- Azonos betűk -- A Jupiter egyik holdja -- Előkelő épület -- Ideszállít -- Az idő jele
F. Világűr, levegő -- Valakinek a pártfogása -- Méreg -- Mely időtől fogva
G. Dél-indiai dravida népcsoport -- *A D. sorban megfejtendő terület folyója* -- Az áramerősség mértékegysége
H. Mértékegységrendszer -- .... Gyula, drámaíró -- Névelő -- Teniszműszó -- Francium vegyjele -- Bánatos alaphangú költemény -- Folyadék
I. Az egyik égtáj -- Futóhomok-halom -- Kivágott fa maradéka -- A szárazföld vége -- Gauss
J. Az idézet második részének folytatása -- Jód vegyjele

FÜGGŐLEGES SOROK

1. Személyes névmás -- Az idézet második része
2. Polinéziai nép -- Tantál vegyjele -- Hozzám
3. Intelligencia -- Jegel
4. Egyszólamú egyházi ének -- Amper
5. Súlymérték -- Lehetőségem
6. Szerelemisten -- Fotótechnikai cég -- Személyes névmás
7. .... Teri, színésznő -- Kergetsz
8. Födém -- Borzalom
9. Fundamentumot készít -- *Híres hobbit-nemzetség* -- Bór vegyjele
10. Nyílászáró -- Norvég női név
11. Amerikai titkosszolgálat -- Ettől nem látod az erdőt! -- Feszítőeszköz -- Élesít
12. Csavar -- Színes német újság -- Nitrogén vegyjele
13. Angol hosszmérték (hüvelyk) -- Közvetlen megszólítás -- Monda
14. Farmermárka -- Az idézet harmadik része
15. Éneklő szócska -- Amelyik -- Megerőltetésből származó betegség
16. *Asszonya volt annak, akitől idézünk* -- Olasz folyó
17. Az indiai történelem egyik nagy alakja -- .... Farrow, színésznő -- Római ötvenes
18. Zéruspont -- Művészeti irányzat
19. Tengeri „útonálló" -- Dús idomú
20. Az idézet első részének folytatása



KISS LÁSZLÓ GRAFIKÁJA

HOLDBÁZIS

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

BÍBORHOLD

szerepjáték bolt

Nyitás: 1994 július 4.

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

BÍBORHOLD

Kereskedőknek nagykereskedelmi árakat biztosítunk