120 FT

BÍBORHOLD

FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK MAGAZIN 1994. AUGUSZTUS • III. ÉVFOLYAM 8. SZÁM

PLANESCAPE

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

ÁRNYÉK-MAGYARORSZÁG

TANÁCSOK VÁNDOROKNAK

HOGYAN TERVEZZÜNK VÁROST ?

2349

YE BOOKE OF MONSTRES

The Aniolowski Collection, VOLUME I

FOR Call of Cthulhu All Eras

NEW NIGHTMARES FOR CALL OF CTHULHU

Scott David Aniolowski
with Rodell Sanford and John Snyder

TARTALOM

Hogyan játsszunk vándort? 2
Tippek és trükkök

A Bölcs Tanácsai 5
Sylva Theomer, a bölcs válaszol kérdéseitekre

Galéria 6
Demons 1&2, Cthulhu kiegészítők, First Quest, Planescape

A Yuggothi Nagy Kapu 10
Call of Cthulhu modul

Levelezés 14
Újabb pótnfaci a kedvelt sörrovatban!

Az álom véget ér 15
Novella

Árnyékmagyarország 18
Üdv az árnyvilágban!

Illuzionista Lich 22
Új szörny

Mitológiai ABC 24
A farkasember

Setét Patkány naplója 26
„Elegem van a csapdákból!"

A barlangtó titka 28
MERP modul

Hogyan tervezzünk várost? 31
Tanácsok mesélőknek

Tibet 34
Vallás és mágia a világ tetején – II. rész

Rejtvény, hírek 36

BIBORHOLD
fantasy és szerepjáték magazin
III. évfolyam, 8. szám, 1994 augusztus — Megjelenik havonta

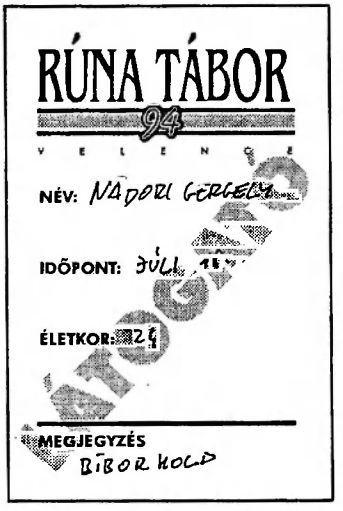
Főszerkesztő: Massár Mátyás
Vezető szerkesztő: Nádori Gergely
Szerkesztő: Kodaj Dániel, Tihor Miklós
Grafikai szerkesztő: Szigeti Sándor
Tördelő szerkesztő: Prekop László
Lapmanager: Szegedi Gábor
Kiadja: a Budapest Business Kft. 1072 Budapest, Nagydiófa utca 5
Tel: 268-0170, 268-0319, 268-0320; Fax 121-3797
Grafikák: Csiráki Gergely, Fischer Tamás, Mátéfy Szabolcs
Külső borító: Larry Elmore, copyright FASA Corp.
Készítette: Franklin Nyomda és Kiadó Kft. **Felelős vezető:** Győri Géza
Megrendelhető a Budapest Business Kft. címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál. Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben. Terjeszti a Magyar Posta és az alternatív terjesztők.
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, a First Quest, Planescape a TSR Inc., a Shadowrun a FASA Corp., a Call of Cthulhu a Chaosium Inc., a Túlélők Földje a Beholder Bt. védjegye.

Szerkesztői üzenetek

Szokásainkhoz hűen jubileumi számhoz értünk. Ez a huszonegyedik számunk. A huszonegyesnek számmisztikailag igen fontos jelentősége van, hogy mást ne mondjak, egyenlő háromszor héttel.

Az elmúlt egy hónapban sok fontos és nagyszerű dolog történt. Megnyílt és üzemel a Holdbázis, a Bíborhold szerepjátékboltja. Reméljünk mind árainkkal, mind kínálatunkkal elégedett minden vásárlónk és minden olvasónk. Lezajlott az első jeles esemény is a Holdbázisban, Tihor Miklós tartott bemutatót a Középföld szerepjátékból, nagy sikerrel. A kalandot, melyet elmesélt, elolvashatjátok mostani számunkban.



Eleget téve a Rúna szerkesztősége meghívásának, csapatunk néhány tagja ellátogatott a velencei (a közelebbi Velencéről van szó) Rúna táborba. Tanulságos beszélgetést folytattunk a tábor résztvevőivel és a Rúna szerkesztőivel. Kiderült, hogy nem csak nekünk van elegünk abból, amit Rúna–Bíborhold háborúságként kezdenek emlegetni, hanem mindenki másnak is. Reméljük, mindenkinek sikerül túllépnie vélt és valós sérelmein és végre mindkét lap foglalkozhat avval, ami mindnyájunkat legjobban érdekel, a szerepjátékkal. Mindkét lap szerkesztői megígérték, hogy addig nem foglalkoznak a másikkal, amíg az nem ír rosszhiszeműen róluk.

Egy dolog tagadhatatlan, egyre szélesebb körben terjednek a szerepjátékok hazánkban. Ha minden jól megy, ebben a hónapban már két szerepjáték kiadvány is megjelenik: A Mordor kapui MERP modul és a Csillagok háborúja magyar kiadása.

Lássuk, mi minden érdekességet találhattok a mostani számban! Folytatódik az Árnyékmagyarország leírása, ezúttal Zalába látogatunk el. Az AD&D játékosai és mesélői is olvashatnak valamit, ami nekik szól. Az előbbieknek vándorokról szóló írást, az utóbbiaknak a városok tervezésével foglalkozó cikket ajánlhatjuk. Természetesen ebben a számban is van MERP modul és a Call of Cthulhu rajongói is végigretteghetnek egy történetet. A Galéria minden eddiginél hosszabb, szót ejtünk a legfrisebb AD&D és Call of Cthulhu kiadványokról és a *Mayfair Games* Demons sorozatáról. Hiába kínálunk nagyon sok mindent, valaminek mindig kevesebb hely jut, ezt e hónapban a novellák szenvedték meg. Reméljük azonban, hogy az az egy tetszeni fog mindenkinek.

Végezetül jó olvasást, jó szórakozást és sok-sok játékot kívánok mindenkinek!

A vezető szerkesztő

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 mesélő feladata, hogy elhelyezze a játékosok karaktereit egy – általában kitalált – világban: például elmondja nekik, hogy karaktereik Brí városának kocsmájában ülnek. Ezután a játékosok akaratuk szerint irányíthatják a karaktereket a mesélővel való kommunikáció során. Mondhatják például, hogy „megkérdezem a kocsmárostól, ki az a félszemű a szomszéd asztalnál", vagy „mikor a csuklyás fickó kimegy, utánalopakodom", vagy „szóba elegyedem a helyiekkel, hogy mik a legfrissebb hírek"; a mesélő pedig ennek megfelelően válaszol: elmondja, mit felel a kocsmáros; mit lát a karakter, 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 valóság elemeinek (a harc, a mágia, a karakterek képességeinek) minél pontosabb szimulálása, általában kockadobások felhasználásával.

Hogyan játsszunk vándorral?

Először is, elnézésedet kell kérnem, hogyha nem AD&D-t játszol. Tudom, hogy a vándor (kósza, nyomkereső, felderítő) szinte minden klasszikus szerepjátékban előfordul – viszont én csak AD&D-ben alakítottam vándor karaktert, azt viszont hosszú évekig.

A cikk megírásával az a nem titkolt célom, hogy mindazok számára tippeket adjak, akik vándorral játszanak, és egy kicsit ügyetlennek érzik magukat, vagy szeretnének ugyan vándorral játszani, de még bátortalanok, vagy akik eddig azt gondolták, hogy a vándort másoknak találták ki. Megnyugtatlak, ha ezek bármelyike rád nézve igaz, elegendő információt fogsz találni ahhoz, hogy előrelépj a fentieket illetően.

Az AD&D-ben a vándor tulajdonképpen többkevesebb misztikus képességgel felruházott fegyverforgató *(Warrior)*: képzett vadász, tapasztalt erdőjáró, kiváló nyomolvasó és a növények-állatok ismerője. Hadseregek előszeretettel alkalmazzák felderítőként, a druidaszövetségek pedig testőr-harcosként – így nagyon könnyen beilleszthető már létező helyszínekre és kalandok sorozataiba.

Mielőtt rátérnék a tényleges játékismertetésre, úgy gondolom, szót kell ejtenem az AD&D-ben fellelhető olyan eshetőleges szabályokról *(Optional rule)*, amelyek alkalmazása – vagy éppen mellőzése – a vándorral való élvezetes szerepjátékot tönkreteheti. (Gondolom, az világos előtted is, hogy a kósza sokkal inkább szerep- és jellemjátékra alkalmas, mintsem mérhetetlen hatalom birtokosának a megformázására.) Ha DM vagy, és az opciókra tett kijelentésemet komolyan veszed, vagy egyetértesz vele, légy szíves – ha eddig nem tetted volna még meg –, alkalmazd az itt felsorolt kiegészítéseket:

1) vezesd be a szakértelem *(Proficiency)* rendszert és a megterheltség *(Encumbrance)* figyelembevételét 2) az intelligencia nyelvtanulási pontjait engedd nemfegyveres szakértelmek *(Non-weapon proficiencies)* „vásárlására" költeni 3) tekintsd úgy, hogy minden vándor foglalkozása *(Secondary skill)* valaha vadász *(hunter)* volt, ezért szakértelem-pont *(Slot)* elköltése nélkül ért tűzrakáshoz *(fire building)*, nyúzás-húsdaraboláshoz *(butchering)*, alapvető erdő-, állat-, és növényismerethez *(base wood, animal & plant lore)* 4) a vándor a szakértelmeket NE a varázsló *(Wizard)*, hanem a lelkész *(Priest)* készletből választhassa (u.i. egy kósza sokkal inkább gyógynövényhez *(herbalism)* és alapvető gyógyászathoz *(healing)* ért, mintsem a drágakövek megmunkálásához *(gem-cutting)* vagy a mérnöki tudományok *(engineering)* gyakorlásához) 5) ha alkalmazod a kasztok kiegészítő kézikönyveit *(Complete Handbook)*, a vándort tekintsd harcosnak *(Fighter)* olyan harci stílusok esetén, ahol ez értelemszerű – viszont követeld meg a könnyű páncélzat *(light armour)* viselését ezek alkalmazásához! Én beleértem ebbe a másodkezes *(two-hander)* és a kétkezi-fegyveres *(two handed)* harci stílust, ill. a kétkezességet *(ambidexterity)* – ezzel együtt elutasítom a pajzsharcot *(parrying)* és a közelharc-fegyverre való különleges felkészítést *(melee weapon specialization)*. Ha nem engeded ezek alkalmazását, akkor apróbb előnyök megadásával ellensúlyozd a harcosok nyilvánvaló előnyeit.

A vándor igazi lehetőségei abból adódnak, hogy fegyverforgató. Mivel bármilyen páncélt felölthet, a harcban védetté teheti magát az ellenfelek éles karmai, fogai és fegyverei ellen. Tetszőleges fegyvert alkalmazhat – azon ritka kivételektől eltekintve, amelyek használata bizonyosfokú gátlástalanságot feltételez (pl.: fojtóhurok *(garrote)*). Harci adottságai a lehető legkedvezőbbek, és gyorsan fejlődnek – szintenként nő a találati esélye (THAC0), illetve idővel a körönkénti több támadás is a járandóságai közé tartozik. A speciális hatások elleni esélye (mentődobásai) eleinte ugyan gyengécske, viszont igen erőteljesen javul – a páratlan számú szinteken csökken 1-3 ponttal a szükséges dobásérték. Főleg a köpőfegyverek *(Breath Weapon)* elleni mentődobása alakul elképesztően jól, itt fordul elő minden második javuláskor a 3-as értékmódosító. A másfajta kedvezmények, amelyekkel élhetünk, a könnyű páncélzat viselésekor járnak: rejtőzködés (árnyékba rejtőzés – *Hide in Shadows)* és lopódzás (csendes mozgás – *Move Silently)* – ezek jobbára a természetes környezetben használhatóak, civilizált területeken feleződik az esély! A játék során rengeteg helyzet adódhat, amikor a kószánk kihasználhatja ezeket a lehetőségeit. Ne feledjük, egy felderítő-harcossal játszunk, ő nem feltétlenül az „üsd-vágd-nem-apád" *(Hack and Slash)* szakembere. Jó fedezéket adó terepeken (erdőben, sziklagörgetegek között, bozótosban) sok bosszúságot tud okozni az ellenfélnek egy rejtőzködő kósza íjász, vagy egy „láthatatlan" kósza által oltalmazott varázstudó.

A lehetséges nehézségeket leginkább az okozhatja, hogy a kósza előírt jellemmel rendelkezik: jó *(Good)*. Mindenekelőtt tiszteli az Életet – viszont a Rendhez (törvényesség – *Law)* tetszőlegesen viszonyulhat. Itt hívom fel a tisztelt játékosok figyelmét arra az apróságra, hogy a jellem több annál, mint a karakterlap „JELLEM" *(Alignment)* rovatába beírt adat. Sőt, attól is különbözik, hogy minden helyzetet megragadsz arra, hogy a környezetedben fellelhető semleges kalandozókat szapulod és unos-untalan segítesz mindenen és mindenkin. A jellembeli jóságot leginkább a türelem, a tolerancia, a csapatérdek figyelembevétele és a vérengzés mellőzése jelenti. A jók – ha társaik és a maguk élete veszélyeztetése nélkül megtehetik – mindenkor hajlandóak a könyörületességre, ami NEM jelenti a „Ne bántsuk szegény zombit, hadd éljen" típusú álszent szöveget. Például, könyörületes az, aki a magatehetetlen ellenfeleket inkább megkötözi, mintsem elvágja a torkukat. A kószák apróbb hiányosságát szerény varázstudó-képzettségük jelentheti, ha túlzott reményeket táplálunk ez ügyben. Később még úgyis fogok szót ejteni erről.

Feltéve, hogy a fentebb leírt öt pont igaz, lássunk egy stratégiát!

A vándorod egyik alapvető dilemmája az lehet, hogy – mivel bármelyiket felveheti – milyen páncélzatot viseljen, hiszen komolyabb vértet öltve különleges adottságai jórészét elveszti: képtelen lesz rejtőzködni, lopakodni és két fegyverrel hatékonyan harcolni. Ha pedig könnyű vértezetet visel, a harcban gyakorolhatja a látványos halál képességet. Én – bár ez nem mérvadó – a stílusos játékot szeretem. A vándor viseljen könnyű páncélt, pajzs helyett fegyvert használjon balkézben, osonjon, csap-

jon le lesből, meglepetésszerűen, távolról íjazon, közelharcban pedig küzdjön az első sorban. Egyszerű, ez a játék: a harcos harcol, a pap gyógyít, a tolvaj trükközik, a mágus pedig biztonságos helyről varázsol – mi kell még? Talán annyi, hogy dönts Te magad!

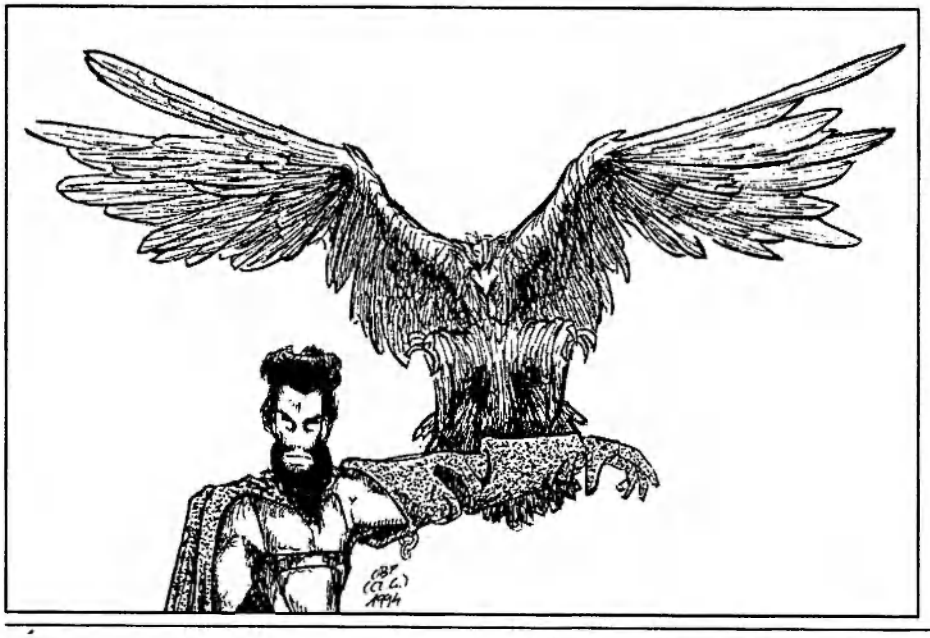
Álljon itt „elrettentő" tanulságul az általam megszemélyesített vándor leírása: Mivel szülei csecsemőkorában meghaltak, Gwanq erdejében nevelte fel egy féltünde vándor, környéken jól ismert remeteéletű erdész. Tizenöt évesen nevelője beadta a Kacagányosok Erődjébe, a közeli Swasshmardin hegyre, ahol 6 évi kemény munkával a mesterek igazi harcost és nyomkeresőt faragtak a tehetséges ifjúból. Elbocsátásakor beajánlották az Rëdniell Druidaszervezet vezetőjéhez. Ott kapta első küldetéseit...

Második szintbe lépve legfőbb ellenségemnek a dombóriást *(Hill giant)* választottam – gyakori, igen gonosz és (főleg alacsony szinten) iszonyúan veszélyes szörnyeteg. Hát, egynéhány meleg helyzetben igencsak jól jött ez a választás! Egyebekben pedig igyekeztem úgy játszani, hogy mindenkor elkerüljem a humanoidok felesleges mészárlását és a hatalommániás vérfürdőket, viszont a valódi szörnyekkel ritkán voltam elnéző. Nagyon ügyeltem arra, hogy a druidákat és azok szövetségeseit tiszteletben tartsam és a jó *(Good)* vagy törvényes semleges *(Lawful Neutral)* jellemű lényekkel barátságos viszonyba kerüljek. Többek között így lett a támogatóm egy ősöreg erdei barnasárkány, a Khaum kősivatag kőóriás *(Stone giant)* sámánja és a Rëdniell erdejében élő szent egyszarvú *(Unicorn)*. Bár anyagi javakkal nem segítettek, soksok információt és tippet kaptam tőlük.

Nyolcadik szintbe lépve varázslathasználóvá váltam, bár az Állati *(Animal)* és a Növényi *(Plant)* lelkész-szférák nem tettek a mágia mesterévé. A kedvenceim lettek a Körbenövesztés *(Entangle)*, a Varázsbunkó *(Shillelagh)* és az Barátság az állatokkal *(Animal Friendship)* az első, a Faformázás *(Warp Wood)* és a Beszéd az állatokkal *(Speak with Animals)* a második illetve a Rovaridézés *(Summon Insects)* a harmadik mágiaszintből. Közelharcban persze ritkán tudtam varázsolni – az első vonalban gyakran kaptam tockost vagy egy-egy sorozat Varázslövedéket *(Magic Missile)*. A varázslatok kiválasztásánál a legjobb minden esetben a konkrét körülményeket figyelembe véve dönteni. A sok támadó balgaság helyett – hiszen a valódi varázslathasználók úgyis tele vannak velük – jobb a hasznos trükköket felvenni imáinkba. Mindig jól jöhet egy „tolmács" (Beszéd az állatokkal – *Speak with Animals)* vagy egy „állatbarát" (Barátság az állatokkal – *Animal Friendship)*, ha nincs a csapatban igazi druida. Ajtókon való áthaladáskor hasznos lehet, ha egy Faformázás *(Warp Wood)* varázslattal megkönnyíjük a zárlakatos specialista (értsd: Csavargó kasztú) kolléga dolgát. Olyankor, ha lesből kívánjuk „köszönteni" az ellenfél sámánját – aki esetleg egy mágikus üzenettel hívhatna segítséget –, egy Rovaridézés *(Summon Insects)* feltartja annyi ideig, amíg ütőtávolba érünk. Menekülésekor néha elsüthető egy-egy Növénynövesztés *(Plant Growth)* vagy Körbenövesztés *(Entangle)* – ha sikerül, jelentős előnyhöz juthatunk általuk.

Csak utalok a varázslóknak szóló cikkre, amelyben az F-fel kezdődő és airlight-ra végződő nevű (fél)isteni mágus azt tanácsolta: készülj minél sokrétűbben! „Jobb a meglepetést okozni, mint elszenvedni" – mondta egy valaha élt hatalmas bölcs. Szerintem igaza volt.

Tizedik szinten megtörtént az „ÁTTÖRÉS": végre csatlakozott hozzám néhány önkéntes lény. Egy ifjú druida, egy gnóm trükkmester, egy tünde harcos egy félvad tigris és legvégül egy hippogriff szaporította amúgy eléggé néptelen személyes táboromat. A gnómot és a tündét gyorsan – de nem minden nehézség nélkül – az első csata után rábeszéltem arra, hogy maradjanak a druidák táborában, és ott tegyék hasznossá magukat. (Az ellenség szinte lelépte szerencsétleneket...) A tigris hamar bevált, bár az éjszakai táborőrzésen kívül másra nem mutatott hajlandóságot. Nagyméha hozott némi envinivalót, de a simogatást rosszul tűrte. A hippogriff volt a legkeményebb dió – kétszer léptem szintet, mire a hátára engedett. Tényleg klassz fickó, csak kissé vérengző alkat. A hozzád csatlakozó követőket a véletlen fogja meghatározni, így kár azon bánkódnod, hogy jobb is lehetett volna. Használd ki inkább a meglévők erejét. Egy kevéssé hatékony társ kevésbé feltűnő is – ebben áll a legnagyobb haszna. A vadállatok (farkas, nagymacska) többsége alkalmas (vagy alkalmassá tehető) arra, hogy vigyázzon a táborra, lovakra, egyéb felszerelésre, vagy végezzen felderítést idegen terepen. A többkasztú *(multiclass)* humanoidok némelyike hasznos képességekkel gazdagíthatja a csapatokat, sőt, az ember követők között igazán erősek is akadnak. A legerősebb segítőtársakat – minden kétséget kizáróan – a ritka szörnyek *(brownie, hippogriff, pegazus, ent)* közül kaphatod. Néhányuk kiváló harci adottságú, mások repülő hátasként válnak be, a többiek pedig mágikus képességek birtokosai. Becsüld meg őket – adott esetben ez pont azt jelenti, hogy a saját érdekükben tartsd távol őket a keményebb dolgoktól.



Menet közben derült ki, hogy darálthússá és koporsótöltelékké válásomat egy jó páncéllal kell megelőznöm. Jól jártam, hiszen 2. szinttől kezdve a fődruida által készített bőrpáncélzatokat viseltem – keményített bőrként *(hide)* védtek és csak egy bőrvért *(leather mail)* hátrányait adták. Hamar világossá vált az is, hogy – vándor ide, vagy oda, bizony – a szörnyek között csak a jó fegyver vág rendet időben.

A varázstárgyak szorgalmas gyűjtögetése alól én sem voltam kivétel. A jó DM persze gondoskodik arról, hogy a tárgyak csak tárgyak maradjanak. A lényeg a karakter és az általa kialakított játékhelyzet.

Már a fenti cikk befejezése után jutott kezembe a Vándorok kézikönyve *(Ranger's Handbook)*. Számtalan jó ötletet ad a vándoroknak. Igazi ínyencségeket kínál. Külön kellemes, hogy az opcionális szabályok közül azt használod fel és azt hagyod ki amelyik neked tetszik. Néhány a kínált módosítások közül:

Minden vándornak van ún. elsődleges tereptípusa *(Primary Terrain)*, amelyet a legjobban ismer. Ez lehet olyan környezet, amelyekben felnövekedett vagy kiképződött, illetve olyan, amelyet otthonának tart.

Opcionális szabály: terepspecializáció *(Terrain Specialization)*, amely azzal jár, hogy a specialista MINDEN olyan szakértelme +2 járulékkal nő ezen a terepfajtán, amely függ a terepviszonyoktól (például: nyomkövetés), illetve a más terepeken –2 büntetés sújtja a hasonló szakértelmeket. Kilenc terepfajta létezik: víz (*Aquatic*, ez tovább bontható), sarkvidék *(Arctic)*, sivatag *(Desert)*, erdőség *(Forest)*, dombság *(Hill)*, dzsungel *(Jungle)*, hegység *(Mountain)*, síkvidék *(Plain)* és mocsár *(Swamp)*.

A nyomkövetés kissé finomítva szerepel a 2. fejezetben, erről nem kívánok részletesen beszámolni. A lényeg az, hogy a magasabb szintű

kószák a nyomokból egyre több járulékos információhoz juthatnak (a nyomot hagyó lény, annak alfaja, száma, mérete és kora, iránya, a nyom keletkezési ideje, a lény egészségi állapota, esetleges lovasa, stb...), illetve képesek a saját nyomaikat eltüntetni (–5 büntetés az őt követőknek).

Ugyanitt néhány alapvető információ szerepel a lopódzásról és rejtőzködésről is.

Ezeknél értékesebb a személyes ellenségfaj *(Species Enemy)* kapcsán megemlített néhány dolog. Nem véletlenül írtam személyes ellenséget, mivel a könyv is azt sugallja, hogy a vándor élettörténetéből következzen ez a faj. Például úgy, hogy az ellenséges faj tagjai ölték meg a vándor barátját, testvérét vagy a faluja lakóit, esetleg egy gyermekkori trauma hatására válhat ilyenné, vagy a vándor hadura vagy királya vezényelte őt fiatalkorában a lények által lakott területre, ahol a munka személyes vérbosszúvá fajult. Az ellenséges fajt a vándor elképesztően gyűlöli, olyannyira, hogy megfontolások nélkül is hajlandó elpusztításukra indulni, természetesen NEM mindenféleképpen. Például, gondolkodás nélkül nekiesik ez ellenfelek közül a személyes ellenségnek attól függetlenül, hogy a partinak egy más választás hasznosabb lenne, de nem ugrik le egy feneketlen szakadékba utána. Vagy, inkább megment egy segítségre szoruló csapatot, mintsem az ellenséget csapja agyon – ez ráér azután is, ha a csapat biztonságba került.

Figyelemre méltók a vándoroknak való készletek *(kits)*. Csak a legérdekesebbek:

Solymász – Csak madárfélék a követői. Induláskor is van már egy idomított sólyma.

Erdőjáró – Igazi Robin Hood. A szegénylegények vezetője, a gazdagok ostora. Bónuszokat kap az árnyékban rejtőzésre, csendes mozgásra és az álruhák viselésére.

Növénylény – Lassan növénnyé váló vándor. Bőre megkeményedik, képes fotoszintetizálni, gyökeret növesztve gyógyulni.

Igazságkereső – A legmisztikusabb a vándorok közül. Harci adottságai erősen korlátozottak, viszont 4. szintű varázslatokat is képes használni.

Külön szabályok vonatkoznak a humanoidok által játszható fél-vándorokra, az állatokkal való empátiára, a követő állatok idomítására. Bőven találhatunk új szakértelmeket is (útjelzés, állatgyógyászat stb.).

Sok sikert kívánok minden leendő és gyakorló vándornak az élvezetes játékhoz!

- *Wick* -Természetesen forrásul most is J. R. R. Tolkien „A Gyűrűk Ura" című

A Bölcs tanácsai

A mostani alkalommal néhol hanyagolni fogom a kérdéseket feltevő olvasók nevét. Ennek két oka van: a szerkesztőségben a borítékok elkavarodásának mértéke meghaladta a kritikus pontot. A másik ok, hogy ezek a problémák, amelyeket – reményeim szerint – le fogunk küzdeni, nem egyetlen olvasótól származnak, hanem globális gondot jelentenek kis hazánk fantasy rajongói között.

■ A első ilyen a fegyveres specializáció. Hogy is működik? Terjengenek legendák, de ki tudja, mi az igazság...

A specializáció annyit jelent, hogy a harcos mesteri módon bánik az adott fegyverrel. Sokkal többet gyakorolt vele, amennyiben teheti, csak ezt a fegyvert használja. A harcos elvileg bármikor dönthet úgy, hogy specializálódik egy fegyverre, de a mesélő ezt korlátozhatja, ha a harcos nem használta eleget azt a fegyvert.

Fegyverrel specializálódni csak harcosok *(fighter)* képesek. Lovag vagy kósza nem specializálódhat. Kevert osztályú *(multi-class)* harcosok szintén nem használhatják ki ezt a lehetőséget. A karakter élete során csak egyetlen fegyvert választhat. Kivétel ez alól például a Dark Sun világban élő gladiátor. Kétszeresen is kivétel, hiszen nem „tiszta" harcos. Ők *minden* fegyverhez értenek képzettség-pont elköltése nélkül, és ha mégis ráköltenek pontot, az már specializációt jelent. Korlátlan számú fegyverre lehetnek specializálva.

Ha a harcos úgy dönt, hogy specializálódni akar egy fegyverre, extra *fegyveres* képzettség-pontot kell ráköltenie. Közelharcban használatos fegyverekre, valamint számszeríjra egy pontot kell még költeni. Íjakra kettőt. Természetesen először ki kell tanulni az adott fegyvert, és csak azután lehet specializálódni, tehát például a rövid kardra kettő, a hosszú íjra három pontot kell felhasználnia.

A specializáció előnyei: közelharcban a harcos kap egy támadás és két sebzés bónuszt. Ehhez hozzájárul az esetleges mágiából vagy erőből adódó támadás- és sebzésmódosító.

Íjaknál és számszeríjaknál ezt másképp oldották meg. Létrejön egy új távolsági kategória: a közvetlen közeli távolság. Ez íjnál 6—30 láb (2—10 méter), számszeríjnál 6—60 láb (2—20 méter). Ha az áldozat ilyen távol van a mesterlövésztől, akkor kettővel javul a támadás-dobás (a sebzés nem módosul). Ráadásul ha van előkészített nyílvessző, felhúzott íj/számszeríj, akkor a kezdeményezéstől függetlenül elsőként lőhet a harcos. Sajnos arról sehol nem találtam utalást, hogy mennyi a többi lő- és dobófegyver (kés, gerely, dobótű stb.) közvetlen távolsága. Javaslom a rövid távolság felét/háromnegyedét.

A közelharci és a távolsági fegyverekkel való körönkénti támadások száma is változik. Erről egy táblázatot is mellékeltem. Ez alól kivételek az íjak, ezekkel minden esetben két lövés adható le, specializációtól és szinttől függetlenül. A 3/2 jelentése annyit tesz, hogy az első körben egyet, a másodikban kettőt, az 5/2 jelentése, hogy az első körben kettőt, a másodikban hármat támadhat a harcos. A második és az utána következő támadások a kör végén zajlanak le.

Azok a varázslatok, amelyek a körönkénti támadások számát is befolyásolják (Gyorsítás *(Haste)*, Lassítás *(Slow)*), kissé bonyolulttá teszik a játékot. Ha duplázódik a támadás, kettővel kell beszorozni az eredeti értéket, majd egyszerűsíteni kell. Például a 3/2-ből 3 lesz, tehát egy felgyorsított első szintű specialista körönként háromszor támad. Lassításnál a nevezőt kell duplázni. 3/2-ből 3/4 lesz, ami annyit jelent, hogy négy kör alatt három támadás adható le. Vagyis az első körben nem támad, majd a következő háromban egy ütés adhat.

Az ügyes tápolók azonnal kiszúrják, hogy egy 13. szintű, dobótűre specializált harcos körönként 12-szer támad, és ha beszerzett egy ogár-erő kesztyűt (+6 sebzés), és a dobótűkre E típusú (azonnali, halál/20) mérget ken, akkor az 12d3+312 körönkénti sebzést jelent, ha az összes mentődobása sikeres az áldozatnak. De amelyik mesélő ezt megengedi, akkor az meg is érdemli.

SPECIALISTA HARCOSOK KÖRÖNKÉNTI TÁMADÁSA:

A harcos szintje	Közelharci fegyverek	Könnyű számszeríj	Nehéz számszeríj	Dobótőr	Dobótű	Más lövedék (nem íj)
1—6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7—12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13+	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

■ Egyszer már leírtam, hogy az életerő *(hit point)* nem azt jelenti, hogy a karakter 5—10 kardot átszúrhat magán, és semmi baja nem lesz, hanem azt, hogy ennyire ügyesen el tud hajolni a fegyverek elől. Ekkor persze jogosan kapom a kérdéseket, hogy például egy varázsló miért kap csak 1d4 hit pontot szintenként 1d10 helyett, hiszen ő is részt vesz a csatákban, ő is tanulja a védekezés tudományát. Erre frappáns magyarázatot eszeltem ki: ahhoz, hogy egy varázsló második szintre lépjen, 2500 tapasztalati pontra van szüksége. Ez annyi ismeretfejlődést jelent, ami magában foglalja, hogy megtudott néhány – a mágiával kapcsolatos – titkot, fogást, és némileg javult a fizikai harci ismerete. Olyan mágus osztályt is létre lehet hozni, akik 1d10, sőt 1d12 hit pontot kapnak szintenként, mert a harcot is gyakorolják, de akkor sokkal több tapasztalati pontot kell gyűjteniük. Új osztályok kidolgozásáról a Mesélők könyvének *(DM's Guide)* 22—23. oldalán találsz pontos leírást. Például egy olyan varázsló, aki 1d12-vel dobja az életerejét, 9. szint felett +3-at kap, 4450-nél lép második, 8900-nál harmadik szintre.

■ Régóta hányódik itt két kérdés:

A Tűzvédelem gyűrűje (Ring of Fire Resistance) véd-e füstmérgezés ellen?

Nagyon jó kérdés! A válasz egyértelműen nem, ezért nem is érdemes beszaladni egy égő házba, azzal a felkiáltással, hogy úgysem fogsz sebződni a lángoktól. Attól valóban nem, csak megfulladsz a füstben.

Valakiből eltesznek két adag élő szövetet, és az illető meghal. Ráolvasnak az egyik szövetre egy Klónozás (Clone) varázslatot, amitől az újra életre kel, de csökken az egészsége. Ha újra meghal, de a másik szövetre mondanak Klónozást, akkor mennyi lesz az egészsége, eggyel vagy kettővel kevesebb, mint az eredeti?

Az egészség azért csökken feltámasztásnál, mert távolodik egymástól a test és a lélek. Ha az egészség nullára csökken, akkor teljesen megszakad a kapcsolat, ezért nem lehet újra feltámasztást használni. Tehát nem a test gyengül, betegszik, hanem a lélek és a test szakad szét. Éppen ezért teljesen mindegy, hogy melyik szövetre mondják a Klónozást. Tehát kettővel lesz kevesebb az egészsége.

■ Válaszok Wágner Katának a MERP-pel kapcsolatban:

A nemestündéknek a legmagasabb tulajdonságukat a Fellépésre kell rakni, nem pedig a Fellépésüket cserélhetik el bármelyik tulajdonsággal. Nagy különbség!

„Az, hogy 3 erőpontom van, mit jelent?"

A 3 Erőpont azt jelenti, hogy naponta 3 első szintű vagy egy 1. és egy 2. szintű stb. varázslatot mondhatsz el. És igen, az erőpont szintenként nő, mindig az induló értékkel. 1. szinten csak 1. szintű varázslatokat használhatsz a varázslatlistáidról.

„Hogyan lehet egy tulajdonság nagyobb, mint 100?"

Előélet lehetőségek felhasználásával.

„A védekezést hogyan kell kiszámolni?"

Az ügyesség bónuszod, az esetleges különleges képességed (előélet lehetőségek) és a védelmet adó tárgyaid (pajzs, varázspáncél plussza) összege a védelem bonusz. Pl. ha van pajzsod, és az ügyesség bónuszod +20, a védelem bonusz 45 lesz.

Úgy látom, a szakértelmek alkalmazása sem volt teljesen világos, ezért mondok egy példát. Tárgyhasználatod +20, tehát dobsz d100-at, és hozzáadsz 20-at. Újabb dobás nem szükséges, egyszerűen csak olvasd le az eredményt az MT-2 táblázat tárgyhasználat oszlopában (243. oldal).

„Az ÉP-k hogy nőnek?"

Minden szintlépéskor van lehetőség a testfejlettség szakértelem növelésére. Amennyivel (0–2) ezt a szakértelmet megnöveled, annyiszor dobhatsz d10-et, és ez adja meg, mennyivel nőtt az életpontod.

■ A Sárkányszív Rohamon kaptam egy kérdést a varázslisták tanulásával kapcsolatban:

„Varázsló karakterem 5 pontot kap szintlépéskor varázslatlistára. Ez azt jelenti, hogy elosztható ezt az 5 pontot mondjuk úgy, hogy 40% egy lista megtanulására, 40% egy másikra és 30% egy harmadikra?"

NEM. A 90. oldalon van leírva a szabály a varázslatlisták tanulására. Eszerint az FP-k nem oszthatók szét, 5 FP csak azt jelentheti, hogy egy listát 100%-os valószínűséggel megtanulsz. Ha egy szintlépéskor két varázslatlistát akarsz megtanulni, azt kizárólag egy módon érheted el: Más csoportokból hozol át FP-ket, és így 5-nél több áll rendelkezésedre a varázslatlisták fejlesztésére. Úgy az első 5 pontért biztosan megtanulsz egy listát, és a maradékért van még százalékos esélyed egy újabb listára. Példa: a pap karakter az előző szintlépéskor már megpróbálta megtanulni a Vér Útját (20%-a volt rá), de nem sikerült neki. Szintlépéskor kap 5 FP-t varázslatlistára, plusz a nyelvekre kapott két FP-t átkonvertálja egy varázslatlista FP-re. Úgy a Vér Útját további 4 FP elköltésével biztosan megkapja, és van még 40% esélye egy további varázslatlista elsajátítására. Még egy utolsó megjegyzés: Ha ki akarjuk zárni a véletlen szerepét a varázslatlisták tanulásában, javaslom a 219. oldalon található opcionális szabály használatát.

Sylva Theomer

GALÉRIA

DEMONS 1&2 - KIRÁNDULÁS A DÉMONOK VILÁGÁBA

Lehet, hogy a Mennyországban kedvezőbb a klíma, a Pokolban azonban jobb a társaság...

A Mayfair Games által az Advanced Dungeons & Dragons játékrendszerhez kiadott segédletek *(Role Aids)* közül kettő, a DEMONS és a DEMONS II igen szorosan kapcsolódik egymáshoz. A két gyűjtemény együtt meglehetősen részletes leírást ad a démonok által benépesített Pokolról *(Infernus)*. Mindkét csomag több, mint szörnygyűjtemény: a szörnykatalógusokon túlmutató részletességgel írja le a démonvilágot és az azzal kapcsolatos tényeket.

Az első csomag *(DEMONS)* három fő részből áll: a játékosok kezébe is való démonokkal kapcsolatos tudást tartalmazó kézikönyvből, a szörnyeket leíró lapokból és a játékvezető számára készített kötetből. A legtartalmasabb természetesen a játékmesteri rész. Ez a füzet tartalmaz egy alapos leírást a démonvilágról, tanácsokat a pokoli társaság szerepjátékba illesztéséhez, démonokkal kapcsolatos karakterosztályokat, varázslatokat és varázstárgyakat, egy turistakalauzt a Pokol bugyraihoz és egy mintakalandot, amely nyilvánvalóan démonok körében játszódik.

A Pokol lakosságának leírása igen részletes, a viselkedési szokásoktól a szerződési szokásokon keresztül kalandötletekig sokfélére kiterjedő. Megismerhetjük a Pokol szervezésének elveit; a Pokol és az istenek kapcsolatának hátterét, a démoni jelenlét megnyilvánulásait és az egyes démoncsoportok földi céljait.

A játékhoz szorosabban kapcsolódik a kiegészítéseket tartalmazó négy fejezet. Ebben a részben új karakterosztályokkal ismerkedhetünk meg: Démonirtó *(Slayer)*, Taumaturgista *(Thaumaturgist)*; karakterfajként megjelenik a fél-démon *(Half-Demon)*, új varázslatok és tárgyak kerülnek elő. Ezek többsége relikvia *(Artifact)*. Érdekesség a démoni hatalom által elérhető három, 13. (tizenharmadik) (!) szintű Ősvarázslat *(Archmagics)*. A nevük, kedvcsinálónak: Népirtás *(Genocide)*, Örökös Éj *(Eternal Night)* és Kisebb Világégés *(Lesser Apocalypse)*. Az alacsonyabb osztályú új varázslatok természetesen démonidézéssel, visszaküldéssel, védelemmel és kapcsolattartással foglalkoznak. Osztályuk szerint Pokoli *(Infernal)* varázslatként a Halottmágia *(Necromantics)* részét képezik.

A füzetben leírt mintakaland elég jól ír le egy mesét, amelynek során démonok által mozgatott események révén vezethető be a világ eddig ismeretlen oldala. A modul arra is alkalmas, hogy a bevezető leírások gyakorlati oldalát, a játékokba ültetést megfigyelhessük.

A DEMONS II nem újabb tárgyakat, szörnyeket és varázslatokat ad a mesélő kezébe. Arra irányul ugyanis, hogy az első gyűjteményben leírtakat kiegészítse ott, ahol a részletek pontosításra szorulnak. Felépítése hasonló elődjéhez: tartalmaz egy, játékosok számára készített Inkvizítorkézikönyvet, amely a démonvadászatban nélkülözhetetlen lehet; kalandmodulokat és a játékvezető könyvét. Ez utóbbi a leggazdagabb információban. Részletesen foglalkozik a démonokkal köthető szerződések körülményeivel, a démonokkal felvett kapcsolat veszélyeivel és a démoni csábítások fajtáival. (Megjegyzés: egy, a Csábítók *(Seducers)* rendjébe tartozó démon abban a formában is megkísérthet valakit, amely az illető személy ideálja. Nem is lehet kellemetlen... (csak később lesz az.)) Megismerkedhetünk a démoni gondolkodás hátterével, ami nagyon fontos lehet a lelkünk áruba bocsátásakor. A démonok ugyanis a csűrés-csavarás nagymesterei, ezért célszerű a szerződést nagyon gondosan *(worst-case)* megírni.

Mivel a démonok maguktól nem léphetnek a világunkba, nagyon fontosak az Átjárók *(Gate)*. Egy fejezet foglalkozik az átjárók természetével, számos kalandlehetőséget kínálva. Kiterjedt leírás ismerteti a démonokkal felvett kapcsolatokat: a démonok által nyújtott szolgáltatásokat és ellenszolgáltatásokat (fizetséget), ezen kívül a démoni kapcsolatok miatt megjelenő Pecséteket *(Taint)*.

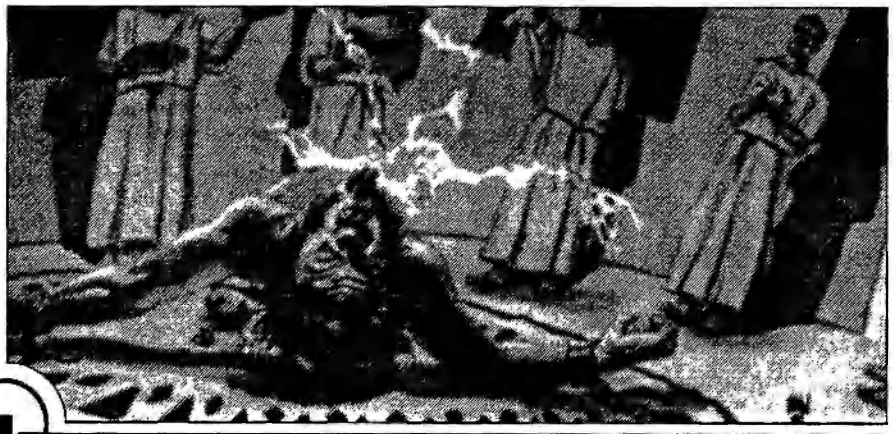
Az első készlet varázstárgyait újak követik, zömében a DEMONS II-ben ismertetett lehetőségekre alapozva. Maguk a tárgyak is alkalmasak további kalandok létrehozására.

A démonok utáni kutatáshoz egy pap alosztályt vezetnek be: az Inkvizítort (Inquisitor), akik saját varázslatokkal rendelkeznek. A DEMONS-ban bevezetett osztályok közül a démonirtók társadalmát fejtik ki részletesen.

A szabálykönyv hátralevő része a fél-démonok, démonimádók és taumaturgisták titkos szervezeteit írja le, szintén kalandgenerálásra alkalmas részletességgel és formában. A taumaturgista szervezet, a Klikk *(Cabal)* ismertetése különösen sok lehetőséget ad erre.

A démonvilágot leíró segédletek bátran ajánlhatóak bármely Advanced Dungeons & Dragons-t játszó társaságnak, akik hosszú időre kalandokat nyújtó környezetet keresnek.

Visegrády Tamás



ÚJ SEGÉDKÖNYVEK A CTHULHU HÍVÁSÁHOZ

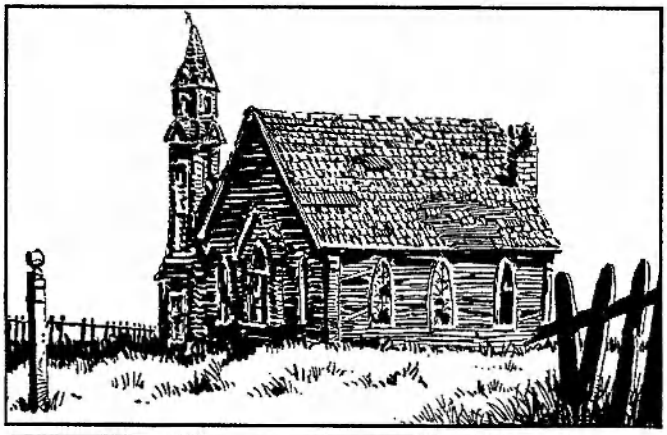
Investigators' Companion II (Nyomozók segédlete II) ▪ Keeper's Compendium (A mesélő kézikönyve) ▪ Ye Booke of Monstres (Az rémségeknek kódexe)

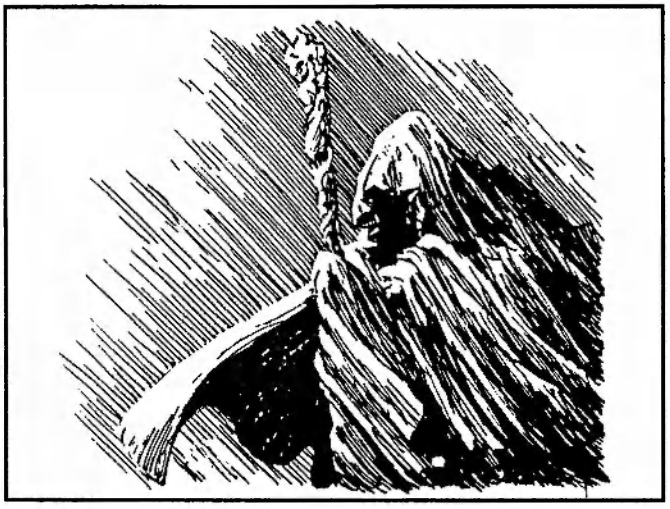
A júniusi Galériában összefoglalót közöltünk a Call of Cthulhuhoz eddig megjelent kiegészítésekről; most három, ott már említett új segédletről lesz bővebben szó.

A segédletek, a vékony fekete füzetek sorozata tavaly indult a Nyomozók segédletével (*Investigators' Companion*; Bíborhold 93/12). Úgy látszik, a kiadvány sikeres volt, mert nem sokkal később három hasonló kötetet is publikáltak: a már említett segédlet második részét (*Investigators' Companion II*), egy hasznos tippeket tartalmazó könyvecskét mesélőknek (*Keeper's Compendium*) és egy szörnygyűjteményt vadonatúj rémségekkel (*Ye Booke of Monstres*). Mit is találunk ezekben?

Mint a júniusi összefoglalóban már írtam, a Nyomozók segédlete II (amit, A mesélő kézikönyvével együtt, már az első kötetben beígértek – ennyit a megbízhatóságról...) túlnyomó részt a foglalkozásokat taglalja. Aki vissza tud emlékezni (vagy utánanéz őrzött Bíborhold-kollekciójának megfelelő darabjában), tudja, hogy az első segédlet a '20-as évek apró, mindennapi jellegzetességeire volt hivatva rávilágítani, amik első pillantásra talán lényegtelennek tűnnek, de a játékot nagyon is megakaszthatja, ha nem ismerjük őket (kellemetlen például, ha a játékosok a mese tetőpontjához érve, a vészjóslóan feketéllő azték piramisbejárat előtt leállnak arról vitatkozni, hogy volt-e akkoriban zseblámpa vagy sem).

Jelen második rész a karakter részletesebb kialakításához kíván segítséget nyújtani, illetve – a reklám szerint – néhány tippet próbál adni, hogy hogyan maradjunk minél tovább épelméjűek. Előbbi feladatának maradéktalanul eleget is tesz; a 18 foglalkozási területen (mint Üzleti élet, Újságírás, Kétkezi munka stb.) felsorolt 140 különböző foglalkozás valóban árnyalt, élethűbb, a '20-as évek viszonyaihoz illeszkedő karaktergenerálást tesz lehetővé. A foglalkozások leírása 5–10 soros ismertetővel indul, amit a kereset (vagyoni osztály), kapcsolatok és összeköttetések, induló szakértelmek és speciális tulajdonságok zárnak. Ez utóbbiak közt részben olyanokat találunk, mint pl. részben immúnis a holttestek látványára és plusz 50 pontot eloszthat a lőfegyver-szakértelmei között (Rendőr), részben pedig tulajdonságmódosítókat (mint pl. Gengszternek –6 EDU). E kettő szerintem elég nagy baklövés, mert fölöslegesen bonyolulttá és zavarossá változtatja a karaktergenerálást (kidobni a tulajdonságokat, kiválasztani a foglalkozást, elosztani a szakértelem-pontokat a speciális jellegzetesség figyelembe vételével, módosítani a tulajdonságokat), a mesélőnek pedig plusz gondot jelent, ha állandóan azt kell állapítgatnia, melyik karakter mennyire immúnis a hullák látványára, és ez az adott esetre áll-e. (Nem tudom egyébként, hogy a júniusi Bölcsben említett opcionális SAN-dobási szabályt miért hagyták ki, amikor nagyon kényelmes és ötletes volt, és az ilyen homályos „specialitásokat" fölöslegessé tenné.) A foglalkozások felsorolása utáni fejezet egy teljes szakértelem-listát és öt új szakértelmet közöl, az utolsó pedig a törvényszéki orvostan (gy.k. halottszemle és boncolás) lehetőségeit elemezgeti. A reklámokban említett túlélő-tippeknek nyomát sem találtam, bár az első (On Becoming an Investigator) és az utolsó előtti (The Professional Investigator) fejezetben adnak különböző tippeket a helyes nyomozási stratégiával kapcsolatban





(mint pl. hogy hogyan vizsgáljuk meg a helyszínt, hogyan kérdezzünk ki embereket). Az egyetlen, a túléléshez kapcsolódó jótanács azonban, amit fel tudtam lelni, az az volt, hogy azonnal írjunk végrendeletet, ha nyomozónak állunk (7. old.). Ami nem is baj, mert az olyan tippekkel, mint hogy forduljunk el, ha szörcsögést hallunk magunk előtt a sötétben, mert ezzel átlagosan 5,37 SAN-pontot megtakaríthatunk, vészesen tápolásgyanússá válna a könyv (a specialitások már egyébként is leheletnyit efelé tendálnak).

A jótanácsok némelyike egyébként kicsit komikus, mert nem játékstratégiát, hanem valós életbe illő tanácsokat ad, amik a játékban elég kevéssé használhatók.

A mesélő segédlete a játék alapját képező Cthulhu Mítoszt ismerteti bővebben. Terjedelmét és küllemét tekintve hasonló A nyomozók segédleteihez, és alapkoncepciója is megegyezik azokéval: praktikus, a játékban jól hasznosítható információkat nyújtani, mellyel a játékosokat/mesélőket fel lehet szabadítani a feladat alól, hogy maguknak kelljen régi lexikonokat búj niuk a '20-as évekről vagy átolvasni az összes Cthulhu Mítosszal kapcsolatos művet és kidolgozgatni a Call of Cthulhu szerzői által fel nem használt mítoszdarabkákat. (Ami viszont sokaknak talán épp a játék egyik varázsát adta...)

A hetvennyolc oldalas kötetecske (melynek egyelőre nem ígérték a folytatását) négy nagy témát ölel fel; négy olyan témát, melyeknek ismerete nagy hasznunkra lehet hátborzongató, sötét mesék írásában. Az első – leghosszabb, a kötet felét elfoglaló – fejezet az alapkönyvben valóban kissé elhanyagolt titkos könyvekkel foglalkozik (Forbidden Books). Megtalálhatjuk itt az összes, az alapkönyvben felsorolt „klasszikus" (a Cthulhu Mítosz „nagy öregjei" által megalkotott) titkos könyv egészen részletes leírását. Akinek megvan a szabálykönyv, az tudja, hogy az egyébként tetszetős külsejű felsorolás fukarul bánik a tiltott könyvek ismertetésével, a négy-öt soros leírásban általában csak a kötet méreteivel és a létező példányok számával kapcsolatban kapunk információkat. A mesélő segédletének szerzői dicséretes pontossággal korrigálták ezt a hiányosságot: részletes, minimum fél-egy oldalas leírást olvashatunk valamennyi szentségtörő irat történetéről, tartalmáról, a létező másolatokról és fordításokról és a bennük található varázslatokról. Ez utóbbi különösen fontos, hiszen a könyvekben található varázslatok kérdését szintén eléggé elhanyagolják a szabálykönyvben. A szokott módon lapszéli kis mindentudó keretekben olvashatunk mindenféle kiegészítő információkat a könyvek szerzőinek életrajzáról, kisebb titkos iratokról és egyéb hasznos adalékokról.

A második fejezet a titkos kultuszokkal foglalkozik (*Secret Cults*). Megismerhetjük a Lovecraft-művekben utalásszerűen emlegetett, ill. a modulokban itt-ott időnként felbukkanó titkos összeesküvések, emberáldozó sötét társaságok történetét és jellemzőit. A harmadik rész (*Alien Races*) néhány idegen fajt boncolgat részletesebben, a negyedik pedig

(*Mysterious Places*) az olyan misztikus helyekkel foglalkozik, mint R'lyeh vagy Hyperbórea.

Ezt a kötetet bátran tudom ajánlani mindenkinek, aki játék szintjén informálódni akar a Cthulhu Mítoszról. Bár itt-ott kicsit összecsapottnak tűnik, a kézikönyvnek megvan az a nagy előnye, hogy a Cthulhu Mítoszműves legszélesebb skálájából válogat ötleteket; olyan művekből, melyekhez nemegyszer még angolul is nehéz hozzájutni (bár a „Call of Cthulhu-kötetek" sorozattal ezen az akadályon valamit enyhített a Chaosium). Érdekes módon azonban nem minden rendelkezésre álló információt használnak fel, például a nem sokkal később pont általuk publikált A féreg misztériumaiban (*Mysteries of the Worm*) a Fekete Fáraóra vonatkozó remek ötleteket (ld. Fane of the Black Pharaoh novella) teljesen kihagyták a vonatkozó passzusból.

A kötetből személy szerint a Massa di Requiem per Shuggai c. titkos „könyvet", vagyis inkább operát és történetét tartom a legbombasztikusabb ötletnek; ezért az egyért – és a hasznos tippekért – már érdemes megszerezni a kiegészítőt.

Utoljára maradt Az rémségeknek kódexe. Alcíme szerint ez az „Aniolowski-kollekció" első kötete; ezek szerint még folytatásokat is várhatunk. A hatvan oldalas kiegészítő új ill. kis részben korábbi mesegyűjteményekben publikált szörnyek leírását tartalmazza. (Azért Aniolowski kollekció, mert a szerzőt Scott Aniolowskinak hívják. Úgy látszik, ő lett a szörnygyáros a cégnél.) Be kell vallanom, vérzik a szívem, ahogy ezt a kötetet lapozgatom. A júniusi cikkben már hangot adtam abbéli kételyeimet, hogy nem fogja-e ez a segédkönyv a láncfűrészes horror felé taszítani a Cthulhut. A könyv áttanulmányozása után a kétely komoly aggodalommá fokozódott. Elismerem, nemegyszer ötletes és használható szörnyek sorakoznak itt, de van jónéhány teljesen jelentéktelen „jaj-csak-összejöjjön-már-a-kötet"-ízű borzalom is (pl. a Puffadt némber (*Bloated Woman*) vagy a robotszerű L'gy'hx-(e?)k). Nekem már eleve, az alapkönyv ötvenoldalas szörnygyűjteményének elolvasása után is az volt a véleményem, hogy nem szabad leírni, kategorizálni, statisztikákba gyömöszölni a szörnyeket. A szörnyek túlnyomó része olyan hatalmas, hogy ha a karakterek csak eggyel is nyíltan összeütközésbe kerülnek, biztosan meghalnak. Akkor meg minek? A horror (legalábbis az intellektuális horror) lényege a titokzatosság. Több hónapi játékot lehet felépíteni egyetlen szörny köré, egyetlen olyan szörny köré, amiből ebben a könyvben több tucat van, tíz-tizenöt sorban meghatározva. Bár a „kódex" ötletadóként hasznos lehet annak, akinek gondjai vannak az önálló szörnyek kiötlésével s esetleg érdekes annak, aki kíváncsi rá, milyen rémeket lehet még összeszedni a Mítoszból, mégis kicsit keserű szájízzel tettem félre. Kérek mindenkit, ne dőljön be az általa sugallt szemléletnek, ne engedje kommersszé változtatni a Cthulhut! És továbbra is remélem, az „I. kötet" jelzés nem a Monstrous Compendiumok babérjaira pályázó akció előjele.

Összefoglalva: a három segédlet közül az első kettő igen hasznos lehet, bár korántsem nélkülözhetetlen; a harmadik inkább csak érdekesség. Botor módon sajnos épp ennek terveznek folytatást... Remélhetőleg a megszokott színvonalas mesegyűjtemények sem maradnak azért el. Mindhárom kötet külalakja hagy kívánnivalót maga után, terjedelme és tartalma szempontjából kicsit üzletszagú, de azért használható. Addig jó, amíg ez alá a színvonal alá nem mennek.

Adeptus

FIRST QUEST – AZ ELSŐ KÜLDETÉS

Földünk legnagyobb szerepjáték kiadója vitathatatlanul a TSR. Az évek során megerősödő cég eljutott ahhoz a ponthoz, ahonnan nem képes tovább fejlődni, csak akkor, ha új piacokat teremt magának. Bár a nagy öreg gépezete kicsit lassan működik, mostanra mégis rádöbbent a vezetés, hogy változtatniuk kell, mert ha a fejlődés megáll, azt feltétlenül a pangás, majd az elkerülhetetlen zuhanás követi.

Az elmúlt hónapokban a TSR több olyan lépést is tett, mely arra utal, hogy újítani akar. Egyrészt nyílt titok, hogy fiatal, lelkes írókat keresnek (akiket jobban meg tudnak fizetni, mint bármely más szerepjáték cég), másrészt igyekeznek minden úton-módon gyengíteni vagy megsemmisíteni a konkurenciát (mint ahogy azt a Gary Gygax *Dangerous Journeys*-ével tették), harmadrészt olyan piacok felé kacsingatnak, amelyek elől eddig elzárkóztak (erről egy hosszabb cikket találhatunk a legújabb Dragon magazinban, ahol többek között Magyarországot is megemlítik, mint olyan országot ahol a TSR termékek megjelentek, megjelenhetnek), s végül ismét megpróbálnak, minden eddiginél nagyobb erőfeszítéssel új felvásárlói kört teremteni. Ez utóbbinak remek példája a First Quest – az Első Küldetés.

A játék az AD&D rendkívül leegyszerűsített formája. A Szabálykönyv (Rules Book) mindössze 16 oldalas, s ennek is majdnem fele arról szól, hogy mi is az a szerepjáték, mi a karakter és kicsoda a DM. Az AD&D-ből csak a legegyszerűbb szabályok találhatók meg itt, mint a mozgás, harc, varázslás, csapda keresés/eltávolítás, tapasztalati szintek, az alaptulajdonságok és azok próba-dobása, a négy alaposztály képességei (erősen leegyszerűsítve), valamint néhány szó a jellemről. Nyilvánvaló, hogy a játék az abszolút kezdőknek íródott. Célja, hogy a tizenkét-tizennégy éves srácokat elcsalja a videó és a számítógép elől, s ezt elsősorban kiállításával igyekszik elérni.

Igen, a doboz tartalma valóban elbűvölő. A Rules Book-on kívül még két füzet kapott helyett benne: a Kalandok Könyve (Adventure Book) és a Szörnyek és Kincsek Könyve (Monsters & Treasures Book). Az első négy kalandnak ad helyett, melyek mindegyike Mystara világán (a D&D egyik világa, idén jelenik meg AD&D-re átdolgozva) játszódik. Az első – név szerint Tomb of Demara (Demara sírboltja) – szokásos dungeon-crawling kaland, gnollokkal, koboldokkal, gyíkemberekkel, varázskardokkal és kiszabadítandó, fogoly tündével. A második – The Ghost of Harrow Hill (Harrow Hill szelleme) – mintha bevezető lenne a Ravenloft hangulatába. A negyedik – Across Wildspace! (Keresztül a Mélyűrön) – magáért beszél, megismerteti a játékosokat az AD&D űr-világával. Végül az utolsó – Under Mount Dread (A Rettegés Hegyének gyomrában) – ismét egy földalatti, labirintusfelfedező mese, szörnyekkel, kincsekkel és csapdákkal. A másik kötet – a Monsters & Treasures – leírtható szörnyeket (a koboldtól a vörös sárkánycsibéig) és megszerezhető varázstárgyakat (a gyógyitaltól a +4-es Védelmező kardig) tartalmaz, mindegyik csodaszépen megfestve.

A dobozban találunk még ezen felül két füzetecskét, egyik varázslói, a másik papi varázslatokat tartalmaz (a legismertebbeket elsőtől harmadig szintig – a varázslói szintenként 12, a papi szintenként 10 varázslatot tartalmaz, melyek nincsenek iskolákra, illetve szférákra bontva). Egy szemkápráztatóan megfestett térkép és egy csodaszép Mystara plakát, DM's Screen, hat darab előre generált karakterlap (rajta megfestve a hős!), egy festett várostérkép-kártya, a hat karakter műanyag miniatúrája (ilyen szinten kidolgozott műanyag figurát eddig még nem láttam), hét kocka (ezek sem akármilyenek), valamint egy CD teszi teljessé a kiadványt. Az utóbbi felsorolásból feltehetőleg sokakat elsősorban a CD tartalma érdekel.

A hanganyag egy a szerepjátékot ismertető narratív szöveggel indul (melynek angolsága oly tiszta és egyszerű, hogy akár nyelvoktatásra is használható lenne). Azonban a folytatás az ami sokkal inkább megdobogtatja egy szerepjátékos szívét.

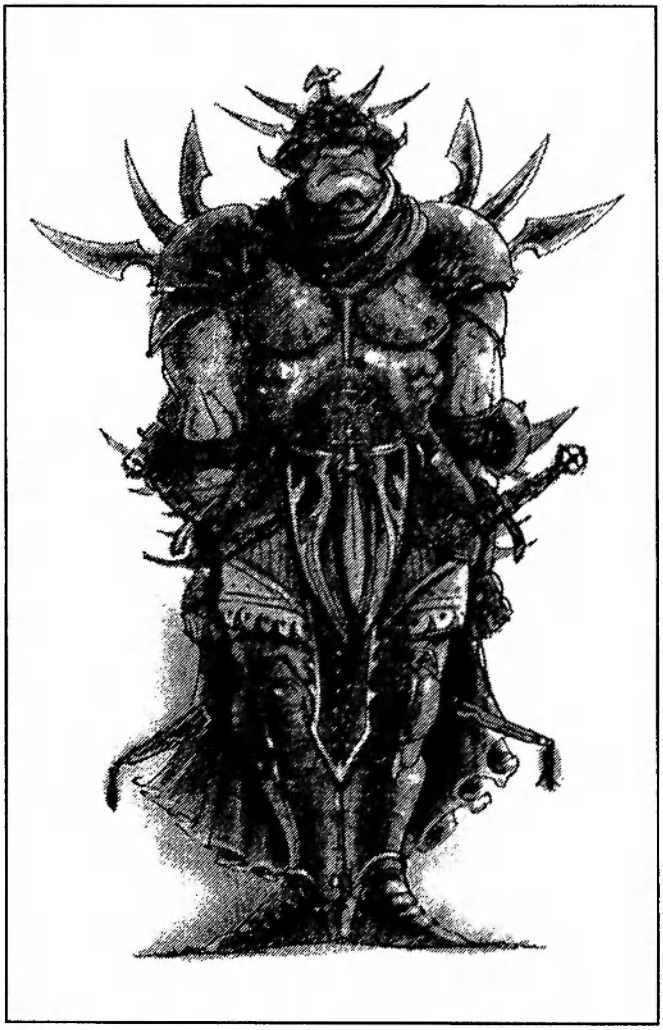
Az Adventure Book-ban, a DM számára mindig jelzik, hogy mikor kell lejátszani a CD valamelyik trackjét. A track-ek leggyakrabban szöveget tartalmaznak, néha aláfestő zenét. Ennek a hatását lehetetlen írásban visszaadni. Én először egy barátomnál, egy könyvesboltban hallgattam bele a CD-be. Néhány perc múlva a boltulajdonos közölte velünk, hogy azonnal zárjuk le a gépet, mert egyrészt nem tud majd éjszaka aludni a rémálmaitól, másrészt kimenekülnek a vevők az üzletből. El kell ismernem, aki nem szerepjáték őrült, az kissé megrökönyödhet a hangoktól. A koboldok fecsegő zsivaja, a gyíkember sziszegése, a hobgoblinok borízű hangja, vagy az ogár bömbölése már önmagában is riasztó, de amikor megszólalnak (vagy inkább felhörögnek) a ghoulok és zombik, amikor túlvilági hangon megszólal a szellem, nos az az a pillanat, amikor a közelünkben tartózkodó hétköznapi emberek falfehér arccal menekülni kezdenek...

Összefoglalva a First Quest egy igényesen összeállított kiadvány, bár feltűnő (és kissé zavaró) célja, hogy toborozzon. Bevezető az AD&D-be, gyakorlatilag első olvasásra nem több, mint egy monster-XP-treasure játék. Ami igazán feldobja az a CD. Amikor az első kalandot végigjátszottuk, mindannyian nagyon élveztük a játékot. Mintha visszatért volna a kezdő idők hangulata, amikor a szabályokkal még nem foglalkozik a játékos, teljesen elbűvöli a szerepjátszás, az ismeretlen világ misztikus hangulata: „A hősök késő este érkeznek a várkastély közelébe. A halott fák közül jeges szellő csap a romok felé. Sötét fellegek borítják be a világot, mindent szürkévé és magányossá téve. A várkastély egy dombtetőn áll, s messziről is látható. Egykor erős falai és égbeszökő tornyai voltak. Mára már az enyészett tanyázik a tornyok romjain és a falak itt is ott is beroskadtak. Egy hatalmas, súlyos kapu vezet a várba, mely úgy tűnik, hogy nyitva van..." *Dodó*

PLANESCAPE

Az AD&D játékosok már a második kiadás megjelenése óta vártak arra, hogy megjelenjen valami a külső világokról. A Külső Létsíkok Szörnygyűjteménye nem pótolta azt a hiányt, ami a *Manual of the Planes* elfogyásával keletkezett. Megvoltak ugyan a szörnyek, jó erősek is voltak, de a világokról, ahol élnek, nem tudhattunk meg sokat. A TSR végre megjelentette a belső és külső létsíkok leírását. Érezve, hogy a gyakorlott játékosoknak ez a kedvenc helye a kalandozásra, nagy fába vágták a fejszéjüket. Nem csak egy könyvecske jelenik meg a létsíkokról, hanem egész világgá formálják őket. Az első kiadvány, a Planescape doboz már kapható.

Nézzük meg, mi vár ránk, ha felnyitjuk! Elsőként szembeötlik az egyedi grafikai stílus, a különleges betűtípus, ami jól hozzájárul a különleges hangulat megteremtéséhez. A dobozban négy (végig színes) füzet, egy táblázatgyűjtemény és négy poszter méretű térkép vár ránk.



Az első könyv 32 oldalas és a játékosok is elolvashatják. Ez a bevezetés a létsíkok különleges világába. Megtudhatjuk, hogyan épülnek fel a létsíkok (itt semmi változás nincs, megegyezik a korábbi sorozatunkban közölttel), kik lakják, milyen fajokkal játszhatunk stb. A játszható fajok között új a githzerai, a bariaiur (kecskeszerű kentaur) és a tolvajszerzet (mindenféle fajok keveredéséből kialakult faj). A fajnál is fontosabb azonban a karakterünk származása. Vagy az elsődleges létsíkról származik (*prime*) vagy a többi létsík valamelyikéről (*planar*). A síkiak bizonyos előnyöket élveznek (látják a világok közti kapukat) de hatnak rájuk bizonyos varázslatok (megidézhetik őket az elsődleges síkra). Ezeken felül még kétféle népség lakik a síkokon, a holtak (*petitioners*), akik érdemeik szerint kerültek a megfelelő síkra és ott folytatják életüket (ők alkotják a síkok lakosságának többségét), valamint a hatalmak küldöttei (*proxies*), akik az istenek parancsait teljesítik. Ezek után következik a legérdekesebb rész, a frakciók leírása. A külső létsíkokon a hit valóban képes hegyeket mozgatni. Ha egy város lakói valamilyen, a síkon uralkodótól különböző jellem felé tendálnak, a város, vagy vidék egyszerűen átcsúszik az annak megfelelő létsíkra. A frakciók azért küzdenek, hogy az összes külső síkot a saját befolyásuk alá hajtsák. A frakciók között nagyon érdekesek találhatók, vannak, akik nem hisznek az istenek létezésében, vannak, akik a saját törvényeiket akarják rákényszeríteni mindenkire. A külső síkokon nincsenek a második kiadásból jól megszokott kitek, helyükbe a frakciók léptek. Mindegyikük különféle előnyöket és hátrányokat ad a hozzájuk tartozóknak, akik nem hisznek az istenek létezésében, azok például ellenállóbbak a papi varázslatokkal szemben. A frakciók folyamatos harcban állnak egymással, egymáshoz való viszonyukat mutatja be az egyik poszter.

A második könyv a DM-nek készült (64 oldal). Ebben található a létsíkok leírása. Nem aprózták el, mindegyikről egy-egy oldal található. Készüljünk fel a fent és lent szokásos keveredésére, a gondolatokkal való utazásra és minden egyébre, amit a Manual of the Planes-ből már ismerünk. Ígérik azonban, hogy külön-külön kiadványok fognak részletesen foglalkozni az egyes síkokkal. Érdekesség, hogy minden létsíknál megtalálhatjuk, hogyan viselkednek az oda jutó lelkek (petitioners). Külön fejezet foglakozik a mágia működésével. Az istenekről és egyéb hatalmakról szóló pár mondat nekem nem tetszett nagyon. Sokkal használhatóbbnak érzem a *Primal Order* (egy bármilyen szerepjátékban felhasználható, az istenekről szóló könyv) megoldásait, szerencsére ezek minden gond nélkül adaptálhatók a Planescape-be.

A legrészletesebb füzet (96 oldal) szintén a mesélő kezeibe való. Ebben a teljes semlegesség vidékének leírását olvashatjuk. Itt egy város Sigil, és körülötte, de vele nem összekötve (részletes magyarázatot lásd a füzetben) a Külvidékek találhatók. Sigil a legfontosabb pont a síkokon, mert innen mindenhová nyílnak kapuk. Semlegességére a Fájdalom Úrnője felügyel. A város tényleg a legapróbb részletekig ki van dolgozva és számtalan kalandra ad lehetőséget. A Külvidékek körgyűrűt alkotnak és lassan folynak át a különböző külső létsíkokba. Széleiken olyan városok helyezkednek el, amik már majdnem átestek valamelyik külső síkra. Az utolsó 32 oldalas füzetben szörnyeket találunk. Visszatértek a közkedvelt modronok!

Kiknek való a Planescape? Inkább a gyakorlott mesélőknek és játékosoknak. Kellemes lehet egy-egy kiruccanás a külső világokra, de az igazi kihívást az jelentheti, ha síki karakterekből indítunk partit. Kezdetben Sigilben érdemes kalandozni, később a Külvidékeken, majd 10. szinttől jöhetnek maguk a külső síkok. A holtak lelkei, a frakciók, a fantasztikus vidékek bőven adnak alkalmat a kalandra és a DM sok segítséget is kap ezekből a füzetekből.

Hogy valami rosszat is mondjak, nekem nagyon fájt, hogy megszűntek a párhuzamos–elsődleges anyagi síkok. De még így is végtelen lehetőség vár a merész DM-re. *—nag—*

A Yuggothi Nagy Kapu

Az alábbi Call of Cthulhu-kaland a 90-es évek közönséges (vagy nem is olyan közönséges?) Magyarországon játszódik, az őrség-beli Várkony fiktív falujában és környékén. Mivel sem mágikus képességeket, sem a Mítosz behatóbb ismeretét nem követeli meg, kezdő nyomozóknak ideális, de persze tapasztaltabbak is belevághatnak. Kisebb változtatásokkal az 1920-as és az 1890-es évek környezetében is alkalmazható. A kalandot természetesen csak őrzők olvassák el – a játékosok inkább gondolkozzanak el a Nagy Öregek hatalma felől és lapozzanak tovább...

Az örökség

A történet egy végrendelet-kihirdetéssel indul. Az egyik (lehetőleg tisztes családi múltra visszatekintő) karakter hivatalos értesítést kap arról, hogy az egy éve rejtélyes körülmények között eltűnt nagybátyját végül is holttá nyilvánították, és a végrendelet szerint őrá is vár valami. A kitűzött napon aztán az ügyvéd egy vastag papírköteget és egy levelet nyújt át a kiválasztott nyomozónak.

A dolog eléggé különös, ugyanis az unokaöccs és a nagybácsi között nem volt túlságosan szoros a kapcsolat. Az összesen négy-öt alkalomból, amelyen találkoztak, a karakter kedélyes, mély tudású úrnak ismerte meg idős rokonát, de ez még messze nem adott alapot arra, hogy ilyen nyilván nagy jelentőségű, személyes ügyet bízzon rá.

A felmerülő kérdések közül néhányra a levél ad választ. Így hangzik:

Kedves öcsém!

Furcsának találhatod, hogy éppen téged kereslek meg ebben a sötét és szövevényes ügyben, de hidd el, alapos megfontolás alapján döntöttem így. Te még szinte semmit nem tudsz, következésképpen téged fenyeget a legkisebb veszély. Én túl mélyre ástam, a tudás utáni vágyamban az emberelőtti idők olyan mélységeit bolygattam meg, amelyeknek örökre sötétben kellett volna maradniuk. Ami hosszadalmas, körülményes, de ártatlan kutatásnak indult, egyre szélesebb, nem várt távlatokat nyitott meg, végül kegyetlen igazságok egész sorát világította meg előttem.

Tudom, ebben a néhány sorban mindent megtettem, hogy felcsigázzam a kíváncsiságodat. Állj ellent neki! Semmi szükségem rá, hogy te is belekeveredj. Ennyit mindenképpen el kellett mondanom.

Amint felismertem a veszélyt, azonnal megszakítottam a vizsgálódásaimat, de attól tartok, későn. Sejtem mi vár rám. Az egyetlen megmaradt összekötő kapocs kutatásom eredménye, a félbeszakadt könyv. Tulajdonképpen puszta léte is veszélyt jelent, de mégis túl értékes ahhoz, hogy egyszerűen megsemmisítsem. Feltétlenül biztonságba kell kerülnie! Amilyen gyorsan csak tudod, juttasd el Endrődi János kollégámnak, Várkonyra (pontos cím). Ne olvasd el!

Búcsúzik,
aggódó unokabátyád.

Az öregúr egyébként régész volt, élete utolsó éveiben az őseurópai népek (különösen a kelták) vallási hiedelmeivel, illetve a velük kapcsolatos tárgyi emlékekkel foglalkozott. Könyvet is kezdett írni a témáról. Már jócskán előrehaladt benne, amikor egy nyugati kutatóútja során nyomtalanul eltűnt.

A csomag az ominózus könyvet tartalmazza. A címe „Ősvallás", kb. 400 gépelt oldalból és számos kézírásos jegyzetből áll. Ha valamelyik nyomozó a tiltás ellenére belelapoz, hamar megállapíthatja, hogy a szerző teljesen új kultúrtörténeti elméletet fejteget: szerinte az első emberi civilizációk valamennyi tipikus istenalakja (a villám- és esőisten, a földanya) csak álcája egy világszerte elterjedt hitvilágnak, amelynek nyugtalanítóan egybevágó emlékei ősidők óta felbukkannak a földgolyó minden pontján. Sőt felbukkannak olyan ősi időkből is, amikor az ember még nem is létezhetett... A könyv teljes elolvasása 5 napba telik, és +3%-ot ad az Okkult képzettségekhez.

A láthatatlan gyilkos

A levél útmutatás alapján a nyomozók könnyen eltalálhatnak Várkonyba, ott pedig egy-kettőre megtalálják a házat, amelyben Endrődi professzor vendégeskedik.

Nagy csend fogadja őket. Csöngetésre, kiabálásra nincs válasz; egy sikeres *Spot hidden* dobással viszont észre lehet venni, hogy a kertkapu nincs bezárva, a bejárati ajtó pedig résnyire nyitva van. Ha valamelyik karakter beljebb merészkedik, az előszobában iszonyú látvány tárul elé: a professzor szétmarcangolva, kezében még mindig kést szorongatva hever a földön, rajta egy ráktestű, hatlábú, csápos fejű, denevérszárnyú valami... A jelenet okozta Sanity veszteség 0/1d4+0/1d6 pont. A földöntúli förmedvény a karakterek szeme láttára oszalani kezd, nemsokára már csak egy zöld bűzös tócsa marad belőle. A nyomozók épp hogy csak magukhoz térnek a döbbenetből, amikor nagy szirénázással befut a ház elé egy rendőrautó: egy titokzatos telefonáló

éppen időben értesítette a hatóságokat a gyilkosságról. A házat lezárják, a nyomozókat őrizetbe veszik (hacsak egy sikeres *Fast Talk*–*Credit Rating*-dobással, esetleg lepénzeléssel ki nem vágják magukat), de mivel gyorsan bebizonyosodik, hogy a gyilkossághoz nincs sok közük, estére már szabadon is engedik őket. A nyomtalanul szétbomló szörnyről szóló meséket természetesen nem hiszi el senki.

Várkony

A Vas megyei Várkony az osztrák határ közelében, Erdőháza és Szentpéterfa között fekszik. A tipikus, halódó határmenti települések közé tartozik; a 90-es évekre a környéken megszűnt a legtöbb munkalehetőség, a helybeliek kertészkedésből, alkalmi munkákból tartják fenn magukat. A lakosság kb. 500 fő, de igen elöregedett. A fiatalok elvándoroltak, a falu szélén egyre több a lakatlan, omladozó ház (egy ilyet bérelt ki a néhai Endrődi professzor is). A település központja a kombinált vegyesbolt/kocsma, valamint a templom.

Másfél éve bronzkori, kelta temetkezési helyet tártak fel a közelben, de a felfedezés nem volt elég jelentős ahhoz, hogy régész-körkön kívül bárhol is híre menjen. Ezt a temetkezési helyet tanulmányozta a nagybácsi rövid ideig, Endrődi János pedig egészen a haláláig.

Furcsaságok

Várkonyon és környékén sok a nyugtalanító motívum, ezek végül is a karaktereket hivatottak nyomra vezetni. Egy részükre a nyomozók maguk bukkanhatnak rá, a többit a helybeliektől való kérdezősködés, kíváncsiskodás útján lehet összeszedni.

A várkonyiak elég bizalmatlanok az idegenekkel szemben (főleg, ha azok rendőrségi ügyekbe keverednek), de sikeres *Fast Talk*– vagy *Credit Rating*-dobásokkal ők is leszerelhetők.

– A legfőbb furcsaság természetesen Hans Huydermans, a rejtélyes idegen. A falubeliek nagyon keveset tudnak róla. Csak annyi biztos, hogy gazdag ember (két hónap alatt felépítette új házát, a kocsma tulajdonosán kívül egyedül hozzá van bevezetve a telefon, újabban pedig tucatszámra vásárol élő állatokat és kőoszlopokat; ezek egyébként nyomtalanul eltűnnek az udvarában). Aki találkozott vele, azt állítja, hogy alig-alig beszél, ezenfelül a bőre természetellenesen sápadt és száraz.

– Az erdőkerülő pár napja titokzatos autóroncsot talált a falutól délre elterülő sűrűben, ha megkérik, a nyomozókat is haj-

landó odavezetni. A roncs egy bogárhátú, fehér Volkswagen, alvázzal felfelé hever a bozótban; láthatólag már jó ideje itt rozsdásodik. Rendszám nincs rajta, de az unokaöccs-nyomozó azonnal felismeri eltűnt nagybátyja egykori autóját. A dologban az a titokzatos, hogy a roncs az erdő legsűrűbb, szinte járhatatlan részén fekszik, mégis, a környéken egy letört ágat sem látni sehol... Az autó egyedül felülről (?!?) kerülhetett ide. Egy sikeres *Spot hidden*-dobással jókora karomnyomokat is észre lehet venni a karosszéria felső részén (ezek az autót ideszállító Mi-Góktól származnak). Egyébként ez az autóroncs a nyomozók marasztalásának legfontosabb eszköze; dobjuk be, amilyen gyorsan csak lehet.

– Néhány szorgalmas templomlátogató, vakhitű öreg váltig erősködik, hogy az ördög éjjelenként denevérszárnyakon repked a falu felett, mióta az idegen ideköltözött. Kb. egy éve, egy holdtalan éjszakán pedig mintha nem is egy, hanem négy lett volna belőlük, és mintha valami súlyos terhet cipeltek volna...

– Az északi erdő egyik tölgyfája nemrégiben különös változáson ment át. A kérge megfeketedett, ágai kicsavarodtak, és az egész fa határozottan megnőtt. Csontokat, és égésnyomokat lehet találni a tövében, egyesek pedig nagy ritkán, éjjelente dübörgést, üvöltéseket vélnek hallani az irányából.

– Az idegent többször is látták, amint a kelta temtőben járkál, kutakodik.

Hans Huydermans

A várkonyi felfordulás okozója, a sokszoros gyilkos, boszorkánymester, az Erdők Fekete Kecskéjének prófétája, Hans Huydermans 1540-ben született Nünbergben, egy jómódú kézművescsaládban. Gyermekkorában sokat kóborolt a város környéki erdőkben. Egyre mélyebbre és mélyebbre hatolt az ismeretlen rengetegekbe, lassacskán minden kapcsolata megszakadt az emberi világgal. A vadon ember nem-járta szívében néha baljós szentélyekkel, különös idegenekkel találkozott, ősi mondákat hallott, amelyek megbabonázták. Apránként kialakult új életcélja: a lehető legtöbbet megtudni az egyetlen, igazi ősrégi vallásról, a Külső Istenek hitéről.

Visszatért szülővárosába, és kezébe vette szülei (időközben kisebb kereskedőházzá növekedett) családi vállalkozásának irányítását. Megnövekedett vagyonából titkos kísérletezésbe kezdett, különös könyveket és nyersanyagokat hozatott a világ legtávolabbi tájairól. Harminc évnyi garázdálkodás után kezdett veszett híre támadni; szomszédai azt állították, hogy feketemágiát űz, embereket tüntet el, és hogy az ördöggel való lepaktálással örök ifjúságot nyert.

Még mielőtt vérontásig fajult volna az ügy, Huydermans eltűnt. Hosszú utazásra indult; tíz év alatt bejárta Wales, Írország nagy részét, beszélt az utolsó druidákkal és természethívőkkel. Végül, 1591-es hazatérésekor úgy döntött, a világ elé tárhatja mindazt, amit megtudott az egyetlen igaz hitről.

Megvásárolt egy kis nyomdát, lenyomatta és kiadatta művét, a Waldenskönig-et. A könyvet természetesen azonnal betiltatta az egyház; az összes elérhető példányt összegyűjtötték és megsemmisítették, a szerzők magát pedig egy konkurens itáliai boszorkánymester bevádolta az inkvizíciónál.

Huydermansot elfogták, rövid úton máglyahalálra ítélték és kivégezték. Az ítélet végrehajtásának estéjén egy csuklyás alak lopakodott a kihűlt vesztőhelyhez, összesöpörte a hamvakat, majd eltűnt...

A hamvaiból (*Resurrection* varázslattal) feltámasztott feketemágus új életre kelt vetélytársa műhelyében. Évszázadokon keresztül szolgálta akarata ellenére, egyszer azonban, a megkötő varázslatban ejtett hibának köszönhetően kiszabadult, és elpusztította fogvatartóját. Ezután még egy-két évig rejtekhelyén maradt, hogy tájékozódjon az időközben jócskán megváltozott világ felől. Elődje könyvtárát is átnézte, sok eddig ismeretlen faj és isten létezéséről szerzett tudomást. Lassacskán tudatára ébredt új küldetésének, át kell vezetnie erre a világra istenét Shub-Nigurathot. Magához vette áldozata könyveit, varázseszközeit, ékszereit és ismét vándorútra indult.

Először is meg kellett ismernie a megidéző formulát. A kutatás lassan, fáradságosan haladt, számos melléktermeket (különböző védő- és kapcsolatvarázslatokat) produkált, de a fő célhoz csak ne sikerült közelebb kerülnie. A XX. század közepére már kimerítette (egyébként hasztalanul) minden nagyobb európai könyvtár okkult készletét. Ekkor új technikát kezdett alkalmazni: ősi sírhelyeket járt végig, s a belőlük előkotort hamvakból évezredek óta halott druidákat és ördögimádókat idézett fel, hogy közös istenük titkairól vallassa őket.

Alkalmas sír kevés volt, hozzáértő halott még kevesebb, de lassan-lassan kezdett összeállni a nagy varázslat. 1989-ben aztán Huydermans egy minden eddiginél gazdagabb lelőhelyre bukkant Nyugat-Magyarországon; olyan gazdagra, hogy érdemesnek találta letelepedni a közelében. Többek között innen ásta elő azt az ó-kelta druidát, akinek információi hatalmas lökést adtak fáradozásainak. Tudomást szerzett a sötét Yuggoth (Plútó) bolygóról és szörnyűséges lakóiról, a szintén Shub-Niggurath imádó Mi-Gókról, sőt sikeresen megidézett egyet az Erdők Fekete Kecskéjének Sötét Ivadékai közül. Nem sokkal később kaput nyitott Yuggothra, áthívott rajta néhány Mi-Gót, és miután a megidéző formula utolsó darabkáit is kiszedte belőlük, uralma alá kényszerítette őket. Felépítette a templomot, a felszenteléshez szükséges vért pedig kezdte lecsapolni a az összevásárolt állatokból állatokból. Végül már csak napok választották el a végső szertartástól.

Ekkor érkezett a helyszínre két okvetetlenkedő régész, akik óvatlanul belekontárkodtak a kelta temetőben végzett ásatásokba. Huydermans ezt természetesen nem tűrhette. Az egyik tudós túl értékes volt ahhoz, hogy egyszerűen elpusztítsa; őt egy éjszaka autóstul raboltatta el Mi-góival, majd megölte, elhamvasztotta és elhelyezte kis házi halottgyűjteményében. A másik régész (Endrődi) likvidálására ráért, ő messze nem sejtett annyit, mint kollégája. Huydermans csak akkor küldte el érte szolgálóját, amikor ezzel, valamint egy jól időzített telefonhívással az újonnan érkezett kíváncsiskodók kis csportját is gyilkosság gyanújába keverhette.

A Huydermans-ház

A boszorkánymester háza a falutól északra, a többi épülettől elkülönülve áll. Külsőre egyemeletes, modern családi háznak látszik, elvadult kert veszi körül.

1. Udvar: Derékig érő gyom fedi. A kerítés két méter magas, a tetején szögesdróttal. A kapu mindig zárva van. Az egyetlen kulcsot Huydermans magánál hordja.

2. Garázs: Szokásos gépolajszagú deszkaépület, a falak mentén alkatrész- és szerszámospolcokkal. Egy teherautó szokott állni benne. Sikeres *Spot hidden*-dobással egy rejtett beton-csapóajtót lehet észrevenni a padló közepén (természetesen zárva van. *Locksmith* dobással nyitható, de be is lehet törni (az Ereje 22-es). Alatta kezdődik a pincébe vezető lépcső.

3. Ól: Ebben az egyszerű deszkakalyibában tartják az áldozatnak szánt állatokat. A történet kezdetén két birka árválkodik itt (nem sokáig, Huyderman az első éjjelen az ivadék elé viszi őket).

4. Előszoba: Semmi különös; csak egy kopottas szőnyeg és egy fogas van itt.

5. Fürdőszoba: Csempézett falú, félbehagyott. Folyóvíz még van.

6. Konyha: Kicsi, büdös, és elhanyagolt.

7. Étkező: Étkező, de láthatólag dolgozószobának használják.

8. Nappali: Az egyetlen viszonylag kényelmesen berendezett helyiség. Körben bőrfotelek, középen alacsony dohányzóasztal. A falnál könyvespolc, rajta XIX–XX. századi német, angol nyelvű, kémiával, okkultizmussal, vagy csillagászattal foglalkozó könyvek. Az egyik sarokban egy piszkos matrac, a másikban az emeletre vezető lépcső van.

Az emelet és a padlás egyébként teljesen üres, poron és pókhálókon kívül semmi sincs rajtuk.

9. Laboratórium: A külvilágtól elzárt, nyomasztó levegőjű szoba. Az asztalon lombikok, kémcsövek, különböző vegyszeres dobozok tömkelege. Van még egy hatalmas, ovális, lezárt fémtartály is, tele valamilyen sűrű, vörös folyadékkal (Huydermans ebben gyűjti az oltár felszenteléséhez szükséges vért).

10. Műhely: Nyugtalanító, nem evilági hangulatú hely, berendezése egy szekrényből, egy polcból és egy íróasztalból áll. Az északi falon egy fehér kövekből kirakott kapuminta látható, ezenkívül egy vörös krétával rajzolt, elmosódott megidézőkört is észre lehet venni a padlón (*Spot hidden* dobással). A szekrényben klasszikus, latin nyelvű alkímistaművek találhatóak, köztük a Waldenskönig egy példánya.

Az asztalon tollak, lidérces, olvashatatlan (tényleg olvashatatlan) írással összefirkált papírlapok, és egy doboz kréta van. Ha valaki türelmesen végignézi őket, találhat két, láthatólag értelmes, önémet nyelvű irományt is: az egyik *Resurrection*-varázslat, a másik a kapuk használatának leírása (a varázslat az átlagosnál sokkal világosabban van megfogalmazva, mindössze egy nap alatt meg lehet tanulni. A szorzója 5-ös)

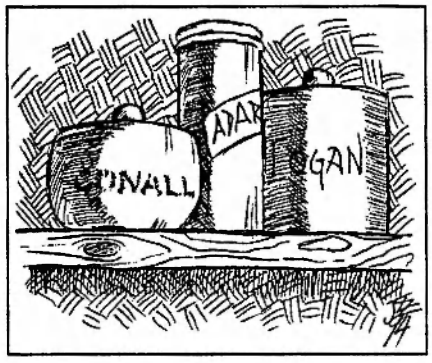
A nyomozók, ha egyikük sem tud németül, vagy ha mindannyian elrontják a képzettségpróbjukat, egy sikeres ötlet-dobással még mindig kiszúrhatják a szövegekben az oda nem illő, kritikus fontosságú szavakat: a Feltámasztásnál a „Yog-Sothoth ngha ai'y zhro", a kapuknál pedig „Ph'nglui mglw'naft Cthulhu R'Lyeh" (ez a szentélyre nyíló kapu szava), illetve „Fhtagn Yai-gothoa" (ez a yuggothié). A szavak megfelelnek a teljes varázslatnak, de használatukkor a szokásos Varázspont-mennyiség háromszorosát kell elhasználni. Ha fordítva mondják ki őket, a varázslat is fordítva működik (azaz a feltámasztott halott újra porrá omlik, a kapu pedig becsukódik); erre a szavak köré rajzolt, önmagába visszaforduló nyíl utal.

A falba épített minta nem más, mint egy mágikus kapu: ezt Huydermans létesítette, hogy feltűnés nélkül közlekedhessen háza és az erdei szentély között (a Mi-Gók is ezt használják). Ha valaki felé fordul, kimondja a szót, majd elhasznál 1 varázspontot, a fal elhalványul és az erdei kunyhó belseje jelenik meg a helyén. Ha ez nappal történik, jó esély van rá, hogy a túloldalról átrepül a két unatkozó Mi-Gó.

A kapu egyébként 5 percig marad nyitva. Egyszerűen át lehet sétálni rajta, de az utazás 1 Sanity pontba kerül.

Utolsónak maradt a polc. Ezen finom, kékes porral teli fémtengelyek vannak, olyan feliratokkal, mint „Conall", „Adarc" vagy „Eogan". Az utolsón a

nagybácsi neve olvasható... Huydermans itt tartja hamvaikból feléleszthető halottait. Ha valamelyik nyomozó hajlandó az észbontó szertartásra, szemtől szembe találkozhat valódi druidákkal, kelta harcosokkal, sőt, akár az eltűnt nagybácsival is (ne feledjük a varázslat 1d6 Sanity pontba és 3 varázspontba kerül). Sok hasznot nem fog húzni a dologból, az élő halottak ugyanis a rengeteg felélesztés/elpusztítás során végérvényesen megőrültek.



Valószínű azonban, hogy a nyomozók közvetlenül az alászállás után sokkal kézzelfoghatóbb veszélyekkel lesznek elfoglalva. A pincét két Mi-Gó őrzi, akik a behatolás első jelére akcióba lépnek: az egyik támad, a másik pedig fajtájának, embertelen, suttogó-zümmögő hangján kántálni kezd: Sorvasztást (*Shrivelling*) varázsol.

A szentély

Shub-Niggurath leendő szentélye Várkonytól északra, egy sűrű tölgyerdővel borított, meredek falú domb tetején áll. Hat, kör alakban elrendezett kőoszlop és egy oltár alkotja; ezen még láthatók a legutóbbi véráldozat nyomai.

A két legnyugatibb oszlop valójában nem más, mint a sötét Yuggothra nyíló kapu. Ha kimondják a megnyitó szavakat, a két oszlop közti térrész elsötétül; kis idő múlva nagyon-nagyon halványan pislákoló csillagok jelennek meg benne. Ha a szemlélő figyelmesen várakozik, nagy sokára egy az űrnél is feketébb, gigászi, teraszos város bontakozik ki a sötétségből, majd szivacsos, denevérszárnyú, repülő lények, amelyek egyre közelednek a megfigyelő felé... A szörnyetegek nappal nem jönnek át (rettegnek a fénytől), éjjel viszont körönként 5% (összeadódó) eséllyel 1d6 bosszúszomjas Mi-Gó özönlik át a kapun. Az átjáró csak idefelé működik, viszont magától nem csukódik be.

A szentély közelében van még egy szakszerűtlenül összerótt, ablaktalan, lapos tetejű kőépület. A hátsó falán nyílik a Huydermans-ház pincéjébe vezető kapu; ezen az útvonalon szállították ide a kőgyűrű építéséhez szükséges anyagokat. Ez a kapu mindkét irányba járható.

A kőkunyhó majdnem üres, az egyik sarkában van csak egy állatcsontokból, rozsdás szerszámokból álló szemétdomb. Ha valaki belekotor, az alján fekete bőrbe kötött könyveket talál, összesen hat darabot. Ez Huydermans naplója, amelyben részletesen leírja (természetesen németül) a legutolsó 100 év eseményeit, különösen a szentély felépítését és istene megidézésére tett előkészületeit. Egy kötet elolvasása két napba telik.

A dombtetőn is van két Mi-Gó; ők a szentély őrei. Nappal a kunyhóban húzzák meg magukat, éjjel a környéken röpködnek. A közeledő idegeneket természetesen azonnal megtámadják, taktikájuk ugyanaz, mint a másik kettőnek.

Az ivadék

A végső szertartás előtt Huydermans még megidézett egyet Shub-Niggurath Sötét Ivadékaiból. A szörnyet afféle félistennek tekinti, szorgalmasan áldoz neki, hogy ezzel is bizonyítsa istenéhez való odaadását.

A lény az északi erdőkben rejtőzik. Nem tudni, miért, talán a varázslatban ejtett hiba vagy a nagy távolság miatt, de erejét vesztette. Ha napfény éri, merev tetszhalálba dermed (innen a „torz, fekete fáról" szóló híresztelések), éjjel is csak akkor éled fel, ha újra elvégzik előtte a megidéző rituálét. Huydremans ezt meg is teszi, amilyen gyakran csak lehet, ilyenkor az Ivadék egész éjszaka szabadon tombol és pusztít; napfelkeltére viszont vissza kell térnie arra a helyre, ahol megidézték. A reggel a törzse körül talált vér- és égésnyomok az égőáldozat maradványai.

Der Waldenskönig

A Waldenskönig Hans Huydermans 1591-ben kiadott műve, amely a Külső Istenek, különösen Shub-Nuggurath hitét tárgyalja. Megjelenése után azonnal betiltották és megsemmisítették, egy-két példánya viszont biztosan fennmaradt a különböző magángyűjteményekben.

Barna bőrbe kötött, kb. 600 oldalas, gót betűs, német nyelvű nyomtatott könyv, a fedelén ágaskodó, fekete kecske látható. A Mítosz többi könyvéhez képest meglepően világos, 1d6 hét alatt el lehet olvasni (Sanity veszteség: 1d6/2d4, Cthulhu Mítosz +10%. Varázslatokat nem tartalmaz).

Végkifejlet: Attól kezdve, hogy Várkonyra érkeznek, a mese alakulása messzemenően a nyomozókon múlik. Van viszont néhány esemény, amely tőlünk függetlenül (hacsak közbe nem avatkoznak) megtörténik. Ezek az alábbiak:

– Az első napon történik az Endrődi-gyilkosság. Huydermans még aznap éjjel elszabadítja az Ivadékot (az reggelig szabadon tombol, igaz lakott területre nem merészkedik), hajnalban pedig a teherautóján elindul az utolsó állatbeszerző körútjára.

– A következő három napon a ház üresen áll; behatolásra ez a legkedvezőbb időpont (ha a nyomozók nem jönnek rá maguktól, valamelyik kétségbeesett falubeli javasolhatja nekik).

– Negyednap Huydermans visszatér. Lecsapolja az utolsó szükséges adag vért, a tartályt pedig a kapun keresztül felviszi a szentélyhez. Estére magához hívja a Mi-Gókat, az Ivadékot, és amint lemegy a nap, szörnyűséges segédeivel belekezd a végső megidéző rituáléba. A szertartás fél óráig tart, a végén pedig 20% van arra, hogy az erdők Fekete Kecskéje tényleg eljön. Ha ez bekövetkezik, a kalandnak vége; hajnalra pedig az ország nyugati felében falvak tucatjai válnak a totális pusztítás áldozatává (de ezt a nyomozók már úgysem érik meg). Egyébként a sikertelenség is csak haladékot jelent: a próféta egy-két hónap alatt újra összegyűjti a szükséges nyersanyagokat, aztán újra próbálkozik az idézéssel, újra és újra, egészen addig, amíg...

Ha a nyomozók bármely ponton elakadnak, egy-egy sápítozó falubeli segítségével mindig a tudomásukra lehet hozni, néhány információmorzsát, vagy egyet a furcsaságok közül. Ha minden kötél szakad, bemesélhetünk egy éjjeli Mi-Gó támadást: a szörnyeteg rövid összecsapás után megfordul, és az elátkozott ház felé menekül... Huydermans semlegesítésére egyébként a feltámasztás visszafordítása a legtisztább mód. A nyomozók persze simán meg is ölhetik, ha tudják, a maradi rendőrség ezt viszont még mindig közönséges gyilkosságnak minősíti. Ha a játékosok a hatóság segítségét óhajtják igénybe venni, mindenképpen valamilyen egyértelmű bizonyítékkal (pl. fényképpel) kell szolgálniuk (végül is az állatvér felhalmozása csak különös, de nem tilos, és a szentély ellen is legfeljebb ha engedély nélküli építkezés címén lehetne eljárást indítani).

Ha a nyomozók végül is megakadályozzák Huydermansot a szertartás elvégzésében (és azt is tudják, mekkora veszedelemtől szabadították meg a vidéket, a kaland végén 1d10 Sanity-pontot kapnak vissza.

Végül következzenek a szükséges statisztikák:

Hans Huydermans, Shub-Niggurath prófétája

STR 12 CON 9 SIZ 11 INT 18 POW 15
DEX 10 APP 7 EDU 20 SAN 0 HP 10

Fegyver: bunkó 60%

Páncél: 20 pontnyi, elhasználódó varázspáncél (Flesh Ward)

Varázslatok: (*Resurrection*), Sorvasztás (*Shrivelling*), Kapcsolat Mi-Góval (*Contact Mi-Go*), Sötét Ivadék megidézése/megkötése (*Summon/Bind Dark Young*), Shub-Niggarath hívása/elbocsátása (*Call/dismiss Shub-Niggarath*), Kapu teremtése (*Create Gate*), Kőbőr (*Flesh Ward*), Releh ködfelhője (*Create Mist of Releth*).

Képzettségek: Német 100%, Angol 65%, Latin 72%, Magyar 40%, Francia 46%, Lovaglás 41%, Pásztorkodás 60%, Autóvezetés 35%, Rejtőzés 68%, Történelem 80%, Okkult 75%, Régészet 20%, Könyvtárhasználat 64%, Észrevétel 21%, Kémia 42%, Cthulhu Mítosz 30%.

Huydermas közepes termetű, átlagos megjelenésű, rendkívül sápadt bőrű, negyvenes férfi.

Mi-Gók, a Yuggothi Gombák (4)

STR 10, CON 11 SIZ 11 INT 13 POW 13 DEX 14 HP 11
mozgás 7, repülve 9

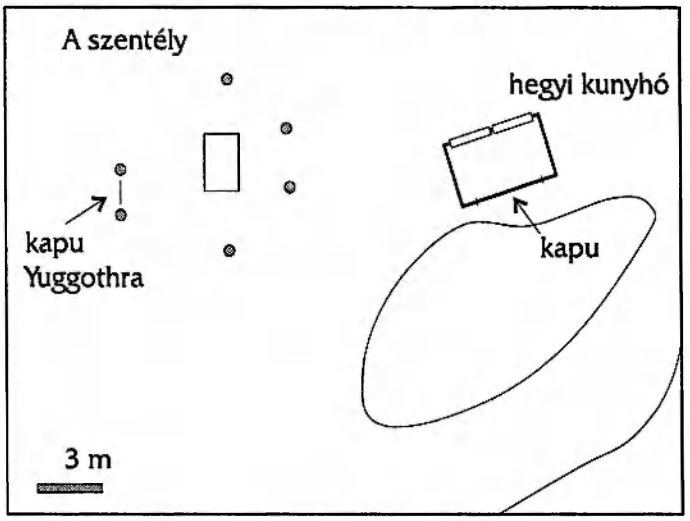
Fegyver: karom 30%, sebzés 1d6+megragadás

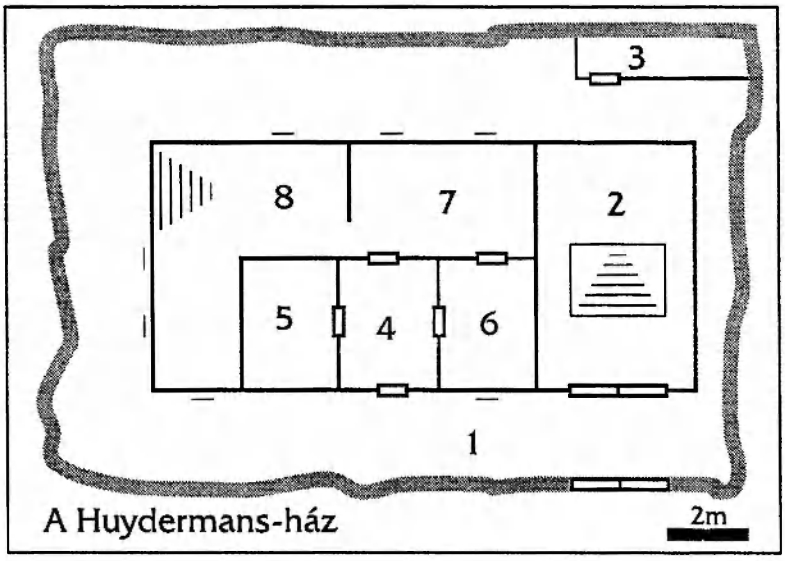
Páncél: szúrófegyverek (így a lőfegyverek is) minimumot sebeznek.
Varázslatok: Sorvasztás (*Shrivelling*), Shub-Niggurath hívása/elbocsájtása (*Call/Dismiss Shub-Niggurath*; ezt csak a végső szertartásnál használják).
Sanity-veszteség: 0/1d6
Fontos: a Mi-gók fényképfelvételeken nem látszanak!

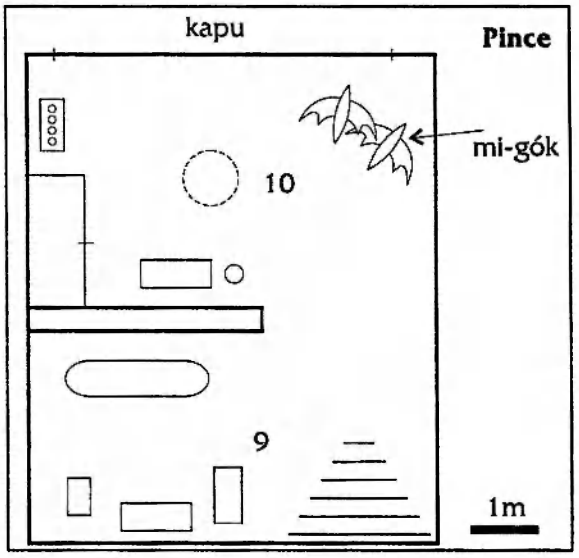
A Sötét Ivadék (Dark Young)

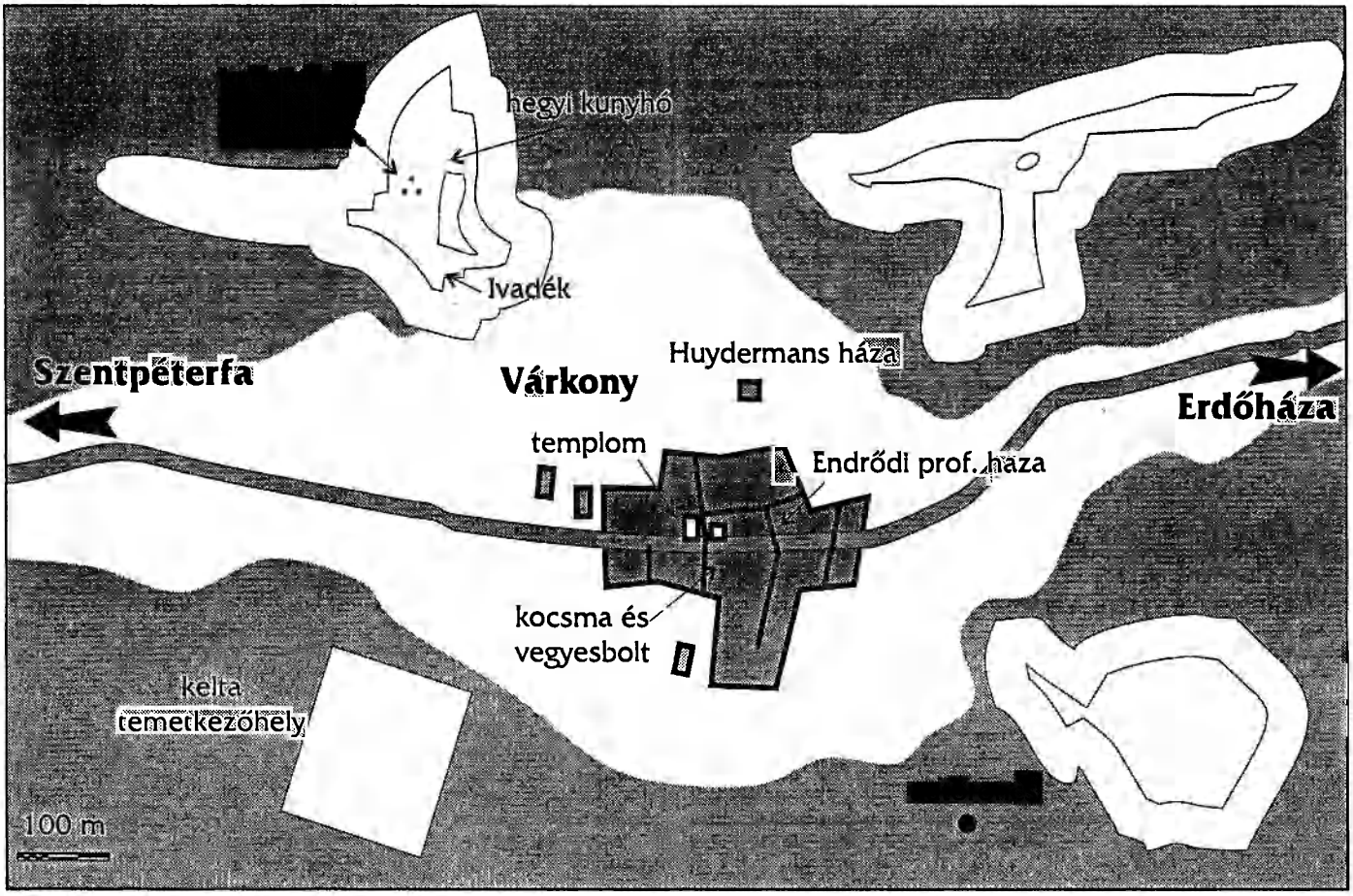
STR 44 CON 17 SIZ 44 INT 14 POW 18 DEX 16 HP 30
mozgás 8
Fegyver: pata 40%, sebzés 6d6, csáp 80%, sebzés 4d6. Egy körben négyszer támadhat a csápjaival, ha talál, áldozatát a szájához húzza, és körönként 1d3 STR-pontot leszív róla (ez a veszteség végleges).
Páncél: lőfegyverek 1 pontot sebeznek, telitalálatnál (impale) 2-t (a sörétes puska kivételével, ez minimumot). A hő, robbanás, sav, elektromosság és méreg hatástalan.
Varázslatok: Shub-Niggutah hívása/elbocsájtása (mint fent).
Képzettségek: Lopakodás: 60%, Erdei rejtőzkodés 80%.
Sanity-veszteség: Id3/1d10.

Fehér László









L E V E L E Z É S

„Nyáron nyaralok. Télen telelek..."
A medvéknél eme ősi mondás megszegése súlyos büntetés von maga után, így hát kedves olvasó, gondolom megérted, hogy a mi Mackónk miért is nincs sörünkben... khm, körünkben. Itt nálunk komoly harc folyt azért, hogy ki is legyen, aki erre a hónapra átveszi házimedvénk rovatát, s besörpi... khm, besöpri az ezzel járó dicsőséget. Én nyertem, s megkapva a 2. pótmaci (röv.: pómac II.) címet.
Mielőtt belekezdenék e havi levéltermésünk szüretébe, elnézést kell kérnem azoktól, akik rajongói a sörnek. Pironkodó arccal be kell ismernem, hogy nem vagyok járatos eme nedű ismeretében.

KLUB

Another World Klub
Klubvezető: Józsa Szabolcs
Veszprém
8200, Március 15. út, 2/A
Klubkönyvtár

Végzet Kalandorai Szerepjáték Klub
Vonyarcvashegy
8314, Rákóczi 47.
Szombat: 13-18 óra

Szomjas Vámpír – Kalandjáték Klub
Kecskemét
tel: 76/346-723

LEVELEK

Kezdjük Balogh Gábor leveléből vett idézetekkel:

Maci! Lenne egy-két javaslatom a számodra. Igaz, hogy tisztellek, de meg kell mondjam őszintén, nem hiszem, hogy a sörhas jól állna neked. Javaslom a bort... (Itt rövid véleményezés szerepel különböző borfélékről, ezeket nem írhatom le, mert elfoglalnák a reklám számára fenntartott helyet – pómac II.). *Másik javaslat... Szerintem a rovatot a „Halihó!", „Sziasztok!", „Szia!", stb. köszöntések helyett kezdhetnéd azzal, hogy: „Halál a Májra!"...*

u.i.: Örülök, hogy megnyílt a HOLDBÁZIS. Végre egy bolt, ahol mindent lehet kapni (csak még sört nem).

Kedves Gábor, leveledet, s javaslataidat elraktam a Macinak (betettem a frizsiderbe, a sörök tetejére, ezzel biztosítva azt, hogy az illetékes kezébe kerüljön majd). Remélem az érdi klub helyzete mielőbb rendeződik. Köszönet a felemelő élményt nyújtó művészi alkotásért, melyet leveledhez csatoltál (egy illuminált, fogait vicsorgató mackó éppen ráveti magát egy irdatlan nagyságú söröskorsóra). Sajnos, mint már írtam, alkoholügyben nem vagyok igazán járatos, de a kedvencem nekem is egy bor, kínai és gyümölcsből készült...

A következő, igen panaszos hangú levelet **Száraz Gábor** budapesti olvasónk írta. Hadd mondja el ő szíve bánatát:

...Kb 12 éves korom óta Lovecraft rajongó vagyok, így hatalmas érdeklődéssel vettem kézbe a 93/3. számot (Call of Cthulhu *szerepjáték ismertető). Az ott leírtaknak előbb egy alapkönyv, majd fél év múlva egy* Keeper's Compendium *lett a következménye. De eltértem a témától. Magához a játékhoz hatalmas segítséget találtam a lap* **De Horribilibus Mysteriis** *című rovatában. Eddig. Ugyanis a 94/5. számban nem találtam, s a 94/6-ban sajnálattal olvastam, hogy kedvenc rovatom megszűnik. Kérdem én: miért?*

Most nem írok olyanokat, hogy „Húdeszemetekvagytokésnemveszemtöbbetalapot!" hanem megpróbálok megmaradni a józan ész érvei mellett.

Idézetek a 94/3. számból: ... a legjobb szerepjáték díj: „Természetesen az AD&D 2nd Edition *nyerte el a címet. Annál meglepőbb, hogy a* Call of Cthulhu *és a* Shadowrun *csak kevéssel maradt le mögötte." ... a legjobb nem AD&D kiadvány: „a Call of Cthulhu-hoz készült* Adventures in Arkham Country *kapta." ... a legnépszerűbb cikk(ek): "Sokaknak tetszett a De Horribilibus Mysteriis..."*

Nos, én ebből annyit szűrök le, hogy a C.O.C. nem egy ismeretlen játék kis hazánkban (sőt, szerintem a legismertebbek egyike.)

Sok mindent nem tudok. Lehet, hogy a rovatvezetővel történt valami, de az is lehet, hogy naponta ezerszám kaptok levelet, melyben a rovat likvidálását kívánják. Nem tudom, nem tudhatom.

Amiért mégis írtam, az az, hogy vegyétek figyelembe az érveimet, hiszen ha a rovat eltűnik, szerintem egy igen fontos szín hiányozna az újság palettájáról. Kérlek reagáljatok levelemre minél előbb, legalább annyit, hogy vettétek, amit írtam.

Gábor! Vettük amit írtál. Be kell vallanom, gondjaink voltak Adeptus-szal (erre előző számaink bevezetőjében bőven találsz utalást). A Nagy (Öreg) Mester belevetette magát a Cyberpunk világába (ami egyébként hihetetlen népszerűséget ért el nálunk az utóbbi hónapokban), s így nem maradt ideje a Cthulhu-mítosz bővítésére. Ez a gond most megoldódott Fehér László jóvoltából – az általa írt Cthulhu-modult a 10-13. oldalon találod. Természetesen Adeptus sem és a De Horribilibus Mysteriis sem múlt ki – lesz még folytatás (erre utal az is, hogy Digitál Danci a levél betáplálása után ezt nyekeregte: Köszönöm). Ez a rovat is az időszakos rovatok közé tartozik, melyek nem kapnak helyet minden számban, de időről időre ismét felbukkannak.

Teljesen egyetértek veled abban, hogy a Call of Cthulhu igen népszerű hazánkban, ami érthető is, hiszen az egyik legkiválóbb szerepjáték. Nem te vagy az egyetlen, aki panaszoslevelet írt, mert úgy látta, hogy elhanyagoljuk a Nagy Öregeket.

Örülök, hogy a Quentin novellák elnyerték tetszésed. Úgy tűnik, hogy most egy ideig várnod kell, amíg ismét találkozhatsz eggyel a Bíborhold hasábjain.

Örömmel üdvözölhettem Bognár András újabb levelét, melyben megköszönte a Fair-play díjat, s megkérdezte, hogy az általa beküldött szörnyeket viszontláthatja-e a Bíborholdban. A válasz: minden bizonnyal, a következő szám Egyvelegében (hacsak a Maci másként nem dönt). (Hogy mi az Egyveleg? A Levelezési Rovat végén megtudod.)

Levelét a továbbiakban így folytatja: *Arnó levelére csak annyit: Azért mert neki csak az AD&D tetszik, nem biztos, hogy másnak is. Én például MINDEN szerepjátékról szívesen olvasok, mert különben honnan ismerjem meg őket...? Én ugyan játszom AD&D-t (a MERP és a M.A.G.U.S. mellett), de nem vagyok eléjulva tőle, soha nem is voltam. Azért kezdtük el, kb. egy éve, mert MINDENKI ezt játszotta, és muszáj volt...*

...Szóval kell a játékismertető. Az pedig, hogy az írója mondja el a játékról a véleményét nagyon érdekes, hiszen ő az Elsődleges szakértő az ügyben (ha nem is a legobjektívebb...). Az Earthdawn cikk nekem személy szerint tetszett, s a novella kifejezetten jó volt...

...Gratulálok a múlt számban lévő Srun novella írójának. Poko! jó volt, a legjobb eddig megjelent írás...

Én messzemenően osztom szerkesztőtársam előző számunkban leírt véleményét Arnó levelével kapcsolatban. Örülök, hogy tetszett neked (és sok más levélíróknak) az Earthdawn szabályrendszere és világa (a sikert a Holdbázis eladási statisztikáin is le lehet mérni – az első néhány napon elkapkodták az összes Earthdawn kiadványt, ezért újra kellett rendelnünk).

Telefonon beszéltünk a Srun novella írójával, találkozhattok még Peter Vandaag más novellájával is lapunk hasábjain. Talán újból csúcsot dönt...

IRODALMI ALROVAT

Hollender Miklós verse tölti meg most a Maci által beindított alrovatunkat, amely a világ első verssorokba öntött irodalomjegyzéke, hiszen a hozzáértő felismerheti benne az összes eddig megjelent Ravenloft regényt...

Ravenloft
Szentségtelen titkok vérmocskos virága:
Elátkozott lelkek élőholt világa.
Istentelen szavak emberbőrbe írva:
Nem lelhet megnyugvást a Ködök Vámpírja.
Rég elporhadt vágyak, holt érzelmek rabja
Dargaard romvárának átkozott lovagja.
Nyugalmat nem lelnek, kik egykor élők voltak:
Lélektelen táncuk járják most a holtak.
Nem gyógyul be a föld sebe,
Éjsötét lelkek szőnyege!
Földanya könnyei véresővé válva!
S indul a rettegés őrült karneválja.
Tiltott tudományok torzszülötti élnek,
Halott szolgálói az Éjfél Szívének.
Mert minden csak látszat, s a halálra várva,
Bekerít egy őrült isten hagymázas rémálma.

VITA

Számtalan levél érkezett a feltett kérdésre: Mit tehet a mesélő, ha rájön, hogy a parti túl tapos?

Kezdjük **Göcs Kornél** véleményével: *...Lehet-e védekezni ellene?* (mármint a tápolás ellen – pómac II). *Bevetünk egy-két tolvajt vagy a karakterek csinálnak valami oltári hülyeséget és néhány tárgyuktól kénytelenek megválni. Természetesen nehogy egyszerre az összes varázstárgyat elvegyük egy karaktertől!*

Más módja is van a védekezésnek. Irgalmatlanul felpumpáljuk a tárgyak árát. (nehogy már egy vegyeskerekedésben beszerezzék)...

Bognár András véleménye: *A tápolás kifejezetten rossz dolog, bár igazán akkor van baj, ha a játékos sírdogál, ha az ellenfelének még plusszosabb a szerelése. Persze szerintem a Táp csapdájába mindenki beleesik egyszer. Mi is. Az első csapatunk annyira eltáposodott, hogy már a KM a térdeit rágta dühében, mert az ellen még élt, de mi már arról vitáztunk, kié legyen a láncinge, mert a legjobb támadásokat is felfogta... Bár ennek oka az volt, hogy a megbízók már nem nagyon tudtak mást felajánlani. Mert ugyebár a kalandozó kifoszt egy nagyurat, és kincseskamrájában talál 10 aranyat? Röhej. Szóval a pénzt már nem tudtuk hova tenni, így maradtak a különleges tárgyak.*

Ha megvan a baj van-e visszaút? Szerintem igen. Csak a DM ne árulja el. Egy jó kaland alatt elveszíthetik majd minden tápjukat. Nálunk egy Mágikus Összeomlás történt. Viszont megakadályoztuk a Teljes Összeomlást! Vagy egy elég brutális megoldás, ha a partit mágikusan foglyul ejtik, és egy gonosz mágus arénájában vadnak használják, vagy kísérleteznek velük... Ha a DM ügyes, a karakterek örülhetnek ha túlélik, és nem mennek vissza a cuccért. Vagy ha visszamennek, akkor ugye nincs táp, és a varázsló a tápos partit is el tudta fogni...

Vagy egyszerű megoldás egy archdémon Dispel Magic-e... A lényeg, hogy ha a játékosok szerepjátszanak, akkor az életbenmaradásért küzdjenek, s ne legyen energiájuk a holmijuk visszaszerzésére. Ha a parti a „Táp mindenek felett!" elvet vallja, akkor nincs mit tenni, úgy sem lesz értelme...

A tulajdonságtáp egy más dolog. Azzal nem sokat lehet tenni, együtt kell vele élni. De lehet szelídíteni. Ha a karakter borzasztó (18) okos, de szórakozott? Figyelmetlen? Vagy Tökéletes Harci Gép, de önbizalomhiányban szenved? Részeges? Vagy durvább példa: homokos? Ezekkel el lehet venni a „megölöm mert én vagyok a Király" élét a dolognak. Véleményem szerint a Tápos tulajdonságokon csak a Szerepjáték segíthet. Mert hiszen lehet, hogy a gyereket harcosnak nevelte az apja, ki maga is harcos volt, és ereje, ügyessége 18, de attól még lehet Gyáva Oroszlán...

Sok minden elhangzott a tápolásról, s arról, hogy hogyan lehet kivédeni, én még egy gondolatot hadd fűzzek ezekhez hozzá. Az olyan parti, amely eltáposodott, csak óriási munkával alakítható át normálissá. Általában csak az „első parti"-kat veszélyezteti az eltáposodás. Ilyen esetben talán a legkönnyebb új partiba belekezdeni. Ilyenkor azonban vegyük figyelembe: nem csak a parti táposodhat el, hanem maga a játékvilág is! A tápos játékvilágokra jellemző, hogy az összes Kompendium minden szörnye otthonának tekinti, ezer és ezer 20. szint feletti bajnok rója útjait és az utolsó fogadósnak is +2-es tőrje van a pult alatt. Ilyen világban szinte lehetetlen normális partival kalandozni (előbb-utóbb elszedik az NPC-ktől a varázstárgyakat, s fennáll az újratáposodás veszélye). Ha csak annyit teszünk, hogy „legyengítjük" a világot („kiirtjuk" a szörnyeket, elhálóznak a magasszintű NPC-k, és a varázstárgyak kohókban végzik), akkor a játékosok csalódottak lesznek, amikor egyetlen hely sem olyan, mint amilyen régen volt. Tehát eltáposodás esetén érdemes új partiban, új világban (esetleg más szerepjátékban?) gondolkozni.

Természetesen mindig is lesznek olyan játékosok, akik a tápos játékot szeretik. Ez egyáltalán nem elítélendő, hiszen gondoljunk bele, hogy hányféle labdajáték van, és ezek mennyire különböznek egymástól. A tápos játék, amikor félisten jellegű karakterekkel játszunk (nem egy szerepjáték pont ezt célozza meg!). Gond csak akkor jelentkezik, ha a tápos játékot kedvelők, és azt elítélők kerülnek egy csapatba – az ilyen szituáció mindkét félnek rossz, azaz meg kell szüntetni (és ez mindkét irányból lehetséges. Én már találkoztam olyan esettel, amikor a tápot kedvelő játékos felállt az asztaltól és otthagyta a mesélőt, mert neki bántó volt, hogy 8. szinten még nincs Szent bosszúállója.).

EGYVELEG

Az Egyveleg egy új alrovat. Itt olyan rövid (hangsúlyozom: rövid) szerepjáték kiegészítők, ötletek és trükkök jelennek majd meg, melyeket ti küldtök be, megosztandó más RPG-őrülttel. Lehet, hogy az alrovatot a Maci megfúrja, ez esetben elmondhatjuk, hogy az Egyveleg elsősorban unikumból állt (nagyon fárasztó folyton azon törnöm magam, hogy ne hagyjam ki a piát).

Az első Egyvelegben egyetlen cikk szerepel, írójának neve először meglepett: Vágóhíd. Később, miután elolvastam a levelét, megértettem, hogy miért hívják így (még később pedig rájöttem, hogy ez nem a neve – ugyanis Hábencius Istvánnak hívják – mindössze a borítékra nem a nevét, hanem az utcanevet írta fel, ahol lakik).

Tehát következzen néhány, általa egybegyűjtött Cyberpunk szólás:

- Kerüld a feltűnést! Fegyver nélkül ne menj az utcára.
- Kerüld a függőséget, mert egyszer függve maradsz!
- A tisztességes munka öl, butít és nyomorba dönt. A tisztességtelen csak öl!
- Ha utcára mész, viselkedj természetesen, elég ha csak az egyik kezedben van fegyver. (vagy: elég csak egy kézzel fogni.)
- A kábítószerek lassan ölnek. Az utca gyorsan.
- Tiszteld az agykártyát! Te is lehetsz szerencsétlen.
- Ha van szabad tőkéd fektesd hardra és szoftra. Nincs felemelőbb, mint élve kijönni a Jég alól!
- Ne társulj a Jakuzákkal. Ujjak nélkül nehéz kezelni a Cyberdecket!
- A Mátrix-ban ha lehet ne ölj, ne csalj, erre ott van az utca.
- Ha rosszat álmodsz a Mátrix-ról, másnap óvatosan mozogj benne! Az álmok valóra válhatnak.
- A Mátrix tiszta logika. De néha érthetetlen!

Ennyi fért a mostani Levelezési Rovatba. Bizakodjatok, mert lesz még Maci, lesz még hűs sör, a viszontlátásra!

Massár Mátyás (pómac II)

Az álom véget ér

Az istenek egymás közti harcáról kevés halandónak van fogalma. Bonus Mortalis az utóbbi időben mégis egyre többször látott olyasmit, amire – ha nem tudta volna, mi az – azt hitte volna, hogy két halhatatlan hatalom méri össze tudását és erejét. Egyikük legalább tíz méter magas, emberszerű alak volt. Lángok borították testét, kezében izzó kardot tartott. A másik – egy apró, de fürge kígyó – az óriás torkának ugrott, majd belemart. Ellenfele letépte magáról, s a zöldülő sebre varázsport szórt, ami a kezében jelent meg. Két isten, akik bármit megtehetnek, így harcolnak. Az egész hibája az, hogy ez csak két illúzióképe, amit két halandó irányít. Az „istenek" valódi teste mozdulatlanul fekszik valahol. Mágikus kapcsolat teszi lehetővé, hogy lássanak és érezzenek az illúzióképeken keresztül, puszta akaratukkal képesek megváltoztatni a képet.

Bonus Mortalis nézte őket, miközben a nemrég talált tőrrel a körmét piszkálta. Nem mindig volt ilyen a világ. Egy halhatatlanságra törekvő illuzionista miatt van az egész. Ő csinálta az első illúzióképet, önmagáról. Ezzel még nem volt semmi baj, de ő megosztotta a titkot másokkal. És hamarosan mindenki csak ebben a virtuális valóságban létezett. Pontosabban a világ valódi volt, de a szereplők már csak képek voltak. Bonus Mortalis is kipróbálta ezt az „életet", de nem tetszett neki. Szerencséjére még időben abbahagyta, mielőtt a teste annyira elerőtlenedett volna, hogy már képtelen lett volna valós életre.

Már két napja járkált az „istenek" között figyelte azok „életét", értelmetlen, hiábavaló cselekedeteiket, és egyre inkább megerősödött hitében: sajnálta őket.

Egész pontosan úgy történt, hogy az első halhatatlan az örök élet titkát kutatta. Úgy vélte, meg is lelte azt ebben a formában. Neki elég volt az, hogy mások tudjanak létezéséről. Nem sikerült örökké megőrizni a titkot: egyszer rákényszerült, hogy megossza másokkal is az örök létet. Innentől kezdve pusztító ragályként terjedt a hír, császárok, hadurak, gazdag kereskedők érkeztek távoli vidékekről, hogy megszerezzék maguknak az életet jelentő varázsreceptet. És ma már mindenki kábult mámorban fetrengve élvezi a hatalmát.

Bonus Mortalis nem élvezte. Olyan fajta volt, aki szeretett küzdeni, életének célja volt a feladatok megoldása. Mivel mindenre képes az illúziókép, így semmit nem kellett tennie. Unatkozott.

Egy sárkány érkezése szakította félbe unatkozását. Egy nagy vörösen izzó bőrű ősöreg féreg. Minden figyelmeztetés nélkül lecsapott a tétován állodgáló fiúra, hogy tüzes leheletével porrá égesse. Talán ha az életösztön munkálkodott volna benne, még idejében tett volna valamit, félreugrik vagy eltéleportál. Bármit tehetett volna, hogy menthesse bőrét, de Bonus Mortalis nem mozdult. Megadóan várta a halált. Egyszer úgyis be fog következni. A lángok elborították testét, elájult.

Sötét volt, ez lenne a vég? Nem, gondolkodni tudott, de nem látott semmit. Viszont hallotta a szél halk suttogását. Megpróbálta felidézni, hogy amikor még a valódi testét használta, akkor hogyan emelte fel a karját. Hosszas próbálkozás után érezte, hogy sikerült megmozdulnia. Utána a lábát tette odébb. Mikor már erre is képes volt, elhatározta, hogy megteszi a legfőbb lépést: kinyitotta a szemét. Az új világ, amit meglátott, ijesztőnek tűnt. Vakító fényt látott. Rájött, hogy ez a Nap, csak nem voltak fényszűrők az égen, mint azt az illúzió szemével látta. Körülnézett. A gyönyörű vidék, amit ismert, most lepusztult romhalmaznak látszott. A házak oldalát benőtték a füvek, az utcán holttestek feküdtek. Nem halt meg, felébredt. Véget ért a borzalmas lidércnyomás, az örökös győzelemről szőtt álom. Megérkezett a valóságba.

Bonus Mortalis felkelt, odasétált az egyik tetemhez. Tudta, hogy nem halottak, csak teljesen mozdulatlanok. Itt vannak tehát azok a félelmetes lények, akiknek elég volt rágondolniuk, hogy a világot megváltoztassák. Megfigyelte, mennyire soványak, erőtlenek a valódi végtagok, az arcok sápadtak és beesettek. Milyen esendőek és szánalmasak. – Csak át kéne szúrnom a szívét, és meghalna. Semmit sem tehetne ellene.

Egy páncélos lovag csörtetett oda hozzá. Könnyen felismerhető illúzió volt, egyértelmű volt, hogy a készítője nem törődött a látszattal. Az oldalán lógó kard néha belefolyt a páncélba.

– Állj ki velem, életre–halálra! – kántálta a lovag, és meglengette a kardját.

– Elég legyen, állítsd le magad... – felelte Bonus Mortalis. – Ébredj fel, és akkor majd megbeszéljük.

Ebből a lovag semmit sem értett. Oly régóta vált illúzióvá, hogy egyáltalán nem emlékezett a valódi világra. Most csak annyit érzett, hogy ide kell jönnie, és meg kell ölnie ezt az embert, mert veszélyes.

– Nem értem... nem mersz párbajozni velem? Miért?

– Az nem a valódi világ, amiben élsz. Ez a valódi. A romos házak. Igazából te csak egy reszkető vénember vagy, nem bírsz megmozdulni, csak fekszel a földön. Én a tested fölött állok egy késsel a kezemben. Bármikor elvághatom a torkodat, és te nem tudsz ebben megakadályozni.

– Ugyan már – felelte a lovag –, hiszen éppen te vagy olyan, mint amilyennek engem leírtál. És én tudnálak megölni a kardommal.

– Jó, próbáljuk meg! Te támadsz először.

A lovag meglendítette a kardot, hogy levágja pofátlan ellenfele fejét. Arra számított, hogy egy pajzs fog megjelenni, ami kivédi a csapást. De semmi nem történt. A kard áthatolt Bonus Mortalison, aki csak állt mosolyogva.

– Nem sikerült – mondta Bonus Mortalis. – Most én következem.

Lehajolt, és a kezében lévő kést beleszúrta a lovag valódi testének szívébe. A páncélos harcos képe szertefoszlott. Mintha semmi sem lett volna ott. Persze, hiszen tényleg nem volt ott semmi. Bonus Mortalis elégedetten nyugtázta, hogy mindazok élete, akik így reméltek hatalomhoz jutni, most mind az ő kezében vannak.

A gyilkolás okozta sikerélmény csak pillanatokig tartott. Valamit csinálni kell, feladat nélkül nincs értelme az életnek. Elindult a házak között. Egy rongyos öregember jött szembe az úton. Nem félt tőle, nem volt képes ártani neki. Megfogott egy követ, és teljes erejéből az öreghez vágta. A kő nekipattant a vénember fejének, az elesett, a fejéből vér szivárgott a földbe.

– Lehet, hogy ő valódi volt? És most megöltem? – gondolta rémülten Bonus Mortalis. Odarohant az öreghez, hogy megvizsgálja állapotát. Megkönnyebbülésére még lélegzett, a kő szerencsére nem okozott komoly sebet. Megtapogatta: valódi test volt, nem hatolt át rajta a keze. Talán ő már régebben felébredt. Becipelte egy házba, az ágyra fektette. Az öreg lassan magához tért, felült az ágyban.

– Hol vagyok? – kérdezte.

– Otthon, a valóságban. Akárcsak én – válaszolt Bonus Mortalis. – Ne haragudj, azt hittem, te is csak ócska fantom vagy, mint mindenki más rajtunk kívül. Hány embert ismersz, akik újra élnek?

– Eddig én voltam az egyetlen, most te vagy a második. Fontos feladatunk van: meg kell mentenünk a világot a pusztulástól. Te még fiatal vagy. Keresünk kell még olyanokat, mint mi vagyunk. Gyere, megmutatom a házamat – fel akart kelni, de visszazuhant az ágyra. Az ütéstől még kissé kábult volt.

– Pihenj! Szerzek ennivalót – a vénember engedelmesen lecsukta a szemét. Bonus Mortalis megkönnyebbülten nézte. Tehát még van remény.

Pár utcával arrébb talált egy épületet, ami viszonylag jó állapotban volt. A kamrában hús volt felakasztva szögekre, a pincében sorban álltak a boroshordók. Biztosan ez az öreg lakóhelye. Az öreg... még a nevét sem kérdezte meg. Pedig most az nagyon fontos, itt kezd lényegessé válni. Hiszen egy személy vagy, és nem válhatsz azzá, amivé akarsz. Visszarohant a házhoz, ahol az első élőt hagyta, hogy őrizhesse álmát.

– Kitűnő volt az ebéd, és a bor is igazán jó volt – mondta elégedetten Bonus Mortalis. – De most lássunk munkához!

Shorinzal – mint kiderült, így hívták az öreget – még nem kelt fel az asztaltól. Mélyen társa szemébe nézett, monoton hangon beszélni kezdett:

– Még ne menjünk, hiszen olyan fáradt vagy, szemhéjad elnehezedik, aludni vágysz – és Bonus Mortalis valóban érezte fáradtságát, megadta magát a hipnózisnak.

Mikor felébredt, összekötözve feküdt háton az utcán. Feje fölött egy éles pengét tartott egy kötél. Ez a tér közepén álló giotin! És ő alatta fekszik. De hogy került ide? És miért? Shorinzal – aki mellette állt – adta meg neki a választ:

– Megkedveltelek. Sajnálom, hogy meg kell halnod, de nem tehetek másképp. Majdnem tönkretetted a művemet. De én ügyesebb voltam nálad, annyira jó az illúzióképem, hogy még te sem gondoltad volna, hogy nem vagyok valódi. Legalábbis a szemszögedből nem. A Mesteremtől tanult fogások közül az egyik legegyszerűbbet alkalmaztam, hogy becsapjalak. Megtanultad a kezdő illuzionisták ügyetlen képeit megkülönböztetni a valóságtól, de én nem vagyok kezdő.

– Hogyan tudtál ide kicipelni? – nyögte Bonus Mortalis.

– Lebecsülöd a tárgyak intelligenciáját. Igen! Nevetségesen hangzik, de én a tárgyakkal is el tudom hitetni, hogy igaz, amit csinálok. A ruhádnál fogva idehúztalak. De ne legyél annyira szomorú, majd csinálok egy olyan illúziót, mint amilyen te voltál. Élni fogsz. Valóban élni fogsz, mert most csak álmodsz. Mert tanuld meg, mindig az igaz, amit többen hisznek. De már elég az alvásból, ébredj!

Elvágta a pengét tartó kötelet. Nyissz. Az álom véget ért.

2176. Jég havának 22. napja

A Mester elfogadott tanítványának. Egyetlen kikötése volt, hogy az illúzióvarázs használatával többet kell foglalkoznom, mint más iskolákkal. Legyen. Ha majd megtanít varázsolni, úgyis olyan mágiákat fogok használni, amilyenhez kedvem van. Ma volt a 14. születésnapom, anyám varrt nekem egy igazi varázsköpenyt. Piros színe van, és telehímezte mágikus rúnákkal. Amikor a Mesternek megmutattam, azt hittem, ki fog nevetni, de azt mondta, hogy a köpeny valóban varázshatalommal bír. Állítólag képessé tesz arra, hogy állatoknak parancsoljak. Éppen jött egy kutya, megpróbáltam rábírni, hogy álljon a két hátsó lábára, és úgy ugasson. Nem hittem benne, de a kutya valóban úgy tett, ahogy parancsoltam neki.

2177. Levél havának 19. napja

Ma megkergetett egy kutya. Hiába mondtam neki, hogy feküdjön le, csak futott utánam. Megharapta a lábamat, fájt. Kiharapott a varázsköpenyem széléből egy darabot. A Mester újra ráolvasta a köpenyre a bűvös igéket, most újra működni fog.

2180. Nap havának 3. napja

Sikerült megidézni az első varázslatot. A falon megjelent egy kéken pislákoló fény. A Mester szerint nagyon jól haladok. Ha így folytatom, húszéves koromra már önállóan is folytathatom tanulmányaimat.

2181. Jég havának 21. napja

Ma meghalt a Mester. Én voltam az egyetlen, aki elment a temetésre. Sajnos nem volt pénzem, hogy szép sírkövet csináltassak, de egy permanens illúzióvarázzsal készítettem egyet. Egészen jól sikerült.

2182. Farkas havának 17. napja

Utam során rákényszerültem, hogy a vadonban aludjak. Két kobold támadott rám. Utolsó lehetőségként egy izzó tűzlabdát jelentettem meg a kezemben. Mindkettő eszét veszte menekült a sűrűbe.

2184. Medve havának 3. napja

Üzenetet kaptam otthonról: haza kell mennem, apám halálos beteg lett.

2184. Medve havának 11. napja

Megpróbálom meggyógyítani beteg apámat. Illúzióval azt az érzést keltettem benne, mintha nem érezne fájdalmat. Felkelt az ágyból, evett egy keveset. Láthatóan javult az állapota, mióta itthon vagyok.

2184. Medve havának 13. napja

Meghalt az apám. Hiába hittük mindannyian, hogy meg fog gyógyulni, a halálos kór mégis végzett vele. Anyám a városban van, holnap jön haza. Nem tudom, hogyan közöljem vele a rossz hírt.

2184. Medve havának 14. napja

Megidéztem az apám illúzióját. Egészségesebbnek látszott, mint valaha. Anyámnak nem mondtam el az igazat, ő úgy tudja, hogy valóban meggyógyult. Becsaptam.

2212. Troll havának 4. napja

Ma öltem először embert illúzióval. Az a szerencsétlen elhitte, hogy valóban vezet egy híd a szakadék felett. Az enyém lett az összes pénze és a felszerelése.

2246. Jég havának 22. napja

Megöregedtem. Hamarosan meg fogok halni. Ennek nem szabad bekövetkeznie. Valamit ki kell találnom.

2266. Medve havának 5. napja

Teljes a siker! Úgy nézek ki, mintha megfiatalodtam volna. Képes vagyok mindenre, amit életemben tudtam, csak arra kell vigyáznom, hogy rá ne jöjjenek a valóságra.

2676. Jég havának 22. napja

Szép nap volt ez a mai. Az első félezer évemet leéltem. Varázshatalmamat tökéletesre fejlesztettem.

2801. Nap havának 9. napja

Rájöttek a titkomra. Muszáj volt elmondanom mindent, különben lelepleződtem volna. De talán így jobb is, várjuk ki a végét...

0. 1. nap

Már az egész világ csak illúzió. És én vagyok a leghatalmasabb illuzionista. Mostantól fogva új időszámítást vezetek be: az álom évei.

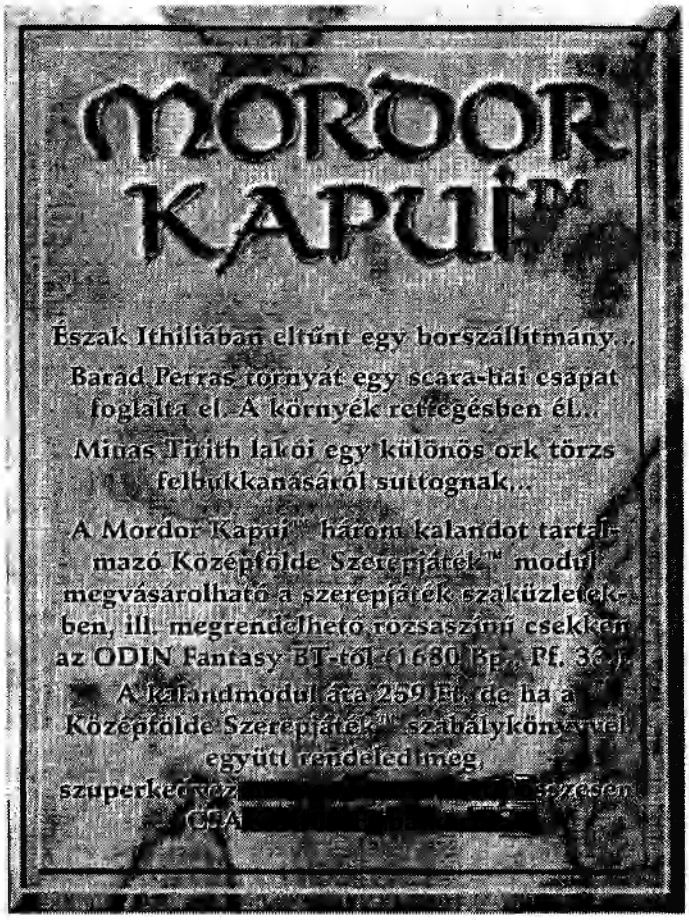
11. 6. nap

Ma is volt egy engedetlen próbálkozó, akinek nem volt megfelelő az általam alkotott világ. Meg kell ölnöm, mielőtt lerombolta volna a művemet.

11. 8. nap

Elmúlt a veszély.

Szigeti Zsolt



BÍBORHOLD ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Ha legalább egy évre előfizetsz a Bíborholdra, az első számmal együtt megkapod a csodálatos Bíborhold pólót!
1340 forintért egy teljes évig megkapod kedvenc lapodat és az idők végezetéig hordhatod a nagyszerű Bíborhold pólót!!!

Add fel a pénzt a Budapest Business Kft. címére (1072 Nagydiófa u. 5.) rózsaszínű csekken, írd fel a közlemények rovatba, hogy hányadik számtól kezdődjön a megrendelés, és a következő számmal együtt megkapod a pólót is!

ÁRNYÉKMAGYARORSZÁG

Kedves Olvasó! Az alábbi írás Magyarországot mutatja be a Shadowrun világában. Igyekeztünk mindenben követni a műfaj (kiberpunk) és a játék hagyományait. Semmilyen aktuális célzást nem szándékoztunk elrejteni, senkinek a személyes érzését nem akartuk megsérteni. Ne feledjétek, ez csak játék!

ÜDV AZ ÁRNYVILÁGBAN!

Kategóriák	
Levelek	UGRÁS
Speciális témák	UGRÁS
Könyvtár	UGRÁS
Információ bázis – Különleges anyagok! (Korlátozott ideig)	OK
Fegyverek	UGRÁS
Társaságok	UGRÁS
Paranormális lények	OK
Európa paranormális állatai	UGRÁS
Amerika paranormális állatai	UGRÁS
Életünk és a felébredt lények	UGRÁS
Wuk-Chan a Lúdvércről	OK

Ezt az írást azon keveseknek szánom, akik igazán az árnyakban élnek. Az utóbbi időkben az Arnyvilág kezd teljesen megváltozni, egyre több álárnyvadász, elkényeztetett kamasz és hozzá nem értő tökfej kezd el írkálni itt. Attól, hogy valaki lelő két rendőrt, még nem lesz árnyvadász, ezt jó ha megjegyzi itt mindenki. Igazán szeretném, ha eltakarodnának innen azok, akiknek semmi közük sincs a valósághoz, és csak a kalóz trid adókról ismerik az árnyakat.

<<<<Nem tudom, ki vagy, haver, de visszafoghatnál a stílusodból! Az Árnyvilág szabad hely, senkinek sincs joga másokat bírálni. Szállj le a magas lóról, mielőtt leszállítanak róla!>>>>

Norton (13:24:11/01-06-54)

<<<<Attól tartok, ha a Wuk-Chan név nem mond semmit neked, akkor csak azt bizonyítod, mennyire igaza van. Csak hogy tudd, a 30-as évek legnagyobb dekkeréről van szó. Egyesek szerint miatta találták ki a fekete JG-t. Tudomásom szerint, 41-ben eltűnt valahol Kelet-Európában. Mindenki azt hitte, jégre tették, de amit ezután olvashatsz, mást sugall. Gondold meg, hogy beszélsz egy igazi mesterrel!>>>>

Öreg (17:02:53/02-06-54)

<<<<Wuk-Chan? Róla nevezték el a Wuk vírust?>>>>

Norton(17:44:34/02-06-54)

<<<<Ő írta az elsőt.>>>>

Öreg (17:45:06/02-06-54)

<<<<Fiúk, ki használ ma már Wuk vírust!>>>>

Makákó (03:26:02/03-06-54)

<<<<Ma már senki, de 34-ben a Fuchi teljes rendszerét megbénította _2 hónapra_!>>>>

Öreg (10:41:27/03-06-54)

Sokáig nem akartam szólni egy szót sem, de a legutóbb volt itt egy fájl, ami nagyon felbosszantott. Az _Életünk és a felébredt lényekről_ van szó. Annyi marhaságot írkáltak össze benne, hogy belefájdult a fejem. Persze főleg Dunkelzahnról folyt a fecsegés, egymás után olvashattam a nagyobbnál nagyobb baromságokat. Akik ott locsogtak, azoknak fogalma sem volt a felébredt lényekről, nemhogy arról, milyen szerepük van életünkben.

<<<<Hé, az az egyik legérdekesebb dolog volt, amit életemben olvastam! Teljesen ledöbbentem tőle.>>>>

Superman (17:39:10/02-06-54)

<<<<Olvass tovább, és még jobban ledöbbensz majd!>>>>

Öreg (17:59:37/02-06-54)

Úgy döntöttem, feltárok néhány dolgot, amit az utóbbi években megtudtam. Egy felébredt lényről lesz benne szó, és arról, hogyan van jelen az életünkben. Pár hónapja volt itt egy fájl Magyarországról, jobbára pontos információkkal. Ajánlom, először azt olvassa el mindenki. A lény, akiről szó lesz abban az országban él, Európa egy eldugott zugában. A neve _Lúdvérc_ és csak kevesek találkoztak vele személyesen. Sokan hiszik, hogy hétköznapi mocsári szellem, mások valami egyszerű szörnynek tartják, megint mások különösen erős szabad szellemnek vélik. Nincs igazuk. Én nem tudom megmondani mi a Lúdvérc, de azt tudom, mi nem. Hol anyagi, hol anyagtalan, egyszerre van jelen birtoka minden pontján, és nagyobb mágiára képes, mint bármilyen ismert varázsló. Volt, aki azt mondta, a Lúdvérc sámán, de önmaga a toteme. Tudom, ez elég zagyván hangzik, de talán ez van legközelebb a valósághoz.

<<<<Nem szívesen szólok közbe, de azon kevesek egyike vagyok itt a mátrixban, akiknek van némi mágikus tehetsége. Amit itt olvastam, az teljes vadbaromság. Micsoda képtelenség az, hogy valakinek önmaga a toteme?>>>>

Keb Coyote (23:09:19/02-06-54)

Maga a vidék, ahol a Lúdvérc uralkodik, semmilyen különösebb természeti erőforrással nem rendelkezik. A dimbes-dombos vidék magában foglalja a valaha Zala megyének nevezett területet. A dombságot keleti végén a Balaton nevű tó, nyugaton az Alpok zárja le. A század elején találtak itt némi kőolajat, de ezeket a mezőket a németek szinte az utolsó cseppekig kifacsarták a második világháborúban. A falvak a dombok tetején épültek, nem a völgyekben. Már korábban is olyan nedves volt a vidék, hogy őszre a sár lakhatatlanná tette a völgyeket. A nagyobb települések: Zalaegerszeg, Keszthely, Szentgotthárd és Körmend. A történelem hajnalán kelták, avarok is laktak ezen a vidéken, a magyarok csak később, a X. században telepedtek meg itt. Magukkal hozták viszont ősi, sámánisztí-

kus vallásukat, mely a mocsaras vidéken kissé átalakult. A síkság ló- és sasisteneinek helyét furcsa, mocsári hatalmak foglalták el. Bár a keresztény uralkodók sokat küzdöttek a pogány hitek ellen, tökéletesen sosem sikerült kiirtaniuk azt. Csak kevesen tudtak róla, de az eldugott zugokban még a XX. században is folytatták praktikáikat a táltosok, a magyarok sámánjai. A nép széles körében elterjedt volt a vajákosság, a varázsfőzetekkel és ráolvasásokkal történő gyógyítás. A Felébredés idején a terület nagy része elmocsarasodott. A Kis-Balatonnak nevezett területről lassan, de megállíthatatlanul terjedt a mocsár, míg mára már csak dombok emelkednek ki a nádrengetegből. Télen-nyáron folyamatosan pára lepi be a vidéket, ezért a Homály Földjének is nevezik.

<<<<Az elnevezés különösen találó. Az állandó pára és köd az asztrális térhez teszi hasonlatossá a vidéket, később még lesz szó róla, milyen erős az asztrális befolyás errefelé.>>>>
Varangy (01:17:48/05-JUN-54)

A 40-es évek elején egyre több manó (goblin) tűnt fel a vidéken. A megye központjában, Zalaegerszegen elszaporodtak a vámpírok, és a lidércek (wraith). Nem csoda, hogy a lakosság pánikszerűen menekült. 2046-ban az Egyesült Társasági Tanács ötszázfős kommandó bevetésével kísérelte meg elfoglalni a várost. Egy túlélő sem volt. Levelet kaptak viszont a Lúdvérctől, melyben bejelentette, hogy ezennel visszafoglalta ősi birtokát és hadbanállónak tekinti magát a Tanáccsal. A többi, felébredt lények által kontrollált birodalom (Kalamona kivételével) nyilatkozatokban üdvözölte az új birodalmat. A későbbiekben a Tanács semmilyen ellenlépést nem tett a Lúdvérc ellen.

<<<<Természetes, hogy nem. Lepaktáltak vele. Bizonyos kísérleteket a területén folytatnak, amiért még fizetnek is neki.>>>>
Turul (05:39:03/06-JUN-54)

Bár a többi új birodalomba (a bakonyi Törp királyságba, a Trollok államába) sokan költöztek, akiket a környező országokban üldöztek, Zalába nem jöttek. A Lúdvérc nem is fogadott senkit szívesen. 2048-ban felállította tanácsadó testületét, mely minden polgárt megvizsgált és mintegy 20%-ukat kiutasította az országból. Senki nem tudta, mi a válogatás alapja. Mára már nyilvánvaló, hogy csak azokat hagyták meg, akikben legalább szikrányi tehetség volt a mágia iránt. Ennek a válogatásnak köszönhetően ma már mindenki legalábbis adeptus a mágiában. Mára már születő gyermekek 100%-a rendelkezik valamilyen fokú mágikus képességeknek legalább a lehetőségével, bár sokan nem veszik a fáradságot maguknak, hogy fejlesszék ezirányú képességeiket.

<<<<Senki ne mondja ezek után, hogy a mágikus tehetség nem genetikus meghatározottságú.>>>>
Keb Coyote (00:05:42/03-06-54)

<<<<Nem akarlak kiábrándítani, de tudomásom szerint a csecsemők legalább negyede titokzatos körülmények között eltűnik. Lehet, hogy ma már így válogatnak?>>>>
Varangy (01:27:51/05-JUN-54)

ZALA MA

A lakosság 50%-a ember, 20%-a tünde, 15%-a törp, 7%-a ork, 2%-a troll, a többit mindenféle felébredt lények, manók, lápi emberek, lidércek alkotják, akik teljes jogú állampolgárok.

<<<<Először is a teljes jog nem jelent valami sokat a Lúdvérc birodalmában, másodszor ezeknek a lényeknek gyakran sokkal több joguk van, mint az embereknek.>>>>
Szabad Zalát! (20:31:28/07-JUN-54)

A hivatalos nyelv a magyar, bár sokan mondják, hogy a felébedt lények egymás között valami ismeretlen nyelven társalognak.

<<<<Nem nehéz rájönni, hogy a sperethielről van szó.>>>>
Filológus (15:05:33/03-06-54)

<<<<Több dolgok vannak földön és egen Horatio, mintsem bölcs elmetek álmodni képes.>>>>
Hamlet (09:48:03/05-06-54)

Hivatalos pénznem nincs, de az amerikai _papír_ dollárt elég elterjedten használják. Elektronikus pénz szinte egyáltalán nem létezik.

<<<<Micsoda primitív vidék!>>>>
Norton (13:35:46/01-06-54)

A hatalom a Lúdvérc kezében van. Ennek ellenére csak kevesek találkoznak vele személyesen. Utasításait a Tanácsadó Testületen át juttatja el a világhoz. A Tanácsadó Testület tagjai gyorsan cserélődnek. A legtovább egy Topol fia Ungur nevű sámán volt a testületben, majdnem két évig. Senki nem tudja, mi alapján válogatja a Lúdvérc a tanácsadókat, nem mindegyik rendelkezik mágikus potenciállal, vannak akik a vidéket sem ismerik. Ugyanilyen titok, hogy mi alapján váltja le őket, vannak köztük olyanok, akik érezhetően alkalmatlanok, mégis hónapokig maradnak, míg néha az igazán nagyszerű emberek is csak pár napig maradnak. A leváltottak egy részét egyszerűen elengedi a Lúdvérc, míg másoknakcsak nyoma vész. Azonban mindenkit teljes titoktartásra kötelez, senki nem beszélhet arról, amit tapasztalt.

<<<<Gondolkodtatok már azon, honnan tud ennyit Wuk Chan a Lúdvércről?>>>>
Őrnagy (19:41:51/03-06-54)

<<<<Csak nem arra akarsz célozni, hogy valaki megszegte ezt a titoktartást?>>>>
Öreg (10:43:24/03-06-54)

Írott törvények nem léteznek, a tanácsadók bárkit halálra ítélhetnek, és az őrezred azonnal végre is hajtja az ítéletet.

GAZDASÁG

Mint már említettem, Zala nem rendelkezik különösebb természeti erőforrásokkal, a halászat viszonylag jelentős és némi búzaexport is létezik. Az élelmiszereket főként a szomszédos törp királyság vásárolja fel. Cserébe orikalkumot szállítanak a Lúdvércnek.

<<<<Mi az az orikalkum???>>>>
Norton (13:52:08/01-06-54)

<<<<A legértékesebb fém, ami létezik a Földön. Bizonyos emelkedett mágikus ceremóniákhoz, idézésekhez és bűverejű tárgyak készítéséhez nélkülözhetetlen.>>>>
Keb Coyote (00:09:51/03-06-54)

A Bakony hegység különösen gazdag orikalkumban, de a törpök mindent elkövetnek, hogy ezt titkolják. Zala igazi jövedelme a mágusok és sámánok oktatásából származik. Senki nem tudja az okát, de ezen a vidéken sokkal könnyebb bármilyen mágikus tevékenységet végrehajtani, mint bárhol máshol. Úgy tűnik Zala sokkal szorosabb kapcsolatban van az asztrális térrel, mint a Föld többi része. Ennek következtében itt sokkal könnyebb mágikus tanulmányokat és kísérleteket folytatni, mint bárhol máshol.

<<<<A társaságok nem tudnak erről? Miért nem akarják elfoglalni ezt a csoda-vidéket?>>>>
Bakunyin (01:38:17/03-06-54)

<<<<Olvass tovább!>>>>
Öreg (10:44:06/03-06-54)

A Keszthelyi Mágikus Akadémia, bár nem tartozik a világszerte ismert egyetemek közé, mégis a lehető legmagasabb szintű képzést adja. Sokan panaszkodnak rá azonban, hogy túlságosan maradiak. Nem hajlandók például azzal a témával foglalkozni, ami az MIT&M legnagyobb fejeit izgatja, a mátrix és az asztrál összekapcsolása. Nem tartanak semmilyen adatot számítógépen, minden információt könyvekben őriznek.

FONTOSABB HELYEK

KESZTHELY

Ez a Mágikus Akadémia városa. Nem számít különleges eseménynek, ha egy elszabadult elementál vagy természeti szellem zúg végig az utcákon. A talizmánárusok különösen jó minőségű árut kínálnak, nem ritkán a szokásos ár 80 százalékáért. Állítólag létezik egy sámánokból és mágusokból álló titkos szervezet is, a Halál Követei. Bérgyilkosságokat vállalnak, melyet rituális mágiával hajtanak végre. Gyakran alkalmaznak árnyvadászokat is, hogy megszerezzék nekik a kiszemelt áldozat valamilyen személyes tárgyát, vagy esteleg a hajszálát, netalán szövetmintáját.

ZALAEGERSZEG

Ebben a valaha virágzó városban ma már csak alig ezren laknak. A város egy részét elárasztotta a mocsár, nyüzsögnek benne a vámpírok és más kellemetlen lények. Erre a városra van a legkisebb befolyása a Lúdvércnek. Itt megtörténhetnek olyan dolgok, amiről ő sem tud. Éppen ezért, a Lúdvérc számtalan informátort és kémet tart a romos házak között.

SZENTGOTTHÁRD

40 000 lakosával Szentgotthárd a vidék legnagyobb városa. A nagy metroplexumokhoz képest azonban igazi porfészek. Néhány ipari üzem tartja el a lakókat, a legjelentősebb közülük a halfeldolgozó üzem.

ZALAVÁR

Ez az apró falu a Kis-Balatonnak nevezett mocsár közepén fekszik. Tőle mintegy 5 kilométerre található a Lúdvérc kastélya. Nehéz megmondani, hogy építmény vagy természeti képződmény-e. Hatalmas kastély, melyet teljesen benőtt a mocsár, vagy a fák, a nád és a hínár nőtt-e úgy, hogy kastélyt formáz. A Lúdvérc ritkán tartózkodik itt, de itt folytatja megbeszéléseit tanácsnokaival.

<<<<Legendák keringenek a kastély alatti hatalmas pincerendszerről, mely foglyokat, kínzókamrákat és hatalmas orikalkum tartalékokat rejt.>>>>

Szabad Zalától (20:36:41/07-JUN-54)

KATONASÁG

Bár Zala nem rendelkezik hadsereggel, korántsem védtelen. A Lúdvérc őrezrede (1700 fő) az egyik legjelentősebb harci erő Magyarországon. Minden tagja fizikai adeptus, de a lőfegyverek kezeléséhez is értenek.

<<<<Anyám! Még a tir tairngire-i lovagok között sem mindegyik adeptus! Most már értem hová tűnt a Társasági tanács serege és miért nem próbálkoztak újabb támadással.>>>>

Őrnagy (19:47:18/03-06-54)

Ezeken felül számtalan sámán áll a Lúdvérc szolgálatában, bizonyított, hogy mocsári szellemek is harcoltak már az oldalán és tudott, hogy manók is állnak a szolgálatában. Ez így együtt jelentősebb erő, mint bármi, amivel a környező birodalmak rendelkeznek. Mégis, a Lúdvérc még egy támadó akciót sem hajtott végre senki ellen. A legnagyobb csatát Fekete János hadúr ellen vívta, aki Keszthelyet próbálta elfoglalni, de csúfos vereséget szenvedett. Az utóbbi pár hónapban szóbeszéd kering a törpök és a Lúdvérc közti nézeteltérésekről, valamint úgy mondják Kalamonával sem felhőtlen a viszonya.

MÁTRIX ZALÁBAN

Egységes számítógépes hálózat nem létezik Zalában, ezért nincs elektronikus pénz sem. Egyes cégeknek vannak kisebb rendszereik, melyek műholdas összeköttetésben állnak a főrendszerrel (általában a német leányvállalatokéval), de ezek nem kapcsolódnak össze helyi hálózattá.

A LÚDVÉRC

Az előbbi ismertetés csak háttér volt ahhoz, amiről valóban szólni akartam. Most már mindenkinek nyilvánvaló, hogy hogyan uralja birodalmát a Lúdvérc. Mondtam, hogy senki nem tudja pontosan micsoda. Kevesen vannak, akik látták, és semmilyen adat nem utal rá, hogy valaha is elhagyta volna birodalmát. Gyakran más és más alakban jelenik meg, attól függően, milyen hatást akar elérni. Van, hogy csak lángokból álló emberalak, van hogy többhetes vízihullának tűnik. Mégis könnyen felismerhető az erő érzéséről, ami mindig körbelengi. Akikkel beszéltem és asztrálisan is látták, azt mondják, asztrális képe mindig az aktuális megjelenési formáját tükrözi. Nem a szokványos alakváltásról van tehát szó. Annyi bizonyos, hogy jóval erősebb, mint bármilyen szellem, vagy felébredt lény. Vannak sámánok, akik az ő útját járják. Mégsem lehetne totemnek nevezni. Egyfelől azért, mert nem csak asztrálisan létezik, a való világban is megjelenik, másfelől azért, mert túlságosan kézzelfogható céljai is vannak (mágikus kutatások, vagyonszerzés), amik nem vallanak egy igazi totemre.

Bár csak kevesek tudják, de a Lúdvérc kapcsolatban áll az összes nagyobb társasággal. A társaságok mindent megtesznek, hogy mágikus kísérleteiket Zalában folytathassák. Ezért cserébe a Lúdvérc furcsa dolgokat kér. Néha azt, hogy csökkentsék valamelyik részvény árfolyamát, vagy hogy likvidálják valamelyik seoulpa gyűrű főnökét. A dolog azért érdekes, mert

senki nem tud róla, hogy a Lúdvérc rendelkezne részvényekkel, vagy kapcsolatban állna a koreai maffiával. Nem tudok senkiről, aki meg tudná mondani, mi a Lúdvérc célja.

<<<<Szóval az a tanulság, hogy nem csak amiatt kell aggódnom, hogy pár mérföldre egy sárkány uralkodik és szomszédomban egy vámpír lakik, hanem amiatt is, hogy valahol a világ végén egy *kurta* lidérc parancsol a *kúrta* társaságoknak.>>>>

Norton (14:02:25/01-06-54)

<<<<Nem szeretem ismételni magam.>>>>

Hamlet (09:57:23/05-06-54)

<<<<Néhány tanács azoknak a merész árnyvadászoknak, akik Zalába készülnek: Varázsló nélkül ne induljatok el! Minél több varázslót vigyetek magatokkal! Zalaegerszegen keressétek Dokit, megbízható! Keszthelyen kerüljétek el az Akadémia környékét is, szeretik elrakni a gyanús egyének DNS mintáját. Akinek bármilyen kiberstuff van a testében, kerülje a tanácsnokokat és az őrezredet!>>>>

Varangy (01:33:41/05-JUN-54)

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

▶ MÁGIA

Zala különleges körülményeiből adódóan, minden mágikus tevékenységre (varázslás, kimerülés, tanulás, varázstárgy készítés, idézés, asztrális küldetés) -2 célszám van (a minimális célszám természetesen itt is 2).

A Lúdvérc, mint totem

Jellemzők: Lúdvérc birodalmának teljes ura. Mindent tud és tudni akar, ami ott történik. Lúdvérc nem bízik meg senkiben, többéves ismeretség után sem tekint senkit barátjának. Lúdvérc hosszan tervez, szereti irányítani az embereket. Amit megszerzett, azt nem szereti megosztani senkivel. Lúdvérc szeret rejtőzködni és a háttérben maradni.

Kedvelt környezet: Mocsár

Előnyök: A lúdvérc sámánok +2 kockát kapnak irányító manipulációkra és +1-et mocsár szellemek idézésére.

Hátrányok: A lúdvérc sámán csak a Lúdvérc birodalmában érzi otthonosan magát, a birodalmon kívül minden mágikus tevékenységre +2 célszáma van. A lúdvérc sámán engedelmeskedik urának, a Lúdvércnek. A lúdvérc sámán nem szeret segíteni másokon, Gyógyításokra -2 kockája van.

(A lúdvérc sámánt csak nem–játékos karakternek ajánljuk.)

▶ AKIKKEL TALÁLKOZHATSZ ZALÁBAN

ŐREZRED TAG

„Én vagyok itt a rend és a biztonság fenntartója. Ez a vidék nem a miénk, örülnünk kell, hogy a Lúdvérc megengedi, hogy itt éljünk. Mindent meg kell tennünk, amit parancsol, hiszen ez az ő földje. Neki köszönhetem, hogy képességeim messze felülmúlják az átlagemberét."

Idézetek

„Mit akarsz itt?"

„Idegenek csak két hétig tartózkodhatnak az országban és nem viselhetnek kibernetikus beépítéseket."

„Megmondtam, hogy engedelmeskedj."

Megjegyzés

Az őrezred tagjában korán felismerték a fizikai adeptus lehetőségét. Fiatal korától tanították mágikus képességei kihasználására és a harcra. Feltétlenül engedelmeskedik a tanácsnokoknak, hiszen tudja, hogy ők a Lúdvérc akaratát közvetítik. Nem lehet megvesztegetni, hiszen az őrezred tagjaként mindent megkap.

Tulajdonságok
Test: 5
Gyorsaság: 5
Erő: 4
Karizma: 3
Intelligencia: 3
Akaraterő: 5
Esszencia: 6
Mágia: 6
Reakció: 4

Pusztakezes harc: 6
Dobófegyverek: 5
Lopakodás: 4
Tűzfegyverek: 4
Mágikus elmélet: 3
Etikett (utca): 2
Vallatás: 3

Képességek

Professzió szint: 3

Mágia

Gyilkos kéz (komoly) *(Killing hands (S))*, Fájdalomtűrés (5) *(Pain resistance (5))*, Növelt reflexek (1) *(Increased reflexes (1))*, Pusztakezes harc (1) *(Unarmed combat (1))* (Ezeket a hatásokat a fenti statisztikákba nem számítottuk bele!)

Felszerelés

HK227, Kés, 3 Dobótőr, Páncél mellény

Zalai hermetikus adeptus

„Igen, nagyon furcsa hely ez, ahol élek. De valójában nem jelent túl nagy különbséget. Persze mindenki konyít valamennyire a mágiához, de a legtöbben nem törődnek vele, hogy kifejlesszék. Nekem szerencsém volt, felvettek Keszthelyre, persze az első év után kitettek. Azért jól jön, ha a rámtámadók ellen nem csak a kezeimmel kell védekeznem."

Idézetek

„Hol a sör?"

„Ne pofázz, mert szétrobbantom a fejed!"

„Most látom csak az aurádat! Nem gondoltam komolyan, amit az előbb mondtam, elnézést!"

Megjegyzés

A hermetikus adeptusban sok keserűség gyűlt fel. Miután felismerte a lehetőséget magában, arról álmodott, hogy nagy varázsló, esetleg tanácsnok lesz. Nem volt elég kitartása ahhoz, hogy végigvigye terveit, ezért egyszerű irodai munkás lett. Ami keveset tanult, azt nem felejtette el, de nagyon tiszteli azokat, akik nála jobban értenek a mágiához.

Tulajdonságok
Test: 2
Gyorsaság: 2
Erő: 3
Karizma: 4
Intelligencia: 3
Akaraterő: 3
Esszencia: 6
Mágia: 6
Reakció: 2

Tűzharc: 3
Varázslás: 4
Etikett (utca): 4
Pusztakezes harc: 3
Mágikus elmélet: 2

Képességek

Professzió szint: 2

Mágia

Alvás (3) *(Sleep (3))*, Láthatatlanság (2) *(Invisibilty (2))*, Bűz (4) *(Stink (4))*

A lúdvérc adeptus

„Nekem a mocsár az otthonom, itt élek. Nem vagyok egy vele, de befogadott és eltűr, és ez nekem elég."

Idézetek

„Mesélj magadról!"

„Megtehetnél nekem egy szívességet."

„Ne felejtsd el, hogy itt én vagyok otthon, te csak engedelmeskedhetsz nekem!"

Megjegyzés

A lúdvérc adeptus korán megérezte a mocsár hívását, de elleneszegült. Sokáig élt Szentgotthárdon, de végül megadta magát. Nem tudott azonban tökéletesen rálépni az útra. Most remeteként él a mocsárban és reméli, hogy kedvében járhat a Lúdvércnek.

Tulajdonságok
Test: 3
Gyorsaság: 3
Erő: 2
Karizma: 2
Intelligencia: 4
Akaraterő: 4
Esszencia: 6
Mágia: 6
Reakció: 3

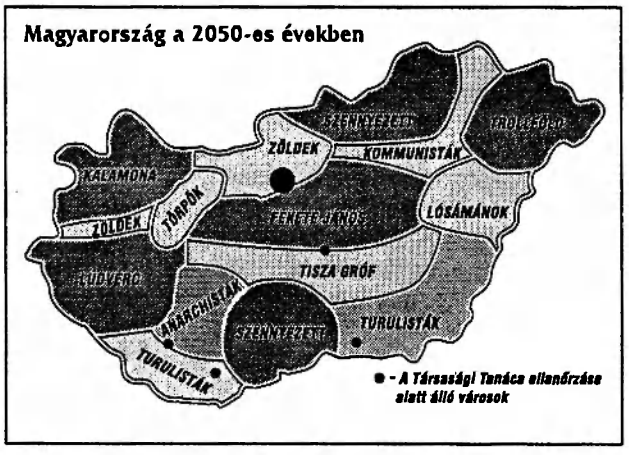
Tűzharc: 1
Varázslás: 4
Idézés: 3
Etikett (mocsár): 4
Pusztakezes harc: 4
Mágikus elmélet: 3
Biológia: 2

Képességek

Professzió szint: 2

Mágia

Érzelem irányítás (4) *(Control emotions (4))*, Hibernálás (3) *(Hibernate (3))*, Cselekedet irányítás (3) *(Control actions (3))*



▶ KALANDÖTLETEK ZALÁBAN

1. Társaságok. Minthogy szinte minden nagyobb társaság jelen van Zalában, a szokásos társaságokkal kapcsolatos vadászatokra bőven nyílik lehetőség. (Szabotázs, kémkedés, adatlopás, tudós szöktetés stb.)

2. Az orikalkum. Minthogy az orikalkum a legértékesebb fém a Földön, és a bakonyi bányák termelésének jó része áthalad ezen a vidéken, ez is bőven adhat alkalmat a vadászatokra.

3. Varázslók. A varázslók számára különösen fontos Zala. Egy mágus felbérelheti a vadászokat, hogy védjék meg, amíg kísérleteit folytatja, vagy elküldheti őket valamilyen különleges mágikus tárgyért.

Nadír Gargoyle

Lich, illuzionista (Shorinzal)

KLÍMA:	bárhol
GYAKORISÁG:	egyéni
SZERVEZŐDÉS:	magányos
AKTÍV CIKLUS:	lásd alább
TÁPLÁLKOZÁS:	látszólagos
INTELLIGENCIA:	géniuszi (19)
KINCS:	Z
JELLEM:	lásd alább/semleges gonosz
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1
VÉDEKEZÉS:	lásd alább/-5
MOZGÁS:	lásd alább/12
HIT KOCKA:	lásd alább/20 (45 hp)
AC0 UTÉSE:	lásd alább/16/13
TÁMADÁSOK SZÁMA:	lásd alább/1
SEBZÉS(EK):	lásd alább/1d2-1 (1d4+2 fegyverrel)
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	illúziók
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	illúziók
VARÁZSLAT ELLENÁLLÁS:	lásd alább/nincs
MÉRET:	lásd alább/M (167 cm)
MORÁL:	félénk (5-7)
TP ÉRTÉK:	52 000

Az emberek többsége nem ad mások véleményére. Vannak viszont olyanok, akiknek csak ez számít. Az utóbbiakból lesznek illuzionisták. Sokan nem törődnek azzal, hogy mi történik haláluk után. Néhányan – például akik még életükben kriptát építtetnek maguknak – rendelkezéseket hagynak, hogy beleszólhassanak utódaik életébe. Egy ilyen illuzionista – név szerint Shorinzal – döntött úgy, hogy olyasmit hagy maga után, ami mindenkit emlékeztetni fog rá. Létrehozott egy előre programozott illúziót, ami tökéletesen hasonlított önmagára. De nemcsak külsőleg, még viselkedését tekintve is megkülönböztethetetlen hasonmást készített.

Erre három varázslat felerősített kombinációját készítette el. Ezek a Permanens illúzió *(Permanent Illusion)*, a Programozott illúzió *(Programmed Illusion)* és a Vetített kép *(Project Image)*. Az illúzióképet tetszése szerint formálhatja, élőlények, tárgyak alakját veheti fel. Ő az illúzió szemével lát, fülével hall. Mentális úton képes irányítani. Ennek egyetlen megkötése van: azonos létsíkon kell tartózkodniuk mindkettőjüknek.

Annyira hatalmas szintű mágiával hozta létre az illúziót, hogy Igazlátással *(True Seeing)* nem lehet észrevenni a csalást.

Ahhoz, hogy élhess, táplálékra van szükséged. Az étel tápértékének arányban kell állnia a végzett munkával. Az illuzionista lich valódi teste tetszhalál állapotában van, semmit sem mozog, nem is lélegzik. Ezért nincs is szüksége ennivalóra. Öregedése is lelassult. Így akár évezredekig is élhet.

Az illuzionista lichnek van egy szolgája. Sokáig tanulmányozza a körülötte élőket, majd kiválasztja a megfelelő segítőjét. A szolga feladata, hogy minden később leellenőrizhető illúzió hatását valóvá tegye. Ha például az illúzióképe karddal levág egy másik harcost, akkor ellenfele úgy fogja tudni, hogy ő meghalt, ezért elájul pár órára. Mindenki, aki figyeli a harcot, látni fogja a sebeket a vesztes testén. Ha később megvizsgálják, akkor kiderülhet, hogy csupán illúzióról van szó. Ez végzetes lehet az illuzionista lich számára. A szolga – láthatatlanul – a helyszínre siet, és elvégzi mindazt, amit az illuzionista lich megtett. A fenti példában valódi sebeket vág a harcos testére. A szolga sorsa minden esetben azonos: az utódja megöli. Az illuzionista lich számára legfontosabb, hogy soha le ne lepleződjön.

Fontos megjegyezni, hogy a szolgát Fejlesztett Láthatatlansággal *(Improved Invisibility)* teszi láthatatlanná, tehát nem szűnik meg a varázslat, ha valakit megtámad, viszont már érzékelhető Igazlátással.

Harc: Az illuzionista lich bármit megtehet, amit csak akar. Korlátlan számú varázslata van, melyeket szemvillanás alatt képes megidézni. Ha szükségét érzi, mesterien bánhat a karddal. Csak egyvalamire kell vigyáznia: mindennek, amit csinál hitelesnek kell lennie. Hiszen az összes „mutatványa" nem más, mint ami önmaga – törékeny illúzió. Néha gyengének kell mutatnia magát, néha látszólag el is kell pusztulnia. De hiába ölöd meg a testét, hiába fekszik előtted a hullája, az illuzionista lich tovább él. Talán egy másik formában, egy másik helyen. Amit a testének gondolsz, valójában csak egy képből, hangból és szagból álló tökéletes illúzió.

Hogyan lehet elpusztítani? Legalább 12. szintűnek és 15-ös intelligenciájúnak kell lenned, hogy esélyed legyen észrevenni a különbséget az illúziókép és a valóság között. Ha valamilyen okból gyanakodsz erre, mentődobást dobhatsz varázslat ellen, mentális bónusszal, -4 büntetéssel. Ha sikeres, tudni fogod az igazat. Ha elrontod, a legközelebbi alkalommal újra dobhatsz. A mesélő adhat bónusz vagy büntetést, ha helyénvalónak ítéli.

Megszűntetésére egyetlen megoldás, ha megtalálod a valódi testet, és azt elpusztítod. A valódi test természetesen Fejlesztett láthatatlansággal van elrejtve. Ha bárki megközelíti, életre kel a valódi illuzionista. Neki annyi varázslat van a fejében, mint amennyi egy 20. szintű illuzionistának lehet. Ez alól kivétel a három kilencedik szintű varázslat, ami az illuzionista lich létrehozásához volt szükséges. A tetszhalál utáni gyenge fizikai állapota miatt elég rosszul bánik fegyverekkel (egy +3-as tőr van nála), de ez nincs hatással mágikus képességeire. Kellőképp felszerelkezett egyéb varázstárgyakkal is: egy 4-es AC-t adó karkötő *(Bracers of Defense)*, egy +6, +1-es védőgyűrű *(Ring of Protection)*, egy +3-as védőköpeny *(Cloak of Protection)* és egy védőtalizmán *(Scarab of Protection)*.

Élőhely/Társadalom: Az illuzionista lich igyekszik elkerülni a feltűnést. Ha felhívja magára a figyelmet, előfordulhat, hogy valaki rájön valódi létére, és elpusztítja őt. Neki legfontosabb, hogy éljen. Valódi testét barlangok mélyére szokta elrejteni, illúzióképét kisebb városokba küldi.

Ökológia: Shorinzal három – általa kifejlesztett – kilencedik szintű illúzió-varázslat kombinációjával hozta létre az illuzionista lichet. Először úgy nézett ki, mint önmaga. Mikor olyan öreg lett, hogy már illett volna meghalnia, és gyanút keltett volna ismerőseiben, úgy döntött, hogy alakot vált. Megrendezte halálát: a szolgáját arra utasította, hogy egy vénembert öltöztessen fel vörös köpenybe, ami kedvenc viselete volt, és lökje le egy szikláról. A szétroncsolt holttestről azt hitték, hogy Shorinzal az. Tévedtek. Ő elrejtőzött, és megalkotta a második énjét. Ez egy fiatal féltünde bárd volt. Járta a világot, megénekelte a kalandozók dicső hőstetteit: élt. Egy idő után megunta ezt a szerepet, és híressé is vált legendásan szép hangjával és zenéjével. A hírnév veszélyt jelentett, a féltünde bárd rejtélyesen eltűnt. Ezután kipróbálta, milyen egy sokak által megvetett egyszerű kobold élete.

Az eltelt évszázadok során rengeteg álarcot viselt már, ezért óriási élettapasztalattal rendelkezik. Emberfeletti intelligenciája jelentősen csökkenti lelepleződésének veszélyét.

Esetleg birtokúrként is elképzelhető Ravenloft világában.

Szigeti Zsolt

HOLDBÁZIS

▶ A BÍBORHOLD MAGAZIN SZEREPJÁTÉK BOLTJA ◀

GYERE EL A HOLDBÁZISRA, ÉS NÉZD MEG ÁRUKÍNÁLATUNKAT!
Ízelítőül néhány a legfrissebb és legérdekesebb dolgok közül:

Player's Handbook	Az alapkönyv minden AD&D játékosnak	1760 Ft
Dungeon Master's Guide	Az AD&D mesélők alapkönyve	1580 Ft
Tome of Magic	Új varázslatok, új szférák, új varázstárgyak	1700 Ft
The Complete Fighter's Handbook	Elengedhetetlen kiegészítések harcosoknak	1600 Ft
The Complete Ranger's Handbook	Tedd színesebbé vándorodat!	1580 Ft
The Complete Paladin's Handbook	Hasznos tanácsok lovagoknak	1700 Ft
Monstrous Manual	Hatalmas szörnygyűjtemény, színes ábrákkal	2100 Ft
Dark Sun Boxed Set	A legkeményebb AD&D világ	1820 Ft
Dragon Kings	30. osztályú karakterek, 10. szintű varázslatok és az athas-i sárkányok titkai	1700 Ft
The Ivory Triangle	Gulg és Nibenay évszázados háborújának leírása	1700 Ft
The Will and the Way	Az athas-i pszionicisták kiegészítőkönyve	1600 Ft
Planescape	A külső létsíkok végre elérhetőek a második kiadásban is!	2620 Ft
Planescape Monstrous Compendium	Még több szörny a külső létsíkokról	1600 Ft
Call of Cthulhu	A legnépszerűbb horror szerepjáték H. P. Lovecraft művei alapján	1990 Ft
Keeper's Compendium	Hasznos kiegészítések Cthulhu mesélőknek	1400 Ft
Ye Booke of Monstres	Sok-sok szörnyeteg a Lovecraft mítoszból	1050 Ft
Battletech	Hatalmas robotokkal harcolhatsz ebben a társasjátékban	2250 Ft
Shadowrun	Ahol a technika és a mágia találkozik...	2250 Ft
Tir Tairngire	Mindent megtudhatsz a tündék államáról	1650 Ft
Fields of Fire	Új fegyverek, fejlettebb kibertechnológia a Shadowrunhoz	1800 Ft
Champion	Az egyik legjobb szuperhős szerepjáték	2300 Ft
Rolemaster	A legélethűbb fantasy szerepjáték	3300 Ft
MERP Campaign Guide	Tünde—Angol szótár, hatalmas Középföld térkép és még sok hasznos tudnivaló	1800 Ft
Valar and Maiar	Középföld isteneinek leírása	1400 Ft
Cyberspace	Az ICE kiberpunk szerepjátéka	1650 Ft
Shadow World	Egy tökéletesen kidolgozott világ, mely a Rolemasterrel is együtt használható	2150 Ft
Demons	Démonok az AD&D-hez	1800 Ft
GURPS Basic Set	A legnagyobb univerzális szerepjáték alapkönyve	2050 Ft
GURPS Cyberpunk	A könyv, melyet lefoglalt az Secret Service...	1750 Ft
GURPS Conan	Kalandok Hyboreában	1750 Ft
Ars Magica	Varázslók a középkori Európában	2250 Ft
Cyberpunk 2020	A sötét jövő szerepjátéka	2000 Ft
TORG	A lehetőségek háborúja	3000 Ft
Werewolf	Vérfarkasok a nagyvárosokban	2250 Ft

Áraink kis mértékben változhatnak.

És ez csak a töredéke mindannak amit kínálunk: Toon, Star Wars, Vampire, Rifts, Palladium, Elric!, Pendragon, Earthdawn és még sok más.

Kockák és figurák minden mennyiségben!

Ha valamit nem találsz a fenti listában, érdeklődj telefonon, vagy látogass meg minket!

Reméljük, eljösz és magad is megnézed kínálatunkat!

Szeptembertől minden második szombaton érdekes programok, meglepetések várnak rád, részleteket a boltban tudhatsz meg.

A Bíborhold grafikusai megrajzolják karakteredet, ha megrendeled tőlük a Holdbázisban.

Címünk:
Budapest, Nagydiófa u. 5.

Nyitvatartás:
Hétfőtől Péntekig 10—18 óráig,
Szombaton 10—14 óráig.

☎: 267-09-23

MITOLÓGIAI ◊ A ◊ B ◊ C ◊

Farkasember

Számos mitológiában szerepel az emberhússal táplálkozó szörny.

Mítosz: Az állati alakot felvenni képes, vagy akaratlanul állattá átalakuló emberek mítoszának legkülönbözőbb változataival találkozhatunk szerte a világon. Ezek az ősi állatkultuszokból kialakuló legendák és mítoszok olyan szörnyetegektől és bestiáktól hemzsegnek, melyek rendszerint visszaköszönnek a különböző szerepjáték-kiadványok lapjairól.

Az ilyen alakváltozás legjellemzőbb állatai Délkelet-Ázsiában a tigris, Afrikában a leopárd, oroszlán, hiéna és a krokodil, Dél-Amerikában a jaguár, Észak- és Kelet-Európában a medve, míg Nyugat- és Dél-Európában a farkas.

A farkas a régi időkben elsősorban a harcosoknak és azok vezérének szimbóluma volt, néhány törzs farkasvérből származtatta magát, vagy éppenséggel – a legendák szerint – farkas nevelte fel őseit (ezek közül csak a legismertebbet említve: Romulus és Remus). A farkas mindenütt az erő, a vadság jelképe (ezért választotta sok nép „ősének" a farkast, bizonyítandó a törzs erejét, tagjainak emberfeletti hatalmát). Bizonyos népek úgy képzelték, hogy vezéreik, törzsfőik képesek farkassá átváltozni. Ezekből az ősi vallásos-misztikus elképzelésekből származik mai farkasember képünk.

A farkasember-mítosz sok kultúrában megtalálható. Ennyi helyen nem is próbálkozhatnék meg azzal, hogy az összeset felsoroljam, arra kell szorítkoznom, hogy a legkülönlegesebbeket és a legelterjedtebbeket ismertessem.

A vilktakas („farkasként futó") a litván mitológia farkasembere. Ezek a lények gyakran szerepelnek a helyi népmesékben, de ennek ellenére a formáját nem írják le precízen. Annyit tudunk róluk, hogy emberalakban szőrös farkuk, farkasalakban emberi fogaik, valamint a nyakuk alatt levő fehér folt árulja el kilétüket (a kettő közötti átmenet nem szerepel a történetekben). A vilktakas megölése után kiderül, hogy farkasbőrbe bújt ember volt, illetve vannak olyan mesék is, ahol a vilktakas levetve farkasbundáját, emberré alakul vissza.

Úgy tartják, hogy a *raganá-k* (litván boszorkány) és a *búrtininkasok* (litván varázsló) képesek arra, hogy valakit vilktakassá változtassanak (egy különleges, elvarázsolt öv segítségével), illetve, ha fűzfarönkön átbucskáznak, akkor *ők maguk is képesek farkasalakot ölteni.*

A vilktakasok csak bizonyos időszakaszokra alakulnak át farkassá. Ilyenkor képtelenek beszélni, de megőrzik értelmüket. A többi farkassal nem vegyülnek el, de kénytelenek farkasként táplálkozni. Elragadják az aprójószágot, de embert nem támadnak meg, sőt nem egy népmesében még jótékonyak is. Az ilyen „jóságos" farkasemberek azok, akiket a varázslók és boszorkányok alakítottak át. Azok akik saját szándékukból lettek vilktakassá, egészen másként viselkednek. Egyik-másik népmesében egy-egy ilyen, saját akaratából farkassá lett ember mészárol és pusztít, egészen úgy, amint azt a mai horror-filmekből jól ismerünk.

A szláv népcsoportoknak is van egy jellemző farkasemberük: a **volkodlak.** A különböző népek másként nevezik (csehül vlkodlak, lengyelül wilkolak, bolgárul valkolak stb.), de története, mítosza kisebb eltérésekkel megegyezik. Sokban hasonlít a vilktakashoz. Gyakran varázslók alakítanak át embereket volkodlakká, néha egész esküvői meneteket. Ez a legenda feltehetőleg a régi esküvői szertertásokból eredeztethető, ahol a fiatal vőlegény elszöktette (erőszakosan elhurcolta) menyaszonyát, illetve – máshol – a farkas a vőlegény násznagya.

Erdekes elképzelése a szláv mitológiának, hogy a volkodlakok felfalják a napot vagy a holdat (ezzel magyarázták a nap-, illetve holdfogyatkozást).

Másik nem ismert, meglepő fordulat, hogy a vámpír és a farkasember története összefonódik. Egyes helyeken úgy tartják, hogy a farkasember halála után vámpírrá lesz (éppen ezért fémpénzt helyeztek a halott nyelvére, megakadályozandó az átalakulást).

Külön érdekes a délszlávok farkashős mítosza, miszerint ha valakinek születésekor farkasszőre van, az később képes lesz farkassá átalakulni, és nagy segítségére (!) lesz majd népének. (Ehhez hasonló az óizlandi vargshár („farkashaj"), amit szintén már születésekor visel a későbbi farkasember).

A **rómaiaknak** is volt egy egyedi farkasember elképzelésük. Eszerint a farkasember emberalakban teljesen hétköznapi, azzal az apró eltéréssel, hogy a tenyerén a vonalak pentagrammot mintáznak. Ezt rendkívül nehéz volt észrevenni, nem beszélve arról, hogy a szörnyeteg is igyekezett elrejteni, titokban tartani. Telihold éjszakáján a pentagramma elkezdte égetni a farkasember kezét, jelezve, hogy itt az ideje az átalakulásnak. Ha ilyenkor holdfény érintette a farkasembert, akkor a tenyerén levő pentagrammából vér szivárgott elő.

Az emberalakú lény minden teliholdkor felkereste rejtekhelyét, ahol bűverejű farkasbundáját tartotta. Amint az állatbőrt magára öltötte, farkassá változott. Az éjszakai vadászatnak a hajnal sugarai vetettek véget. Ekkor a farkasember levedlette farkasbundáját – visszaalakult emberré. A bőrt természetesen elrejtette.

Az állatbőr és az ember között különös kapcsolat állt fennt. Bármi történt a farkasbundával, az történt az emberrel is. Ha a bőr nedves, hűvös helyen volt, akkor az ember megfázott, ha elégették, akkor az ember is lángok martaléka lett.

A rómaiak farkasembere hasonlít a szlávokéhoz abban, hogy halála után könnyen vámpírrá alakulhat (ezért a „farkasemberek" fejét haláluk után levágták, és fokhagymafüzért akasztottak a nyakukba).

Hérodotosz leírása szerint a szkíták úgy tartották, hogy az egyik szomszédos nép tagjai bizonyos átkos napokon farkasokká alakultak (az egész nép!). Ezek ellen a szkíták ezüstből készült, díszes fegyvereket használtak...

Az összes farkasember-mítosz közül legjobban mégiscsak a germán **werwolf** legendája ismert. A mai horror-történetek kedvelt figurája innen származik. A teliholdkor farkassá átalakuló bestia, amely emberhússal táplálkozik, mindannyiunk számára ismerős. Története az óidők óta létezik, s folyamatosan bővül új és új részekkel. Nehogy azt higgyük, hogy a werwolf meséje *új keletű. Angliában például néphit volt, hogy Földnélküli János (1167-*1216-ig) az életében kegyetlen és zsarnoki király, halála után farkasemberré változott, s úgy pusztított tovább.

Az idők során rengeteg olyan mű készült, mely a farkasember meséjét dolgozza fel. (Foglalkozott vele többek között Puskin is.) S bár nem kívánok belemerülni a kérdéskörbe, meg kell említenem az egykor az egyház által betiltott *Varázsló* című óorosz művet, mely tartalmazta a farkassá válás tizenkétféle lehetséges útjához szükséges tulajdonságok leírását is.

RPG: A farkasember mítoszát mindenki ismeri, ezért nem meglepő, hogy alig akad olyan fantasy szerepjáték, melyben nem találkoznánk vele. Megjelenik azonban a modernebb környezetben játszódó RPG-ben is (pl.: TORG).

A farkasember története a legtöbb szerepjátékban hasonló: gonosz pára, aki teliholdkor farkassá alakul és pusztít. Megsebezni csak ezüst vagy mágikus fegyverrel lehet.

Külön ki kell emelni a játékok közül a **Werewolf: The** Apocalypse-t, a White Wolf játékát, melyben farkasembereket kell játszanunk!

Az AD&D-ben is létezik természetesen a farkasember. A játékra jellemzően több változatban is. A Kalandok és Sárkányok egyedi elképzelése az, hogy vannak természetes farkasemberek – akik farkasembernek születtek – és vannak fertőzött farkasemberek, akik az által váltak szörnyeteggé, hogy egy másik farkasember megharapta őket. Az előbbiek urai átalakulásuknak, míg az utóbbiak nem (bár az idők folyamán megtanulhatják kontrollálni a változást). Akit ez a téma behatóbban érdekel, annak Rudolph Van Richten köny-

vét javaslom, mely a Lycanthropiával foglalkozik (Van Richten's Guide to Werebeasts).

Ötletek farkasember-vadászoknak: Azt hiszem mindannyian egy tucatnyi fogást ismerünk, melyet farkasemberek ellen használhatunk. Alapvető, hogy feltétlenül legyen nálunk ezüstfegyver, még jobb, ha varázsfegyver. Történetek keringenek olyan farkasemberekről, melyek ellen hatástalan volt az ezüstből készített fegyver.

Szintén fontos – amennyiben előre tudjuk, hogy farkasemberrel kerülünk szembe –, hogy legyen nálunk belladonna, vagy másnéven nadragulya, melyet ha elfogyasztunk, akkor jelentősen csökkenthetjük az esélyét annak, hogy a fenevad harapásának hatására farkasemberré változunk mi is.

Természetesen, ha egy farkasember megharapott minket, akkor legjobb, ha mielőbb felkeresünk egy komolyabb hatalommal bíró papot, akinek esélye van arra, hogy eltávolítsa rólunk a vérfarkas átkát.

Különös hatással van a farkasemberekre a sisakvirág *(wolfsbane)* is. Nem tudni pontosan miért, de ez a növény rendkívül pusztító hatással van rájuk, könnyen a halálukat okazhatja. Feltétlenül érdemes kardpengénkre kenni (vigyázat: a növény az emberre is veszélyes!).

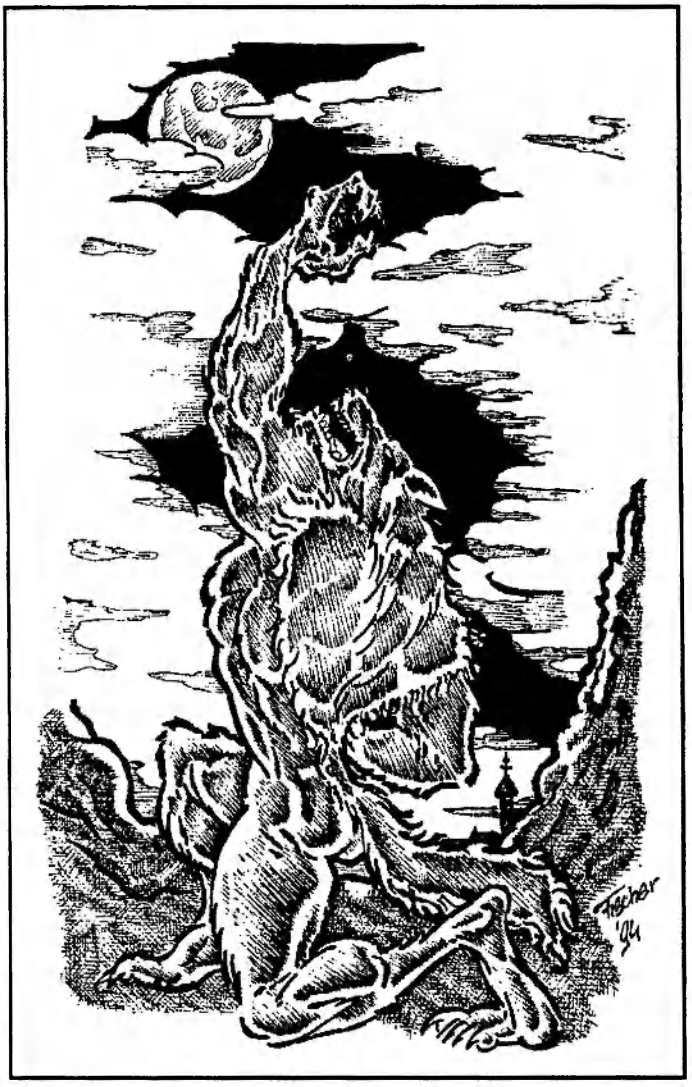
Vigyáznunk kell természetesen arra, hogy a farkasember sokkal erősebb félfarkas alakjában, mint normálisan. Közelharcba lehetőleg ne keveredjünk vele, használjunk inkább – már ha lehetőségünk nyílik erre – távolba ható fegyvereket (így a harapás keltette átkot is elkerülhetjük).

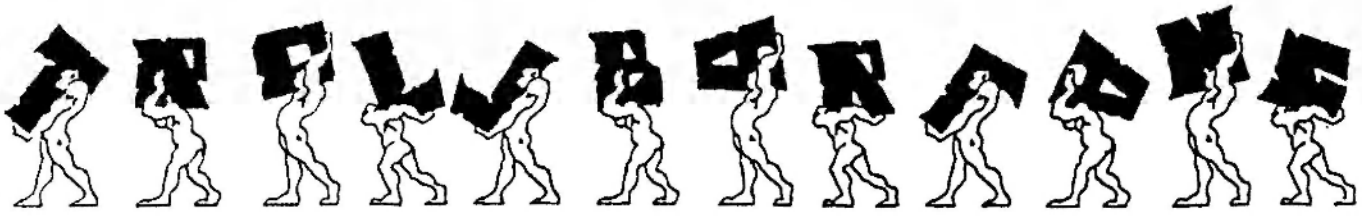
Mesélőknek: A farkasembert szinte bármire felhasználhatjuk. Ha akarjuk, lehet egyszerű „ledarálandó" szörny, de lehet intelligens, gondolkodó ellenfél is (igazi farkasember). Lehet, hogy a parti egy régi-régi ismerősét harapta meg egy farkasember, s most a jól ismert NPC változik holdtöltekor tébolyult gyilkoló gépezetté. S végül az is lehetséges, hogy a csapat egyik tagja, valamelyik játékosunk karaktere legyen farkasember...

Ha a **Ravenloft** világán mesélünk, akkor felhasználhatjuk a loup-garou-t is (a Ravenloft alapdobozban található meg a leírása), meglepve a farkasember-irtásban esetlegesen járatos játékosainkat is.

Ha valaki olyan kalandokat akar mesélni, melyben a farkasemberek játsszák a főszerepet, annak álljon itt néhány modul címe: Darklords (Zolnik története), Book of Crypts (Blood in Moondale, 2. történet) és Dark of the Moon.

Massár Mátyás





... AHOL A FANTÁZIA VALÓSÁGGÁ VÁLIK ...

MŰKEDVELŐK, FANATIKUSOK! SOK SZERETETTEL VÁR BENNETEKET AZ ELSŐ MAGYARORSZÁGI FANTASY MODELLBOLT

• WARHAMMER
• WARHAMMER 40 000
• SPACE MARINE

ÓLOMFIGURÁK, KÖNYVEK, FESTÉKEK, DOBÓKOCKÁK, SZÉLES VÁLASZTÉKÁVAL

VÁRJUK KEDVES VÁSÁRLÓINKAT

KERESKEDŐKNEK NAGYKERESKEDELMI ÁRAKAT BIZTOSÍTUNK

KÖZPONTI ÜZLET (TEL: 1-226-026)
BUDAPEST VI., TERÉZ KÖRÚT 13.
(PEPITA CITY ÜZLETHÁZ)

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

Setét Patkány Naplója

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-on írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni – egyszerre max. 20 parancsot lehet kiadni. A beérkező UL-okat 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 két éve sikeresen működő játék, amelynek minőségére, megbízhatóságára a garancia a több száz hűséges játékos.

675. Nap

Drága Naplóm! Minden erőmet megfeszítve szaladok Vangorf gróf tornya felé, ugyanis ott alapítjuk meg az árnymanó Közös Tudatot. Nem szabad lekésnem a nagy eseményt. Elbeszélgettem néhány régi haverommal, akik más tudatok tagjai. Nincs két egyforma, annyi biztos. A Serény Múmiáknál folyamatos a viszály. Ilinir Doaron, az árnymanó pozőr kilépett közülük és most új gonosz tudatokat szervez. Igen többet is, megpróbálja külön tudatba gyűjteni Dornodon és Leah híveit. Abban reménykedik, hogy a vallási alapon szerveződ ött tudatok vonzóbbak lesznek mindenkinek. Írt egy felhívást a Ghalla News-ba. Nem tudtam, hogy sírjak, vagy nevessek, amikor olvastam. Ennek semmi fogalma sincs arról, hogy mit jelent gonosznak lenni! Ott csúszik a porban mindenki előtt, hogy legyünk barátok és segítsük egymást. Én nem tudom, Doaron hol nőtt fel, de az én fejemből már pólyás koromban kiverték az efféle gondolatokat, szöges bunkóval. Magamban sem tudok megbízni, nemhogy valakiben, akinek hasonló a gondolkodása, mint nekem. Az ilyen fekete aurájú jóságos angyalkáktól kiütést kapok. Persze megvan ennek az ellenkezője is. Hallom, hogy vannak olyanok, akik csak azért lettek jók, hogy Raiának vagy Eleinosnak áldozhassanak, közben úgy lopnak, csalnak és hazudnak, ahogy csak tudnak. Ott vannak például az úgynevezett Irgalmas Nővérek. Többet pusztítottak már, mint egy teljes falka árnymanó. Az Álomőrzők azzal büszkélkednek, hogy leromboltak egy ZAN-indukátort. Hát, semmi érzékük nincsen a szép iránt! Évszázadokkal később is mutogathatták volna, hogy ez az a hely, ahonnan Vlagyimir elpusztította Warping városát. Erre ezek az úgynevezett jók tönkreteszik azt, amin több varkaudar fáradságosan dolgozott. Nem értem, hogy merik ezek jónak nevezni magukat. A Múmiáknál közben nem tudom mi történik, talán az új vezér, Cló Donar (én még sosem láttam leírva a nevét, ezért nem vállalok kezességet a helyesírásért) gatyába rázza őket. Hallom, Dalamar, aki odahagyta a kellemesen bizseregető sötétség útját, mindenki számára nyitott közös tudatot próbál szervezni. Belecsábította Yasminát is. Szerencsére már túltettem magam a szerelmi csalódáson, most már csak egyszerű megvetéssel tekintek mindkettőjükre. Legyenek boldogtalanok együtt! Én tudom, hogy jobban fogok járni a fajtársaim körében.

Nagy mázlim volt. Alig kóboroltam pár mérföldet és máris találtam egy xantusz-kaktuszt. Gyorsan begyűjtöttem egy nagy adag tüskét! Reszkessen mindenki! Setét Patkány kilyuggatja bárkinek a fülcimpáját, akivel szembetalálkozik! Alig várom, hogy szembejöjjön valami vagy valaki és kipróbálhassam az energiatüskéket rajta. Nem kellett sokat várnom, kisvártatva elém toppant egy ragyás burástya. Elmormoltam a kellő szavakat:

„nemeleK úkrafüsszoh a kogyav né", az egyik tüske elfüstölt és a kezemből kis energiasugár csapott ki a bestia felé. Nagy csattanással csapódott bele, de csak egy apró lukat hagyott rajta. Kezdetnek nem rossz, de úgy tűnik, még gyakorolnom kell ezeket a támadó varázslatokat. Utána nekiestem a göcsörtös bunkóval meg a csontszablyával. Kereket oldott, mielőtt még igazán péppé verhettem volna. Találtam egy grok-képződményt is, előkaptam a mászókarmokat és felkúsztam a tetejére. Egy ocsmány légirozmár hentergett odafönt. Két csapás a bunkóval és máris örök álmát aludta. Sajnos, semmi használhatót nem találtam a fészkében. A fejéről ugyan levált a bőr és elég csinos lett volna sisaknak, de kétlem, hogy jobban védené a fejecskémet, mint a jó kis bronzsisak.

Útközben volt még egy futó nézeteltérésem egy uzbánnyal meg egy gyilkos tetűvel, de egyik sem jelentett komoly problémát. Az úton elszórva találtam egy szöges páncélt. Ki az a hülye, aki eldobja ezt a drága kincset? Én hónapokig szenvedtem, amíg ki tudtam szegelni a páncélomat, erre valaki elhajigálja az övét. Le merem fogadni, hogy valami troll volt, csak az lehet ilyen hülye.

Egy kis dombságban kerestem magamnak búvóhelyet. Ahogy nézelődtem, ráakadtam egy ember táborára. Bele is sétáltam szépen a csapdájába. Fájó lábbal sántikáltam el, újabb táborhelyet találtam, de itt ébren volt a tulaj. Felderült a képem, amikor megláttam, hogy Smack az. Elmondta a legfrissebb gnóm vicceit. Elmondom a legszínvonalasabbat: „Mit kell csinálni, ha találkozol egy gnómmal? Megölni!" Fél órán át tudott röhögni ezen. Én próbáltam úgy csinálni, mintha nevetnék, de nem nagyon sikerült. Kiderült, hogy persze ő dobta el a páncélt. Büszkén mutogatta az új bronzpáncélját. Én ugyan fel nem venném, olyan nehéz lehet, mint a kő.

684. Nap

Annyira elkeserített Smack gyengeelméjűsége, hogy hosszú órákig próbáltam fejleszteni az intelligenciámat. Azt hiszem nem eredménytelenül! A végére már egész ügyesen oldogattam meg a bonyolultabb egyismeretlenes egyenleteket is. Gyakoroltam a varázslást is, ennek is megvolt a haszna, remélem a következő energiatüske már komolyabb kárt tesz az ellenfelemben.

Természetesen nem maradhatott el a szokásos gyógyítás és életszívás sem. Miután így rendbeszedtem magam, elindultam a gróf háza felé. Azért valami közelebbi helyet is megbeszélhettünk volna a találkozásra. Megőszülök, mire odaérek.

Újra kipróbáltam az energiatüskéket, látható volt a különbség. Ahogy a jókora likban gyönyörködtem, amit a varázslat hagyott a csüldő oldalában, a fenevad majdnem leharapta a fél lábamat. Úgy futottam, mint a nyúl. Legalábbis, mint a sánta nyúl. Szerencsére így sem tudott utolérni. Megpróbáltam lopni valamit Dalintól, de megint belesétáltam a csapdájába. ELEGEM VAN A CSAPDÁKBÓL! Minden mérgemet kiéltem egy mélységi grittangon. Cafatokra szedtem. Nem kegyelmeztem a békésen legelésző alpesi tehénnek sem. Nem tudom mitől van, de békésen legelésző vagy nyugodtan pihenő állatok mindig hatalmas agressziót váltanak ki belőlem. Talán még akkor utáltam meg őket ennyire, amikor a turbógörényeket kellett őriznem.

Találkoztam egy nagyon különös lénnyel is, hatalmas bogárnak nézett ki, nagy antennákkal. Rögtön a bronzsisakom felé kezdett el kalimpálni, de aztán az övemen fityegő vaskulcsra köpött rá. El is folyósodott rögtön. Lassacskán tértem csak magamhoz az ámulatból, ezért nem tudtam agyonverni a szójert (elneveztem ugyanis fémbontó szójernek). Elszaladt a kurafi, megfogadtam, hogy végzek vele. Egy békésen legelésző kőszáli disznó és egy szundikáló bibircsók óriás agyonütésével nyugtattam le magamat. Megint felsültem egy gnóm meg egy elf csapdájánál. Nem tudom, mondtam-e már, de ELEGEM VAN A CSAPDÁKBÓL! Teljesen tönkretesznek. Ez olyan, mintha a trollnak elvennék az erejét, gnómnak az eszét, kobuderának az öklét. Mit csináljak, ha már lopni sem tudok? Minek éljek? Ha egy dolog volt eleddig, amire igazán büszke lehettem, az a lopásban való jártasságom volt. Így hoztam be azt a hátrányt, ami avval ért, hogy árnymanónak születtem. Nem könnyű úgy élni,

hogy mindenki csak gyűlöl a fajtám híre miatt. Nem könnyű elviselni, hogy senki sem bízik meg bennem, muszáj valahogy vígasztalódnom. Ezért emeltem el néha ezt-azt. A deus ex machina lopásoknak régóta befellegzett, amióta mindenki rájött, hogy alvás közben a szájában is tarthatja. Most meg ezek a csapdák! Kiszállok!

Elegem volt a világból, inkább lefeküdtem aludni egy vaskohó tövében.

693. Nap

Sajnos nem tudtam kialudni a rosszkedvemet. Kellett valamit csinálnom, hogy javítsak a kedélyemen. Szétvertem hát egy kicsit ezt a vaskohót. Ahogy elképzeltem azt a csókát, aki itt akar majd magának olvasztgatni. Beh' sajnálom, hogy nem láthatom! Még mielőtt elindultam volna, súlyzóztam egy kicsit a kohóból letört kövekkel. Érdemes volt, máris erősebbnek érzem magam. Gyorsan visszaszaladtam oda, ahol a fémbontó szójerrel találkoztam. Ezúttal nem volt esélye, laposra vertem. Gyorsan szétcincáltam a kőkésemmel, találtam is benne két ércdarabot, amit még nem emésztett meg teljesen. Kíváncsian nézegettem, mert ilyet még nem láttam. Ez nem lehet más, csak vas! Vajon miket lehet belőle készíteni? Nem tudtam sokáig töprengeni, jött egy bibircsók-óriás és agyon kellett vernem. Az előzőnek a felesége volt és bosszút próbált állni rajtam, nem sok sikerrel. Talán mondanom sem kell, hogy megint nem sikerült lopnom két figurától. Egy randa ember meg egy nyikhaj törpe állított csapdát a táborához. Na, ez legyen a legnagyobb örömük életükben, hogy most nem tudtam lopni tőlük.

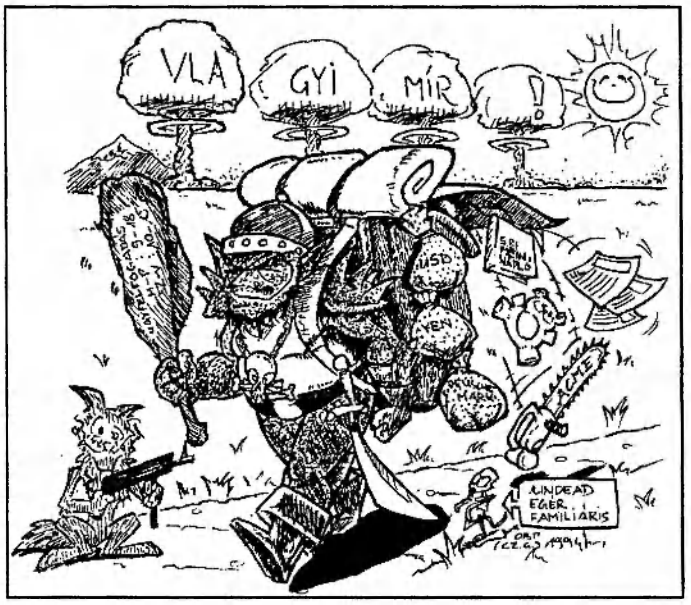
Lassan közeledek a Grákó-hegység felé, ott van annak a büdös grófnak a háza. Remélem, nem kell sokat várnom a többiekre. Van még jópár dolog, amit meg kell beszélnem Esztivel meg a többiekkel. Például, hogy mi legyen a csapat neve. Az Árnymanó Szövetség név nem jöhet szóba, egyrészt egyszer már volt egy ilyen próbálkozásunk és nem jött be igazán, másrészt valaki más is ilyen néven próbál közös tudatot szervezni. Persze azok csak igazi kezdők, az összes híres árnymanó a mi bandákban tömörül. Én a Mesterek Bandája elnevezésre gondoltam, és eddig mindenkinek tetszett. Nincs értelme a szerénytelenségnek, valóban mesterek vagyunk. Jelnek én az enyves kezet javasoltam. Szerintem igazán jól mutatna a páncélunkon egy enyves kéz rajzolata. A többieknek viszont nem tetszik, meg nem mondhatom, miért. Remélem, sikerül rávennem őket erre, mert ezt a jelet büszkén viselném magamon. Ledőltem a hatalmas hegyek árnyékában és azonnal elnyomott az álom. Természetesen én is felállítottam előre a csapdámat, túl sokat hallottam arról, hogy milyen Qvill környéke.

702. Nap

Érdekes helyen vertem tábort, átgyalogolt rajtam a fél világ. Találkoztam egy régi haverral is, Zurgbluggal. Gondoltam, mondok neki valami jót, elmeséltem Smack gnóm vicceit. Nem röhögött egyiken sem, sőt agyon akart csapni. Szaladtam előle egy jó ideig mire végre lehiggadt. Kiderült, hogy valami gnómot vett el feleségül! Szép kis pár lehetnek! Zurgblug két órán át áradozott a feleségéről. Nekem nem tetszik a dolog, én ugyan meg nem házasodok sosem. Nem mintha nem kedvelném a lányokat, igencsak kedveltem őket a falunkban. Pontosabban kedveltem volna, de ők mindig a bátyámmal mentek el. A házassághoz viszont nem fűlik a fogam. Elég nekem a magam baja, minek törődjek valaki máséval is? Találkoztam Esztivel is. Hosszasan beszélgettünk a tudatról, a szabályokról, a szervezetről, egyre jobban tetszik nekem a móka. Meg kell hogy mondjam, azért nagyot csalódtam. Álmaimban gyönyörű, dúskeblű, éjfekete, enyves kezű leányzónak képzeltem el. Ehelyett a bőre sápadt kreol színű, haja ezüst, a szeme piros és az ujjai is elég tömpék. Kész csoda, hogy ezekkel lopni tud. Az viszont biztos, hogy tud és nem is rosszul.

Egy másik öreg haverral is összehozott a szerencse, Kvarg Lipót botlott bele a táboromba. Szegény nagyon rossz formában van, teljesen le van fogyva, szemei kialvatlanok. Elmondta, hogy valami Calorge nevezetű mocskos jó elfogta és azóta rabszolgasorban tartja. Nem tehet semmit akarata szerint, nem kalandozhat, nem ütheti a gnómokat (nála bejöttek a gnóm vicceim). Ehelyett bányásznia kell, meg cuccokat cipelnie Calorge egyik haverjától a másikig, meg vissza. Iszonyatos a sorsa, ráadásul azok a Raia hívek még azt is mondják neki, hogy örüljön, amiért vezekelhet és nem ölik meg azonnal. Ha én jó isten lennék (amitől elég távol állok), akkor nem hagynám, hogy a követőim rabszolgát tartsanak. Pláne nem ilyen jó fickókat, mint ez a Lipót. Semmi nincsen nála, amit érdemes lenne ellopni tőle, pedig annak idején milyen sok holmijától szabadítottam meg! Ha találkozom ezzel a Calorgéval, ha csak egyszer szembe jön velem... úgy elbújok előle, mint a fene! Engem ugyan nem ejt rabszolgasorba!

Természetesen megint nem sikerült egy lopásom sem a csapdák miatt. Ez már nem mehet sokáig így! Valamit tennem kell, sajnos még fogalmam sincs róla, hogy mit. Leültem a vasérccel a kezemben és nekiláttam gondolkodni. Kiraktam mellé mindent, ami a zsákomban volt. Hmm... pirkittel talán meg lehetne olvasztani. Ez az! Vaskohó meg pirkit meg vasérc. De mit csinálhatok



a vasból? Törtem a fejem a kőkalapácsommal, de meg sem éreztem. Persze, hogy nem éreztem, hiszen bronzsisak van rajtam. Ha van bronzsisak, akkor biztos lehet vassisakot is készíteni. Egy ötlet megvan. A következő, amire rájöttem a kis vaspajzs volt. Ebből elegem is lett, nekiláttam a kalandozásnak.

Ahogy sétáltam a hegyekben véletlenül ráléptem egy bibircsók óriás lábára. Agyon akart verni miatta, de én voltam az ügyesebb. Nem értem, hogy élhet még ennyi bibircsók-óriás errefelé, hiszen mindenkinek ilyen trófeája van. Megtaláltam Lop-Nessy Eszti táborát is, pedig jól elrejtette. Csak mókaképpen megpróbáltam lopni tőle, természetesen nem sikerült. Szerencsére nem ébredt fel, így talán nem is fog tudni róla.

Egy gyilkos tetű és egy trappoló dinymák megölése után találtam meg egy ember férfi táborhelyét. Furcsa kis madárka vigyázott a holmijára, amíg a bokorban intézte sürgős dolgát. Hangtalanul lopakodtam oda, mint az árnyék, sikerült is lenyúlnom valamit a cuccából. Gyorsan kereket oldottam és csak három mérfölddel távolabb néztem meg, mi is az. Egy vízionár szem. Nem tudom mire lehet jó, de remélem sokat ér. A dinymákból kinyert tintával megtelt az ugarhéjam. Ez már talán elég arra, hogy táblát állítsak. De vajon mit írjak rá? Remélem alvás közben megszáll az ihlet.

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 regények
DRAGON STRIKE
társasjáték
EZT LÁTNI KELL!
BUDAPEST 1036
LAJOS U. 40
T: 250-4157
NYITVA:
H-P: 10-18
Szo: 10-14
BÍBORHOLD

A BARLANGTÓ TITKA

Kalandmodul 3-4. szintű karaktereknek

JÁTÉKOS, NE OLVASD EL, MERT A SAJÁT SZÓRAKOZÁSODAT TESZED TÖNKRE!

A kaland bármikor játszódhat a Harmadkor első felén belül, a feltétel csak az, hogy Mória még a törpéké legyen. Én leginkább a Hk. 1640 környékét tartanám célszerűnek (hiszen a legtöbb modulunk ekkortájt játszódik). A helyszín természetesen Mória. Az itt vendégeskedő kalandozókat egy napon magához hívatja a király, Flórin fia Flárin (a király neve kortól függően természetesen változhat).

A király egy hatalmas, kőből faragott trónban ülve fogadja a csapatot. Mellette áll Durmidin, a lapos tekintetű udvari sámán és a többi, nagyszakállú tanácsadó. A fal mellett teljes vértezetbe öltözve a királyi testőrség áll díszőrséget. Az uralkodó a bemutatkozás után elmondja, hogy a törpék újabb és újabb tárnákat nyitnak, egyre mélyebben kutatva mithril után. Sajnos, egyelőre csekély sikerrel. Nemrégiben azonban a hűséges udvari sámán varázslatai segítségével felfedezett egy területet, amely minden bizonnyal igen gazdag mithrilben. Sajnos a feltárási munkák zsákutcába jutottak, mert a megjelölt területen fúrt járatok egy hatalmas, földalatti barlangtóhoz vezettek. Felmerült a lehetőség, hogy a gazdag telérek valahol mélyebben rejtőznek, és a tó falát kellene megvizsgálni. Sajnos azonban nagyon kevés úszni tudó törpe van, és bizony az osztag, amelyet kiküldtek, odaveszett: miután lemerültek a tó vizébe, soha többé nem bukkantak föl. Ezért szeretnék a (minden bizonnyal) úszni jól tudó csapatot felkérni erre a szerény felderítésre. A király busás jutalmat ígér siker esetén (ha megtalálják a mithrilt), fejenként 10 aranyat.

Ha a játékosok beleegyeznek (ha nem, nincs kaland) a sámán mindegyiküknek ad két-két Gelavir levelet. (A Gelavir levél elfogyasztása után egy teljes órán keresztül nem szükséges a levegővétel: a levél mágikus hatása révén biztosítja a szervezet oxigénellátását. A Gelavir levél még a Gilvir algánál is ritkább és drágább. Ezért — a játékosok bárhogy is rimánkodjanak — több levelet nem fognak kapni.) Elmagyarázzák nekik, hogy az egyik levelet lemerülés előtt vegyék be, és ha esetleg érzik, hogy a hatása kezd elmúlni, vegyék be a másik levelet és rövid időn belül merüljenek fel. Ezután elvezetik őket a barlangtóhoz. Bár a lemerülés kizárólag páncél nélkül javasolt, a játékosok kérésére megoldható, hogy páncéljaikat és egyéb felszerelési tárgyaikat vízhatlan zsákokba csomagolhassák, és miután mindegyikhez felfújt disznóbőröket rögzítenek, magukkal vihessék, mondván „ki tudja mire lehet szükség egy közel kétórás vízalatti kaland során". A törpék víz alatt használható fegyvereket nem tudnak a csapatnak adni. Adnak viszont olyan „fáklyákat" amelyekre permanens fény varázslatot raktak. Ezekkel a víz alatt is lehet világítani.

A tó átmérője majdnem 150 méter, mélysége közel 40 méter, és alján egy közepes méretű kráken él. Nem mintha a játékosoknak fel kellene készülniük a krákennel való találkozásra — ilyen mélyre ők úgysem tudnának lemerülni. A tóban él még egy kisebb, édesvízi cápa (szint: 3, seb: gyors, ép: 60, ptíp: könnyű bőr, VB: 30, TB: 55Ha, Tám.méret: közepes, krit.típus: normál). Akkor fog támadni, ha a csapat már 10–15 perce vizsgálgatja a tó falát mithrilben gazdag telérek után. A vízalatti harc szabályai: A harcolónak dobnia kell egy közepes mozgási manővert, úszás szakértelem bónuszával módosítva. Az MT-1 táblázatból kikeresett értékből le kell vonnia 100-at, és ez az érték fogja TB-jét módosítani. Természetesen, ha valaki bonyolultabb manővert akar végrehajtani (felülről ill. alulról akar támadni stb.) akkor a manőver nehezedhet. A TB-re további módosítót jelenthet a fegyver típusa, ütőfegyver esetén még –30, vágófegyver esetén még –10 TB. Hajító- és lőfegyver nem használható, kivéve a számszeríjat, amely –20 TB-vel és 1/5 alaptávval használható. Harc közben a csapat lejjebb sodródik, és észreveszik, hogy a cápa egyre kevésbé jön lejjebb (tart a krákentől). Ha tehát a csapat nem tudja a cápát legyőzni, elmenekülhetnek előle lefelé úszva.

Közel tíz méteres mélységben (itt már igen kellemetlen a nyomás) egy barlangnyílást találnak a játékosok a falban, amely az ismert törpe járatokkal ellentétes irányba vezet, ferdén fölfelé. Ha a játékosok esetleg felúsznak a felszínre ezt kísérőiknek jelenteni, arra fogják őket biztatni, hogy derítsék fel a járatot, amíg tart a Gelavir levél hatása. A járaton 10 perc leforgása alatt végig lehet úszni, és egy másik barlangtóba vezet.

Az újabb barlangtó felszínére kiúszva, a játékosok megállapíthatják, hogy a víz mindenhol a falig ér, kivéve egy ponton, ahol partra mászva egy tágas barlangjáratot találnak. Egy sikeres (nehéz) nyomkövetéssel befelé vezető törpe nyomokat találhatnak. Kifelé vezető nyomok nincsenek. A barlangjárat közel három méteres magas, és legalább olyan széles – nyilvánvaló, hogy nem törpök vájták. Szinte semmilyen légmozgás nem tapasztalható, a barlangnak nincs látható kapcsolata a felszíni, külső járatokkal. A járatban baljóslatú csönd honol, az eltemetett hely évszázadok óta tartó nyugalmát készülnek a játékosok megzavarni.

1. Ahogy a csapat továbbmegy, a folyosó hamarosan egy újabb, természetesnek tűnő barlangteremmé szélesedik ki. Szemben a folyosó tovább folytatódik, de egy óriási, kőből faragott koponya van fölötte. Emberi koponyára emlékeztet, kivéve, hogy két kosszarva van és orrcsontja jóval feljebb van (a szemek közt). Ha valaki áthalad a koponya alatt, semmi különös nem történik.
2. A folyosó bal oldali fala mellett tíz, másfél méter magas korsó áll (fedetlenek). Ha valaki föléhajol az egyiknek, közöld a játékossal, hogy néhány csepp víz csöppent a hajáról a korsóba. (A tóból való kijövetelkor hajat szárítgató vagy a korsókra ügyet sem vető kalandozók minden bizonnyal olvasták a modult – őket a leggátlástalanabb módokon büntesd.) A korsók alján egyébként csak

némi összeaszalódott, bűzös trutyi van, több évszázados maradványok. Mire a csapat eléri a folyosó végét, addigra a korsókból, ahová a víz csöppent, zöldes füst kezd előgomolyogni, és egy egyre növekvő felhőbe összeállva követi a csapatot lassú mozgással.

3. Ez egy jókora, kör alakú terem. Szemben egy hatalmas, majd 5 méter magas és ugyanolyan széles fekete gránitból faragott ajtó van. Sem kilincs, sem zár vagy egyéb nyitószerkezet nem látható rajta. Felfeszíteni, betörni nem lehet. Felületét rúnák sokasága borítja. Ha a csapatból valaki legalább 4-es szinten beszéli a Fekete Nyelvet, az felismerheti, hogy ezek ősi, archaikus rúnák a Múlt Gonoszainak nyelvén, és valamilyen nagyhatalmú vámpírt emlegetnek. A fekete ajtón kívül még két kijárata van a teremnek, enyhén körívben indulnak jobbra és balra. A nagy nézelődés közben a csapat döndülést hall: mögöttük, a folyosón egy vastag kőfal elzárta a kifelé vezető utat! A kőfal alatt lassan szivárog át a zöldes gáz.
4. Ahogy a játékosok elindulnak a folyosók valamelyikén, feltűnik nekik, hogy ezüstösen csillogó szálak vezetnek a falban, a folyosó irányával párhuzamosan. Ha a csapatban van törpe (vagy legalábbis alaposan kikérdezték a törpéket odafent, hogy hogyan néz ki a mithril telér) rájönnek, hogy a fal hihetetlenül gazdag mithrilben! Ha vissza tudnak térni a felszínre, ez azt jelenti, hogy a küldetést teljesítették, és megkapják a jutalmat.
5. Ebben a kisebb szobában öt egyforma, mintegy fél méter magas kőtömb található, egy középen, és egy-egy mindegyik sarokban. Ha a középső, a jobb hátsó és a bal elülső (de csak ezen három!) kőre legalább 50 kg-nyi súly nehezedik (pl. feláll rájuk 1-1 játékos) elcsúszik egy titkos ajtó a szemben levő falon. Könnyű észleléssel még ebben a szobában található egy apró betűs felirat a falon. Ahhoz, hogy valaki egyáltalán ki tudja betűzi az értelmetlennek tűnő, kacifántos és archaikus írást, 5-ös quenya nyelvismeret szükséges. A szöveg hangos felolvasásának hatására előtűnik egy másik szöveg: „soha ne engedd, hogy a sötétség ura kitörjön börtönéből".
6. Ebben a parányi, rejtett kamrában egyetlen, kőből készült láda van csak. Nincs bezárva, de ha felnyitja valaki, egy fekete fogasféreg csap ki és próbálja megharapni. (fekete, kígyóra emlékeztető, szemek nélküli, hatalmas, fogakkal teli szájú lény: szint: 1, seb: villámgyors, ép: 5, ptíp: nincs, VB: 20, TB: 35Ha, Tám.méret: apró, krit.típus: normál). Ha a fogasféreg kritikus sebzést ér el, automatikusan olyan sebzést okoz, amely vérzését nagyon nehéz elállítani: legalább Sebgyógyítás III-at vagy 48 órán keresztül rögzített szorítókötést kíván. A vérzés eredményeképp a kalandozó negyed óránként 1 ép-t veszít. A ládában egy tucatnyi különös amulett van: végükön egy-egy fekete, kőből kifaragott duzzadt szem lóg. Az amulettek védelmet nyújtanak, ha valaki ki tudja nyitni a fekete gránitajtót, a mögötte ülő védőszobrok pillantása ellen.
7. Ebben a szobában a két oldalsó falnál két-két teljes bronzvért áll. Ha felhajtják valamelyiknek a sisakrostélyát, mögötte egy ősi, összeaszalódott hulla arca bukkan elő, mely szájából sistergő hang kíséretében rothasztó levegőt fúj ki! Az áldozatnak mentődobást kell dobnia 10. szintű betegség ellen. Kudarc esetén szervezetében lassú rothadás indul meg, amely ha nem kezeli két héten belül egy megfelelően képzett pap, a kalandozó kínkeserves halálához vezet. Időközben a csapat megfigyelheti, hogy a zöldes gázfelhő folyamatosan követi őket, és annyira megnövekedett, hogy faltól falig és padlótól plafonig ér. Ha a játék folyamán bármikor valaki áthalad ezen a felhőn, mentődobást kell dobnia 5. szintű méreg ellen. Kudarc esetén fuldokolni kezd, bőre zöld színt ölt, és ha továbbra is a felhőben marad, 6 percen belül meghal. Egyéb esetben két nap pihenés után magához tér. Ha a mentődobást 50-nél többel rontja el valaki, 3 perc is elég neki a felhőn belül a halálhoz, és 5 napig lesz kómában, mielőtt magához tér, ha sikerül megmenteni. Ha valaki sikeres mentődobást dob, és még egy perc múlva is a felhőben tartózkodik, újból

mentődobást kell dobnia, ezúttal –10-zel. Ezután –20, majd –30 következik, stb. Ha valamelyik játékos bevesz egy Gelavir levelet, akkor természetesen 1 órára védett lesz a felhő hatásaival szemben is. A gáz Szellő idézés varázslattal 20 percre szétfújható.

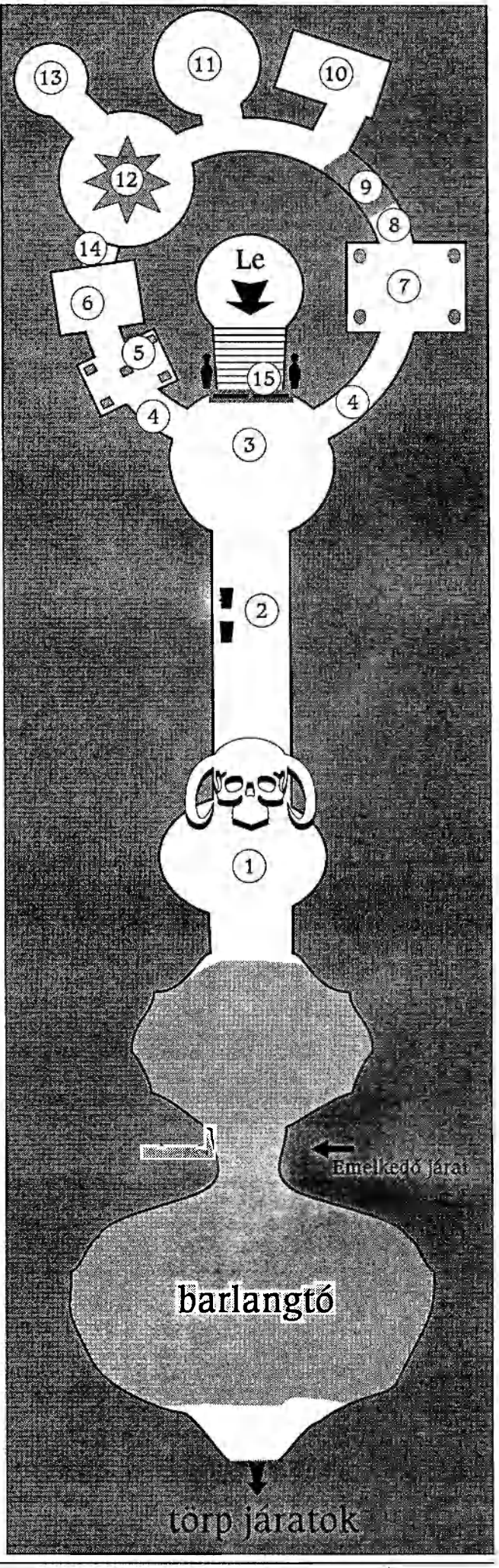
8. Ahogy továbbhalad a csapat a folyosón, a földön világító fáklyáikhoz hasonló botokat vesznek észre, csakhogy ezeknek semmilyen fénye sincs. Még tovább haladva, megtalálják a törp felderítő csapat maradványait. A plafonról lezuhanó, hatalmas kőtömb végzett velük. A csapda nem aktiválódik újra. Javaslom, hogy a törp csapat ugyanannyi (vagy 1-2 fővel több) törpből álljon, mint ahány tagja a partinak van. A törpék páncélja és fegyverei a hasznavehetetlenségig szétlapultak, de mindegyiknél található egy-egy Gelavir levél (amelyet a visszatéréskor akartak felhasználni). Ezeket a játékosok csak akkor találják meg, ha a törpök maradványait alaposan átkutatják!
9. A folyosó valahogy még sötétebbnek tűnik a fáklyák fénykörén túl, mint korában. Egyszercsak az elöl haladó azt veszi észre, hogy fény-fáklyája kialudt: a folyosón uralkodó sötétség-varázzsal kioltották egymást! Még 10 aktív sötétség-varázs lapul egymás után, úgyhogy ha a kalandozók nem hagyják hátra fény-fáklyáikat, és mind kialszik, soha nem juthatnak vissza a sötét víz alatt a kiindulóhelyre. Jó megoldás, ha hoztak magukkal igazi fáklyát, hogy azokat gyújtják meg. A hátralevő sötét szakaszon természetesen azokkal sem fognak látni, de utána igen. A további sötét szakaszon – nagy szerencséjükre – nincs újabb halálos csapda.
10. A folyosó jobb oldalán egy szobát pillantanak meg a játékosok. A szoba túlsó végében nagy halom kincs – arany, ezüst, drágakövek, mithril fegyverek, de a szobát nyilvánvalóan csapdák védik, oszlopokra rögzített dárdák formájában. Az igazi csapda azonban nem ez – a szoba közepére érve a játékosok rá fognak lépni néhány kőlap valamelyikére (észrevételük egy sikeres rendkívül nehéz dobást igényel) amelynek hatására a kijárati ajtónál egy rács lecsapódik. Ha a parti egy része ily módon csapdába esik, a gázfelhő nagy sebességgel beárad a szobába. Az életben maradásuk nagy valószínűséggel azon múlik, hogy rájönnek-e a Gelavir levelek használhatóságára. Mivel már feltehetően megtalálták a törpök adagját, tudják, még mindig lesz egy levelük a kiúszáshoz. Ha a gáz húsz perc után sem végez a kalandozókkal, lassanként szétoszlik. (Ha a szobába nem tudja őket bekényszeríteni, végig követni fogja a csapatot, amíg valamilyen zsákutcába be nem szorulnak.) A szobában levő egyéb csapdákat (szám szerint hármat) szintén kőlapra való lépés aktivál, de ezeket egy sikeres közepes észleléssel is ki lehet szúrni. Minden alkalommal, amikor egy csapda kisül, 5 dárda repül szanaszét a szobában (kockával döntsd el, melyik kire). A dárdák támadását 40-es TB-vel dobd ki. A csapda nem csak attól sülhet ki, hogy rálépnek egy kőlapra, hanem attól is, hogy hozzápiszkálnak a dárdákhoz. A kincseskupac valójában illúzió, amikor hozzányúlnak, helyette előtűnnek a korábban itt pusztultak csontvázai. Hosszas kereséssel meg lehet itt találni a beragadt kart, amely az ajtót nyitja – működésbe hozása legalább 10 percet igényel, mivel teljesen be van rozsdásodva.
11. Egy újabb szoba jobbra. Alján bokáig áll a víz, a plafonról sejtelmes, pókhálószerű nyálkák lógnak. A falban szám szerint hat, halványzöld félgömb látható. Közelebbről megvizsgálva kiderül, hogy mintegy aranyi átmérőjűek, puha anyagúak, és leginkább egy rovar összetett szemére emlékeztetnek. Ezenkívül van itt egy szűk beugró a falban, majdnem a padló magasságában. Egy tűzpók lakik itt, a hálókat is ő fonta. A szoba alkotója annak idején a földalatti patakot valószínűleg azért vezette keresztül a szobán, hogy a tűzpók ne tudjon elszökni, és őrizze a hat zöld félgömböt. Ennivaló hiányában azonban a tűzpók eléggé összetöpörödött, és most már haldoklik. A nyílást, ahol lakik, nem hagyja el, de ha benyúl hozzá valaki, annak kellemetlen meglepetésben lehet része. (Legyengült tűzpók: szint: 4, seb: nagyon gyors, ép: 55, ptíp: nehéz bp., VB: 40, TB: 35Ha, Tám.méret: kicsi, krit.típus: kritikust a hő kritikus táblázaton kell kidobni (de csak max. 79 lehet).) Ha valaki

mind a hat félgömböt kiszúrja, felemelkedik a kőajtó, amely a bejárati folyosót lezárta, szabad az út kifelé! Egy félgömb kiszúrásakor elektromos szikrák kezdenek el pattogni, ha valaki tőrrel vagy egyéb apró tárggyal szúrja ki félgömböt, egy 'B', ha karddal vagy egyéb hoszszabb eszközzel egy 'A' elektromos kritikust (KT-8) szenved el. Ha az ajtóból, nyíllal lövi ki valaki a félgömböt, megússza a szikrákat. A félgömbök belseje zöldes massza, elfogyasztása halálos mérgezéshez vezethet.

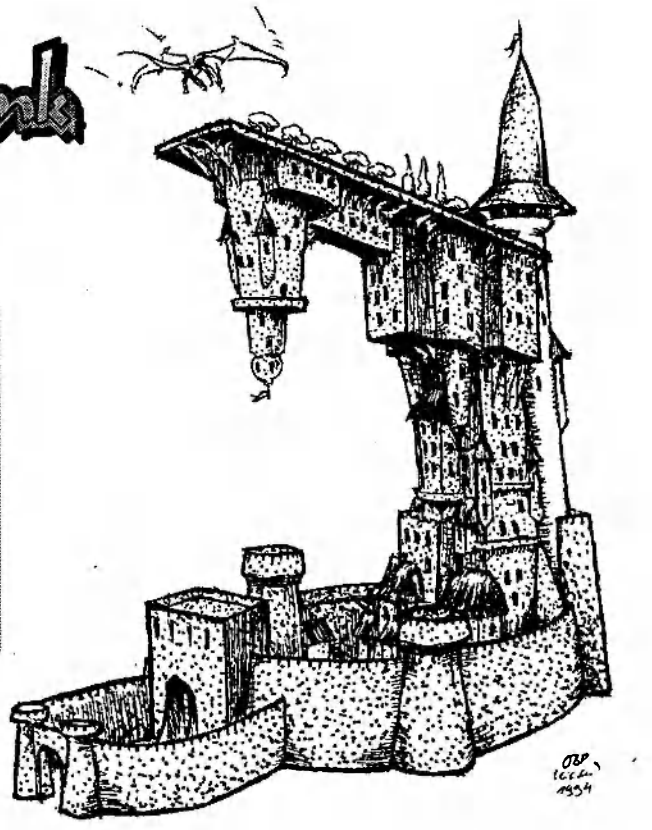
12. A folyosó egy nagyobb terembe vezet. Padlóján egy szabályos nyolcágú csillag alakú repedés van. A repedés feneketlen mélynek tűnik, belepillantva fortyogó lávát láthatunk. A csapat belépésekor a csillag minden csúcsánál fekvő csontkupac egy-egy csontváz-harcossá áll össze, és a partira támad. A csontvázakra nem hat a mérges gáz, altatás, mentális támadás! (Csontváz harcos: szint: 3, seb: lassú, ép: 40, ptíp: könnyű bp., VB: 30, szúró- és vágófegyverek ellen 50!, TB:30 szablya, Tám. méret:– krit.típus: normál.) A csontvázak ellen megengedett egy különleges támadás, amelyet pajzzsal vagy kétkezes fegyverrel lehet végrehajtani: a csontváz belökése a csillag-szakadékba. Kétkezes fegyver esetén –20-szal kell egy bármilyen kritikust okozó támadást végrehajtani, pajzs esetén egy speciális (csak erőbónuszt használó) TB-t alkalmazva kell ugyanezt megtenni. A csontvázak a fekete ajtó termén túl nem üldözik a kalandozókat.
13. A 12-es szobából egy kincseskamra nyílik. Található itt egy nagy láda, tele pénzzel, benne: 1200 réz, 800 bronz, 150 ezüst, 15 arany és egy arany fejpánt, benne egy rubinnal, melynek értéke 15 arany. Ezenkívül van itt egy mithrilből készült rövid kard (+10-es), egy díszes nehéz bőrpáncél (+10-es), mely furcsamód jó egyaránt hobbitra, tündére és emberre is (méretét mágikusan változtatva), és 10 orkölő nyílvessző (+20 ork ellen, és kritikus esetén a krit. dobáshoz is hozzá kell adni 20-at). Egy másik dobozban négy varázstekercs van (Szelek rendje: Szellő idézés, jégfal; Fény Rendje: Fénylövedék I, Fénylövedék III; Vér útja: Sebgyógyítás I, Sebgyógyítás II-I; Felszín útja: Gyógyítás 10, Gyógyítás 50). Ebben a dobozban van még egy ősi könyv is (ha valaki Kudarc tárgyhasználattal nyúl hozzá, szétporlad a kezében) amelyet csak egy varázsló képes megérteni sikeres Nehéz rúnaolvasás dobással. A könyv egy szertartást ismertet, amelynek során egy diónyi smaragdot (a könyv mellett van) kell a csillag-repedés közepébe vetni, miközben a könyvből a mágus a varázsszavakat olvassa. Siker esetén a 3. szobában levő fekete gránitajtó feltárul.
14. A 6. és 12. szobát titkos folyosó köti össze, az ajtók bármelyikét nyitó mechanizmus régóta tönkrement már.
15. A fekete ajtó mögött széles lépcsősor vezet a mélybe, ahol Morgoth egyik nagyhatalmú szolgája, egy vámpír lord van több tonnányi kő alatt eltemetve. A lépcső tetejét őrszobrok vigyázzák, bárki, aki a 6. szobában talált amulettek viselése nélkül lép be ide, láthatatlan kezek szorítását érzi (dobj egy 'E' kritikust a KT-5 táblázaton minden körben, amíg bent tartózkodnak). A mélybe vezető út kiváló lehetőség további kalandok kidolgozására.

Ha a csapat sikeresen visszatér felderítő útjáról, és jelenti a mithril megtalálását, és bizonyítja is egy pár kitermelt, ércet tartalmazó szikladarabbal, megkapják a fejenkénti 10 ap-t (és mint játékvezető, fejenként 300-400 TP-vel jutalmazhatod a küldetés sikeres végrehajtását). A törpék megkezdik egy alsó járat építését, amelyen keresztül leereszthetik a tó vizét, és hozzáférhetnek az érclelőhelyhez. Természetesen ez évekbe telik. Ha a játékosok figyelmeztetik a királyt az ajtó mögött rejlő veszélyre, plusz 100-100 TP-vel jutalmazd őket. Bár nem valószínű, hogy a mithrilre éhes uralkodó sokat törődne a figyelmeztetéssel.

—tm—



Hogyan tervezzünk várost?



„*Mesélő:* Beértek a városba...
Játékos: Körülnézünk, mi van itt?
Mesélő: Van itt egy fogadó, meg egy városháza.
Játékos: Hogy néz ki a fogadó?
Mesélő: Fogadó a Vörös Sárkányhoz.
Játékos: Az előző városban is így hívták a fogadót...
Mesélő: Ő... népszerű elnevezés...
Játékos: Hogy néz ki a fogadó?
Mesélő: Mint egy fogadó. Mit csináltok?
Játékos: Megnézem a város nevezetességeit.
Mesélő: Jó. Megnézted. Bementek a fogadóba?"

Hát, ez nem az igazi mese. A kalandozók gyakran tévednek be a városokba, pihenni, felszerelkezni, vagy mert a kaland erre sodorja őket. Érdemes jobban megnézni, mitől lesz egy általunk kitalált város igazán elővé. Igyekeztünk összeszedni az összes szempontot, ami egy város megalkotásánál lényeges lehet. Csak akkor kell mindegyiken elgondolkoznod, ha a város nagyon lényeges szerepet játszik a mesében, például ez a kalandozók bázisa.

Az AD&D, akár a legtöbb fantasy szerepjáték, általában középkori hangulatú, képzelt világban játszódik. Ennek a környezetnek fontos részei a települések, azok a kisebb-nagyobb területek, ahol a világ intelligens lényeinek többsége élete nagyrészét tölti. Lehetnek köztük apró falvak és nagyvárosok egyaránt. Megtalálhatóak mind a hegyek ormain, mind a föld alatt rejtőző titkos térségekben.

A tervezési szempontok közül először a **külső általános** körülményeket vegyük sorra. Ezek közül legfontosabb a *földrajz*. Igyekezzünk gondosan megválasztani városunk helyét. Az esetek többségében fontos helyekre épül város, oda ahol sok ember megtalálhatja a megélhetését. Ez lehet folyótorkolat, fontosabb útvonalak kereszteződése, nagy természeti kincsek lelőhelye, szélvédett öböl. Persze ettől eltérő más rendkívüli körülmény is elősegítheti egy város kialakulását. Kialakulhat város a legsűrűbb erdő belsejében ugyanúgy, mint a hegyek mélyén. Ekkor azonban kellően és alaposan átgondolva indokoljuk a kialakulás okát.

Nagyon lényeges, hogy a részletesen találjuk ki a város *keletkezésének* körülményeit. Jó alapötlet lehet egy győztes csata, egy különleges erővel rendelkező tereptárgy vagy egy isteni sugallat. Alapíthat várost egy gazdag kereskedő vagy kalandozó is. De az is megeshet, hogy egy csoport, szekta vagy gyülekezet teszi meg a település kialakításának első lépéseit. Lehetőleg részletezzük a város fejlődésének történelmét. A múlt eseményei a későbbiekben számtalan kalandötletet adhatnak. Ha például egy győztes csata színhelyén alapították a várost, a vesztesek csontvázai akár évszázadokkal később is életre kelhetnek, hogy bosszút álljanak legyőzőiken.

Fordítsunk figyelmet a település *vonzáskörzetére* is. Ne csak a környék földrajzát találjuk ki, hanem a pár napi járóföldre lévő tanyákat, falvakat és egyéb építményeket is. A szokásos birtokok, közeli uradalmak gazdaságilag is fontosak. A környék lakosainak számát állapítsuk meg úgy, hogy termelésük lehetőleg fedezze a város szükségleteit. Ha ez valamilyen okból nem lehetséges, akkor az átlagnál fontosabb szerepet kell adnunk a város kereskedelmének. Ezen kívül persze ne feledkezzünk meg a veszélyes helyekről, az esetleges szörnyekről és a magányos remetékről, mint a fantasy világ helyi sajátosságairól sem.

Ezek után dolgozzuk ki az általános **belső vonásokat.** Találjuk ki a *város jellemét.* Talán sokaknak furcsa ez a megszemélyesítés, de szerintem a települések is jól jellemezhetőek a megszokott kategóriákkal. Ha egy erős központosított hatalom vagy egy lovagrend kezében van az irányítás, akkor a törvényesség dominál a jó tendenciák mellett. Egy tolvajvárost a sötét üzelmek és a szervezettség tesz törvényes gonosszá. Ha több egyforma erős érdekszféra van jelen, legyen az jó vagy gonosz erő, akkor a település kaotikus, kiszámíthatatlan. A jellem persze csak átfogó tendencia. A meghatározó vonások mellett megtalálható mindenütt a többi gondolkodásmód is. A legszigorúbb helyen is van bűnözés és a legáldatlanabb viszonyok között is lehet szigorúan rendeződött csoportosulás. Csak ezek súlya nem meghatározó.

A város jelleméből részben adódik az *irányítási rendszer* milyensége is. A legáltalánosabb államformáktól az egyedi formációkig minden lehet. Persze szem előtt tartva a már kidolgozott körülményeket. A két fő lehetőség az egyszemélyes irányítás és a kollektív vezetés. Mindkettő lehetőséget ad akár a belviszályok, akár a szervezettség magyarázatára. A gondosan kitalált városvezetésre hosszabb távon alapozhatjuk a településhez kapcsolódó történeteket. Előfordulhat, hogy mindig azonos személyek adják a küldetéseket. Vagy éppen ellenkezőleg, különböző érdekek próbálnak kijátszani a kalandozókat egymás ellen.

Gondolkodjunk el a *szegények és a gazdagok* viszonyán. Alapjában véve mind a tehetősség, mind a szegénység egyaránt lehet az egész településre jellemző. Lehet széles a jómódú réteg vagy nagy a nyomor. Bármelyik is dominál, attól még – ha csak nyomokban is – a másik réteg is jelen van. De egy szegény városban a gazdagok is szerényebben élnek, valamint a nagy gazdagság közepette a koldusoknak is jobban megy sora. Ez is sokban meghatározhatja, hogy milyen kalandok várhatnak játékosainkra. Míg egy nyomorgó városban inkább az életükre kell vigyázniuk, a gazdag településeken sokan akadhatnak, akik feladatokkal látják el őket.

Egy fantasy városban egyaránt megtalálhatók az *egyszerű emberek és a veteránok* is. A város kidolgozásakor nyugodtan beépíthetünk a különböző posztokra, funkciókra visszavonult kalandozókat is. Lehet tolvaj az ékszerész vagy mágus a boltos. Ez esetben egyszerűbb a védelmi berendezések és az ügyeskedéseket megakadályozó biztosítékok kiépítése. Ha mindenhová egyszerű embereket helyezünk, nehéz megakadályozni, hogy egy kóbor szörny vagy egy rosszindulatú kalandozócsapat ne fossza ki a várost minden alkalommal. Megfelelő erőt bújtatva el, azonban kellemetlen meglepetésekkel szolgálhatunk még a csalafinta játékosoknak is. Persze ez önmagában még nem elég. Sokat segíthet azonban egy jól összehangolt rendszer megtervezése. Inkább városunk szervezettséget erősítsük, mint irreálisan magas szintű NPC-ket találjunk ki. Hiszen a tájékon élő, nem túl sok, magas szintű hőst messziföldről ismerik már. Nem lehet őket egy ismeretlen boltos funkciójába bújtatni. Kicsit bosszantó, ha minden boltos ismerős a Hatalmas hősök legendái című költeményből.

A fentiek után dolgozzuk ki a várost **nagyobb részletekben** leíró vonásokat. Fontos lehet a *növényzet.* A város alapjában nem segíti elő a dús növényvilág kialakulását. Ennek ellenére sok helyen találunk fákat, bokrokat és virágos kerteket. A kertvárosi részekben még parányi területen végzett földművelés is elképzelhető. Ezen kívül az elegáns helyeken nem ritkák a csodás parkok sem. A gondosan művelt területeken különleges növények, sövénylabirintusok, árnyékos lugasok és egzotikus virágkertek váltakoznak. Fenntartásukra, gondozásukra külön szakemberek vigyáznak. Mindezek mellett akár még kisebb erdő is lehet egy nagyobb város belsejében. Ez persze valamilyen furcsa titkot őrizve maradhatott fenn az idők folyamán. Más a helyzet egy erdei településsel. Itt gondosan megkomponált egységet képez a természet és a társadalom.

A városokban nem csak hagyományos élőlényeket találhatunk. Ideális lakhelye lehet néhány *szörnynek* is. A humanoid szörnyek pedig akár megszokott lakosokká is válhatnak. Ezeket a kérdéseket is alaposan fontoljuk meg a város kialakításakor. Nagyobb piacokon vagy az elit réteg udvaraiban állatok mellett egzotikus szörnyeket is fellelhetünk. Néhány kalandozó sem egyedül érkezik. Van akiknek szolgálatában a legkülönösebb életformákat láthatjuk. Persze a szörnyek és a vadállatok alapvetően veszélyesek. Ezért sok helyen nem tűrik meg őket a falakon belül.

A városok ideális helyei a különböző népségek keveredésének. Még egy elzárkózó közösségben is bizton találunk más *fajhoz* vagy *népcsoporthoz* tartozó egyedeket. A települések, vagy azok bizonyos részei, lehetnek integráló vagy kirekesztő jellegűek. Az elit negyedek fényűzésébe ritkán eresztik be a távoli népséget. A kikötői sötét sikátorokban pedig bárkibe (és bármibe) belebotolhatunk. A hasonló fajúak vagy kultúrájúak kedvelnek egymás közelében lakni. Nem ritkák a városokban a tünde vagy törp negyedek.

A társadalom még egy csoportjának helyzetén érdemes elgondolkozni. Ők a nők, az asszonyok, a gazdag dámák. Egyes településeken semmilyen különleges helyzettel nem bírnak. Lehet azonban olyan kultúra, amely kitüntetett figyelmet szentel nekik. Ezt persze a városszerkezetben is meg kell jeleníteni. Különleges, elsősorban számukra épült boltok, intézmények, szórakozó helyek formájában. De elképzelhető oly szélsőséges felfogás is, ahol még az utcára sem léphetnek ki. Ekkor egy kalandozó hölgy megjelenése nagy feltűnést kelthet. Ezekre és a hasonló helyzetekre dolgozzuk ki a helyi reakciókat, körülményeket.

A településen előforduló élőlények helyzetének kigondolása után tervezzük meg magának a városnak a *konstrukcióját*. Lehetőleg minél pontosabb és részletesebb térképet készítsünk. Az egyes különleges helyeket nagyobb léptékben nagyítsuk ki. A fontosabb épületek belső tereit is tervezzük meg. Vázoljuk fel a földalatti létesítményeket is. Alapvetően szerencsés a minél részletesebb kidolgozás. Persze ez igen munkaigényes vállalkozás. Ezért először azt dolgozzuk ki, ahová bárki betévedhet, illetve amely területeken hosszabban szeretnénk mesélni.

A könnyebb tájékozódás végett célszerű *koordináta rendszer* bevezetése a különböző térképvázlatokon. Esetleg *városrészekre, negyedekre* is bonthatjuk a települést. De ezen tagozódásnak csak kellően nagy és kellően szervezett település esetén van létjogosultsága. A városokat általában, a bejáratoknál tornyokkal ellátott, erős falrendszer veszi körül. Ez biztos védelmet nyújt a külső támadások ellen, de egyben gátat is szab a terjeszkedésnek. Ezt feloldhatjuk úgy, hogy csak a gazdag réteg belső villáit és a régi városrész középületeit tartalmazó városmagot vesszük körül erődítménnyel. A lakosság nagy része ezen kívül, egy szabadon terjeszkedő övezetben él. Ekkor, persze a rend és a biztonság megőrzése végett nagyobb fegyveres erőnek kell állomásoznia a falakon kívül.

A védelem megoldható más, különleges módszerekkel is. Nem ritkák a különböző *védőmágiák*. Gyakori, de nagy mágikus tudást igénylő fogás egy erőtér kupola létrehozása az egész város felett. Szokásos a teleportálást gátló mező elkészítése is. Ahol kellően erős a mágia tudománya, bizton találkozhatunk az ehhez hasonlókkal. Szinte minden nagyobb város alapításakor elhelyeznek egy különleges alapkövet. Az ezen lévő mágikus rúnák, isteni áldások óvják a települést a földrengéstől és minden olyan természeti és mesterséges csapástól amely hirtelen az egész város pusztulását okozná. Az alapkő létrehozása nem egyszerű mulatság. A történelmi tapasztalatok intelmeire hallgatva azonban az alapítók – ha módjukban áll – nem spórolják meg ezt az eljárást. Ha a város gonosz jellemű, emberáldozatot is igénybe vehetnek. Erdekes kaland lehet, egy ellenséges város védőmágiájának semlegesítése, hogy a támadók ezután könnyen elfoglalhassák a települést.

A külső veszélyek mellett számolni kell a belső viszályokkal is. A bűnözés mindenhol jelen van. Ezért ki kell dolgozni a *törvénykezés* rendszerét. Lehetőleg meg kell alkotni egy *törvénykönyv* alapjait is. Az igazságszolgáltatás elemei lehetnek egy egységes rendszer részei vagy helyi specialitások. Az ítélkezés lehet az uralkodó joga vagy egy erre hivatott testület hatásköre egyaránt. A törvénykezés kétélű eszköz. Szolgálhat az igazságtétel kizárólagos céljára mindúgy, mint a hatalom eszközeként is. Érdemes erre odafigyelni, a kalandozóknak javíthatatlan szokásuk, hogy összeütközésbe kerülnek a törvénnyel.

A bűnüldözés mellett a bűnfelderítés és a bűnmegelőzés is fontos tényező. *Hírszerzők és besúgók* hada támogathatja az erős hatalom gyors információszerzését. A különböző legális és illegális szervezetekbe való beépülés igen hasznos hírforrás lehet. A gyors információáramlás érdekében szervezhetünk *riadóláncot és futárszolgálatot* is.

Külön szabályozhatják a *fegyverviselést* is. Az eléggé reménytelen és indokolatlan is egy középkori világban, hogy kitiltsuk a településekről a fegyvereket. De mindennapos lehet, hogy a közintézményekben, tehetősebb házakban megkövetelik a jövevény ölőszerszámainak leadását vagy hatástalanítását a bejáratnál (az íjról az ideg levétele, a kardnak a hüvelyhez kötése). Célszerű ezt következetesen megkövetelni. Ebben az esetben nagy mértékben csökkenhet az össztűzések száma.

A kisebb *csetepaték* főleg a szórakozóhelyekre és a közterületekre jellemzőek. Erős kézzel törekedhetünk a szigorú rend fenntartására a város falain belül. De akár megkülönböztethetjük az eseteket a résztvevők alapján is. Érdekes felfogás például, hogy a város lakosaihoz nem tartozó átutazók azt tesznek egymást között amit akarnak. Persze oly kereteken belül amely a város lakosait és építményeit nem veszélyeztetik. Ekkor megszűnik az örökös konfrontáció a kalandozók és a városi őrség között, de nem lesz városunk túl biztonságos hely hírében az idegenek szemében. Természetesen sokhelyütt különböző törvények vonatkoznak a nemesek és a közrendűekre (például párbajozni csak a nemeseknek szabad).

A *varázslásról* is érdemes esetenként rendelkezni. Lehet a város kitüntetett tagjainak kizárólagos privilégiuma a varázslás. Ez mindenképpen növeli a település biztonságát, de rossz szájízt adhat az idegeneknek. Azonban, mint tudjuk, számtalan település lett már a lángok martalékává egy szerencsétlenül elhelyezett tűzlabda varázslat után. Az ilyen törvényt könnyű meghozni, de sokkal nehezebb betartatni. Csak akkor van értelme, ha van aki betartatja őket. A városi őrséget kiegészíthetik például mágus-alakulatok.

A nagyobb városok már fejlett *kommunális szolgáltatásokkal* rendelkeznek. A módosabb helyeken van kiépített vezetékes víz és csatornahálózat. Megoldott az élelmiszer és más árucikkek házhoz szállítása is. Esetleg olajlámpások (vagy varázsfény) világítják be éjjel a főutakat.

Nagyon fontos és ezért kellő hangsúlyt kell helyeznünk a *kereskedelem részleteinek* kidolgozására. Egész utcasorokat városrészeket tölthetnek ki a különböző kézművesek boltjai. Lehetnek fix vagy alkalmi árusok az utcákon. És persze a legfontosabb a legalább hetenként megrendezett vásár. Egy nagy tér, tele árusokkal, vevőkkel, mutatványosokkal igazi társadalmi esemény. A hírek és az áruk cseréjének fő lehetősége.

A kereskedelemmel együtt mindenképpen dolgozzunk ki egy *árlistát* a városban kapható árucikkekről és szolgáltatásokról. Mérlegeljük a város jellegét. Az egyes negyedekben persze más és más tarifák lehetnek. Az árak lehetőleg tükrözzék a minőséget, a megbízhatóságot és a körülmények színvonalát.

Érdekes íz lehet az önálló *pénzrendszer* kialakítása is. De ne feledjük az önálló településeknek sem lehet mindig pénzverési joga. Ez nagy kiváltság, amelyet a birodalom uralkodója ritkán ruház át másokra. Egy városállamnál persze ez nem probléma. Viszont, ekkor felmerülhet, hogy a saját pénz mely területen elfogadott fizetőeszköz. Ha az átlagnál jobb megmunkáltságú vagy nagyobb értékű, akkor kedvelt lehet távoli vidékeken ritkasága ellenére is. Gondot jelenthet természetesen a kalandozóknak a szörnyfészkekben talált pénzek beváltása. Szomorúan tapasztalhatják, hogy a vörös sárkány fészkéből szerzett ezer aranyért itt csak nyolcszázat adnak.

Miután mindazt kigondoltuk és írásban rögzítettük ami a fentiekben elhangzott, eljutottunk a legizgalmasabb dolgok kidolgozásához. A különleges helyeket, színfoltokat, társaságokat leíró **kisebb részletek** kidolgozásához. Ezek azok amelyek igazán egyedivé tehetik városainkat. Nem szabad azonban túlzásokba esnünk. Nem kell feltétlenül mindenhol minden épületet vagy csoportosulást kialakítanunk. Nem is jó, ha mindenhol minden megtalálható. Különösen ügyeljünk a varázslatos különlegességekre. Ezek adják meg a kívánt fantasy ízt, ám ha túl gyakran alkalmazzuk őket, elvesztik különlegességüket. („Na, még egy kívánság kút...")

Letelepedés/Házvásárlás: Dolgozzuk ki a részleteket. Ki és milyen feltételekkel költözhet be a városba? Sok esetben szeretne játékosaink közül valaki biztos otthont teremteni magának. Gyakran szokásos volt, hogy a polgárjelöltnek évekig kellett a városban laknia, mielőtt teljes jogot kaphatott. Természetesen a megfelelő hozzájárulás a városi kasszához meggyorsíthatja a folyamatot.

Versenyek: Kellemes ízt és nagy forgalmat adhatnak rendszeresen megrendezésre kerülő különböző viadalok. Ezek lehetnek a klasszikus lovagi tornáktól kezdve, a szépségversenyeken keresztül a dal- és énekmondó versenyig a legkülönfélébbek. Ne feledjük, ez mindig jó lehetőség a kalandokra is.

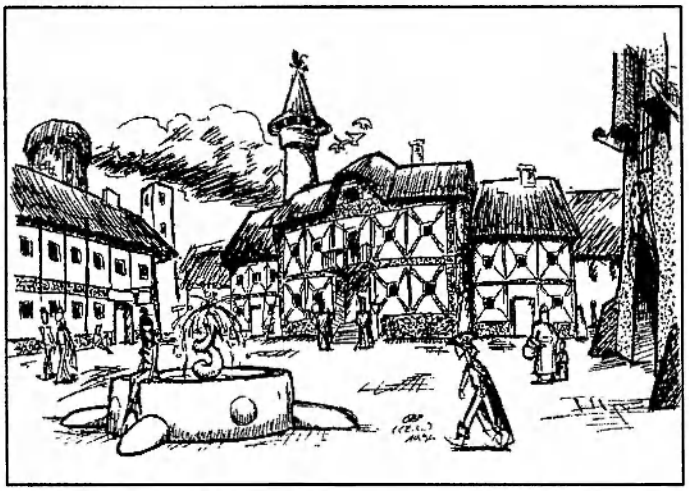
Szerencsejáték: A gyakorlatban betilthatatlan szórakozás. A kor egyik legkedveltebb eleme. Törekedhetünk a minél nagyobb központi irányításra és felügyeletre. Állami intézményei komoly bevételi források lehetnek.

Szórakozóhelyek: Messziföldről híres, meghatározó intézmények. A kikötői csehótól a városi színházig bármi betöltheti ezt a szerepet.

Titkos átjárók: Szinte mindig vannak. A fontosabb épületek és a gazdagok házainak elengedhetetlen alkotói. Misztikus híre lehet egy-két furcsa helyhez kötődő útvonalnak.

Kazamaták: Egy város kazamaták nélkül elképzelhetetlen. Általában a feledés homályába veszett felfedezetlen területek. Számos veszély és titok forrása.

Óváros: Kialakíthatunk egy erősebben védett, régóta fennálló városmagot is. Például lehet ez azon központi vár, amiből a város kifejlődött. Lehet ez a legfonto-



sabb létesítmények gyűjtőpontja vagy éppen ellenkezőleg, már alig lakott, pusztulóban levő városrész.

Romok: A város falain belül, vagy közelében lehetnek olyan lepusztult negyedek, amelyek újjáépítése, vagy renoválása nem éri meg a ráfordítást. Elcsúfítja városunk arculatát, de számtalan kalandhoz adhat ötletet.

Kutak/Források: Minden nagyobb háznak lehet önálló kútja. A város alakulásakor több forrást is a felszínre vezethetnek a vízellátás biztosítására. Ha van központi vízhálózat, akkor kellő védelem ügyelje ennek biztonságát.

Kertek: Főleg nagyobb városok külső negyedeire vagy az elit villákra jellemzőek. Létrejöhettek fényűzés, vagy akár termelés céljából.

Park/Erdő: Ritkábban nagyobb zöldterület is lehet egy városon belül. Mindenképpen indokoljuk meglétét. Fenntartásukra szervezzünk szakmákat. Esetleg valamilyen félelmetes legenda vagy vallási hagyomány kötődhet hozzá.

Kapupénz/Vám: Szokásos bevételi eszközök. Mindenképpen vagyoni helyzettől és árucikktől függően változik. Igyekezzünk kitalálni egy módszert, amivel csak az idegeneket és az átutazókat sújtjuk, s nem az állandó lakosokat. Például a város teljes jogú polgárai azonosító medált kapnak.

Kapuk: Megerősített erődítmények, erős éjjeli és nappali felügyelettel. Néhány helyen mágikus letapogatás és szakavatott felügyelő is előfordulhat.

Őrség: Állandóan a falakon és a kapuknál lévő katonák. Létszámuk a város erősségétől és a lakosainak számától függ.

Testőrség: A tehetősebb családok és az uralkodó réteg speciális magánhadserege. Feladatuk a személyes biztonság garantálása. Néha speciális szabályok és különleges elbírálás alá esnek.

Őrjáratok: A külső és a belső rend fenntartásának szervezett eszközei. Nagyobb helyeken bennük papok és varázslók is előfordulnak a harcosok mellett.

Hadsereg: A város létbiztonságának legfőbb garanciája. Békeidőben drága és nem problémamentes a fenntartása, de elkerülhetetlen. A város külső és belső viszonyai valamint lakosai száma által határozzuk meg a megfelelő létszámot.

Bárdok, trubadúrok, énekmondók: A kocsmák, szórakozóhelyek megszokott színfoltjai. Az információáramlás fontos elemei. Mindenképpen legyen városunkban néhány állandó énekmondó.

Lovagrendek: A legtöbb – nem gonosz – városban megtalálhatóak. A rend és a jó ügy legfőbb védelmezői. Sok helyen az irányító hatalom megtestesítői, amíg másutt csak egy jelen lévő szervezett egység.

Tolvaj céhek: Nincsen város nélkülük. Erejük, szervezettségük változó. Egyik helyen akár az egész város is a markukban lehet. Másutt csak pár kisebb tolvajból álló bandaként jelennek meg, hiába próbálják megszüntetni őket. A közbiztonság lényeges függvénye hatalmuknak, és ők a legjobban tájékozott réteg. Információikért sok helyen megtűrik kellemetlen szervezetüket. A szervezett bűnözés legközismertebb formája. Jó pénzért mindenre kaphatóak. Veszélyes és nem túl megbízható népség.

Magisztrátus: A mágikus tudományok ismerőinek, a mágiahasználóknak szervezett egysége. Általában elzárkóznak a idegen jövevények elől. Zárt csoportosulás, nem foglalkoznak az apró, világi problémákkal. Nagy hatalmuk a város egyik legfőbb erőssége lehet. A vezetés és az irányítás rejtett befolyásolói is lehetnek egyben.

Bölcsek: Nagyobb helyeken van néhány, a világtól elvonultan élő, különös ember. A klasszikus tudományok kutatói. Határtalan élettapasztalatuk felbecsülhetetlen kincs. Minden nagyobb, vagy különlegesebb megoldásra váró probléma esetén hasznos kikérni tanácsukat. Sokszor istenі sugallatok, legendák ismerői és közvetítői.

Céhek/Boltok: A városok legfontosabb lételeme a kereskedelem. Ezért gondosan dolgozzuk ki részleteit. Alkossuk meg érdekvédelmi szervezeteiket, belső szabályaikat. Hozzunk létre kereskedő negyedeket, vagy a boltok utcáját.

Templomok/Szentélyek: A játék és a társadalom fontos része a vallás. A meghatározó vallásokat nagy templomokkal, az aprókat eldugott szentélyekkel reprezentálhatjuk. Mindenképpen illesszük be a fő vallásokat a város irányításába. A templomok a gyógyítás tudományának centrumai is. Fontos szerepük van a városlakók egészségének megóvásában.

Kocsmák/Fogadók: Elengedhetetlen kellékek. A kalandozók fő centrumai, a hírek és az események fő központjai. Városunkba építsünk be több különböző színvonalút és hangulatút közülük. Igyekezzünk egyedi ötletekkel fűszerezni hangulatukat. Dolgozzuk ki törzsvendégeiket.

Kiképző iskolák: Néhány hasznos fogás elsajátítására létesültek. Általában egy visszavonult, tapasztalt kalandozó tanítja az új generációt. Specializálódhatnak fegyveres és nem fegyveres ismeretek oktatására. Van persze oly tudomány, amely csak titkos iskolákban sajátítható el. A legkülönlegesebb fogásokat megtanítani képes mesterek persze nagy ritkaságnak számítanak. Ezekből ne tegyünk egykettőnél többet városunkba.

Kikötő: Nagy folyók, tavak vagy tengerpartok mellé települt városok legfontosabb része. A vízi kereskedelem és közlekedés központja. Hírhedt az itt fellelhető vegyes társaságokról. Az egyik legkeményebb hely minden városban. Sajátos hangulatát igyekezzünk sok apró részlettel visszaadni.

Városháza: A város irányításának központja. Itt találhatóak meg a különböző vezetők és elöljárók. Esetleg itt nézhetünk megfelelő küldetések után is. Mindenkinek lehetősége van közvetlen kihallgatást is kérni (hogy megkapja-e, az külön történet).

Varázsbolt: Sokan megkérdőjelezik, van-e egyáltalán létjogosultsága a varázstárgyak kereskedelmének. Szerintem minden nagyobb helyen találunk olyan boltot, ahol pár mágikus tárgy is gazdát cserél. Bár lehet, hogy csak egyszerűbb varázsfőzetekről van szó. Ha komoly varázstárgykereskedést alkotunk városunkban, mindenképpen rendkívüli védelmi rendszert dolgozzunk ki hozzá.

Temető: Az elhunytak nyughelye általában a falakon kívül, a város mellett van. Egy város szükséges velejárója. Nappal békés, nyugodt hely. Éjszaka azonban a legrettegettebb vidékké válhat. Itt is széles az új kalandok lehetősége.

Könyvtár: A tudás palotája. Az évezredek alatt összegyűjtött általános információk tárháza. Belső szekcióiban igen ritka ismereteket is megtalálhatunk. Többszörösen védett, kitüntetett épület. Az ismeretre vágyóknak borsos belépti díjat kell fizetniük. Az alkalmazottak gondosan vigyázzák a rendet és a tudás könyveit, tekercseit.

Fürdő: Ezen korban nem volt nagy divat a tisztálkodás. Ennek ellenére a felvilágosult gazdag rétegek számára alkothatunk ilyen intézményt is. Az elit egyik találkozó centruma lehet.

Aréna/Cirkusz: A széles néptömegek közkedvelt szórakozóhelye. Viadalok, küzdelmek, lovagi tornák esetleg sportesemények kerülhetnek megrendezésre benne. Olcsó árakkal és nagy befogadó méretekkel biztosítja az alsó és középrétegek intézményesített kikapcsolódását.

Színház: A művelt elit igényeinek kielégítésére szolgál. Az állandó épülettel és társulattal rendelkezőek még elég ritkák. Ha van rá igény színesíthetjük vele városunk arculatát.

Nyilvános ház: Szintén egy mindenütt megtalálható mesterség intézményesített formája. Bár utcalányok másutt is előfordulnak nagy számban, ezen intézmények a kulturáltabb iparűzést segítik elő. Még a legtörvényesebb városban is megtalálunk legalább egyet közülük.

Bank: A pénzügyi szféra központja. A mesélőnek érdemes kihasználnia az általa nyújtott lehetőségeket. Fordítsunk gondot azon rendszer kitalálására, amely az elmaradt adósságok példaértékű behajtására szolgál. A kijátszhatóság legkisebb reményét se teremtsük meg.

Börtön: Az igazságszolgáltatás fontos intézménye. Erős őrséggel mindenütt megtalálható. Gondosan dolgozzuk ki részleteit. Sosem tudhatjuk, mikor látogatja meg belülről némely játékos.

Néhány záró tanács:

Ne szégyelj lopni! Sem más játékokból vagy regényekből, sem a történelemből. Szedd össze a jó ötleteket, és azokat építsd be világodba! Hatalmas segítség lehet például a középkori Párizs vagy Velence térképe.

A különleges legyen különleges! Ha mindenhol lebegő paloták vannak, hamar unottan néznek rájuk a játékosok.

Adj egyéni ízt a városnak! Lehetnek olyan cikkek, ételek amik csak itt kaphatók, vagy lehetnek a lakóknak különleges szokásai is.

Ne vállalj nagyobb feladatot annál, mint amit el tudsz végezni! Ne kezdj rögtön egy milliós város kidolgozásába! Próbáld ki, mennyi munka kell egy kisebb városhoz először, és ha még mindig van kedved és időd, kidolgozhatsz nagyobb városokat is.

Remélem, fenti soraim kellő segítséget adnak azon játékmestereknek, akik szívesen dolgoznák ki egy város részleteit. Egy jól megtervezett település megalkotása nem kis munka, de bőven kárpótolnak mindenkit a történetek pontos részletei, a számtalan beépített kalandlehetőség...

Szegie

TIBET

VALLÁS ÉS MÁGIA A VILÁG TETEJÉN

Ez a cikk a Bíborhold múlt havi számában megjelent azonos című írás folytatása. Akkor a történelmi Tibet vallási-szellemi arculatának kialakulását, változásait néztük át röviden. Most néhány olyan konkrét mágikus technikát, rítust ismertetünk, amelyek érzésünk szerint jól jellemzik Tibetnek az előző részben leírt sokszínű, változatos, olykor bölcs és szelíd, máskor félelmetes és ijesztő elemekkel tarkított vallásos misztikáját.

Mint az első részben is látható volt, Tibet szellemi és vallási életében a legkülönbözőbb felfogások és gyakorlatok éltek, ill. élnek egymás mellett. E rétegzettségnek köszönhető a mágikus vagy annak látszó szertartásoknak, rítusoknak gazdagsága, változatossága. Ebben az összetett szellemi közegben a sámánizmushoz köthető primitív termékenység- és bőségvarázslatok éppúgy megtalálhatók, mint a bon és a vörössüveges lámák által kitűzött különböző démonidéző szertartások vagy az olyan emelkedett szellemű magas filozófiai felismerésekből létrejött, mágikusnak tűnő gondolatok, mint pl. a Tibeti Halottaskönyvben leírt megállapítások. Tibetben széles tér nyílik tehát a transzcendentális erőkkel való kapcsolatteremtésre. Ezért Tibetet leginkább talán e transzcendentalitással való állandó kapcsolattal jellemezhetnénk. Jellemző az is, hogy a négy nagy szerzetesi kollégium közül a Gyud, a rituálé és mágia kollégiuma örvend a legnagyobb tiszteletnek. Ennek tagjai a Gyud-pak, akik a hiedelem szerint ismerik a haragos szellemek megszelídítésének, és a gonosz lelkek leigázásának módját, továbbá az ő feladatuk a kolostor védelme stb.

A tibeti mágikus praktikáknak, ill. filozófiai rendszereknek megítélése természetesen helytől és időtől is függő. A vidéken élő, tanulatlanabb rétegek (parasztok, nomádok stb.) problémáikkal szívesebben fordultak (és fordulnak néha ma is) a szuggesztívebb, nagyobb felhajtással, ekszтázissal és révülettel járó sámánista, ill. bon szertartás képviselőihez, s a lámákat is leginkább feltételezett varázserejük, beavatottságuk, látnokképességeik stb. miatt tisztelték (mint említettük, a mágiát, ill. a varázslás különféle válfajait szinte kizárólag a vörössüveges lámák űzték, ill. űzik).

Még két fontos dolgot kell megemlíteni. Az első: a varázslás és a mágia alkalmazása az eredeti ortodox buddhizmustól idegen volt, ezen elemek csak később, külső behatásokra váltak egyes helyeken részévé. A második: a varázstanulás Tibetben csak mester irányításával történhet, s a tanok leglényegesebb elemei kizárólag szájhagyomány útján terjednek, tilos leírni őket.

IDŐJÁRÁSVARÁZSLATOK

Az időjárási jelenségekkel összefüggő mágikus szertartások a sámánizmus idejéből maradtak fenn, amikor a természeti népek életét alapvetően meghatározta az időjárás változása, kedvező, ill. kedvezőtlen volta. Tibetben a szélsőséges időjárási körülmények miatt e varázslási technika különösen fontos szerepet kapott, s fennmaradt a bon, ill. a lámaizmus idején is. Tibetben természetesen az időjárási jelenségeket is démonok műveinek tartották. A sámán, a bon-po, a láma a hiedelem szerint megfelelő varázsigékkel és szertartásokkal képes volt e démonokat befolyásolni és esőt vagy jó időt teremteni. A hozzáértő varázsló hóval takarhatta be a mezőket vagy távol tudta tartani a viharokat. De az időjárás felett uralkodó papvarázsló nemcsak pozitívan tudta hasznosítani tudományát. Büntetésként szárazsággal vagy viharral sújthatott egy vidéket, hatalmas orkánt küldhetett az ellenségre stb. A lámák kedvenc módszere volt például, hogy pusztító jégesővel, sziklaomlással sújtották engedetlen ellenfeleiket.

Természetesen ismertek voltak a démonok elleni megfelelő védekező eszközök is, a jégverés démona ellen például védekezésként démonelhárító kőoszlopot állítottak, ami alá élve eltemettek egy embert (néha egész oszlopsort alakítottak ki így).

DÉMONIDÉZÉS ÉS ŰZÉS

Mint már szó volt róla, és az előző példa is mutatta, Tibetet a démonok földjének tartják lakói, amit főként az erős sámánista és bon múlt magyaráz. E félelmetes és nagyhatalmú lények jelenléte Tibetben állandóan érezhető, az emberek mindannyiszor látják őket a különös alakú sziklákban, tavak mélyén, az alkonyati árnyékok bizarr formáiban, és úgy érzik ezek a túlvilági lények képesek életükbe tevékenyen is beavatkozni. Okozhatnak lavinát, leránthatják az embert a víz alá, megtántoríthatják a lábát a szakadékok szélén stb. Éppen ezért ajánlatos jóban lenni velük, ill. védekezni ellenük. Áldozatokat kínálnak fel nekik, jóindulatukat kérik, a falvak határában nádból készült démoncsapdákat vagy démonriasztóként póznára tűzött levágott jakfejet helyeznek el stb.

A lámák rituális szertartások keretében elfogják és megsemmisítik a démonokat, azok halhatatlansága miatt azonban ezt a szertartást minden évben meg kell ismételniük, s ez számít az egyik legjelentősebb ünnepnek Tibetben. Itt kell megemlíteni, hogy az eredeti indiai isteneket a világ tetején, anélkül, hogy tiszteletlenségük tudatában lennének, démomoknak tartják és olykor igen gorombán bánnak velük. Ilyen számkivetett indiai istenség például Mahakála, aki eredetileg az indiai Sivának, a világ lerombolójának helyi megtestesítője volt. Később a hatalmas isten ártó szellemmé fokozódott le, akitől az egyszerű emberek és a kisebb hatalmú lámák rettegnek, ám akit egyes nagyhatalmú naldzsorpák (az okkult tudományok beavatottjai) rabszolgasorban tarthatnak, különböző szolgálatokat követelve tőle. Az évenkénti démonűző szertartáshoz hasonló Sinjének, a holtak urának 12 évenként való megidézése, akit ezen alkalmakkor „lebeszélnek" az emberevésről, ami legkedveltebb szokása.

De a démonokat nemcsak ilyen nagy, közösségi szertartások során lehet megidézni. A beavatottak egyénileg, „magáncélra" is képesek előhívni a sokezer démon valamelyikét. Ehhez a megfelelő szavak ismeretére és a kilkhor-nak nevezett, a varázsló által készített mágikus diagrammra van szükség, ami általában árpalisztből, festékporból, esetleg kövekből készül, s minden démon esetében más és más. A varázslónak azonban jól felkészültnek és elég erősnek kell lennie, mert könnyen előfordulhat, hogy a szolgálatára megidézett démon elszabadul, vagy a gazdája ellen fordul.

ROLANG

A rolang–szertartás segítségével a rítust végrehajtó varázsló páratlan erejű varázseszköz birtokába juthat, ez az eszköz pedig nem más, mint egy halott ember nyelve. Ez, a hiedelem szerint természetfölötti hatalomhoz juttatja birtokosát, megszerzésének módja pedig a rolang tánca. E szertartás lefolytatása a következő. A szertartást végző láma megérkezik ahhoz a házhoz, ahol nemrég meghalt valaki, és mindenkit kiküld, hogy egyedül maradhasson a halottal. Ezután teljes testével ráfekszik a holttestre, szorosan átölelve azt, a száját rátapasztva annak kihűlt ajkára, erősen koncentrálva megkezdi a halottélesztési mágikus mantrák (varázserejű mondások) recitálását. Lassanként a halott megmozdul, feléled és egyre nagyobb és erősebb mozdulatokkal, ugrásokkal igyekszik kiszabadulni az őt ölelő láma szorításából; megkezdődik a rolang tánca. A lámának ez idő közben egy pillanatra sem szabad elengednie a feléledt halottat, és folyamatosan, hiba nélkül kell recitálnia a varázserejű szöveget. Ezalatt a halott egyre kétségbeesetten igyekszik kiszabadulni a fogvatartójától. A küzdelem, a „tánc" egyre hevesebb lesz, a házon kívül állók hallják, amint a varázsló és a feléledt hulla feje a nagy ugrásoktól beleütközik a mennyezetbe, és hogy lábuk alatt döng a föld. Végre a felélesztett tetem a fáradtságtól lihegni kezd. Ez a döntő pillanat. Amikor a ziháló holttest kinyújtja hosszú, megfeketedett nyelvét, a szájával a hulla ajkára feszülő lámának tőből le kell harapnia azt. Nyelvének elvesztésével a holttest elveszti erejét, és immár végleg összeesik. A rítus alatt a szertartásvégzőnek roppantul vigyáznia kell, nehogy lazuljon a szorítása, lankadjon a koncentrációja, ill. nehogy egy pillanatra is abbahagyja a mágikus szöveg recitálását, mivel ezzel a saját halálát okozná és egy borzalmas szörnyetget szabadítana a környékre.

A TUMO

A cikk első részében szó volt a Tibetben uralkodó szélsőséges időjárásról, ahol a hosszú telek

alatt a Himalájában nem ritkák a mínusz 30-40 fokos hidegek sem. Ez ellen való pszichés, mágikusnak tűnő védelem a tumo technikájának elsajátítása, amelyet itt az „istenek meleg takarójának" is neveznek. A tumo egyfajta erős összpontosítással, elmélyült meditáció segítségével létrehozott belső lélektűz, ami a dermesztő fagyban is melegen tartja a testet. Ez különösen hasznos azon tibeti remeték számára, akik a világtól való teljes elvonulást választották, hogy magányukban elérjék a megvilágosodást, s akik elmélkedésük során gyakran évekig egy–egy apró kőkunyhóban vagy barlangban élnek, több ezer méter magasan a Himalája lejtőin.

Természetesen a tumo elsajátításához is megfelelő mester és hosszú meditációs gyakorlás mindenekelőtt a légzés feletti tökéletes kontroll szükséges, továbbá a legtöbb tibeti pszichés gyakorlathoz elengedhetetlen összpontosítási, koncentrálási képesség. Ezek után meditációba merülve a testben egy belső láthatatlan csövet kell elképzelni, melynek alján folyamatosan erősödő tűz ég, s mely cső a benne lobogó lánggal együtt egyre növekszik a szalmaszál vastagságától az egész univerzumot befogadó méretig. Ezt elérve az egész testet végigjárja az e koncentrációval felkeltett belső meleg (nevezhetjük talán mesterséges láznak is), s a legnagyobb fagyban sem engedi kihűlni az olykor csak egyszál lebernyeggel fedett testet. Tibetben reszkiapáknak nevezik az olyan személyeket, akik megszerezték a tumo tudományát. E beavatottaknak le kell mondaniuk a gyapjúruhákról, prémről stb., és soha nem szabad tűzhöz közeledve melegedniük.

A tibetiek a tumo e praktikus változata mellett beszélnek az ún. „misztikus tumo-ról" is, ami a mennyei üdvözülés földi élménye, s csak igen távoli kapcsolatban áll a tulajdonképpeni meleggel.

TULPÁK, FANTOMOK

Már szó esett arról, hogy a sámánizmus elképzelése szerint az álom, ill. a révület alatt, az eksztázis tudatvesztett állapotában, az elkalandozó lélek különféle dolgokra képes. A lámaizmus kifinomult mágikus gyakorlata ezt, a sámánizmusban a tudati kontroll elvesztésével elért állapotot, a másik véglet felé viszi el. A lámák célja az eksztatikus öntudatlanság, a „révülés" elérése helyett az igen magas fokú éberség, összeszedettség és pszichés ellenőrzés létrehozása. Mély, filozofikus alappal bíró elképzelésük szerint ugyanis az elme koncentrációja révén létrehozott, felerősített és fókuszált energiahullámok olyan jelenségeket hozhatnak létre, melyeknek hatásuk van az anyagi világra is.

Ezen elképzelés alapján bizonyos lámák például képesek a gondolatok erőteljes összpontosítása révén materializálódó mágikus alakokat, úgynevezett „tulpákat", fantomokat létrehozni. Ezeket a legkülönbözőbb alakokban képesek a térben megjeleníteni, mégpedig olyan élethű formában, hogy e szellemalakok tulajdonképpen külsőleg megkülönbözhetetlenek a valódi hús-vér élőlényektől. Ezeknek a praktikáknak megvan azonban a veszélyes oldala is. Az így létrehozott, gondolati energiából gyúrt lénynek ugyanis előbb–utóbb önállósodási törekvései támadhatnak (hasonlóan, mint a megidézett démonok esetében), s a varázslónak nemegyszer kemény harcot kell vívnia az önmagát függetleníteni kívánó teremtményével.

A fent említett néhány mágikus szertartás és technika természetesen csak egy–két kiragadott példa az ilyen területen áradóan gazdag tibeti kutúrából. E jelenségek, rítusok és szertartások különlegességét az adja, hogy míg ezek számunkra legtöbbször csak hihetetlen és zavaros hókuszpókuszokat jelentenek, a tibetiek számára ugyanezek dolgok a legtermészetesebb igazságokat és valóságot képviselik. Éppen ezért számunkra, a hideg ráció világában élő nyugatiak számára nagyon nehéz, ha nem lehetetlen az ázsiai kultúráknak, ill. a keleti misztikának eredeti értelmében és állapotában való megértése. Mindennek természetesen az is az oka, hogy ezekkel a szellemi–kultúrális jelenségekkel, folyamatokkal kapcsolatban hiányzik életünkből az az elem, amit keleten a dolgokról való hiányos tudás legmagasabb szintjének tartanak: a személyes tapasztalat.

– Vaskó Péter

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

„Egyszerűen csak bájtos!"

A PC-X augusztus 26-tól havonta az újságárusoknál!

Minden benne van, amire egy számítógépesnek szüksége lehet!

– játéktesztek,
– programozás,
– hardware ismertetők,
– film, könyv, zene, CD

Postacím:
1536 Budapest, Pf. 386

Tel: 156-3211/290 mellék.

Rejtvény

III/augusztus BÍBORHOLD

Június havi rejtvényünk helyes megfejtése a következő volt: „Ő még látta a csillagok alatt a régi sötétséget, amelyben nem volt félelem."

A szerencsés nyertesek: a Középföld Szerepjátékot Kurucz Zoltán érdi, 10 ingyenfordulót a Túlélők Földjén pedig Turcsányi Lajos budapesti olvasónk nyerte.

Az augusztus havi rejtvény megfejtésének beküldési határideje szeptember 20. A helyes megfejtők között egy Heroes Unlimited szerepjátékot és a TF-en 10 ingyenfordulót sorsolunk ki. Kérjük a megfejtés mellé küldjétek be az oldal sarkában található igazolószelvényt.

Természetesen forrásul most is J. R. R. Tolkien „A Gyűrűk Ura" című könyvét használtuk.

Az alábbiakban egy versrészletet idézünk, melynek további két sora a rejtvényben található.

„Hol a ló, a lovas? Hol a kürt, mely megharsant csatajelre?
Hol a páncéling, a sisak, s fényes haj, mely ölelte?..."

A vers további két sora a megfejtés, de az sem baj, ha valaki az egészet beküldi. Mert szép. Jó rejtvényfejtést!

VÍZSZINTES SOROK:

A., A megfejtés első része

B., Művészeti intézmény – Mosópormárka – Igen, angolul – Női név

C., Mocsár – Uszály, hajó, idegen szóval – Állatkert – Francia folyó – Élet – Sugár jele

D., Egyesség – Magyar rock-együttes – Éléstár – Város Svédországban

E., Idegen férfinév – *A közös nyelven hegycsúcsot, hegyet jelent – Lovasnemzet Középföldén* – Zavart – Tárgyrag

F., Angolna, németül (aal) – Állam Észak-Afrikában – Japán színházi műfaj, stílus – Idegen női név – *Lovasvégi király, az első nemzettség első tagja*

G., Út, latinul – Olaj, angolul – Zodiákus jel – Régi hosszmérték – Diák sportegyesület, röv. – Láncolat – A „Dzsungel könyve" kígyója

H., Apró élősdi állat – Dél-Mezopotámiában élt ókori arameus néptörzs tagja – Hogyne! – Orosz folyó

I., Magyarországi folyó – Indiai pénzegység – Borfajta – *Ez a neve a helynek, ahol a középföldi lovasnemzet él*

J., Ízletes – Robbanóanyag – Népi hangszer – Aroma – Japán autójele

K., Az idézet második részének folytatása – Névelő

FÜGGŐLEGES SOROK:

1., Az idézet második része

2., Csillogó, áttetsző ásvány – Állam az Atlanti-óceán egyik szigetén – Ausztria, Kambodzsa autójele

3., Pillangó – Nagy, közös étkezés

4., ... poetica, költői hitvallás – Ember, férfi, olaszul – Tó a volt Szovjetunió területén

5., ... Flórián, színész – 17 szótagú, rövid, japán versforma – Morzejel

6., Üres a gyomra – Erbium vegyjele – Sík

7., Tojás is, fog is van ilyen – Tenyérberejtett pénzzel játszott szerencsejáték – Kettős betű

8., Névelő – Hajnal – Amper

9., Hon – Indíték – ..., a színész; Haumann Péter híres szerepe – Nitrogén vegyjele

10., Mózes fivére volt – Ozirisz és Irisz fia – Kettős betű

11., ... de Janeiro – Szenvedés – Az egyik évszak – Orosz igen

12., *Az első nemzetség első királyának lova volt* – Pályaudvar – Ókori város volt Elő-Ázsiában

13., Alvó embert látogatja – Elköt – *A nyugati tündék neve*

14., Nedves – Az egyik görög betű – Argon vegyjele

15., Herkules, más néven – Vatikáni, olasz, osztrák autójel

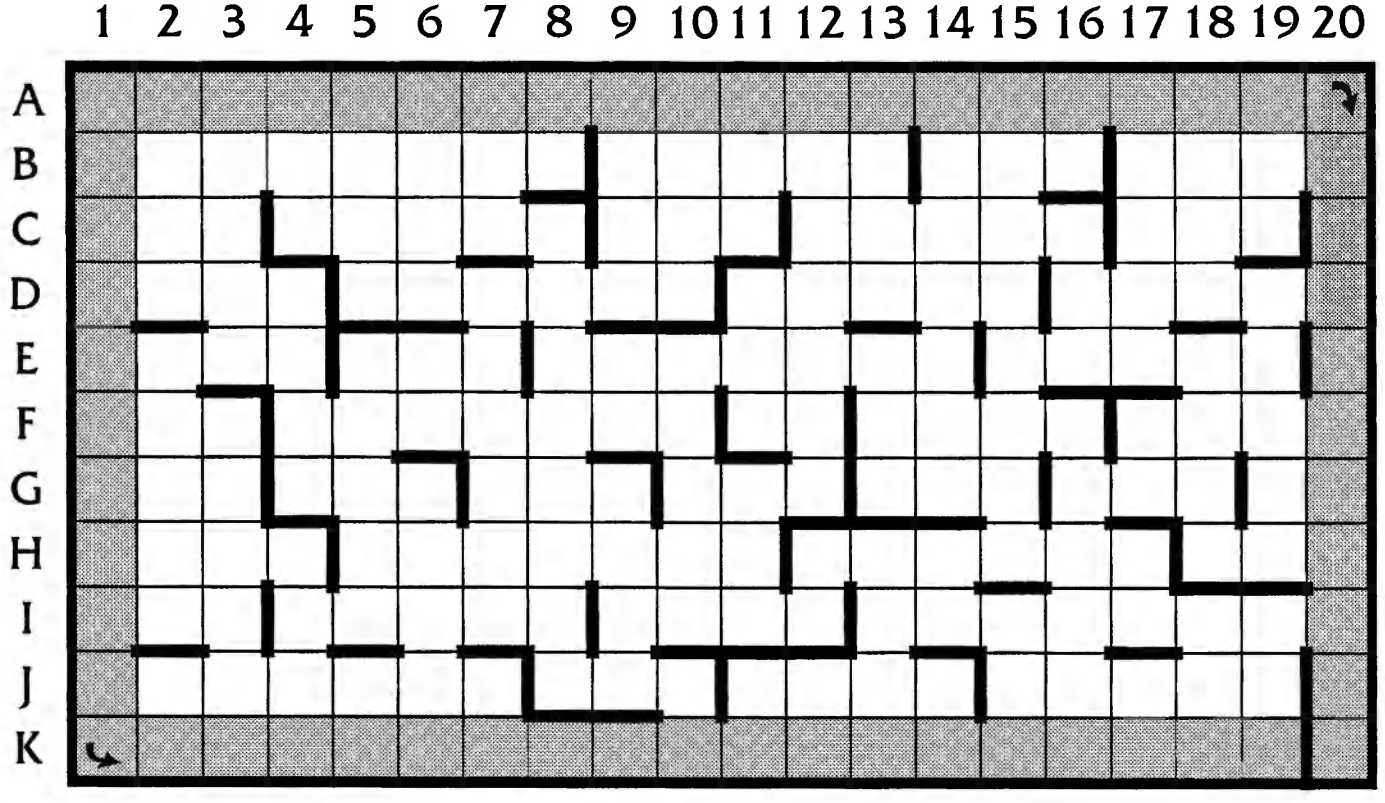
16., Csont, latinul – Ausztráliai futómadár – Szárított (gyümölcs)

17., ... Alexi, amerikai futballista – ... ipso, természetesen, latinul (eo) – Kiejtett betű – Éneklő szócska

18., Elájul – Rideg – Ferrum

19., Szabadegyetemeink rendezője – ... Iván, balettművész, koreográfus – Görög betű

20., Az idézet első részének folytatása



HÍREK

Két rövid hír:

- A Games Workshop erősen átalakította kínálatát, a továbbiakban nem adnak ki szerepjátékokat, csak a hadi játékokra koncentrálnak. A Warhammer Fantasy helyébe a fantasy csatákkal foglalkozó Warhammer Battle lép majd, valamint az egy-egy hadsereggel foglalkozó Army Book-ok.
- A Battletech születésnapját ünnepelve a FASA igazi meglepetéssel rukkolt elő: CD-ROM-on jelentettek meg három *Technical Readout*-ot, természetesen bőven illusztrálva, hyper-text formátumban. A lemezen ezen felül egy Mech- és karaktergeneráló program, valamint a készülő rajzfilmből néhány jelenet kapott helyet.

1996-ra a FASA egy igazi, nagyszabású Battletech film megjelenését ígéri.

APRÓHIRDETÉSEK

- Tapasztalt AD&D játékosokat keresek játékra! Kaposváriak jelentkezését várom! Cím: Jászberényi Péter, Kaposvár, Hegyi u. 3/A. 7400
- Atlantisz magazinokat + A Gyűrűk Ura c. könyveket vennék. Cím: Árvai József, Tápiószentmárton, József Attila u. 96.
- D&D-sek írjatok! Szeretném megszámolni, hányan vagyunk. Egyben infóközpontot is létesítenék. Írd meg karaktered szintjét, hogy hol kalandozol, címed + (ha van) telefonszámod. Nálam érdeklődhetsz majd városodbéli „rokon lelkek" után. Tóth András, Budapest, Pötytyös u. 3., 1098.

ROLE AIDS

DEMONS™

Presented by the editors of Role Aids™ for use with

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

role-playing game.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS is a registered trademark of TSR inc. This use of TSR's trade mark by Mayfair Games is not approved by TSR.

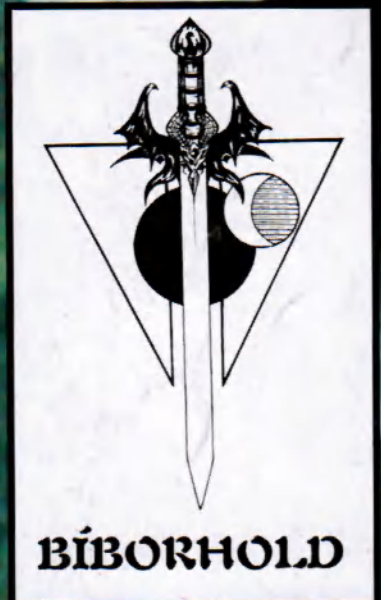
HOLDBÁZIS

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

BÍBORHOLD

szerepjáték bolt

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



Kereskedőknek nagykereskedelmi árakat biztosítunk