

BÍBORHOLD

Fantasy és
szerepjáték magazin

1994. szeptember
III. évfolyam, 9. szám

Ára: 120 Ft



Túlélők
Földje



STAR WARS

CYBERPUNK

közép földje

TARA



THE VAMPIRE PLAYERS GUIDE™



A Sourcebook for VAMPIRE: The Masquerade™

TARTALOM

Kolostor a tengeren	2
Egy keleti kolostor teljes leírása	
Star Wars italok	4
Különleges koktélok	
A Bölcs Tanácsai	5
Sylva Theomer, a bölcs válaszol kérdéseitekre	
Galéria	6
Torg, Valák és Maiák, Vampire – The Masquerade, Cyberpunk kiegészítők	
Mágusszerelem	10
Mit tegyen egy varázsló lány, ha szerelmes?	
Levelezés	15
Maci visszatért!	
Pszionika és familiárisok	16
A szellem harcosainak segítőtársai	
Elnökválasztás	18
Fantasy táblás játék	
A nyár eseményei	22
Hol töltötték a nyarat a szerepjátékok szerelmesei?	
Setét Patkány naplója	26
Szerelem, kaland, páratlan izgalom	
Sose kezdj sárkánnyal	28
Részlet a hamarosan megjelenő Shadowrun könyvből	
Rufil, a kereskedők városa	30
Egy kidolgozott város AD&D-hez vagy más fantasy szerepjátékhoz	
Rejtvény, hírek	36
Különleges nyeremény!	

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

III. évfolyam, 9. szám, 1994 szeptember — Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Massár Máttyás

Vezető szerkesztő: Nádorai Gergely

Szerkesztő: Kodaj Dániel, Tihor Miklós

Grafikai szerkesztő: Szigeti Sándor

Tördelőszerkesztő: 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: Cziráki Gergely, Fischer Tamás, Mátéfy Szabocs, Bőjthe Csaba

Külső borító: Blas Gallego, copyright © FASA Corp.

Készítette: Franklin Nyomda és Kiadó Kft. Felelős vezető: Győri Géza

Megrendelhető a Budapest Business Kft. címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapúrusoknál.

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 TSR Inc., a Shadowrun a FASA Corp., a Vampire a White Wolf, a Torg a West End Games, a Star Wars a Lucasfilm Ltd. (LFL), a Cyberpunk az R. Talsorian Games Inc. a Túlélők Földje a Beholder Bt. védjegye.

Szerkesztői üzenetek

Üdv mindenkinek!

Reméljük, mindenki kiheverte az iskolakezdés borzalmait (már akinek kellett), és újult erővel veti magát bele a szerepjátékba. Mi is így teszünk; 25. számunk felé közelítve is igyekszünk minél jobban az Olvasók, a Ti kedvetekre tenni. Ezt az új külső is tükrözi – reméljük, mindenki örömmel veszi kézbe a megszépült Bíborholdat.

Sok-sok érdekes szerepjátékos program került megszervezésre az elmúlt nyár során, ezekről mostani számunkban olvashattok. Az eltelt hónap sem volt eseménytelen: megjelent magyar nyelven a második angol szerepjáték, a Star Wars, az első MERP modul pedig ezekben a napokban követi a második, a Kaland a Rún-tengeren. És ez nem minden: az elkövetkező hónapokban egyéb újdonságok is várhatók, többek között (reméljük, sokak öröme) az első Shadowrun regénytrilógia.

A kínálatát folyamatosan bővítő Holdbázis környéke sem szűkölködött a programokban, a MERP-nap után szeptember 3-án Ravenloft-napot tartottunk, bemutató játékkal (az új Ravenlofton) és 5%-os kedvezménnyel minden Ravenloft-termékre.

A mostani számban ismét színes RPG-kavalkádot találhattok. Leírást közlünk a Vampire-ról és a Torgról, a Cyberpunk-kiegészítőkről a Valák és Maiák MERP-segédkönyvről. Az AD&D hívei dőzsölhetnek: található egy leírást a pszionikus familiárisokról és egy teljes városismertetést (utóbbi az előző számban közölt „Hogyan tervezünk várost” cikk gyakorlati bemutatása). Érdekességként egy minitársasjátékkal is megismerkedhettek. Igyekezünk bepótolni a novellák terén szerzett lemaradásunkat, két novella is van a mostani számban.

Kívánom, a szürke ősz közeledte senkit ne csüggyessen el, s mindenki vidáman folytassa meleg szobában a vízparton félbehagyott játékot. Remélem, ehhez segítséget nyújt a szeptemberi Bíborhold. Jó szórakozást!

A SZEREJÁTÉKRÓL:

Mi is a szerepjáték?

A szerepjáték az egyik legszórakoztatóbb játékközpont, amit valaha kitaláltak. A szerepjáték-örület Amerikából indult ki, ahol a játék kezdetben egyetemisták hobbiája 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 „párbeszéd” áll. Minden játékosnak van egy karaktere, ami (aki) tulajdonképpen egy képzelte világ képzelte 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 karakterük Brí városának kocsmájában ülnek. Ezután a játékosok akaratuk szerint irányíthatják a karaktereket a mesélővel való kommunikáció során. Mondhatják például, hogy „megkérdezem a kocsmárosztól, 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 szörnyeteket, 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 szabályrendszerének lényege mindig a valóság elemeinek (a harc, a mágia, a karakterek képességeinek) minél pontosabb szimulálása, általában kockadobások felhasználásával.

KOLOSTOR A TENGEREN

Akik emlékeznek rá, azok tudják, hogy a '93 szeptemberi Bóborholdban ígéretet tettem az „Oriental” folytatására. Nos, ennek most jött el az ideje!

A kolostorerőd kapcsán szükségszerűen vázolt világrész és leírás szinte minden AD&D világhoz csatározható – viszont kár lenne a már létező távolkelet felülbírálatára használni. Az erőd lakóinak képességei kicsit eltérnek az alapszabályokban vázoltaktól. Ezeket a módosításokat érdemes csak rájuk használni és esetleg titokban tartani a játékosok előtt.

Az általam megalkotott „Oriental” az AD&D 2nd Ed. szabályain alapszik – már ahol ez lehetséges. A támadási és mentődobás-táblázatokat, a fegyveres képzettségeket (specializációk, harci stílusok [fighting styles]) és a varázslat-fejlődést (spell progression) onnan vesszük, sőt, sok szakértelmet (proficiency) is adoptáltunk.

En a „tisza” dolgok és helyzetek híve vagyok, ezért a Kelet és Nyugat nálam élesen elválik egymástól, szinte lehetetlen az egyikből a másikba átkerülni. Hogy hogyan? Természetesen, isteni beavatkozással, így.

A Hajnalkor fordulóján a Sötétség Szolgáinak szörnyseregeit szétszórta a Napcsászár rettenthetetlen harcosai. Ekkor a két gonosz hatalmasság – az Éjszámán és az Alkonymagiszter – együttes erővel magához szólította a Kigyódémont tengermélyi árkok mélyén megbúvó barlangjából. Ahogy a rettegett lény előmászott, a tengerfenék felszakadt: vulkánkitörések, földrengések, szökőárok és pusztító viharok zúdultak a világra.

Ezen már a Szarviszakos Atya (Odin) is elszörnyedt. Utasította hát a Villámok Fejedelmét (Thor) és a Szivárványhíd Órét (Heimdall), hogy bármilyen áron állítsák meg a szörnyeteget.

A két isten borzalmas csatában megütközött a gígszi lényvel, és örök időkre bebörtönözték a Szivárványzuhatag alá.

Azóta a Nyugatvégen – másik oldalról nézve Kelet-határon – túli óceán a Zuhatag választja ketté. Hírlík az is, hogy – miközben a Kigyódémon elpusztításán munkálkodtak – a két isten a tulajdon lábával érintette a Nyugatvég földjét. Ezt a szent szakadékrendszer úgy nevezik manapság, hogy az Istenek Lépcsője.

Ennyi legenda után lássuk magát a kolostorerődöt!

A neve Sárkányorom, amely az erőt, a kitartást és az állhatatosságot jelképezi. A Beltenger középtáján, egy magányos szigeten épült az Ébredés Korának legelőjén. Magát a szigetet kristálykorallok vázából álló, természetes úton keletkezett zátongyűrű övezi. Egyetlen hajózható csatornája igen keskeny és a Lófejbőlbe vezet.

Az öböl tengeri bejáratát két masszív, ősrög torony fogja közre. Itt a víz alatt mechanikusan lesúlylizable kristálytoronyok rejtőznek, amelyek – felhúzott állapotban – még a legszívósabb hajótestet is képesek pozdorjává zúzni.

Felül – a két tornyot összekötő vasok csőben – áramlik a vízzel olthatatlan Pokoltűz folyékony alapanyaga. Ha ez levegőhöz ér, hosszú ideig tartó (mágikus) lánggal ég. Mivel könnyebb a víznél, el lehet kényeztetni, milyen hatása lehet a hajókra, ha az örök valamelyike megnyitja a Pokolcső csapjait...

A sziget belsejében, a legmagasabb hegy tetején áll a rendház szentélye, ahol csendes meditációba mélyedve töltik napjaikat a vallás, filozófia és tudomány szentjei, a *shukenják* (papok). Mindannyian a papi

mágia avatott mesterei. Vezetőjük a Mélybölcességű Atya (min. 14. szintű). Az ő „helyettesei” a személyes tanítványok, akik a „Bölcs” előnevet viselik (min. 11. szintűek). Normális esetben 1 Mélybölcességű és 3 Bölcés él itt 9 Tisztaellküvel (min. 8. szintűek). Különösen tiszta, csillagfényes esteiken furcsa teremtményt láthatnak köztük az arra járó szerencsés novíciusok – egy Doc Cu'oc oltalmazza a szentélyt.

A sziget másik figyelemre méltó építménye az erőd. A Lófej-öböl partján húzódó sziklafalból vájták faragták ki. Alakja olyan, mint két, talpajain összeillesztett kúpé. A „talpak” a 2. emeletnél találkoznak, és 4-4 szint van lefelé és felfelé. Állítólag a föld alatt, még mélyebben a kúp alsó csúcsa eldugott alagutakban folytatódik, ahol az Elődök Relikviáit őrzik egy ősrög, szárnyatlan sárkány (Li Lung). A híresztelések szerint ide csak a mindenkori rendházfőnök léphet be.

A szárazföld többi részén az őslakosság és a betelepült kiszolgáló személyzet lakik – halászok, földművesek, hajósok, kézművesek, kereskedők és egyéb mesteremberek családjaikkal. Valójában azért ilyen népes a körülakok tábora, hogy biztonságos menedéket nyújthasson a kolostorban nevelkedő Árnyékharcos család (ninja) tagjainak és hírvivőiknek. Így tudnak feltűnéstől mentesen közlekedni és tevékenykedni a rejtőzködő ninjak.

A Halászsas Klán és a Sárkányorom kolostor között évezredek, esküvel megpecsételt szerződés van érvényben: amíg a klán nem árt a kolostornak, és háború esetén részt vesz a védelemben, addig szabadon folytathat bármilyen saját tevékenységet. Ez az együttélési forma mindeddig maradéktalanul bevált.

Tehát, a kiképzés is így folyik, bár a rendházfőnök sohasem ninja, viszont a helyettesei között mindig előfordul egy-egy ninjamester (chunin: helyi család, vezető) – ők az Árnyék apátok. A Halászsas Klán Nagymestere (jonin: klánvezető, családfele) másutt él, az itt lakók közül senki sem ismeri az ő állandó tartózkodási helyét.

A kolostor harci szövetségben áll az *Akeguchi* hercegi családdal, az ő hathatós támogatásukkal alapították meg kasztikiképző mestereik iskoláit.

Az erőd így kettős feladatot lát el: tanítványokat képez (szabad alakulatok, az *Akeguchi* csapatok és a Halászsasok számára), illetve templomi rendházként funkcionál.

A kolostorépület legmélyebb pincéi a raktárakat rejtik. Ide több évre elegendő tartós élelmiszert halmoztak fel rengeteg tartalék fegyverrel és lőszerral. A kolostor három titkos kijárata is innen vezet: kettő a szárazföldre, egy pedig az öböl vizébe vezet. Mindhá-

rom alagútját útvesztők, mechanikus és mágikus csapdák sokasága oltalmazza: folytonos sötétséggel álcázott prizmafalak, örök csendbe és árnyékba burkolózó labirintusok, savgödrök fölött elhelyezett állandó ellenmágikus falszakaszok, mérgezett tuskék, gölemek és sok egyéb. A mágikus részeket 31. szintű Állandóság (Permanency) tartja fenn.

Fölöttük – bár még mindig a pincében – található a *wu-jenek* (mágusok) szintje. Jónéhány laboratóriumot, tantermet, gyakorló pályát és közös hálótermet foglal magába ez a rész. Egy valaha itt élt legendás ősmágus (Ni Jikan Kyu, 21. szintű *wu-jen*) kódexei, pergamenjei és feljegyzései alapján folyik az oktatás és a munka.

A beavatottak hatféle mágust képeznek párhuzamosan – nyilván előfordulhat, hogy valamelyik éppen nincsen egy adott időszakban –: varázslót (általános) és az öt őselem (természet, föld, tűz, levegő, víz) szakértőt (specialisták).

A varázsló felel meg a „Mage”-nek, a másik öt a „Specialist”-nek. Az utóbbi öt annyira az eltérésük, hogy az „All” szféra formuláinak tanulására módosítók nincsenek, saját őselemük felel meg a választott iskolának (school), az ellentétes elem (tűz-víz és levegő-föld) az ellentettnek.

A természet (nature) nem rendelkezik ellenpárral, viszont az egyéb elemi varázslatok megtanulását 30% büntetés sújtja, azonban bármelyik őselem mestere (ld. kézikönyv) kikerülhet közülük.

Az őselemi specialisták tulajdonság-kritériumai:

- legalább 15-ös Intelligencia és még egy – szféránként eltérő – min. 15-ös tulajdonságérték,
- természet: Egészség (Constitution),
- föld: Erő (Strength),
- tűz: Vonzerő (Charisma)
- levegő: Űgyesség (Dexterity)
- víz: Bölcesség (Wisdom).

Bármelyik engedélyezett fegyver forgatását elsajátíthatják, bár javasolom, hogy „testreszabott” fegyverek forgatását vedd be, pld.: természet: bot, föld: rövid kard, tűz: korbács, levegő: shuriken, víz: nunchaku.

A legalább 13-as bölcességgel (Wisdom) rendelkező varázslóinas elsajátíthatja a „Kigyó” pusztakezes harcforma (martial art style = M.A.S.) alapjait 1 szakértelempontról (proficiency slot).

Az iskola mindenkori vezetője a Főmagiszter (min. 16. szintű), segédei a három Magiszter (min. 13. szintűek). Rajtuk kívül kilenc Tanító (min. 9. szintűek) végzik az oktató-nevelő munkát, a 27 Beavatott (min. 5. szintűek) csak segéderők – főleg az anyagi komponensek előállítását és az alkimiai kísérletek előkészítését végzik, miközben egyéni kutatómunkát folytatnak.

A Főmagiszter mindig víz őselemi mágus, ha ez megoldható, a Magiszterek és a Beavatottak között – a lehetőségek szerint azonos arányban – fordul elő mindenféle specialista.

A szint grafituszürke falai minden mágiát „leármánykólnak” (mint egy „Anti-magic shell” hatású héj), azaz minden irányban lehetetlen átvarázsolni rajtuk keresztül.

A földszinten helyezkedik el a *monk* (harcművész, szerzetes) iskola. Életmódjukból fakadóan a szerzetesek tisztítják a pincéket és a földszintet, minden „alantás” munkát a növényeké végzik. Spárta egyszerűségű egyszemélyes lakófülkéik mellé egy csodálatos harcművészeti küzdőtér-rendszer épült. Maga a



szint három koncentrikus körből áll, a legbelső (Harcsterem) csak mendemondákat rebesgetnek.

A híresztelések szerint a középpontban embermagas kék kristályoszlop áll (amely lefelé ki tuja, meddig húzódik?), amelyet tudós varázslók a Világ 5 Köldöke közül a Vízével azonosítanak. Állítólag, amíg ezt szűnet nélkül nézi egy halandó, addig a az oszlopba zárt Fagydémon inkarnációja képtelen kitörni – iszonyú



hatalma következtében viszont meglesni sem lehet. Ennek köszönhető talán, hogy a Harcsterem és a négy Gyakorlóterem is speciális aura védi mindenféle kémháza ellen.

A nevelés négy különböző ryu (küzdőrendszer) szerint folyik: Csattanó Öklök, Havasi Láma, Fehér Lótusz és Örök Tavasz. Tilos az egyes ryu-k közti „átjárás” – a tanítványok ezt már egészen fiatal korban megtanulják.

Az edzőtermek – amelyeket csak egy-egy vékony fal választ el egymástól – alkotják a második kört, a hálófülkék pedig a legkülsőt.

A lélek tisztaságára épülő, szigorú életvitel hatására a szabályokat betartó, hűséges és alázatos szerzetesek kerülnek ki a tanítók kezei alól a hitszegést akár halállal is büntethetik.

Speciális szakértelmük (nem kerül pontba) a „harcrendszerismeret” – (Martial Artology) – ezt és a ryuakat egy későbbi számban fogjuk ismertetni.

A ryu-k vezetői a Mesterek: Virágmester (17. szint) illetve Szellőmester (13. szinttől).

Az első emelet a bushik (közrendű harcosok) otthona. Itt nevelik az egyszerű fegyverforgatókat – bár a kolostor eddig is jónéhány neves íjászt és mesteri lándzsavívót adott a világnak. A növendékek a tradicionális mesterkardok (katana és kettős egyeneskard) kivételével bármely közönséges fegyver forgatását elsajátíthatják. A harci stílusok közül a kétkezesesség, a kétkezes fegyver és pajzsharc választható, a két fegyverrel való harc nem. A harcosok ezen kívül kitanulhatják a Tigris pusztakezes harcformát (ld. később), ennek nincs semmiféle kritériuma.

A második és harmadik emelet a rendház hithű védelmezői, a sohei-ok lakhelye. Értelemszerűen ők vannak a legtöbbben, ezért kell számukra 2 szint. Vallásos nevelésük mellett nagy súlyt fektetnek mestereik a fegyveres harcra is. Mindannyian kötelezően tanulnak egy kétkezes fegyvert: naginata, tetsubo vagy lándzsa közül kötelező választaniuk. Emellett bármely másik fegyver kitanulható, és ajánlott a kétkezes fegyver harci stílus is – ezen kívüli harci stílust számukra nem oktatnak. Akik kívánják, elsajátíthatják a Leopárd pusztakezes harcformát (ld. egy későbbi cikkünkben).

A negyedik emelet a vallás novíciusaié. Itt vannak azok a shukenják, akik tanítanak vagy még tanulnak, ezáltal nem jogosultak a szentélyben lakni. Tanítóik vezetésével ők celebrálják a napi rendszeres közös meditációkat és az ünnepi szertartásokat, vezetnek a vallási, filozófiai és tudományos alapképzést. A mentális tréning mellett mindannyian elsajátítják a Majom pusztakezes harcformát (ld. később), amely nem kerül szakértelmpontba. Fegyverenként csak a jo-stick (rövid bot), vagy a lánccső – ezek a majom stílus alapértelmezett fegyverei is egyben.

A felszentelt testvérek a szentélybe költözésig (8. szint alatt) évente 1 alkalommal 3 hónapos magányos zárandoklatra mennek, hogy a szigeten kívül szolgálják a megvilágosodást és harcoljanak a rontások ellen. Ezáltal egyidejűleg az 1-7. szintű papok ¾-e tartózkodik az erődben, a többi zárandokúton van.

Az ötödik emelet mérete már elég csekély, mindössze két mester lakja néhány kiválasztott tanítványal: Niwen Makiko nővér és Moriani Hanzo mester, mintketten 20. szintű kensai-ok (kardművész). Makiko a kettős egyeneskard, Hanzo pedig a katana beavatottja, ezáltal közös tanítványuk nincsen.

Makiko kettős életet él, mivel egy hajdan hatalmas, mára már csak maroknyi létszámú ninja klán utolsó harcmestere. Egyik-másik árnyék apát ugyan sejtí ezt, bizonyosságot szerezni azonban képtelenek. Eredeti neve ismeretlen, és – egyes híresztelések szerint – több mint száz éve lakja a kolostort. (Valaha híres kensai volt, de a Tengeri Háborúk során csatlakozott a Holdsugár ninjaklánhoz. Ekkor 20. szintű volt, de elvesztette a megbecsülését és családja kitaszította. Jelenleg 21. szintű ninja/20. szintű bushi, bár bushi képességei nincsenek és 20. szintű kensai képességeit korlátlanul használhatja.) Kensaiként szigorúan erkölcsös, tradicionális nevelést ad a tanítványoknak. Az általa használt kard a hosszú kard egyik speciális változata (a valószínűleg a kínai egyeneskard), gyakori fegyver a harcosok kezében. Pengéje egyenes, keskeny, 75–100 cm hosszú és csak a számított 10 cm-es részt élezi kétoldalt. Markolata a katanáéra emlékeztet. Sebessége 4. sebése d8/d10. A növendékek elsajátíthatják még a ninja-to-ra emlékeztető rövid kard használatát és a sárkány pusztakezes harcot. A mesterfegyverük használatában a következőkre jogosultak:

1-6. szint: a balkézbe vett kardot -4, a jobbkezeset -2 büntetés sújtja, a ügyesség reakció járuléka ezt enyhíthetik (max. 0-ra); a balkezes fegyvert nem illetik meg a kensai adottságok.

7-12. szint: a büntetés mértéke -2/0 alapon; a balkezeset 6-tal alacsonyabb szintű kensai adottságok illetik

13. szinttől: a balkezeset is megilletik a kensai adottságok (teljes mértékben).

Akárhánnyadik szintű is a kensai, a bal keze mindig 1-et támad körönként! Ez a képzés 1 pontba kerül a kensai számára az induló háromból.

Más a helyzet a titokban nevelt ninja növendékekkel. Makiko csak egészen fiatal gyermekeket választ ki erra a célra, és adoptálja őket a klánba. Nekik minden tudását átadja. Csak olyan karaktert kezd oktatni, akinek legalább 17-es az ügyessége! A növendékei bushi/ninjává válnak a következő adottságokkal és képzettségekkel:

- kétkezesesség, nem kerül pontba
- másodkezes harc (1 pont)
- alkonyfény ninja (ld. később) (1 pont)
- szakértelem és specializáció egyeneskardra (2 pont)

Mivel a család maga testőr-klán, ezért a növendékei kötelezően jó jelleműek, cselekedeteikben sokkal inkább a mai terrorelhárító alakulatok harcosaira hasonlítanak, semmint orgyilkosokra.

Mivel egy későbbi cikkben a klánok leírását szeretném közreadni, ezért itt nem térek ki erre.

Hanzo mester főként kensai-okat nevel, de időnként csiszolja egy-egy számúráj személyiségét is. A kensai tanulók elsajátítják tőle a sárkány pusztakezes harcot és a másodkezes harcot, ez utóbbihoz a waki-zashit használják. Minden növendék az egykezes védelem harci stílust is megtanulhatja. Hanzo tanítványai szinte kivétel nélkül törvényes semleges jelleműek, gonosz még nem volt, jó pedig csak elvétve.

A legfelső szinten laknak az erdő vezetői: a rendházfőnök (min. 16. szintű sohei) és 3 főpap (min. 13. szintű sohei). Gyakori vendégek náluk a Mélybölcseletű a Bölcsekkel, a Mesterek, a Főmagiszter a Magiszterekkel, valamint Makiko és Hanzo.

A kolostor egészét érintő kérdésekben mindig ez a testület dönt. Stratégiai ügyekben Hanzo, diplomáciában a Mélybölcseletű illetékes. A pénzügyeket a Főmagiszter intézi, a politikai cselekedeteket pedig a rendházfőnök vezeti.

Gyakoriak a kolostorban a versenyek és a viadalok.

Versenyek:

- kalligráfia: ecsetrajz és írás
- nó (dráma)
- haiku (kötött formájú vers)
- origami (papírhajtogatás)
- fegyverkovácslás
- páncéllépcsítés
- íjkészítés
- hajózás/csónakázás saját készítésű csónakkal.

Viadalok:

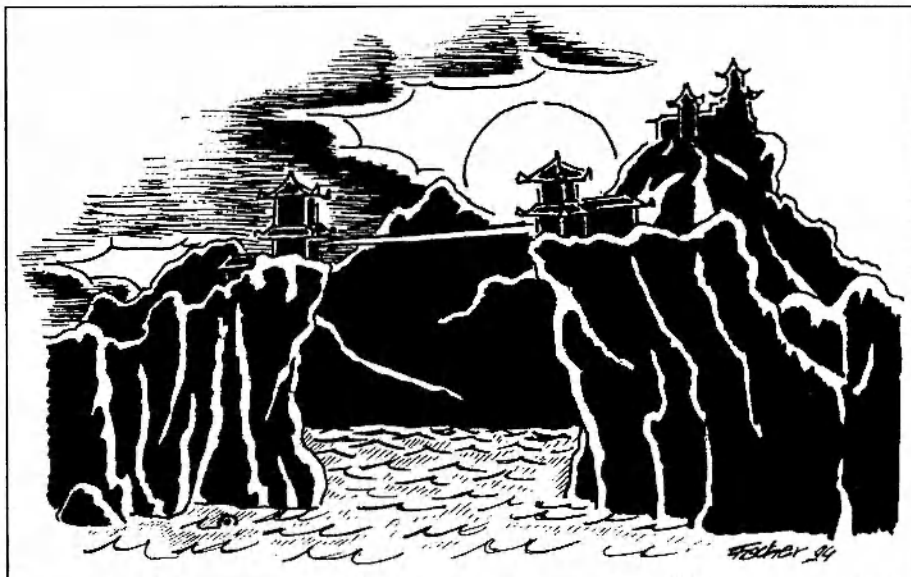
- íjászt
- célbodobás
- pusztakezes párviadal
- fegyveres párviadal
- csapatos összecsapás (arénában)
- rajtaütés/testőrség.

Az eddigiekben ugyan nem írtam, azért kitalálható, hogy a vízhez kötődő szakértelmek és képzettségek bármelyike elsajátítható itt. A szokványos képzettségek mellett még van egy pár újdonság is:

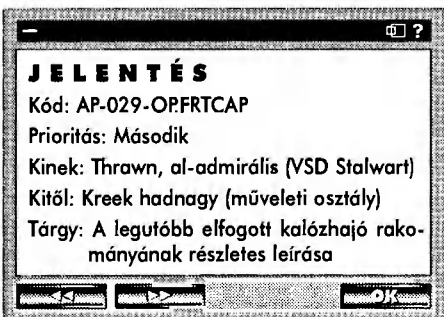
- spiritology (szellemismeret): priest, wizard – martial artology(harcismeret): monk, ninja

Az egyéb képzettségekre csak annyit a megkötés, hogy az AD&D Oriental Adventures a mérvadó, azaz, amelyek ebben szerepelnek, felülbírálják a PHB szabályait. Én azt is javasolom, hogy a barbarian szakértelmekben felsoroltakat csak a barbárok számára tedd elérhetővé, bármit is mond róla a PHB.

– Wick –



STAR WARS® ITALOK



(Ezt a rakományt egy átalakított koréiai transzport-hajón találtuk, hivatkozási szám AP-17)

Italok – 105,5 gallon szeszes, hozzávetőlegesen 50 000 credit értékben:

► 5 gallon **Bantha köpet** – erős, szúrós szagú, sárgás színű, zavaros ital. Kis mennyiségben alkoholmámort, nagy mennyiségben erős agresszívítási rohamokat okoz, ezért a világok többségében tiltott, vagy nagyon drága. Elsősorban sivatagos világokban gyártják, homok alatt érlelt helyi fűszergumók erjesztésével készül. Komponensei között állítólag bantha testnedvek vannak, innen az ital elnevezése.

► 25 gallon **Ravoltvíz** – mérsékelt erős, szagtalan, áttetsző szeszesital. Hatásai emberre a szokásosak (18 %-os alkohol), egyes humanoid fajok irtóznak a szagától – ezt mi emberek nem érezzük. Népszerű ital szerte a galaxisban, elterjedéséért valószínűleg a telepesek, kolóniavezetők felelősek. Alapanyaga egy gyakori tengeri moszat, szagtalanosságát az érleléstől kezdve való speciális tárolási módszernek köszönheti. Íze kellemes, édes.

► 5 gallon **Vukicsók** – rendkívül erős, barnás színű, szúrós folyadék. Nevét magas alkoholtartalmáról, és a benne található szőrészálakról kapta. Ezt a szórt egyébként egy különleges sivatagi rágszálófaj, a szappanpatkány szőrzetéből kapják – amely állatot külön erre a célra tenyésztik. Ez a lédús szőrzet adja meg az ital különleges aromáját. Az ital fogyasztása gyors lerészegedést, nagy mennyiségben kómás állapotot okoz.

► 1 gallon **Csillagromboló** – áttetsző, igen erős szagú alkohol. A legerősebb alkoholfajták közé tartozik, hatása miatt tiltott, gamma fokozatú drognak minősül. Fogyasztása a fizikai erő megduplázódását és bizonyos pusztítást okoz. Egy katonai célra kifejlesztett kábítószert egy véletlenségből elterjedt változata. Fogyasztása – a hatás szempontjában érdekében – inihalási módszerrel történik, egy egész deci csillagromboló direkt (szájon át) való elfogyasztása a legtöbb humanoid fajnak azonnali halált okoz.

► 20 gallon **Torokszorító** – NINCS ADAT (Megjegyzés: megvizsgáltuk, erős, átlátszó alkohol. A Perem világaiiban üzemanyagként is használják, bódultságot, nagy mennyiségben permamens amnéziát okozhat. – Kreek)

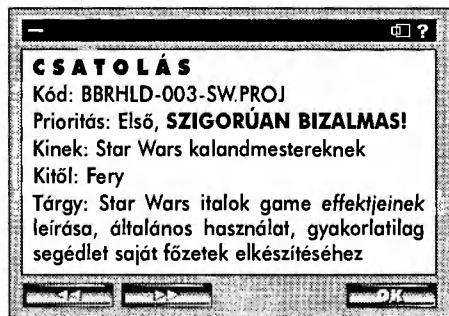
► 34 gallon **Gork** – nem túl erős, vöröszínű, rothadászagú alkohol. Ezt a sörfajtát döglött háziszárnyasok, (csirkék, guadók, wremmlinek) erjesztett belsőségeiből, és különleges fűszerek meghatározott adagolásával nyerik. Amennyiben a szaga nem okoz azonnali ájulást, igen kellemes, fűszeres ízű ital. Tompulást, jókedvet okozhat. Egyes kistermetű fajoknál hallucinációt, akkut skizofréniát idézhet elő.

► 1/2 gallon **GBS kockító** – A GBS koktél színpompás, kellemes illatú, ám szigorúan tiltott keverék. Alapanyagai ismeretlenek, alfa fokozatú drog. Egy pohár GBS koktél elfogyasztása testsúlytól függően 2-8 standard perc alatt tökéletes eszméletvesztést okoz, egyes fajoknál azonnali agyhalált. A kómás állapotot többnyire kellemes álmok kísérik, néhány esetben testen kívüli élményről is történetek beszámolóik. A Császár parancsára

az ital megfejtésén tudósaink jelenleg is dolgoznak. >>FONTOS MEGJEGYZÉS, ADAT ELAVULT – KÍSÉRLETEK LEZÁRVA, MINDEN ADAT ZÁROLVA<< Az italnak valami köze van az Erőnek nevezett természetfeletti hatalomhoz, eredetjét egyes feltételezések szerint Jedi szerzetesek segédanyagként használták meditálásukhoz.

► 13 gallon **Darbon** – Fluoreszkáló, öntés közben sípoló hangot kiadó, édes szagú, erős ital. Egyes rendszerekben „éneklő Molly”-nak, vagy „Molly ajkainak” is nevezik. Mollynak hívják a növényt, amelyből készül. (Szőrös külsejű, magas fémtartalmú gyümölcs, belülről narancsszínű, vastag húsa hochhóra vagy barackra emlékeztet. Külsejét meggyújtva világításra használják, erős fényt ad és sokáig ég. Belseje nem túl kellemes ízű – a helyiek (darboniak) szeretik. Több információ az AGF-355 adatbankban.) Nevét arról a világról kapta, ahonnan feltehetően származik, nagy mennyiségben a Klón Háborúk alatt terjedt el – akkoriban hamisították is. Fogyasztása kis mennyiségben heves vidámságot, nagy mennyiségben nevetőgörcsöt okozhat.

► 5 gallon **Toedelsj** – NINCS ADAT (megjegyzés: megvizsgáltuk, veszélytelen zöldes színű folyadék – Kreek) ***FÁJL VÉGE



Általános használat

Amikor valaki megiszik egy adagot valamelyik fajta italból, dobnia kell az ital erősségére és az erejére. Az ital ereje olyasmi, mint a Vesztés (sebzés) a fegyvereknél. Ugyanúgy Erőre kell dobni, és a különbség mutatja meg, hogy mi az effekt. Ezeket a szabályokat leginkább különlegesen erős italok esetében, vagy ivászati versenyeknél érdemes használni.

gyenge italok (sörök, 6-7 %-os alkoholok) – 2K nem túl erős italok (borok, 8-18 %-osig) – 3K mérsékelt erős italok (likőrök, whisky, 19%-40%) – 4K erős italok (40%-55%, idegen italok) – 5K rendkívül erős italok (55% felett) – 6K

A fenti táblázat mutatja a Vesztéseket, amit egy normál adag után (italonként változik) dobni kell. Minden újabb adag elfogyasztott italnál azonban nő az alap Vesztés, gyengébb italoknál egy ponttal (pippel), erősebbeknél (4K fölött) egy egész kockával. Ez azt jelenti, hogy ha valaki pl. már a harmadik pohár Darbonját fogyasztja, az már 7K-val dobja a Vesztéseket. (És valószínűleg a kijózanítóban fog kikötni...) Lássuk, hogy néz ki az ital-vesztégtáblázat!

0-3 – kellemes, tompa, jó hangulat. Enyhe bódultság, még levonások nélkül. Ha az italnak van speciális effektje (lásd lejjebb) az itt még nem jelentkezik.

4-8 – igencsak kellemes, felszabadult érzés. Itt már minden dobásból vonjunk ki 1K-t, amíg az alany ki nem jőzanodik, ha az italnak van speciális effektje ki mennyiségénél, az itt jelentkezik.

9-12 – részeges, düllöngelő, éneklő mámor. Minden dobásból 1K levonás, érzékelés alapú tulajdonságoknál 2K. A karakter nem beszámítható, a Kalandmester egy

sikertelen Akaraterő dobásnál (nehézség szituációtól függ) átveszi a karakter irányítását, egészen a kijózanodásig. Ha az italnak van speciális effektje nagy mennyiség esetén, az itt jelentkezik, de a karakter egy sikeres Kitarítás dobással ezt még elkerülheti (nehézség 10-20 között).

13-15 – teljes részegség. Minden dobásból 2K levonás, minden dobott hatos egyesnek számít (a dzsóker kockán is!). Ha az italnak van spec. hatása nagy mennyiségnél, az itt biztosan jelentkezik, a karaktert nagy valószínűséggel a Kalandmester irányítja.

16+ – alkoholmérgezés, teljes kóma. Kórházi kezelés szükséges, ha nem érkezik segítség, az eredmény halál. (Lásd halálos sebesülés.)

Példa effektok:

agresszió – a karakter túlérzékeny, mindenre ugrik és általában harcol is az igazáért. Ok nélkül is ideges lehet valamire, a lényeg, hogy pusztíthasson. Általában ilyenkor pusztakezes harcot kezdeményez, esetleg felkap egy üveget és azzal támad. Az ilyen mellékhatás alatt álló részeg nem kap levonásokat az erő alatti tulajdonság-dobásaira.

kómás állapot – az ilyen hatású italokhoz nem szükséges a 16 fölötti dobás elérése az alkoholmérgezéshez, ezt előbb is elérhetjük vele. (Akár az első pohárka után.)

erőduplázódás – ahogy a neve is mutatja, az erő főtulajdonság megduplázódását eredményezi, és mindig pusztítástárggyal társul. Ilyenkor viszont vonatkoznak a részegségért járó levonások, tehát pl. 3K erő 6K-ra emelkedik, de mivel az alany részeg, 5K-ra csökken. A pusztítástárggyat a karakter ki is játszhatja, de ha nem csinálja jól, a Kalandmester át is veheti a karakter irányítását. Itt nem muszáj pusztakézzel pusztítani (mint az agressziónál), éppúgy megfelel a célnak egy kéznél lévő sugárfegyver is.

amnézia, permamens amnézia – a karakter nem emlékszik néhány eseményre a múltjából. Ez lehet csak az elmúlt nap eseménye is, de akár egy hónappal ezelőtti történés is. Elfelejthet idegen nyelveket, szakértelmeket (sok K levonás a Tudás főjellemző alóli jártasságokból, vagy máshonnan). Az amnézia lehet permamens, vagy időleges, italtól függően.

hallucináció – a karakter olyan dolgokat lát, amelyek nincsenek ott, vagy ott vannak, de az agya átalakítja a képet.

skizofréni – a karakternek egy ideig kétféle bomlik az elméje, két embernek képzelet magát. Egyszer az egyik nevében beszél, egyszer a másikéban. A két én beszélgethet is magában, összeveszhetnek, üzleteket köthetnek stb. (Sok szerepjáték lehetőség!)

testen kívüli élmény – a karakter teljesen jőzan tudatállapotban felszáll az égbe, és onnan lenézve látja saját kómás testét. Össze-vissza lebeghet bárhova, falakon át stb. Egy vékony szál tartja a lelket a testhez: ha túl messzire száll el, ez elszakadhat és bekövetkezik az agyhalál. Túl sokáig sem maradhat távol a testétől, mert az szintén veszélyes. A hatás hallucinációkkal is társulhat, más dimenziókba lépéssel stb.

nevetőgörcs, heves röhögés – lásd a Batman c. film-ben a Joker-féle gázt. Az ádot nem tudja abbahagyni a nevetést, gyakorlatilag mindenre alkalmatlan, olyan, mintha eszméletlen állapotban lenne. Egyes durvább verziók azt is eredményezhetik, hogy az illető „halálra röhögi magát”...

Végső megjegyzés: Saját effektok kidolgozása melegen ajánlott, a fenti szabályokat mérgekre, kábítószerekre, és egyéb szervezetrengőlévő élevezeti cikkekre (pl. dohányok) is alkalmazni lehet. Dolgozd ki a saját italaidat, drogjaidat és dohányarzenalódat – az ilyesmi mindig kellemesen fűszerezi a játékot!

***FÁJL VÉGE

Fery



AC&Bölcs tanácsai

Újra itt van Sylvus Theomer!

Először Varsányi Viktor, isaszegi olvasónk leveléből emelek ki néhány kérdést:

■ *Vannak-e 10. szintű varázslatok AD&D-ben?*

Néha előfordul, hogy egy specifikus világ megköveteli, hogy a „gyenge” kilencedik szintű varázslatoknál erősebbek is legyenek. Ilyen például Athas világa (Dark Sun), ahol némi mentális energia segítségével akár 10. szintű varázslatok is megidézhetőek.

■ *Az AD&D-ben hogyhogy ugyanannyi (1) a pajzsok az AC módosítója, pedig több pajzsot is felsorolnak?*

A legkisebb pajzs (buckler/target shield) a támadások közül csak egy fogható fel, és előre el kell döntened, hogy melyik legyen az a támadás. Ez ellen eggyel javul a védekezésed. Tahát ha például áll veled szemben két troll (egyenként kettőt karmolnak, egyet harapnak), akkor kiválaszthatod, hogy például a bal oldali harapása ellen használod a pajzsot. Ha lancingben vagy (5-ös AC), akkor az ellen 4-es lesz, de a többi támadás ellen (beleértve a baloldali troll karmait is) marad 5-ös. Ha olyan ellenféllel állsz szemben, amelyik többször ad le támadást azonos fegyverrel (pl. egy hetedik szintű harcos), akkor is csak az egyik ütés ellen használható ez a pajzs. Előnye a nagyobb pajzsokkal szemben, hogy akár egy íjász is használhatja anélkül, hogy az íjzásban zavarná.

A második méretű pajzs (small shield) már két támadás ellen is védhet. Az előzőhöz hasonlóan kell eldöntened, hogy mely támadások ellen védekezel. A pajzsot tartó kézben foghatsz kisebb tárgyakat, de nem használhatod azokat.

A közepes pajzs (medium shield) minden támadás ellen javítja a védekezést, amit előlről kapsz. Semmilyen tárgyat nem tarthatsz abban a kezében, amelyikre fel van erősítve ez a pajzs.

A teljes pajzs (body/kite/tower shield) akkora, mint a használója. Az egyik kezdet arra kell használnod, hogy megtartsd a pajzsot, nehéz közelharcban használni. A mesélő belátására van bízva, hogy milyen büntetéseket szab ki a másik kéz támadására, ha valaki egy ilyen pajzsral védekezik. Minden szemből érkező kézfegyver ellen eggyel, minden szemből érkező lő-, hajtófegyver ellen kettővel javítja az AC-t.

Ha mágikus a pajzs, akkor is csak az ellen számít a varázserője – mind AC-jét, mind mentődobást tekintve –, ami ellen amúgy is javítaná a védekezést.

■ *Egy nekromanta mágus kitalálhat-e gyógyító varázslatot?*

Ha egy mágus megkívánja a papok varázslatait, akkor azokat csak jóval magasabb szinten tudják szimulálni. Egy egyszerű Könnyű sebek gyógyítása (Cure Light Wounds) akár 3-4. szintű is lehet.

■ *Van-e az AD&D-ben sikertelenség táblázat?*

Az alapkönyben nincsen, de a Role Aids megjelentetett egy Blood & Steel című kiegészítő boxot, amiben AD&D-hez használható kiritkus táblázatok is vannak. (Kapható a Holdbázisban.)

■ *Egy Pajzsvarázs (Shield) hány Varázslövedéket (Magic Missile) fog fel?*

Korlátlan számút, amennyi ideig tart a Pajzsvarázslat (5 kör/szint).

■ *Pap karakternek engedélyezi-e istene, hogy élő fegyvere legyen? (Pl. kígyókat dob ellenfelére stb.)*

Az, hogy egy isten mit engedélyez papjainak, az annyira változó, hogy a válaszon: van, amelyik igen, van, amelyik nem. Előfordulnak olyan istenek, akiknek a papjai lovagokat megszágyonító módon forgatják a kardot – bár az eredeti pap nem használhat szűrő- vagy vágófegyvert –, vannak olyan istenek, akiknek a papjai több varázslatot ismernek, mint jónéhány mágusmester, vagy éppen csapdaészlelésben, zárnyitásban jeleskednek.

■ *Egy harcos a második kiadás alapján hányszor specializálódhat egy fegyverre?*

Egyszer, és csak egyetlen fegyverre. Ez alól kivételt jelentenek például a gladiátorok kézikönyvében, vagy más hasonló kiadványokban megjelent változatok.

Feiszt Márk Szombathelyről hívta fel figyelmünket egy aprónak tűnő, mégis súlyos nyomdahibára. Ennek alapján:

A júniusi számban megjelent MERP karaktergenerálásról szóló cikkben az a mondat, hogy „Ha csak 12 százalék...” valójában így kezdődik: „Ha csak 1-2 százalék...” A felelősöket kivégeztük.

Kovács Krisztián békéscsabai olvasónk számos (számatlan?) kérdést tett fel a Shadowrun (Árnyvadász) szerepjátékkal kapcsolatban. Megpróbáltam azokat kiválasztani a halomból, amik többeket is érdekelhetnek.

■ *A harci tartalékból (combat pool) elég annyi sikert dobni, ahány a támadónak volt a támadás teljes kivédéséhez, vagy legalább eggyel többet kell elérni?*

Eleg annyit dobni, ahány a támadónak volt.

■ *Tankot milyen szakértelemmel lehet vezetni?*

A szárazföldi járművek (ground vehicles) szakértelem használható erre a célra.

■ *Milyen a tömegközlekedés a Shadowrun világában?*

A metró helyébe a monorail (egysínes vasút) lépett, emellett továbbra is vannak buszok. Az interkontinentális közlekedésben szuborbitális gépeket használnak.

■ *Mekkora helyet foglal el egy felvett film?*

Egy percnyi átlagos minőségű videófelvétel (hanggal együtt) 1 MP-t (Mega-pulse) foglal el.

■ *A lövedékek mellett mit jelentenek a zárójelben levő betűk?*

A lövedékek fajtáját, hogy tárban, övben vagy esetleg forgótárban vannak-e. A tár típusának a tár cseréjekor van jelentősége.

■ *Tudja-e a dekás automatikusan, hogy milyen biztonsági szinten (security level) van?*

Nem, ehhez sikeres analízálásra (analyze) van szüksége.

■ *Lehet-e több fegyverre specializálódni?*

Egy általános szakértelem csoporton belül csak egy fegyverre lehet specializálódni, más általános szakértelmeken belül más és más fegyverre is (pl. Lövőfegyvereken belül a Ranger Bow-ra és a Tűzfegyvereken belül az Ares Predator II-re).

■ *A pisztolyok szakértelmen belül hogyan lehet koncentrálni (pl. először a tűzfegyverek, utána pisztolyok és aztán Heavy Pistol)?*

A pisztolyok nem általános szakértelem, ezért nem lehet ezen belül koncentrálni. A megfelelő általános szakértelem a Tűzfegyverek, ezen belül lehet koncentrálni a pisztolyokra és azon belül specializálódni az adott fegyver típusokra (pl. Ares Predator II).

■ *Hogyan lehet rátalálni a mátrixban egy objektumra?*

A legtöbb nagy objektum HTH (LTG, Helyi Telekommunikációs Hálózat) száma megtalálható a nyilvános adatbázisokban (ami a mai telefonkönyv megfelelője), ha titkos számra van szükség, a dekásnak kapcsolataira kell hagyatkoznia vagy más módon kell megszereznie a számot.

■ *A fegyverek elrejtetősége (concealability) hogyan használható fel a játékban?*

Aki a karakternél fegyverek után kutat, annak az Intelligenciájával kell dobni a fegyver elrejtetőségével megegyező célszámmal. Minél több sikert ér el, annál biztosabban tudja, hogy a karakter fegyvert rejtget.

Sylvus Theomer

GALÉRIA

TORG

Torg – a Lehetőségek Háborúja

„Legendák. Legendák a Helyről, a Semmi Idején. Az Üresség egyedül volt a Helyen – végtelen étvágygal, ami kielégítetlen volt. Aztán belépett a Helyre az Örökkévalóság, tele álmokkal és lehetőségekkel, amelyek végtelen folyását képtelen volt kiszabadítani. Amikor az Üresség és az Örökkévalóság találkozott, létrejött az Örvény.

Aztán az Üresség elkezdett táplálkozni az Örökkévalóságból. Galaxisok jöttek és mentek, ahogy az Üresség táplálkozott. Az Örvény lökte ki magából a lehetőségeket, és lehetőségek milliói pusztultak el, miközben a teremtés folyt. De két lehetőség fennmaradt.

A Névtelen – egy lény, amely az Üresség helyébe lett – volt a megtestesült pusztítás. Apeiros – a megvalósított lehetőségekből kinőve magát az Örökkévalóság mintájára született.

Kettejük háborúja a teremtés és a pusztítás háborúja volt. Apeiros ontotta magából a lehetőségeket, a Névtelen bekebelezte őket. De amíg az egyik rombol, a másik alkothat – soha nincs győztes. Akkor a Névtelen megidézte az



Ürességet. Apeiros elhagyta a Helyet, és az Örökkévalóságból szétszórta annak végtelen lehetőségeit a kozmoszba.

A Névtelen felhasználva azt a kevés kreatív energiát amit hosszú háborújuk alatt ellesett ellenfelétől, megalkotta Sötét Szerkezeit. Majd elküldte ezeket a sötét erekyeket a kozmoszba, hogy ott a pusztulást terjesszék – elhatározta, hogy levadássza Apeiros, akármeddig tart is.

Legendák. Legendák az első Sötét Szerkezetéről, és annak birtoklójáról akit a tárgy Fő Úrrá tett – majd elvezette más kozmoszokba, hogy ott pusztítsa és elszívja a lehetőségeket. Megszülettek a Lehetőségharcosok, akik között élt a Prófécia – valamikor az egyik Fő Úr annyi energiát szív magába, hogy halhatatlanná, istenné válik. Ez a Fő Úr lesz majd a Torg!”

Előrebocsátom, hogy a Torg a legvadabb szerepjáték, amit valaha láttam. Na persze nem brutalitásában, vagy agresszivitásában vad – ez egy olyan durva SF-fantasy mixtúra, amelyet még sehol sem tapasztaltam! A Földet más Realitások, más Lehetőségek támadják meg. Minden Lehetőséget egy Fő Úr irányít – és minden lehetőség más idősíkon létezik.

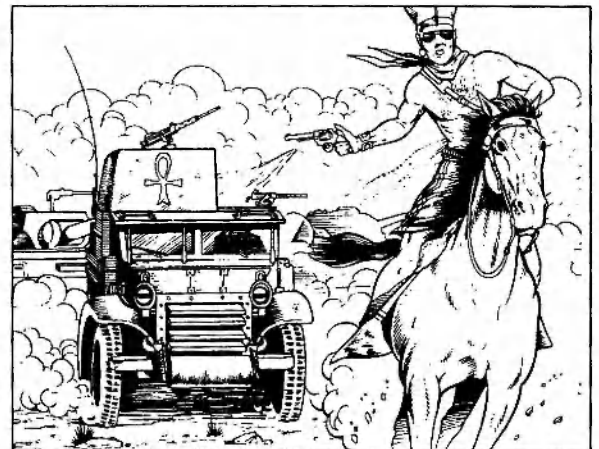
Az első Realitás, az *Orrorsh* (horrors) a gótikus horror világa – viktoriánus hangulat, vérfarokasok, vámpírok, szellemek stb. Ez a realitás Malájföldet és a környező szigeteket fertőzte meg. A második realitás a *Living Land* (Élő Föld) amely egy Jurassic Park-dimenzió, barbárokkal, gyíklényekkel és dinoszauruszokkal. Ez Észak-Amerika keleti részén terjed szét, New York-i központtal. A harmadik az *Aysle Birodalom*, Anglia és Svédország egy vérbeli fantasy világgá válva. Goblinokkal, törpékkel és sárkányokkal. A negyedik ilyen birodalom a *Cyberpacy* (kiberpápaság), amely Franciaország közepébe fészkelte be magát, és egy vallásos fűszeresű cyberpunk világ, Észak-Afrikába egy Egyiptomi realitás tört be. A *Nílus Birodalmat* egy ősi egyiptomi Fő Úr – Mobius – vezeti. A Japán Hi-Tech sem maradhatott ki (*The Nippon Tech Realm*). Nindzsák, samurájok és különböző harcművészetek, magas fokon.

Mindegyik realitás külön technikai szinttel, mágiával és lény-arsenállal rendelkezik. Minden Fő Úrnak megvannak a maga motivációi és a maga története, a játékosok (*Storm Knights*) bármely birodalomból (akár a túlélésért küzdő Föld-realitásból is) jöhetnek, persze barbárokkal, cigány csavargókkal, nindzsákkal és ehhez hasonló fantáziadús karakterekkel. West End Games-módra rengeteg előregyártott személyiség közül választhatunk, mindegyikhez kidolgozott háttérrel, jellemvonásokkal. A játék szabályai igen érdekesek, húszoldalú kockával működik, kicsit a Star Warsra, kicsit az AD&D-re hasonlít. Ezen a D20-on kívül a dobozban találhatóunk még egy Worldbookot – amely a világok részletes leírását, Fő Uraik ismertetését, a lényeket és a mágiákat tartalmazza, egy Rule Bookot, ami a szabályrendszert ismerteti, és egy Adventure Bookot ami a kezdéshez szükséges alapkalendot írja le. A játék egyik érdekessége a melléadott három kártyacsomag. Ez egyfajta mesélői segédlet, kicsit olyasmi, mint amit a TSR az AD&D-hez is kiadott, azt hiszem Adventure Design Deck, vagy valami ilyesmi volt a neve. Ezek a kártyák



nem csak történeket, tárgyakat tartalmaznak, de állítólag interaktív módon segítik a mesélőt a megfelelő fordulatok kihozásában. Pontos használatuk a Rule Bookban van leírva. Ami még érdekes a játékkal kapcsolatban, az elsősorban nem a Magyarországi játékosokat érinti. Ugyanis a játék alapötlete (lehetőségek csatája) lehetőséget ad egy levelezőhálózaton való játékra is, ami a TF-hez hasonlóan működik. A játékosok lejátszzák a kalandot, a DM pedig elküldi a Nagy Számítógépnek, hogy mi történt. A nagy sztori pedig egy kicsit ezzel is változik, hiszen valamelyik mesélőnél, valamelyik realitásban valami történt... A dolog mindenképpen érdekes, bár nekem egy kicsit túl vad. Olyan érzésem lesz tőle, mint amit a Menekülés Abszolomból c. film megnézése után éreztem: jó, jó, de mintha már láttam volna... Mindenesetre az alapötlet nem rossz – ha még nem játszottál Shadowrunt, kellemes szórakozást nyújthat a Torg.

– Fery



„Kezdetben volt Eru, az Egyetlen, akit tünde nyelven Ilúvatarnek neveznek, s megteremtette gondolatának szülőiteit, az ainukat: s azok Nagy Muzsikát formáltak előtte. Ez a muzsika volt a világ kezdete: mert Ilúvatar láthatóvá tette az ainuk dalát, s ők látták, mint fényt a sötétben. És sokan közülük beleszerettek szépségébe és történetébe, amelynek kezdetét és kibontakozását látomásban látták. Ezért Ilúvatar lélet adott a látomásnak, és elhelyezte a Semmiben, s a Titkos Tüzet a világ szívének a közepébe tette: s a neve Eä lett.

S akkor azok az ainuk, akik így kívánták, leszálltak a világba az idők kezdetén; mert az ő feladatuk volt, hogy megteremtsék, és munkálkodásukkal olyanná tegyék, amilyenek a látomásban látták. Sokáig munkálkodtak Eä tágas terein, melyek tágasabbak, mintsem a tündék és emberek gondolnák, míg nem a meghatározott időben elkészült Arda, a Föld királysága. Ekkor az ainuk földi alakot öltöttek, s leszálltak a Földre.”

A fenti sorokat az *Ainulindalë* tartalmazza, s a Világ teremtéséről mesélnek, úgy ahogyan azt a tündék ismerik, akik látták Valinor fájának fényét, és a valákat tulajdon országukban. Azonban ilyenek már csak alig néhányan élnek Középföldén, s más népeknek nem adatott meg, hogy Halhatatlanföldre lépjenek. Az Óidők Nagy Csataja után a valák látogatásai Középföldén megritkultak, s a Világ Megváltozása óta teljesen megszűntek. Egyedül Ulmo hagyja el rendszeresen Aman partjait, s ő hallja mindazt, ami Manwë és Varda füléig nem jut el.

Bár magukat a valákat nem láthatták, Középfölde népei között élnek legendák, melyek a valák tetteit tükrözik, s ismerik a természetet, mely részeiben – föld, víz, levegő – szintén a valákhoz kötődnek. Ez a két dolog eredményezte, hogy gyakran Isteneknek tartják a valákat. Az erdő fái között élő népek Oromét tisztelik az Erdő Isteneként, a hajósok Ulmót vagy Ossét nevezik Tengeristennek. S bár a valák nem Istenek, megszámlálhatatlan pantheon és istenség képeiben felismerhetőek. A helyi környezet és tapasztalatok formálta kép többnyire nem az Erők valódi alakját tükrözik, de a fő jegyek, azonosságok miatt felismerhetőek (pl. ahol az időjárás zord, ott az Isten, aki Manwë megfelelője, hatalmas és kegyetlen lesz, amíg a kellemes idővel megáldott területeken szívélyes és gyenge).

Az egyistenhit ritka Arda népei között, mert az emberek kevésbé hisznek egyetlen, mindenható istenben. Eltávolodtak a tündéktől, s nem keresik közöttük a tudást. Azok az embernépek, kik egyistenhívők, többnyire úgy képzelik Istenüket, mint a tündék vala patrónusukat, vagy gyakrabban egyetlen Istenként a sötétséget tisztelik.

A Sötétség mindig is az embereket vonta befolyása alá a legerősebben. Morgoth és Szauron egyaránt az Emberek Királyának nevezte magát, s saját tiszteletüket elterjesztve, a vallást a hódítás eszközüvé tették. Hatalmas hadseregeik és varázslóik megszedítették azokat, akik a fizikai vagy mágikus erőt bálványozták.

A hasonló célok és módszerek miatt Morgoth és Szauron vallása megyezik, egyazon általános formulát követ. Azonban a legtöbb helyen tisztelt helyi istenek tisztelete pantheontól és néptől függ, területenként változik. Nem lehet semmilyen általános formulát meghatározni, minden nép másképpen látja isteneit, másként tartja szertartásait, rituáléit.



A papság szerepe ugyanilyen változatos, bár a legtöbb helyen a bölcs és tudós feladatát tölti be, aki az Istenek akaratát képes közvetíteni népe számára. Felvilágosultabb népeknél gyógyító és a közösség egyik vezető személyisége. A Sötétség szolgáinál sokszor félelmetes nagyúr, aki kegyben áll Szauronnal/Morgothnál, s hatalma van a nép felett.

A dúnadánok és a tündék vallása eltér Középfölde más népeitől. Ők ismerik a kapcsolatot maiák és a valák, a valák és Eru, Eru és Eä között. Vallásuk alapjául, hogy Eru az Alkotó az egyetlen Isten, s a valák az Ő hatalmas Tervének őrei. A vallás személyes formáját gyakorolják, amelynek a magányos elmélkedés és a közös ünneplés az alapja. Rítusok és formulák nem léteznek, minden csoport másképpen ünnepel. A valákat mint patrónusaikat tisztelik, s minden csoport más valát tisztel (pl. a telerek Ulmót, a Tenger Urát). A vallás és a hit az élet minden területén jelen van, azonban nem erőszakos vagy tola-kodó. A tünde és dúnadán papok többnyire tanácsadók és Bölcsék, a dúnadánoknál a hagyományok és a régi ismeretek tudói. Gyakran az uralkodó vagy vezető legfőbb tanácsadói.

A fentiek egyik legfontosabb forrásaként a Valar & Maiar c. könyv szolgált. Az ICE kiegészítőinek sorában jelent meg ez a kötet, ami a legtöbb kiadványhoz hasonlóan probléma nélkül használható a Rolemaster, MERP és a Lord of the Rings szabályaihoz, egyéb rendszerekhez pedig kis konvertálás szükséges.

A 128 oldalas könyv Arda halhatatlan szellemeivel, az ainukkal foglalkozik. A földre leszállt ainukat rendjeik szerint tárgyalja, külön foglalkozik a valákkal („Valar” = Q. „Erők”), a maiákkal („Maiar” = Q. „Segítők”) és a Bukott ainukkal. A könyv a Tolkien műveiben említett szellemek részletes leírását tartalmazza, mely kitér a történetre, jellemvonásokra, végül pedig statisztikákat találhatunk, a MERP, a Rolemaster és a LoR szabályai szerint. A könyv részletesen kifejti a valák és maiák hierarchiáját, a vallások szerepét, valamint az Őrség feladatát.

Az ainuk összefoglaló áttekintése után a történelmükről olvashatunk, az ainuk születésétől és a Nagy Muzsikától a harmadkor végéig, az Ember Idejéig. Itt olvashatunk Aman megalapításáról, a Két Fáról, a törpök teremtéséről, majd a Másodkorban Númenor bukásáról.

A könyv legnagyobb része a nagyobb és csekélyebb Erőkkel foglalkozik. A negyedik fejezet a valák uralmát és képességeit tárgyalja, majd egyenként mutatja be Arda tizennégy leghatalmasabb lényét.

Az ötödik fejezet, amely a maiákkal foglalkozik, tartalmaz egy alrészletet, mely az Istarokot írja le. Jellemző a könyv precizitására, hogy pl. Gandalfnál külön ismerteti a Szürke és a Fehér Gandalfot. Itt mindent megtudhatunk a Keletre ment Kék Varázslókról, Alatarról és Pallandórról. Ez a fejezet különösen hasznos lehet a JM-eknek, hiszen az Istarokkal a karakterek is találkozhatnak, és ilyenkor a megformálásukhoz hatalmas segítség a könyv.

A maiákkal foglalkozó fejezet tartalmaz olyan neveket, mint Bombadil Toma, vagy Eonwë (Manwë Hírnöke és a valák Generálisa).

Természetesen az egyik legérdekesebb fejezet a Bukott ainukkal foglalkozik. Morgoth Bauglír, Szauron vagy a Balrogok mindenkit érdekelnek, és a könyv rengeteg adatot szolgáltat róluk. Történetük, statisztikáik pontosan megtalálhatók, s Szauron képességeit a Gyűrű előtt és után, külön is tárgyalja. Egy különleges fejezet pedig Ungolianttal, az Üresség Démonával foglalkozik, aki az óidőkben megmérgezte a Két Fát.

A statisztikák tartalmazzák a szellemek különleges tárgyait is, mint pl. az Egy Gyűrű, vagy Oromë kürtje, a Valaróma, de a készítő gondolt arra is, hogy ne lehessen a könyv véreskező játékosok „szörnygyűjteménye”. Egyértelműen mutatják hogy Arda leghatalmasabb lényeiről van szó, akiknek senki nem érhet a nyomába Ilúvatar fiatalabb Gyermekei közül, legyen bármilyen hatalmas. Inkább csak Középfölde mélyebb megértéséhez, ill. magasabb szinten egy-egy segítő maia megformálásához ad segítséget.

Ezt támogatja a legutolsó fejezet is, ahol ainu NJK-k megalkotásához található a JM adatokat. Tartalmaz egy kiterjesztett tulajdonság- és képzettségbonusz táblát, ahol a tulajdonságok 110-ig, a képzettségek 60. szintig található meg. Ez a fejezet persze csak maia- és balrogkötésnél használható, hiszen, bár a valák csak tizenhárom vannak, az őket segítő maiák számáról „a tündék mit sem tudnak, s csupán kevésnek van neve Ilúvatar Gyermekeinek nyelvében”.

Végezetül: A könyv kitűnően összeállított, hasznos olvasmány Középfölde minden szerelmeseinek, akár játékos, akár nem. Jól áttekinthető, hasznos segédeszköz a JM-nek Középfölde világának alaposabb megértéséhez.

Szólnom kell még a kötet illusztrátoráról, Kent Burles-ről, aki csodálatos képeivel életszerűen mutatja be Arda Erőinek földi alakját.

Bognár András



Vampire – The Masquerade

A White Wolf cég remekművét, a VAMPIRE szerepjátékot szeretném most bemutatni. A játékban a játékosok maguk irányítják a vámpírokat egy nem akármilyen világban: Föld, 1993. Első halálra talán ijesztőnek hat a dolog, de a játék készítői gondoskodtak róla, hogy mindenki aki egyszer elolvassa a szabálykönyvet, rabjául essen ennek a kegyetlen, Gothic-Punknak nevezett világnak. Mi is az a Gothic-Punk? A Föld vámpírok, vérfarkasok, szellemek és kísértetek lakta hely – ahogy azt mindig is sejtettük. Vannak, akik hisznek ezekben a dolgokban, vannak, akik nem. És vannak maguk a *dolgok*.

Képzelnék el egy óriási nagyvárost, legyen mondjuk Chicago! Az egyik sötét mellékutcában egy magányos alak lépked, meg-meg állva, idegesen kémlelődve. Látszik, hogy siet. Nem akar sokat időzni ebben a sikátorban, már meg is bánta, hogy erre akarta levágni az utat. És akkor a sötétből négy figura lép elő, láncokkal, boxerekkel és egy .44-es Magnummal. A magányos alak megtorpan, ahogy felé közelednek. Lökdösik, leköpik, a zsebében turkálnak. Túri. Aztán az egyik suhanc oldalba rúgja. Ekkor belsejében szétárad valami.



Nem adrenalin – hanem vér. Látása elhomályosul, mindent vérvörösben lát. A suhanc megpillantja az arckifejezését, és viccelődni akar – de már késő. A hirtelen kippattant óriás szemfogok egy pillanat alatt a nyakába mélyednek, egy sikoltásra sem maradt ideje. Barátai rémülten ordibálnak, két lövést adnak le a pisztolyból a szörnyre, de az nem reagál, csak lassan feléjük fordul. Bár nem így tervezte – ma este ismét táplálkozhat.

A vámpírok Káin óta itt élnek a Földön. Káin volt az ősatya, akit Isten az átkával megfertőzött. Ez az átok öröklődik áldozatról áldozatra – generációról generációra. Minél öregebb egy Vértestvér (*Kindred*), annál hatalmasabb. Annál titokzatosabb hatalmai vannak, teste annál több vért képes magában tartani. A játékosok a tizenharmadik, tizennegyedik generációba fognak tartozni, ők újoncok. Meg kell tanulniuk banni a hatalmukkal. Kordában kell tartaniuk a bennük lakozó Szörnyet – be kell tartaniuk őseik tradícióit, ügyelniük kell az Álcázásra (*Masquerade*).

Az Álcázás szabályai biztosítják, hogy az emberi társadalom (*mortals*) nem figyel föl a jelenlétükre. Ha ez megtörténne, azonnal megkezdődne a Vértestvérek levadászása – fajok veszélybe kerülne. Ezért szigorú rendszabályokra van szükség. Van, aki betartja a Vértestvérek hierarchiáját és igazodik ehhez az ősi és torz társadalomhoz – és van, aki nem. Érdekszférák szerinti politikai csatározások, klánháborúk, intrikák zajlanak a halhatatlanok között. És közben folyamatosan táplálkozniuk kell...

A szabálykönyv véleményem szerint az egyik legigényesebb idáig megjelent RPG kiadvány. Gyönyörű, hangulatos, művészi grafikák és festmények kísérik végig az utat, amíg megismerjük a Vértestvérek világát. A könyv tartalmas, semmi (egyéb, pl. TSR termékekben időnként föllelhető) mellébeszélés nincs benne. Rendkívül jól ismerteti az egész Káinita kultúrát, a gyökerektől mostanáig. Még csak a könyv felénél tartottam, és már vagy tíz alkalomnyi kalandötlet gyülemltet fel bennem! Az ismertetést különböző hangulatteremtő idézetek követik végig, nagy gondolkodóktól (Plátón, Shakespeare, Dale Cooper...) kezdve a mai rockegyüttesekig (Metallica, Ice-T, Dead Kennedys, The Cure stb.). A szabályrendszer (*Storyteller System*) lenyűgözőnek tartom. A játékot tízoldalú kockákkal kell játszani. A karaktergenerálásnál a legfőbb szempont a karakterünk pszichéjének kialakítása, csak azután (és ahhoz logikusan fölépítve) jöhetnek a képességek, főtulajdonságok stb. (Ezeket egyébként pontértékek elosztogatásával kapjuk.) A tulajdonságok egytől ötig terjedhetnek, ami azt jelzi, hogy az adott tulajdonságot hány kockával dobjuk. Általában egy tulajdonság-próba nem csak egy skill felhasználásával történik, hanem kombinálni kell. Pl. egy vékony lécen való végigrohanáshoz – anélkül hogy a mélybe zuhannánk – Atlétika + Túlélést lehet dobni, a két tulajdonság kockáit összeadva. A mesélő dönti el, hogy miket kell összeadni, és milyen nehézséget kell megdobni. Pl. egy nyolcas nehézség megdobásához minimum nyolcat, vagy többet kell dobni az egyik kockával. Erre hat kockával már komoly esélyünk van. Összetettebb feladatoknál azonban a mesélő több sikeres dobást is elvárhat, pl. 7-es nehézséggel dobunk 3 sikert. (Ez azt jelenti, hogy legalább 3 kockának kell 7 vagy afölötti eredményt elérnie.) A vámpírok diszciplínákat választhatnak (attól függően, hogy melyik klánba tartoznak, melyik vérvonalból származnak). A diszciplínák az igazi vámpírtulajdonságok. Minél magasabb a tulajdonságunk (ez is 1-5-ig, félisteni ósvámpíroknak öt fölötti is!), annál durvább a misztikus hatalmunk (animálizmus, átalakulás, mágiahasználat, természetfölötti erő stb...). Ezek a diszciplínák kitűnően ki vannak dolgozva (a játékhoz kapható kiegészítések is tartalmaznak idevágó bővítéseket).

A könyv nagy hangsúlyt fektet a helyes szerepjáték, az igényes *roleplay* kialakítására. Kiváló tanácsokat ad mesélőknek (gyakorlott DM-eknek is melegen ajánlom) és játékosoknak egyaránt. A *Storyteller System* a játékba bevihető *Live-Action* (színészkedés) elemektől kezdve a karakterek pszichológiájának mélyére nyúlásig, a részletes előtörténet kreálására vonatkozó tanácsokig tényleg egy csomó jó dolgot nyújt – veteránoknak is. Az egészben igazándiból a dolog alapfilozófiája fogott meg (amely minden RPG alapfilozó-



fiája kéne hogy legyen): a lényeg a mesemondás, a jó mese teljes átélése. Szerintem a játék minden szerepjátékostól megérdemel legalább egy gyors átnézet, és ha tanácsolhatok valamit: olvassátok el az író Utószavát – amelyet egy hegytetőre tett kirándulása alkalmával írt meg egy laptop segítségével. Abban a két oldalban bennefoglalattik az egész játék atmoszférája, hangulata – mondanivalója. Fery

PS: A Storyteller System segítségével a White Wolf többi Gothic-Punk termékét kombinálni lehet a Vampire-al. A Werewolf (tarkasemberek), a Mage (modern mágusok) és a Wraith (bolygó lelkek) szerepjátékok mind-mind szintén biztos szórakozást (és esztétikai élményt!) nyújtanak a játékokat összevariálni pedig azt hiszem mindenki el tudja képzelni magának, milyen hangulatos játékot eredményez! Egy jó hír a hason-szörű vámpír – és vérfarkas – rajongóknak: két nagyszerűnek tűnő film van a láthatáron, egy vámpírtörténet Tom Cruise-szel, és egy WOLF című Jack Nicholsonnal és Michelle Pfeifferrel... Alig várom a teliholdat.

Júniusi számunkban közöltünk leírást az egyik legnépszerűbb kiberpunk játékról, a Cyberpunkról. Az azóta özönlő olvasói levelekből kiderült, hogy sokakat nagyon kíváncsivá tett a leírás, sokakat érdekel a játék és fogott meg a kegyetlen jövő világának hangulata. Nos, addig is, míg eltelik az új iskolaév második hónapja és október végétől végre elindul a beígért *CyberMix*, álljon itt egy rövid összefoglaló a Cyberpunkhoz kiadott főbb kiegészítőkről.

Solo of Fortune: A legelső kiegészítők egyike. A legnépszerűbb szerep leírása, újságcikk-szerűen előadva. Jónéhány kiegészítő szabály a járművekkel vívott harcra.

Chromebook: Szintén az egyik legelső (és legsikeresebb) kiegészítő. Mint címéből is kitudnik, ez a techno-kézikönyv a kiberpunk világához. Találunk benne új járműveket, pár új felszerelési tárgyat, rengeteg új beültetést, pár fegyvert (a 2. kiadású Cyberpunkba többet is átvettek az itt leközöltekből), chipet és szoftvert. Olvashatunk egy ismertetőt a rendelkezésre álló lakás- és szálláshelységekről – a korporsó nagyságú alvókabinoktól a társasági luxusrezidenciáig –, egy-egy felsorolást a különböző szolgáltatásokról – a kisállatmegőrzés-

tól a plasztikai sebészetig – és divatirányzatokról. A könyv érdekessége izléses külsején kívül az, hogy katalógusszerűen van összeállítva.

Chromebook 2: A nagyszerű kiadvány folytatása nem váratt sokat magára. Újabb implantek, újabb műtűrök a punkok életének megkönnyítésére, újabb karabélyok és gránátvetők, újabb járművek, újabb szolgáltatások. Két érdekesség: különleges beültetések (pl. nyuszifülek vagy bunda beültetése) és teljes testlecserélés (Full Body Replacement, egyszerűbb szavakkal: nulla hús, csupa fém).

Wildside: A Cyberpunk seftések bibliája. Senkit ne tévesszen meg a kevéssé megkapó borító – a kötet érdekes és hasznos; megtudhatjuk belőle, hogyan illeszthetjük be a seftes karaktereket a mesébe, ami egyébként valószínűleg némi fejtörésbe kerülne.

Night City: Teljes kézikönyv a klasszikus Cyberpunk-városhoz. A 184 oldalas könyvből megismerhetjük Night City történetét, jelenlegi állapotát, majd részletes (házzól-házra haladó) leírást kapunk a központról és a helyi bandákról. A könyv végén egy színes térkép mutatja a könyvben leírt területet.

CorpBook I-III: A különböző társaságok leírása; ügyleteik és felszerelésük.

Home of the Brave: Az Összeomlás utáni Amerika leírása. Hogyan uralkodott el az országban az anarchia, mi a jelenlegi állapot, milyen az Államok munkájainak a mindennapi és nem mindennapi élete.

Land of the Free: Mega-modul, amely szorosan kapcsolódik a Home of the Brave-hez (a „Home of the brave, land of the free” az amerikai himnusz utolsó két sora). A dobozban egy 120 oldalas, a kalandot leíró könyv, egy Amerikát ill. a végkifejlet helyszínét ábrázoló nagyméretű térkép, néhány ehhez tartozó járműrajz és számos, a játékosoknak készült bizonyíték, újságrészlet stb. található. A kaland hatalmas; öt fejezetből, ezen belül tizenegy egységből áll, melyek mindegyike beillik egy-egy külön kalandnak. A feladat kezdetben egyszerűnek látszik: ki kell szabadítani egy tudós lányát, és biztonságba helyezni a nyugati parton. Ahogy aztán az események előrehaladnak, a történet különös fordulatot vesz... Haladó partiknak ajánlom.

Tales from the Forlorn Hope: Szintén mesegyűjtemény, aminek azonban teljesen kezdő parti is nyugodtan nekiugorhat. Az elején részletesen leírják a Forlorn Hope nevű klubszerű bárt és legérdekesebb figuráit. Az ezután következő nyolc, egyestés kaland mind innen indul ki. A modul előnye, hogy a bárt és törzsvendégeit a modulok elmesélése után is jól felhasználhatjuk.

Near Orbit: A világűrbe lőhetjük meséinket. Megtalálhatjuk itt a Holdkolóniák és az űrutazás leírását; egy egészen új világot nyithatunk meg játékosaink előtt.

Eurosource: Segédkönyv a Cyber-Európa-hoz.

Eurotour: Modulgyűjtemény; körutazás az Eurosource-ból megismert öreg kontinensen.

Rache Bartmoss' Guide to the Net: „Rache Bartmoss, a világ legnagyobb konzolcowboya halott” – mondja a reklámszöveg. „Így végre jut ideje rá, hogy megírja emlékiratait”. Rache Bartmoss, a leghírhedtebb és legügyesebb konzolcowboy mesél 150 oldalon át a Hálózatról. Lélegzetelállító ábrák, pár kiegészítő szabály és új program, és persze rengeteg-rengeteg információ a Hálózat felépítéséről és régióiról. Haladó játékosoknak és mesélőknek ajánlom, akiknek már van tapasztalata cowboypok eljátszásában ill. mesébe illesztésében.

Listen Up, You Primitive Screwheads! Az egyik legújabb kiadvány. Az R. Talsorian, meglegelve a „Mit csináljak, ha a parti szőlója minden ellenfelet kinyír?” meg „A játékosaim nem hajlandók azt csinálni, amit elterveztem!” és hasonló siralmaktól hemzsegő leveleket kiadták ezt a kötetet, amelyben hat Cyberpunk-szerző – köztük a Nagy Öreg, Mike Pondsmith – mondja el tippjeit és trükkjeit a hosszútávú meséléssel, harccal, a játékosok kezelésével és még sok mással kapcsolatban. Néhány kiegészítő szabály is helyet kapott. A kötet mindenképpen áttanulmányozásra méltó, bár néha kicsit áttekinthetetlennek tűnik és helyenként túlbolcolgat triviális dolgokat. Mike apó piszkos trükkjei viszont (Uncle Mike's Favorite Tricks for Bad Punks) vitathatatlanul megkapóak.

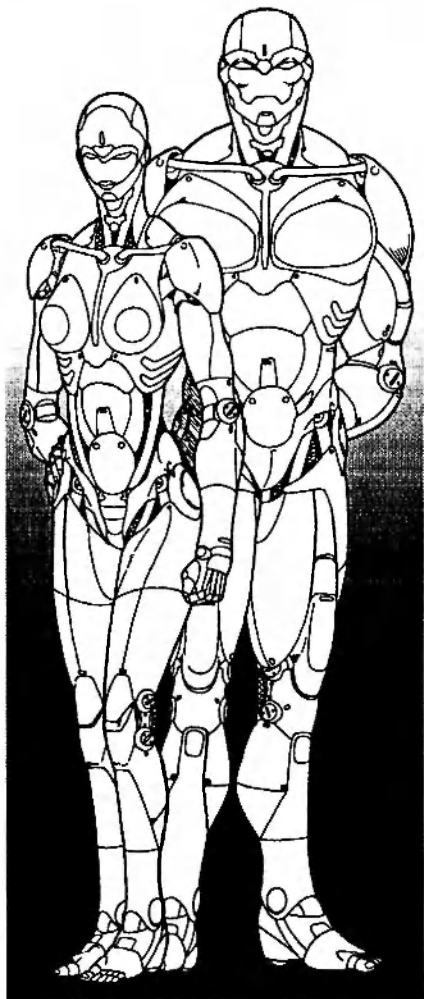
CyberGeneration: 2027-ben vagyunk. Új, titokzatos betegség söpör végig a világon. A karbonpestis hatásai egészen különösek. A húsz év felettieket belehalnak, a húsz év alattiak pedig egész más lényé válnak felépülésük után. Egy új, alternatív világ ez a Cyberpunkhoz, minden eddiginél vadabb és mocskosabb, hangulata néha egészen Apokalipszisba fűlő. A játékosok mutálódott gyerekekkel játszanak, akiket kivet a társadalom és akikre vadásznak a társaságok. Az alapkönyvhöz több kiegészítő modul is megjelent.

Nagyjából ennyit tesznek ki a főbb kiadványok. Kezdő partinak első nekifutásra egy mesegyűjteményt vagy környezetleírást ajánlok, azután jöhetnek a komplexebb anyagok.

Érdekességként végül megemlítem, hogy az R. Talsorian Games-en kívül még két cég van, melyek Cyberpunk kiegészítőket adnak ki: az Atlas Games klasszikus kiberpunk stílusú modulokat gyárt, a Ianus Publications pedig saját alternatív, a Cyberpunk szabályrendszerére épülő kiber-horror világához ad ki anyagokat.

Viszlát a *CyberMixben!*

Digital Danci



MÁGUSZERELEM

„Hát ismét véget ért egy kaland” gondolta Drast, ahogy végignézett a tűz körül ülő társaságon. A varázslónón kívül öten bámultak szótlánul a lángokba. Mindannyiukon meglátszott az átélt események hatása. Alig pár órával ezelőtt nem mindennapi küzdelem zajlott le egy egészen kicsi erdőért, ahol Sal’oVan, egy élőhalott varázsló utat akart nyitni egy gonosz létsíkra. Az igazi gond az volt, hogy a kapu mindkét oldalát be kellett zárni, s még Drast is megborzongott arra a gondolatra, hogy azok a szörnyűséges teremtmények, amelyekkel a másik létsíkon találkoztak, szabadon gázdálkodhattak volna Done ragyogó napja alatt.

„Furcsa, össze nem illő figurák vagyunk” gondolta Drast és végigjártatta szemét társain. A tűzhöz legközelebb, szinte veszélyesen közel fakózöld, csuhaszerű, csuklyás köpenyben egy nő ült. Nyakában vékony láncon egy tölglevelet ábrázoló kis medál lógott, jelezve, hogy viselője a druidák közé tartozik. Ruháját fázósan összehúzta magán, pedig homlokán verejték csillogott. Gyönyörű arcán elkínzott kifejezés ült, zöld szeme fájdalommal volt teli. A druida Darnak nevezte magát, de aki csak látta, hozzátette az aranyhajú jelzőt, annyira bámulatba ejtett mindenkit pompás hajzuhataga, amely valóban hasonlatos volt az olvasztott aranyhoz. Most ebből semmi sem látszott, Dar annyira fázott, hogy még a csuklyát is fejére húzta.

„Sürgősen el kellene vinni egy paphoz, mielőtt a hidegség, ami Sal’oVan bűvös kése nyomán jutott testébe, elér a szívéig.” jutott Drast észébe, de aztán vállat vont. „Végül is nem az én dolgom. Ott van Jor, ha éppen szüksége van valakire.” nézett Dar jobboldalára, ahol egy hatalmas termetű, rendkívül izmos férfi ült. A varázsló sejtette, éppúgy, mint a druidáé, a harcos neve is álnév. Arról azonban fogalma sem volt, milyen szálak kötik egymáshoz ezt a két embert. „Azt azonban tudom, Jor mit szeretne”-húzta el gúnyosan Drast a száját, ahogy észrevette a férfi gyöngéd pillantását, amelyet a druidára vetett. A harcos arcát teljesen megváltoztatta a mosoly. Mindaz a ridegség, keserűség, amely arcvonásaiból áradt, a fekete szeméből sugárzó könyörtelenség álarcként hullott le, ahogy a nőre tekintett. Mindez csak néhány másodpercig tartott. Jor nehéz sóhajjal végigsimított borzas, barna haján, s arca ismét megmerevedett.

Jor és Aranyhajú Dar mögött egy hatalmas, jóval több, mint két méter magas, fehér, medveszerű teremtmény ült. A druida válla fölött aggódó pillantásokat vetett a tűzön piruló pecsenye felé. Semmi sem látszott olyan fontosnak számára, mint az, hogy jól megtömhesse a hasát. A bruminok, akik közé Habana is tartozott, az Északi-hegységben éltek, elég primitív körülmények között. Egész testüket sima fehér szőr borította, tenyerük és talpuk kivételével. Valószínűleg emiatt született a mondas: „Könnyebb a csillagokból kiolvasni a jövőt, mint egy brumin arcából kitalálni a gondolatait.” Azt már csak a rossz nyelvek teszik hozzá, hogy nem is biztos, hogy van mit kitalálni. „Bezzeg Sirakán mindig látszik, min jár az esze” szemlélte Drast a kis termetű sirellt, aki vágyakozva nézette a Habana sűrű szőrzete alól elővillanó karperecet. Siraka kölyökarcán leplezetlen mohóság ült,

előrehajolva bámulta az ékszert. Lopva körülnézett, de mikor meglátta Drast figyelő arcát, kiegyenesedett, arcára semmitmondó mosolyt erőltetett és a tüzet kezdte nézni. A varázsló megbotránkozva csóválta a fejét. Ha valaki csak a sirell arcát látta, azt is gondolhatta volna, egy ártatlan gyermekkel van dolga, pedig szárnyának zöldes elszíneződése világosan mutatta, hogy Siraka rég elhagyta már a kamaszkort.

„Micsoda színorgia, akár egy papagáj”, s valóban, Drastnak most igaza volt. Siraka vörös haja a nyakánál egyfajta sörénnyé alakult, s végigkövette gerincét, egészen a fenekéig. Végtagjai kékek voltak, kivéve persze karjai és gerincvonala között kifeszülő bőrlebenyszerű szárnyát. Törzse a nyakánál sárgának indult, de a végére barna lett belőle. Egyetlen ruhája egy vékony, bő vászonnadrág volt, amelyet széles, sokzsébes öv fogott össze.

A csapat ötödik tagját Drast nem tudta ellágyulás nélkül nézni. A fekete hajú férfi, akin csupán egy hosszú, lovagi páncél alá való bőrnadrág és egy hajpánt volt, zavartan viselkedett. Karjait keresztbe tette mellkasa előtt és felsőkarját simogatta. Látszott, nincs tudatában mozdulatának. Világítóan kék szemének pillantása idegesen repkedett ide-oda. Jor egyszer tréfából azt mondta Barad el Súrrol, hogy még alvás közben sem válik meg a páncéljától. Drast most úgy érezte, a barbár nem járt messze az igazságtól. A lovag láthatóan meztelennek és védtelennek érezte magát a mintegy húsz kilónyi fém nélkül, ami általában testét fedte. A varázslónő kedvtelve nézegette klasszikus vonásait, hibátlan szépségű arcát. Barad el Súr majd két méter magas volt, s arányos, de inas testén nem látszott, hogy ereje vetekedik Joréval.

A lovagnak feltűnhetett a figyelmes szemlélés, mert Drast felé fordult s kérdőn nézett. A varázsló örült, hogy távolabb húzódott a tüztől, mert így a férfi nem vehette észre arcának enyhe pirját. Nyugodtan visszanezét Barad el Súrra, majd mintha csak társai állapotát akarná felmérni, tekintete a bruminra, majd Darra siklott. Hirtelen felkapta a fejét, érzékei veszélyt jeleztek. Csak

most tűnt fel neki, hogy csapatuk valamennyi tagját a tűz körül látja.

Mézédes hangon szólította meg Habanát:

– Habana, kedvesem, ugye nagyon éhes vagy?

A brumin nem tudta mire vélni Drast barátságos hangnemét. Így némileg zavartan válaszolt:

– Persze, hiszen tudod, hogy én mindig...– és még folytatta volna, de a varázsló élesen közbevágott:

– És őrségben ki van, te hígagyú, kitömnivaló jegesmedve?!

Még mielőtt Habana megsértődhetett volna, Drast eltűnt. Jor, Barad el Súr és a brumin egyaránt felpattantak és a kardjukhoz kaptak: az utóbbi még egy tört is előszedett. A sirell felrepült és beleolvadt az alkonyati lombozatba. Csak Aranyhajú Dar nem mozdult, mintha semmit sem érzekelt a körülötte zajló eseményekből, továbbra is a tüzet bámulta megbűvölten. A három harcos a druida köré húzódott, így közvetlen támadás nem érhetette el. Fürkészőn a tisztás határain túlra, a fák közé meredtek, hogy bármilyen rendellenes mozgásra azonnal reagálhassanak. Biztosak voltak benne, veszély fenyegeti őket, Drastról ugyanis sok minden rosszat el bírtak képzelni, de ok nélkül sosem ijesztgette volna őket. Elővigyázatosságuk ellenére is meglepődtek, amikor az esti égboltot egy hatalmas tűzgolyó robbanása világította meg, és pörögve Siraka bukfencezett közéjük.

– Szárnyas trollok, mindjárt itt lesznek – lihegte és egy apró töröcskét húzott elő.

Jor megragadta a sirell apró kezét, mielőtt újra eltűnt volna.

– Drastról láttad?

– Egy pillanatra megjelent, ő csinálta a robbanást, hogy egy kicsit megpörkölje őket. De a trollokat nem sebezte a tűz és a boszorkány újra láthatatlan lett – hadarta az apróság, majd kiszabadította kezét a harcos markából és a fák közé szaladt, hogy elrejtőzzön.

A többieknek még átgondolni sem volt idejük a hallott információkat, ellenfeleik a tisztásra zúdultak. Négy, két és fél méter magas teremtmény tá-



madt a kalandozókra. Szinte minden tekintetben szabályos trollok voltak: hátuk hajlott, végtagjaik kiszáradt faágak, bordáikra rátapadt a bőr, hasuk puffadt, homlokuk csapott, álluk hegyes, mélyen ülő szemekben sárga tűz lobog. Az összhangot csak egy dolog zavarta meg, a lapockáikból kinövő hóféhr, tömött tollazatú angyalszárnny. Miután Darhoz nem férhettek hozzá, egyiküket, mégpedig a lovagot, két szörny támadta meg. Barad el Súr két kézre fogta kardját, és hatalmas sebeket osztogatva megpróbált eltáncolni ellenségei útjébe. Hajlékony testének minden gyorsasága ellenére azonban, bőrén egyre több vérpatakokcska csordogált. Egy különösen erős csapástól megtántorodott, és majdnem a tűzbe zuhant. Az egyik troll, látva, hogy szabaddá vált az út a druidához, elindult felé. Jor, látva ezt, kardja markolatával olyan erősen fejbverte saját ellenfelét, hogy az elvesztette eszméletét. Megpróbálta a nő és a troll közé vetni magát, de elkészt, görbe karmok szántottak végig Dar vállán. A hirtelen fájdalom felriasztotta a lányt, aki felkapta a mellé heverő vastag, hosszú pálcát, egy szót kiáltott, s bántalmazója máris egy tuskéfal fogságában vergődött. Barad el Súr megmaradt ellenfele megpróbálta a férfit beletaszítani a tűzbe, de a lovag félreugrott és a troll került a lángok közé, amelyek azonban nem ártottak neki. Közben Habana kardja és tőre segítségével boszorkányos, természet meghazudtoló ügyességgel tartotta távol magától ellenfelét és jónéhány veszélyes sebet is ejtett rajta. A sérülések egy része ugyan kezdett begyógyulni, de a brumin egy rettenetes csapása végül kioltotta a troll életét. Barad el Súr ismét veszélyes helyzetbe került. A hatalmas természetű lény megragadta, fölemelte és fojtogatni kezdte. A lovag arca már ila volt, amikor ellenfele kezei elernyedtek, és a férfi nagy huppanással földet ért. A szörny elvágódott, és Barad el Súr bosszúsan fedezte fel, hogy életét a kis sirell mentette meg. Siraka vigyorogva törölgette tőrét a trollba, és büszkén nézegetett egy mély sebet a hullá hátán.

– Jó kis szúrás volt, nem? Pont a szívére. És ahogy elnézlek, ideje volt – méregette vidáman a lovagot.

Barad el Súr feje már lila volt a méregetől.

„Hogy pont ennek a kis mitugrásznak kellett megmenteni az életemet? Ráadásul hátulról. Most már örökké ezt fogja emlegetni! Persze ha a páncélom meglenne...El se találta volna ez a nyomorék!”

– Na, mit szólsz hozzá? – szakította félbe gondolatait a kis szárnyas teremtmény.

Barad el Súr csak most eszmélt rá, hogy a híu Siraka valamiféle elismerésre vár.

– Magam is elintéztem volna – morogta, de ahogy meglátta a kópé elkámpicsorodott arcát, önkéntelenül hozzátette:

– De azért kösz. Tényleg egész jó voltál.

A sirell még megpróbált volna további dicséreteket kicsikarni a férfiból, de Jor közbeavatott:

– Abbahagyhatnátok a bájcsveveget és segíthetnétek eszméletlenül tartani ezeket a fickókat. Továbbá kitalálhatnátok, hogyan lehetne őket végleg elpusztítani.

Jor és a brumin egymás mellé fektették három trollt és amint észrevették, hogy egyikük éledni kezd, rögtön lecsaptak rá. A negyedik szörny megpróbált utat törni a tuskéfalon keresztül, de még legalább negyedórába telt neki a szabadulás.

A sirell a barbár felszólítása hallatán gyorsan elrepült. Barad el Súr pedig közölte, hogy méltóságán alulinak tartja, hogy védtelen, ráadásul félholt lényeket csépelen esztelenül. Inkább bekötözte a druidát.

Aranyhajú Dar egyre rosszabb állapotba került. A troll okozta sebből szivárgott a vér és átütött a kötésen. A druida egyre sápadtabb lett, s Jor arca ezzel párhuzamosan lett mind komorabb. Mégsem

törődhetett a lánnyal, mert a trollok továbbra is regenerálódtak, méghozzá egyre gyorsabban.

Ekkor sétált oda a csapathoz Drast. Jor mérgeesen förmedt rá:

– Hát te hol kószáltál, amíg mi harcoltunk? Üldögéltél valahol és mulattál rajtuk?

– Igazán érdekel? – hajolt felé agresszíven a varázslónő, reménykedve abban, hogy végre sikerül feldühítenie a harcost. Már sokszor próbálta, de a barbárnak végtelen türelme lehetett, mert még sose sikerült.

Siraka lélekszakadva rohant vissza:

– Ott, arra még öt troll álldogál. És amarra legalább negyven most szálltak le a fák közé – kiabált izgatottan.

– Na, és erre felé jönnek? – kérdezte nyugodtan Drast.

– Nem – felelte megszeppenve a sirell –, egy helyben állnak. Nem mennek sehová.

– Akkor nincs baj – nyugtatta meg a nő, és visszafordult Jorhoz – Hol is tartottunk? Ja persze, éppen szemrehányást akartál tenni, amiért nem csináltam semmit. Hát akkor gyérünk! – és újra felvette az előbbi, támadó testhelyzetet.

Jor elbizonytalanodott, és gyorsan témát váltott.

– Szerinted mit kellene csinálni, hogy ne éledjenek újra meg újra fel? – mutatott az egyik szélső trollra, akit Habana éppen fejbecsapott, mivel megkísérelt felülni.

– Látom, savval próbálkoztatok már.

– Annyit ért, mint halottnak a szentelt víz. Ó, a szentelt víz! – azzal Jor a háztáskájához rohant, előkapott egy palackot, amelyben a címke szerint a legfinomabb Vas Legasi pezsgő volt és lelocsolta vele az egyik szörnyet. A hatást azonban leshette, a test ugyanúgy regenerálódott.

– Mindig mondtam, hogy ez a lötyty nem ér semmit. Bilder biztos valami agyafúrtabbat talált ki – legyintett Drast.

– Gondolod, hogy újra az a féleszű mágus szabádította ránk ezeket? – jött közelebb Barad el Súr.

A varázslónő alig bírta megállni, hogy meg ne érintse a férfit, kezének gyengéd simogatásával le ne törölje a vért meztelen felsőtestéről. De elég volt elképzelnie, hogy hőkölné vissza a lovag, arcát hogyan torzítaná el a megvetés... máris visszanyerte önralmát.

A szünet így is túl hosszúra nyúlt. Jor, hogy visszastartítva a való világba, megérintette a nő vállát. Drast úgy ugrott hátra, mintha kigyó csípte volna meg.

– Ne érj hozzám!

Siraka, aki az előbb eltűnt, és most hirtelen megjelent, nem vette észre a feszült hangulatot.

– Képzeljétek el, nem tudnak idejönni. Van ott egy fal, vagyis nincs, mert nem látható, de azért mégis van, szóval nem tudnak bejönni a tisztásra, és nagyon dühöseks, mert mindenféle csúnyákat mutogatnak nekik, illetve azt hiszem, egyébként is haragszanak valamiért rám, de lehet hogy mindannyiunkra... – végre feltűnt neki, hogy valami nincs rendben, és abbahagyta a csacsogást.

– Jól van na. Nem akartam semmit – mondta Jor után. Figyelmesen szemügyre vette a varázslót, talán most először, mióta együtt kalandoztak. „Lehet, hogy ez egy ártatlan szűz reagálása volt, amit még sosem érintett férfi?” tűnődött. „Mit tudok én erről a lányról? Egyáltalán, mit tud róla bármelyikünk?” Körülbelül húszévesnek becsülte a nőt. Szürke szemével, hollófekete hajával, finom vonású, szív alakú arcával akár szépség is tartotta volna, ha lett volna benne egy leheletnyi melegség. De szeme hidegen csillogott, száját egész vékonyra összeszorította, és megvetően lebiggyesztette. Ettől arca fennhéjázó kifejezést öltött, és ez nem tette szimpatikusá. „Az előbb mégis olyan más volt. Egy pillanatra esendően emberinek tűnt...”

Jor gondolatait Habana dühös morgása szakította félbe.

– Ahelyett, hogy mindjárt egymásnak estek, kitalálhatnátok már valamit. Egyedül nehezen bírom ezeket leütögetni, ha a negyedik is kiszabadul – intett fejével a tuskéfal felé.

Drast már visszanyerte az önralmát.

– Próbáljátok kivágni a szívéket. Bilder, amikor élesztőkádjában létrehozta őket, valószínűleg eredeti trollok szívére rakta beléjük, s amíg az bennük van, mindig gyógyulni fognak. Nem gondolod, hogy mégse kellett volna megölni azt a gölemnőt, amit saját használatra alkotott? – azzal leült a tűz mellé, és megvárta, amíg Jor és Habana elvégezte a mészárosmunkát. A testek valóban nem mozdultak többé. Közben a negyedik troll is kiszabadult, de egyedül nem mert a kalandozókra támadni. Hamar kiderült azonban, hogy nemigen van más választása, bármerre repült is, láthatatlan akadályba ütközött. Így hát visszarepült a tábortüzhöz és megrohmozta lovagot. A három harcosnak nem telt sok időbe, hogy ártalmatlanná tegye, s Habana ennek is kivágta a szívére.

– Azt hiszem, a druidával problémák vannak, – szólt oda Jor a varázslónő.

Valóban, Dar eszméletlenül hevert a tisztás közepén, végtagjai jéghidegek voltak, s sebe még mindig vérzett.

– Talán egy pap még tudna segíteni rajta – mondta Barad el Súr.

– Honnan vegyünk itt az erdő közepén egy átkozott papot?! Ráadásul Drastnak köszönhetően reggelig még ki se tudunk menni.

– Ha kívánod, megszüntetem az erőtérkupolát, és megküzdehetek további kilenc szárnyas trollal. – javasolta mézédés hangon a mágus.

– Én mindenesetre eleleportálok.

– Nem szemrehányás volt... Neked még van erőd egy teleportra?! – kérdezte hirtelen Jor.

– És ha igen, akkor mi van? Á, már értem, vigyem el Dart, mondjuk a Fehér Toronyba. – Drast a lovagra nézett, mintha valamit mérlegelne, aztán döntött. Rátette kezét a druida vállára, és már ott sem volt. A barbár arcáról határtalan megkönnyebülés volt leolvasható. Habana azonban nem volt olyan nyugodt. Odahúzódott Jor mellé, és halkán megkérdezte:

– És reggel mi lesz? Azt elhiszem, hogy hajnalig kitart ez a bityok, de nem fordulhat elő, hogy a trollok itt maradnak tovább is?

– Nem hiszem. Utálják a napfényt. Azonkívül, ha én a helyükben lennék, hamarabb is elunnám Siraka bohókodását – intett a sirell felé, aki mindenféle obszcén mozdulatokkal ingerelte a tehetetlen szörnyeket.

Drast alighogy eltűnt az erdei tisztásról, megjelent a Fehér Torony. A vastag gerendákból készült kapun hármat koppantott az ezüst kopogatóval. Néhány pillanat múlva két fehércámszárnyú férfi jelent meg, s mindketten meghajtották fejüket előtte.

– Mit óhajtasz, ifjú hölgyem?

– Ezt a nőt Darnak hívják. Sal'ovan bűvös kése találta el, a fagy már markában tartja a szívére. Kérlek, gyógyítsátok meg.

– És a fizetség?

– Van nála anyni, amennyi kell. Néhány nap múlva érdeklődni fognak, felőle, s lehet rólam is kérdeznek. Akkor mondjátok meg, hogy Drastnak sürgős dolga akadt.

– Meglesz, hölgyem – felelte a magasabbik pap. Gyöngéden felemelte és bevitte a druidát. A kapu halkán bezárult mögöttük.

Drast hangtalanul elnevette magát. „Milyen szertartások és törvénytisztelők Monkana papjai! S ha egyszer az a törvény, hogy fizetség nélkül

nincs gyógyítás, hát akkor dögöljön meg, akinek se pénze, se hite! De ahogy elnézem, nem mehet rosszul az üzlet." Lenézett a dombról, ahol az atyák kolostora állt. A torony körül, bár tisztos távolra tőle, egész város épült fel arra számítva, hogy a papok asztaláról leesik egy s más.

A mágus elindult lefelé, s betért az első útjába eső fogadóba. Tudta, aludnia kell, mert jelenlegi állapotában még egy varázslóvedéket sem tudna előlőni, nemhogy olyan messzire teleportálni, ahová ő akar.

A szoba drága volt és kicsi, de legalább tiszta, és a kocsmáros biztosította, hogy semmi se fogja megzavarni pihenésében. Mégsem jött álom a szemére. Egyre Barad el Súrta látta maga előtt, ahogy mosolyog, duzzog, vagy megsértődik. Teste megfeszült a vágytól, s ha annak idején nem tanulta volna meg, hogyan látsza el magát teljesen, ébren töltötte volna az éjszakát.

Másnap reggel Drast kigyalogolt a városon kívülre, s miután ellenőrizte, hogy ellenséges lény nincs a közelben, leült egy fa tövébe. Hosszú percekig összpontosított, hogy egybegyűjtse az alvás alatt felgyülemlt energiáit. A meditálás után elgondolkozott, milyen védekező varázslatokat használjon. Végül áthatolhatatlanul keménnyé változtatta bőrét, és létrehozott egy mágikus pajzsot. Ismét számbavette, mit akar tenni, s jónak látta, ha agyát tökéletesen ellenállóvá teszi a mentális támadások ellen.

A varázslónő nem volt biztos benne, hogy helyesen cselekedik, de még mielőtt megmondhatta volna magát, átlépett egy másik dimenzióba.

Amikor ismét kibukkant a való világra, sivar tájon találta magát. A föld kiegett, mintha évek óta egy csepp eső sem esett volna, a keskeny úton, amely egy várhoz vezetett, szél kavarta a vörös homokot. Az épület, amely az ösvény végén állt, inkább rom volt, mint az a palota, amire Drast felkészült. Gyakorlatilag a földdel tették egyenlővé ezt a hajdan olyan nagyszerű építményt. Egyetlen, félig ledőlő torony tűnt lakhatónak, de Drast tudta, hogy akit keres, az nem elégedne meg ilyen hajlékkal.

„Vajon ki lehetett olyan vakmerő, hogy megtámadja Kurtant? És ki lehetett olyan erős vagy óriás, hogy még gyönyörű lakhelyét is porba döntse? Itt nem stimmel valami.” Drast összehúzta szemöldökét, behunyta szemét és koncentrálni kezdett. Amikor elérte az összpontosítás egy olyan fokára, hogy úgy érezte, semmi sem maradhat rejtve előtte, végignézett újra a vidéken. Felujjongott magában, amikor felfedezte, hogy amit eddig látni vélt, csupán illúzió volt.

A varázslónő virágzó narancsliget közepén állt. Az út hibátlanul volt kövezve, s a hegy tetején álló kastély teljes épségben tündökölt.

„Hát mégsem hiába jöttem.” gondolta Drast, azal leült és várakozni kezdett. Tudta, hogy olyan közel ment a várhoz, ahogy csak anélkül mehetett, hogy közeledését ne vegye támadásnak a palota ura. Azzal is tisztában volt, hogy nem marad rejtve az erős mágikus aura, amit árasztott, s hamarosan történni fog valami.

Csak egy-két perc telhetett el, amikor motoszkálást érzett agya felszínén. A mentális pajzs persze meggátolta a betolakodót, hogy beljebb hatoljon, de mivel Drast úgy akarta, személyazonossága kiderült a felületes vizsgálatból is. A csáp visszahúzódott és mély férfihang zúgott végig a ligeten:

– Jöjj!

Drast engedelmeskedett, lassan végiglépkedett az úton. Mikor a várhoz ért, a kapu kinyílt, s a varázslónő belépett. A vár falán belül kétszintes. S alakú lakóépület állt. A bejáratnál fehér hajú, simára borotvált, ráncatlan arcú férfi várta, hogy a nő odaérjen. Minden ruhája, puha bőrből készült

csizmája, combjára simuló lovaglónadrágja, bő inge, földet söprő köpenye, homlokpántja, szivárványszínekben csillogott. Hófehér, pupilla nélküli szemgolyóját öltözetét tükröző folyadék vette körül.

– Légy üdvözölve szerény otthonomban, szépséges Helyone hercegnő! Remélem látogatásod oka nem valami kellemetlenség, hanem régi, közös emlékeink felelevenítése. Tiszteld meg hajlékomat azzal, hogy átlépd küszöbét és kényelembe helyezd magad szalonjában! – a házigazda mélyen meghajolt, és úgy is maradt.

Drast akaratlanul is felkacagott.

– Kurtan, te semmit sem változtál! Pontosan ugyanannyira szereted a cikornyos beszédet, no meg a ruhákat – nézett végig a férfi öltözékén –, mint régen. De a kedvemért igazán felhagyhatnál ezzel az udvari modorral. Azonkívül régen nem mutogattad hátborgongató szemeidet – lépett be az ajtón Drast.

– Most már nem kegyelemkenyéren élek, hanem a saját otthonomban – a férfi hangja élesen csegett, de a varázslónő mintha nem is hallotta volna.

A ház szolid ízléssel volt berendezve, ami felett Drast ki is fejezte meglepetését:

– Nocsak, másképpen képzeltem annak idején a lakhelyed. Sokkal cifrábbnak és izléstelenebbnek. Jaj, ne haragudj, nem azért jöttem, hogy sértegesselek. Csak eszembe jut a szobád, amibe mindenféle tarka holmit összegyűjtöttél. Mennyit nevetek rajtad annak idején!

– Te is tudod, csupán szerep volt. Az emberek nem gyanakodnak arra, akit kinevetnek, és nem is félnek tőle. Így hát eljártszottam az udvari bolondot, akinek ünnepi alkalmakkor mindig van valami a tarsolyában, amivel elkápráztathatja a mohó udvaroncokat.

– Persze én tudtam, ki vagy, hiszen te tanítóval a mágia tudományára, és hamar rájöttem, hogy amíg én csak az első lépéseknél tartok, te már az út vége felé járhatasz. És nyilván apám is tisztában volt kiléteddel, mert ő fogadott be, amikor üldözték az északi barbárok. Még most sem értem, miért tette, amikor egész kis háborút okoztál.

Már mindketten a szalonban ültek egymással szemben, köztük apró asztalkán parányi ólomfigurák.

– Nem tagadhata meg. Aznap érkeztem a Mahiorék udvarába, amikor a régvárt trónörökös, a lánya megszületett.

– Tehát miattam jöhettél, és miattam kellett menned. Hány éve is? Alig bírom elhinni, hogy mindössze négy év telt el... Apám nagyon haragudott rád?

– Nem tett szemrehányást. Csak azt jegyezte meg, hogy nem kellett volna eltitkolnom, hogy bú-bájosságra okítalak. Aztán közölte, hogy tizenhat év után már biztos nem akarnak bosszút állni rajtad az északi törzsek. Egy mahiore, különösen apád, Volk, sosem árulta volna el, hogy lealacsonyodik a bosszúhoz. Persze vannak kivételek. Te például nem csináltál titkot belőle, hogy dühös vagy, amiért Volk Denebet választotta utódjául.

Drast szeme a semmibe révedt. Múltját rég eltemette már magában, és most, hogy egy részéhez, Kurtanhoz visszatért, mintha az egészszel került volna szembe.

– Sok ló elpusztult, amikor felrobbantottam Deneb istállóját?

– Nem, tulajdonképpen egyetlen egy sem. Rájöttem, mire készülsz, s elvittem a lovakat. Mire odaértél, csak az istállót tudtad elpusztítani. Ez is szép ajándék volt Mahiorana leendő uralkodójának. De azt hiszem, most már ideje lenne a tárgyra térni. Biztos nem csak azért jöttél, hogy megtudd, mi tör-

tént, miután elszöktél. Elvégre ezt az eltelt négy év alatt bármikor megtehetted volna.

– Csak még egy kérdés. Apám nem tört nagyon össze az eltűnésem után?

– Nem látszott rajta, de a Mahiorék...

– Ó igen, tudom. – vágott közbe a varázslónő – A Mahiorék kőarcúak. Nos, valóban nem a múlt felidézése volt a céloom.

Drast nagy levegőt vett.

– Szívességet szeretnék tőled kérni.

Kurtan összehúzta szemöldökét és hátradólt karszékekében. Várta a folytatást.

– Az a helyzet – kezdte Drast akadozva -, hogy szerelmes vagyok, és nem tudom, hogy ő vajon...

– Azt akarod, hogy derítsem ki, kedvel-e?

– Ennél többről van szó. Azt akarom, hogy szeressen!

Kurtan rezzenéstelen arcáról nem lehetett semmit sem leolvasni.

– Szóval azt akarod, hogy büvöljem el, bocsássak rá olyan varázst, amitől kívánatosabbnak és szeretetreméltóbbnak lát a világ összes teremtményénél. – Kurtan elhallgatott és megerősítésre várt.

Drast csupán egy bólintással válaszolt.

– Ha szabad kérdezni, miért nem csinálod meg te?

– Ugyan, Kurtan. Te is tudod, hogy amennyire jól mentek a különféle robbantások, annyira nem volt tehetségem mások agyában kurkászni.

– No és mit kínálsz érte cserébe?

– Szívességért fizetséget kérnél?

– Rég elmúltak már azok az idők, amikor még szívességeket tettünk egymásnak.

– Sejtettem, hogy az én két szép szememért a kisujjad sem mozdítanád. De ezek a kis csecsebecskék biztos hasznodra lehetnek – húzott elő a nő két szivárványszínű gyöngyöt.

Kurtan most az egyszer elárlta magát. Szeme mohón megvillant, keze önkéntelenül is a nyakához kapott. Húsz évvel ezelőtt szakadt szét a lánc, s az idők során már majdnem minden gyöngyöt sikerült megtalálnia. Ha ez a kettő is visszakerül hozzá...

– Rendben. – mondta a mágus, és elkapta a gyöngyöket Drast tenyeréről. – Hogy hívják az illetőt?

– Barad el Súr. Lovag, de nem tartozik egyetlen rendbe sem.

– Úgy? – nyújtotta el a szót elgondolkozva Kurtan és a színes golyócskákat pörgette ujjai között. – Most menj. Holnap este találkozhatasz vele a Fehér Torony melletti Vörös Ló fogadóban. De addig kerüld el!

Kurtan szemlátomást nem akart tovább beszélni Drasttal, gyönyörködve bámulta a gyöngyöket. Amint a varázslónő kilépett az ajtón, felpattant, felkapta az egyik ólomfigurát az asztalról és földhöz vágta. A figura helyén kimonós, ferde szemrészű férfi jelent meg és meghajolt.

– Figyelj rám jól, Kim Dzsong. Feladatomban van a számadra. Ha teljesíted, megszabadulhatsz.

– Kötelességem figyelmeztetni uram, hogy amennyiben visszakapom a szabadságom, újra megpróbálom megölni.

– Eggyel több vagy kevesebb, mit számít? – nevetett keserűen Kurtan. – Nos, a következőt kell tenned...

Ahogy ment kifelé, Drastban egyre erősödött az érzés, hogy helytelenül cselekedett. De most már nem volt visszaút. Amint elérte a helyet, ahonnan lehetséges volt, rögtön teleportált a Fehér Toronyhoz.

Pokoli hosszúnak tűnt neki a következő két nap. Képtelen volt végiggondolni, milyen lesz, amikor újra találkozik a lovaggal. A lába elé omlik és szerelmi vallomást tesz, vagy... Minden, amit el tudott képzelni, olyan nevetségesnek látszott.

Aztán eljött a másnap este. Drast lassan sétált a Vörös Ló felé, amikor egy kéz érintette meg a vállát. Önkéntelenül is elrántotta magát és már-már melegebb éghajlatra küldte a szemtelenkedőt, amikor felcsendült Barad el Súr bársonyos hangja.

– No mi az, kedvesem? Tegnap este azt ígérted, bejössz a szobámba, de hiába virrasztottam reggelig.

Drast lázasan gondolkodott. „Miért nem kérdezem meg Kurtant, hogyan akarja csinálni? Valószínűleg elment hozzá tegnap az én képemben és elvarázsolta. Hát próba szerencse, viselkedjünk eszeirnt!”

– Sima arcod, csillogó tekinteted alapján úgy vélem, jó nagyot aludtál, és nem bántódtál a hiányom miatt.

A lovag valóban teljesen kiegyensúlyozottnak látszott. Szerepet játszhatott ebben az is, hogy ismét teljes vértetben feszített, ha nem is olyan díszesben, mint régen.

– Ez mind amiatt van, mert itt vagy újra melletttem – ölelte át Drastot.

– A többiek is itt vannak?

– Csak Jor, hisz tudod. Gyere, ne vesztegessük tovább az időt, hercegnőm.

Drast egy pillanatra megdermedt a cím hallatán, rossz előérzete felerősödött. Azzal nyugtatta meg magát, hogy a férfi nyilván csak kedveskedni akar neki, és elazított.

Mindaz, amit nem bírt elképzelni anélkül, hogy ne ráta volna ki a hideg, most teljesen természetesen tűnt. Barad el Súr olyan nagyon gyöngéd volt, annyira tapasztaltnak és mégis izgatottnak látszott, hogy Drast úgy érezte, álmodik. És minden úgy is történt, mint legszebb álmaiban öntudatlanul elképzelte...

Később, sokkal később a varázslónő ébren, vagy talán inkább kódós féleszméletlenségben, de boldogan hevert a férfi ágyában. A szuszogásból úgy ítélte, a lovag elaludt. Arról kezdett ábrándozni, milyen lesz az életük ezután. Most már talán mindig együtt lesznek. Hiszen micsoda páros lehetnének ők ketten! A férfi a testi erő, míg nála az ész és a mágia hatalma... Álmódzásából Barad el Súr hangja riasztotta fel. Valószínűleg neki is a jövőjük járt az eszébe, mert arról kezdett beszélni.

– Képzeld el a képüket hercegnőm, amint meghallják, hogy egy királyi családba házasodom be. Én, akit nem vettek fel a Kék Rózsa rendjébe, mert úgymond nem tiszta a származásom. Még a szót sem merték kimondani, ki se ejtették a paraszt szót, mintha már az is bepiszkolta volna őket... És közben a tanács egyik tagja pontosan tudta, hogy mindkét ágról nemes vagyok... De most! Versengeni fognak értem a rendek, talán még a Nagytanácsba is beválasztanak...

Drast nem bírta tovább hallgatni. Felpattant, összekapkodta holmiját és egy szempillantás alatt eltűnt. Barad el Súr döbbenet bámult a nő hűlt helyére.

– Csak varázslóval ne kezdjen az ember! Rádásul ha még az illető nő is! A legteljesebb káosz! – dörmögte dühösen és öltözni kezdett.

Drast száz méterrel arrébb, a sötét utcán bukkant fel. Szerencsére senki sem volt, aki megbámulhatta hiányos öltözékét. Magára húzta ruháit és kirohant a városból. Tudta, másik fogadóba nem mehet, a férfi biztos végignézi valamennyit. „Egy hercegi cím csak megéri azt a néhány órai keresgélést!” gondolta keserűen.

Drastban forrt a méreg. Úgy érezte, Kurtan becsapta őt, bár be kellett vallania magának, hogy a férfi tulajdonképpen megtette, amit kért tőle. Barad el Súr most valóban őt, vagyis inkább a rangját tartja a legkívánatosabbnak. Drast hiúságát némi leg sértette ugyan, azonban nem azt tartotta a leg-

szörnyűbbnek, hogy a lovag előkelő származásába szeretett bele, túlságosan szerette a férfit ahhoz, hogy ez bántsa. Még meg is értette, ő is volt már kitaszított, ő is álmódzott bosszúról. Végül is korrekt üzlet lett volna: társadalmi helyzetet adott volna Barad el Súr szerelméért. Abban is biztos volt, hogy a lovag teljesítené az alkuból ráeső részt: sosem csálná meg, és el is játszaná a boldog szerelmest... Csakhogy amikor Drast elhagyta Mahioránát, lemondott minden rangjáról. „Ha már nem lehetek királynő, nem leszek többé Mahiore sem!” – gondolta akkor. Persze még biztos vissza lehetne csinálni... Ha elmenne az apjához, és megalázkodna előtte, biztos visszakapná hercegnői rangját... Csak az a kérdés, megéri-e? A mérleg egyik serpenyőjében a büszkesége, a másikban a boldogsága. Vajon melyik nyom többet?

Mahiorana fővárosa, Jenga. Hárman álltak a belső vár kapujában. Ketten az örök régi ismerősei voltak, mosónők, akik nap mint nap bejárnak a palotába. A harmadikat, aki Ben Zorxi vándorénekessel vallotta magát, sosem látták azelőtt. Ebben teljesen biztosak voltak – hogy is lehetett volna elfelejteni a tarka ruhákba bújtatott hórihorgas termetet, a hosszút, de gyér hajzatot, amelyet babérkoszorú övezett, az apró, egymáshoz közel ülő szemeket, s főleg a húsos, már-már ormánynak is beillő orrot, valamint a szája kétoldalán álló alá lelógó bajuszt. A férfi váltig bizonygatta, hogy őt az esti udvari bálba rendelték szórakoztatni, s azzal fenyegetőzött, hogy a király lecsapatja az örök fejét, ha elmaradna az előadás.

Végül az egyik katona elment az udvarmesterré, aki hamarosan egy pap kíséretében jött meg. A páter hosszasan vizslatta a lantost, majd kijelentette, hogy nem észlelt mágiára utaló nyomokat. Az egyik ór megmotozta a férfit, de nem lelt semmilyen fegyvert. Az udvarmester eközben ellenőrizte a személyzet névsorát, ahol megtalálta az énekes nevét. Ben Zorxi tehát bebocsátott a palotába.

Két katona kísérte szálláshelyére, akik közölték, hogy mindaddig a szobájában kell maradnia, amíg nem hívják a bálterembe. A dálnok szemrebbene is nélkül vette tudomásul az óvintézkedéseket. Levetette magát az ágyra és szinte azonnal mély álomba merült.

Este hét is elmúlt már, amikor küldtek érte, és a bálterembe vezették. Még nem volt szükség fállyakra, a hatalmas felső és oldalsó ablakokon eleget fény szüremlett be. Mindenki itt volt, aki valamit is számított a királyi udvarban. A férfiak általában bársonytunikát viseltek testhezálló nadrággal, a nők suhogó selyembe burkolták testüket. A bálterem egyetlen bútora a bejáratnál szembeni kettős trón volt, amelyen Volk és Deneb Mahiore ült.

Már szólt a zene, amikor Ben Zorxi megérkezett. Néhány petrezselymet áruló hölgy és derékfájós öregúr kivételével mindenki részt vett a körtáncban. Hirtelen az udvarmester intésére elhallgatott a zenekar. Egy kigyóbűvülő nő perdült a terem közepére, és társa sípjának éles hangjára tekergetni kezdte magát a hüllőket. Néhány érzékenyebb nővédg nem bírta nézni és elájult. Tekintettel rájuk, a műsorszám idő előtt véget ért. Az udvarmester most Ben Zorxi felé nézett, és bejelentette a közönségnek:

– És most meghallgathatjuk Ben Zorxi messi földön híres dalait az elmúlt idők dicsőségéről!

A dálnok egyenesen a trónhoz lépdelt – a trón mögött álló testőrök keze megfeszült kardjukon -, és meghajolt. A hallgatóság többi része szemlátomást nem érdekelt. Komoly, méltóságteljes viselkedése ellentétben állt mulatságos kinézetével.

Énekhangja lágy és annyira nőies volt, hogy az inkább heréltre vagy gyerekre vallott, mint felnőtt férfira. A dallam, ami lantjáról felzengett, ősbib volt, mint bármilyen palotában, s nem élt már ember, aki a nyelvet, amelyen a dal szövegét írták, anyanyelvének mondta volna. Deneb szögletes, kifejezéstelen ábrázatán némi unalmon kívül nem látszott semmi, de Volk ráncos, törődött arca egy pillanatra kisimult, szürke, megtört fényű szeme ragyogással telt meg. Egyetlen másodpercig tartott mindössze a változás, és a dálnokon kívül, aki egyenest az idősebb király szemébe nézve énekel, senki sem vehette észre.

A dal véget ért, és a bárd az udvarmester intésére meg sem várva kivonult a teremből. Az udvaroncok annyira a zene hatása alá kerültek, hogy tapsról is elfelejtkeztek, némán bámultak a lantos után.

Ben Zorxit a szobájába kísérték a testőrök, s az ajtó bezárult mögötte. A férfi leült az ágyára, és ivott egy pohár vizet. Hátizsákjából könyvet vett elő és olvasni kezdte. A város órája a fél tízet is elütötte már, amikor kinyílt egy apró rejtékajtó, s Volk Mahiore lépett be rajta. Az énekes becsukta könyvét, és a királyhoz fordult:

– Manapság ilyen hamar véget érnek az udvari mulatságok?

– A bál még folyik, de a magamfajta vén csontnak már megbocsájtják, ha hamarabb nyugovóra tér. Deneb úgyis ott maradt.

– Ó persze. Denebről el is feledkeztem.

Az öregember kutatóan nézett a bohócarcba, de az csúfondáros ártatlansággal tekintett rá vissza.

– Nem hiszem, hogy bármiről el tudnál feledkezni. A Mahiorék ősi himnuszára is emlékeztek. Szerencse, hogy Denebet soha senki sem tanította meg rá. Kínos lett volna, ha felismer. És most gyere utánam.

Visszalépett a titkos ajtó mögé, a dálnok pedig követte. Kanyargós folyosón mentek egy darabig, majd Volk magánlakosztályában bukkantak ki.

– Azt hittem, már sohasem látlak.

– Miért, most látsz? – kérdezte az énekes.

– Ez a maskara! Enélkül nem mertél idejönni?

– Nem tetszik? A világhíres Ben Zorxi legnagyobb sajnálatomra elakadt az egyik útszéli fogadóban, gondoltam, pótolom a műsorát. Egyébként pedig semmi kedvem nem volt, hogy hallgassam a kikit-kifent libák pletykálkodásait. Rádásul Deneb sem úszott volna örömmámorban látomra. – A férfi lassan átalakult. Színes ruhái semmivé lettek, termete kisebb, haja dúsabb, sötétebb lett, arca pedig szép lassan felöltötte Drast vonásait.

– A helyedben elcsapnám a papjaidat. A kapuban megvizsgálta az egyikük és megállapította, hogy semmi mágius nincs rajtam. Egy egyszerű mágielfedő varázslat, és máris tehetetlenek. Igaz, én nem lehetek a te helyeden, elnézést, helyedben – nézett a nő kihívóan Volkra.

– Sosem fogod nekem megbocsátani, hogy nem téged választottalak társkirálynak és egyben utódomnak. Pedig elhiheted, jó okom volt rá – fordult el Drasttól a király.

A varázsló tisztában volt vele, hogy nem így kellene viselkednie. Bocsánatért kellene esedeznie és megalázkodva kérni, hogy visszakaphassa rangját.. És mégis képtelen volt visszafojtani indulatát.

– Igen, tudom. Négy évvel ezelőtt állandóan azt hajtogattad, nem állnám ki a Próbát, nem állnám ki a Próbát. Miközben még azt sem árultad el, tulajdonképpen mi az.

– Elmondtam, hogy a törvényeink szerint...

– A törvényeink szerint minden trónörökösnek át kell esnie a Próbán. Hogy lehettél olyan biztos benne, hogy nekem nem, de a fefejú, halvérű Denebnek, aki csak egy távoli mellékágából származik a Mahioréknak, neki sikerül?!

– Én tudom, mi a Próba! – csattant fel az öregember.

– Akkor meséld el nekem!

– Ha akarnám, se tudnám. A Próba után gát keletkezik itt belül – kopogtatta meg a homlokát Volk.

– Most már engem is kezd érdekelni a dolog. Ki akarom próbálni!

A férfi elsápadt, és tagadóan intett a fejével.

– Ne, ne! Megfogod bänni!

Drast gúnyosan elmosolyodott.

– „És annak a Mahiorénak, aki örökölni kívánja az ország trónját le kell tennie a Próbát. És annak a Mahiorénak, aki örökíteni kívánja az ország trónját, meg kell adni a lehetőséget az összes jelentkezőnek, és közülük a vér szerint legközelebbit kell választania.” – citálta a törvény szövegét Drast. – Én annak idején tiszteltem választásodat, és nem akartam a trónt. De most már kíváncsivá tettel. Nos, halljuk! Az uralkodó mintha éveket öregedett volna, háta meggörnyedt.

– Minden Mahiorénak ott rejtőzik az agyában. Elég, ha összpontosítasz.

Drast alig kezdett koncentrálni, máris szédült. Szeme előtt hirtelen képek kezdtek peregni. Csak néhányat tudott elkapni a viharos gyorsasággal változó emlékképek közül. Látta önmagát nyolcévesen almát lopni, tízévesen, amikor megszökött az egyik hivatalos ünnepélyről, hogy lovagolhasson. Még nem volt tizenegy éves, amikor ellopta Kurtan egyik könyvét, pusztán azért, mert a mágus azt mondta, még nem értené meg. Látta a tüzet, amit ugyanebből a könyvből rakott, amikor rájött, hogy tanítómesterének igaza volt. Sok-sok eset pergett le előtte, amikor megszegte, figyelmen kívül hagyta a szabályokat. Az utolsó előtti kép Deneb lángoló istállója volt, az utolsó pedig önmaga, ahogy átlépi Mahiorana határát. A Próba végétért és a varázslónő fejében ott visszhangzott a válasz: uralkodásra nem alkalmas.

Drast lassan magához tért, elgondolkozva bámult maga elé.

– Nem értem, apám. Azt akarod mondani, hogy régi, gyerekkori csínyeim miatt fosztattam meg az utódlástól?

– Ez nem ilyen egyszerű. Helyone. A Próba azt mutatja meg, hogy képtelen vagy engedelmesskedni. Számodra a törvények csak azért léteznek, hogy legyen mit megszegni. Ilyen ember pedig nem kerülhet Mahiorana trónjára. És most menned kell.

– De...

– Az előbb te idézted a törvénykönyvet, most én teszem ezt egy titkos cikkelyével. „Mindenkít, akit a Próba elutasít, azonnal száműzni kell Mahioranából.”

– És egy ostoba törvény miatt újra elveszítenéd a lányod? – kérdezte keserűen Drast. – Azt sem értem, miért hozták ezt a rendeletet az őseink. Egyetlen szavadba kerülne csupán, és...

– A törvény az törvény, még az én számomra is. Ha egyet megszegnénk, hamarosan egyiket sem tartanánk be. Ez pedig az ország pusztulásához vezetne. Sajnálom.

A varázslónő mintha még mondani akart volna valamit, de aztán csak legyintett. Hátat fordított a királynak, és kinyitotta a retekajtót. Apja hangja egy pillanatra megállította.

– Annyit azért még elmondhatnál, most mi vagy.

Drast Volk szemébe nézett és csak két szót mondott:

– Szabad varázsló.

Apja szomorú arcán látszott, ez pontosan eleendő információ a számára. A szabad mágusok nem léptek be varázslórendbe, igaz egyik sem fogadta volna be őket, mert nem ismertek sem istent, sem törvényt maguk fölött, az akarat szabad-

ságát hirdették. Örök háborúság dúlt a szabad varázslók és a valamely rendbe tartozók között. Legtöbbször az előbbieket húzták a rövidebbet.

Volk Mahiore és Helyone Mahiore soha többé egy szót sem váltottak egymással. Ben Zorxi másnap elhagyta Mahioranát.

Drast ismét ott állt Kurtan vára közelében. Most nem csodálta meg a gyönyörű környezetet, fontosabb dolga akadt. Az erődítményre összpontosított, és keresgélni kezdte, hol van a védőberendezés. Megkönnyebbülten felsóhajtott, amikor felfedezte, hogy az építményből áradó mágia túl erős ahhoz, hogy le lehessen árnyékolni. Intenzitás és fajta alapján szortírozta a varázskavalkádót, míg rá nem lelt valamire, ami sugárzása alapján akár a védelmi kupolát is okozhatta. Többszöri próbálkozás után sikerült csak semlegesítenie. Rögtön ezután teleportált: tudta, a tárgy perceként belül újra működni kezd. Nem akart időt vesztesíteni, hát egyből Kurtanhoz irányította magát. A mágus dolgozószobájában, egy mély karosszékekben ült, előtte egy férfi, Kim Dzsong hullája feküdt. A máguson nem voltak sebek, de nagyon kimerültnek látszott. Drast fején átsuhant, most könnyű lenne végezni vele. De bár nem bánta volna régi tanítómestere halálát, most nem ezért volt itt.

– Hát téged meg mi szél fújtt újra erre? – Kurtan erősen lihegett beszéd közben.

– Úgy látom, időnként mások is meglátogatnak. – bökte meg cipője orrával Drast a hullát.

– Őt küldtem el a te kedvenc lovagodhoz. Azt mondtam neki, vegye fel a te alakodat, és szédítse meg az előkelő származásoddal. Azt hiszem ez maradéktalanul sikerült. Vagy mégis akadt valami probléma? – a férfi szemtelenül vigyorgott.



– Miért éppen így csináltad? Tudtad, hogy minden kapcsolatot megszakítottam Mahioranával!

Kurtan hanyagul megvakarta enyhén borostás állát.

– Ez volt a legegyszerűbb. Tudod, egy lovag agyát nem olyan könnyű ellenőrizni alá venni – felelte kioktatóan.

– Nem hiszem el. Nem hiszem el, hogy nem találjal valami más módot! A férfi egészen előrehajolt, arcáról eltűnt a fáradtság, harag váltotta fel.

– És ha direkt intéztem így? Ha azt akartam, hogy elmenj apádhoz, megalázkodj előtte és bocsánatáért esdekelj? Ha azt akartam, hogy Deneb megvetően végigmérjen, aztán kijelentse, hajlandó viszszafogadni a hitvány kis tikezőlő lányt, amennyiben nyilvánosan megköveti? Ha azt akartam, hogy megalázzanak? – Kurtan hangja elfulladt.

– De hát miért? – kérdezte Drast értetlenül.

– Emlékszel, mielőtt apád kizárt az utódlásból, kettesben sétáltunk a Jengan partján. Teljesen szabályosan és hivatalosan megkértem a kezéd. Legalább annyira szerettem karcsú, törékeny testedet, mint az eszedet, ami úgy szívta be a tudást, mint vizet a szponge. Szinte életed első pillanatától ismerlek, s mindig is úgy éreztem, nekem rendeltetél. És te! Úgy néztél rám, mint egy idegenre. És úgy utasítottál vissza, mintha nem az életemet, hanem egy pohár vizet ajánlottam volna fel! Még most is fülemben csengenek szavaid: „Nem, köszönöm” – mondtad és máris valami másról, jól emlékszem, arról beszéltél, miként lehet elkerülni a láthatatlanság felfedését. És ez még nem volt elég! Amikor végre valaki sebet ejtett sziklakemény szíveden, hozzám, pont hozzám jöttél, hogy segítsek begyógyítani! Meg tudtalak volna ölni! De aztán úgy gondoltam, ez nagyobb elégtétel lesz. – a férfi beszéde során egyre előrébb hajolt, arca eltorzult, ajkáról szavaival együtt nyál fröcsögött. Az utolsó mondat után fáradtan visszadől.

Drast zavarodottan állt. Ő jött ide vádolni, s most mégis bűnösnek érezte magát.

– Én azt hittem, biztos voltam benne, hogy elég tapintatos vagyok. Azért tértem más témára, hogy kevésbé fájjon – suttogta sután.

– Most már úgyis mindegy, nem sikerült a tervem. Túl hideg és büszke vagy ahhoz, hogy megtegy, ami a boldogságodhoz kell.

A nő lehajtotta a fejét.

– Megtettem.

Kurtan összehúzta a szemöldökét.

– Nem értem. Ha minden sikerült, miért vagy itt?

– Elszúrtam. Bizonyos értelemben valóban túl büszke voltam. Le akartam tenni a Próbát, s mivel nem feleltem meg, soha többé nem térhetek vissza Mahioranába.

Mindketten hallgattak egy darabig.

– És most mit akarsz tőlem?

– Felejtesd el vele. Semmire se emlékezzon ezekből a napokból, ami velem kapcsolatos. Biztos vagyok benne, hogy meg tudod csinálni!

– Egy lovaggal? A legnagyobb mágiát kellene alkalmaznom, s nincs kedvem vállalni az öregedés kockázatát.

– Tartozol nekem ennyivel! – sikoltotta a nő.

Drast és Kurtan farkasszemet néztek.

– Rendben van – sóhajtott a férfi –, de nem akarok többé látni. Terhes számomra a jelenléted.

Kurtan valamért nagyon mulatságosnak találta az utolsó mondatát, és felkacagott. Hangját Drast még akkor is hallotta, amikor már kívül járt a palotán.

Sokáig tartott, míg Drast megértette ezt a gúnyos nevetést. Majdnem három hétre.

Brian MacAllister.

Halál a májra! Ezzel a köszönéssel jelzem Balogh Gábornak, hogy ismét én boldogítom az olvasókat. A többieknek egyszerűen csak sziasztok, vagy halihó.

Már többen kérdezték, hogy milyen medve vagyok: most nyaralás után én azt mondanám, hogy leginkább barnamedvének látszom. Attól tartok, hogyha télen nem járok majd szoláriumba, akkor a medvetörténelemben példátlan módon jegesmedvévé fogok változni.

KLUB

Tisztelt klubalakítók! Többen kérték, hogy ne csak a helyet és időpontot közöljétek, hanem azt is, hogy mit lehet játszani a klubotokban.

Világok Vándorai Fantasy és Sci-fi Szerepjáték Klub

Nagybaracscai Művelődési Ház
6527 Nagybaracska, Szabadság tér 23.
Tel: 79/361-615 Hegedűs Gábor
Játékok: MERP, M.A.G.U.S., Star Wars
Idő: Ez kimaradt a levélből. Semmi sem lehet tökéletes.

Érűstcsillag Szerepjáték Klub

6400 Kiskunhalas, Kmeth Sándor u. 7.

Awatars Fantasy és Szerepjáték Klub

5742 Elek, Gyulai út 47.
Telefon: 66/370-163 (Zsóri Tibor)
Idő: minden szombaton 13-19 óráig.

Végül egy felhívás:

RPG-klubot szerveznék Óbudán, 18 éven felülieknek, tapasztalt, vérbeli szerepjátékosoknak. Ha érdekel, írd az alábbi címre:

Kollega T. Attila, 1036 Budapest, Kiskorona u. 18.

LEVELEK

Miután az összes önjelölt pótmacit sikerült elzavarnom a levélkupaától (egy nagyobb vastárgy intenzív suhogtatásával, és erőteljes szóbeli figyelmeztetésekkel), átrágtam magam a kisebb hegyen. Azt szerencsére hamar megállapítottam, hogy a jószágos pótmacik bekeverték a már megválasztott leveleket a frissen érkezettek közé. Hál' Istennek a leveleket nem keverték hamuval, így csak egy egészen picit hasonlítottam Hamupipókéhez a válogatás közben. (Neki egy picit nagyobb az orra, és sörhása is van.) A gondos válogatásnak köszönhető, hogy a mostani levóvat nem az előző kettő remix verziója.

Majdnem mindegyik levél foglalkozott a hadtörténezsnek által csak RBH-nak rövidített „háborúval”. Köszönjük a véleményeket, de fogadalmunk értelmében ezeket nem közölhetjük.

Érkezett jópár reagálás Gergő Earthdawn-felhívására is. Nem készítettem pontos statisztikát, de az érdeklődők K.O.-val ütök az ellenzőket.

Legelőször is szeretném megköszönni leghűségesebb levelezőnknek, Ifj. Micsinai Györgynek, hogy a kánikulában sem feledkezett meg rólam. Külön köszönet a nászajándékként küldött két doboz sörért. (Itt szeretném felhívni minden későn értesült olvasónk figyelmét, hogy nászajándékot küldeni még ennyi idő múlva sem ciki.) Köszö a Balatonról küldött lapot is.

Néhány részlet Szántó Gergely budapesti olvasónk leveléből.*Viszont alatta a szerepjátékról című rovat már kezd kissé unalmassá válni, mikor már harmadszor olvasom. Remélem a következőben kitalál-*

tok valami újat, vagy meg is szüntetitek... A rejtvény: igaz, még egyet sem küldtem be, de régen mindig megfejtettem őket. Viszont ezek a keresztrejtvények nem tetszenek. Ez szerintem egy cselofogás. A nagymamákat is be akarjátok fogni szerepjátékozni?...

Ja igen, a levelezés: Már majd' azon voltam, hogy küldök Macinak egy karton sört, de elment valahova. Na mindegy, majd bepótolom. (Már megjöttem, és mint fentebb is láhattad, volt aki nemcsak gondolkozott, hanem cselekedett is – Maci)

Remélem a játékleírásokat nem hagyjátok abba, és az augusztusi Bíborholdból is csak véletlenül maradt ki... Most is küldök válaszorítéteket, ha nem a lapban, legalább abban válaszoljatok."

Kedves Gergő! A válaszorítéteken levő bélyeg megtetszett a szerkesztőség egy filatelista tagjának, ezért inkább az újságban válaszolok. Leveledet rendszertanilag a rovatonként kritizálok családjába lehetne sorolni. A megfejtések után ebből a típusból érkezik a legtöbb. A te leveledből főleg azokat a részeket változtattam ki, amivel többen is foglalkoznak. A szerepjátékokról szóló alapfokú leírás nem arra szolgál, hogy a törzsolvasókat év végén kikérdezzük belőle, hanem azoknak az új olvasóknak, akik most látnak először szerepjátékújságot. Ilyenek remélhetőleg a jövőben is akadnak, ezért szerintem kár lenne likvidálni azt a pár bekezdést. A lap másik neuralgikus pontja a rejtvény. Az első rejtvény megjelenése óta jönnek az olyan levelek, hogy most túl könnyű vagy nehéz, és egyébként is a másik fajta jobb volt. Ezt a problémát legfeljebb csak egy rejtvény melléklettel tudnánk megoldani, de az meg nem biztos, hogy siker aratna.

„D&D-sek, írjatok! Szeretném megszámolni, hányan vagyunk. Egyben infóközpontot is létesítenék. Írd meg karaktered szintjét, címed + (ha van) telefonszámod. Nálam érdeklődhetsz, majd városodbeli „rokon lelkek” után. Tóth András 1098 Bp. Pöttyös u. 3.”

E népszámlálás eredményére én is kíváncsi vagyok. Néhány hónap múlva írhatnám, hogy hányan jelentkeztek. Sajnos nem derül ki a szövegből, hogy szigorúan csak a D&D-seket gyűjtöd, vagy AD&D-rajongók is jelentkezhetnek.

„Elnézést kérek, hogy ilyesmivel zavarlak, de örülnek ha segítenél. Úgy hallottam, hogy Shadowrun szabálykönyv kb. 2400 Ft-ba kerül, és én nem szeretnék ennyi pénzt hiába kiadni. Mivel sehol sem jutottam Shadowrun leírásához, ezért ti vagytok az egyetlen reményeségem. Merkei Zoltán” Mint egyetlen reményeség, utána néztem, hogy milyen Shadowrun leírások jelentek meg a Bíborholdban. Nos a 93/10-es számban volt egy általános leírás a játékról, a 94/3-ban pedig a Shadowrun fegyvereiről. A 93/5 és 93/8 számban pedig két kiegészítő jelent meg Árnýék-Magyarország címmel. Remélem, segítettem minden érdeklődőnek. A Holdbázisban egyébként 2250 Ft a szabálykönyv.

A következő levelet ugyan nem kaptam meg, de az aláíróját biztos rá tudnám venni megírására: „*Vasalt Bunkók! Tapossátok a quwargokat! Kőfejtő Beldor.*”

HUMOR

A következő poént a Sárkányszív Roham 2-n kirkott firkálóhelyen láttam. (A Ghalla Newsban már megjelent, de talán nem mindenki olvasta még.)

Szerepjátékot játszik az angol, a német, és a magyar.

Angol: – Is your sword magical?

Német: – Ja, Vorpál.

Magyar: – Jávor Pál???

IRODALMI ALROVAT

Szabó István egy novellával és egy verssel örvendeztetett (terhelt) meg minket. A hely (illetve hiánya) miatt itt a vers következik.

A Halál

*Ha itt az idő mindenkiért eljön a halál
De csak akkor ha az időnk lejár
Aki fél a haláltól, annak hosszú halála lesz
Aki bátor azért később jön az EXPRES*

*Én nem várom a halált, de nem félek tőle
– Lehet, hogy azért mert nem vágyom kerülőre –
Éljen mindenki ameddig lehet,
És senki ne dobja el az életet.*

*Nem lehet földadni soha, meg kell nyerni a csatát.
Nem mondhatod – indulok – kalap, kabát –
Legalább a csatát meg kell nyerni
A háborút úgyis a halál nyeri!*

*Ne félj a haláltól, mert nem szabad!
Úgyis pórul jár aki elszalad!
Végül úgy is eljön a halál!
És ha eljön, kaszál!*

VITA

Arnó egy újabb levéllel tisztelt meg minket. Most a tápvita egy korábbi leveléhez szól hozzám.

„Néhány gondolat Stöcker Gábor leveléhez. Azt írtad, ha AD&D-ben egy karakter tulajdonságai 90 fölött vannak, akkor az tápos. Szerintem ez nagyon gyenge kifejezés. Ha 90 fölött vannak az értékei, akkor az azt jelenti, hogy van négy 17-es értéke, és két 18-as. Félis-ten... Szerintem ha egy karakter tulajdonságainak összege 80 fölött van akkor tápos...” Anélkül, hogy vitába szállnék ezekkel az értékekkel, szeretném megjegyezni, hogy $4 \times 17 + 2 \times 18 = 104$, ami biztos több mint 90, de ebből nem következik, hogy a 90-es összeget csak ennyire magas tulajdonságokból lehet összehozni.

Csapó András (Daoc Selvreth) tápolási véleménye. (Remélem jól párosítottam a levelet a borítékhoz, mert van egy kis kupi az asztalon.)

„Általában minden mesélő (főleg a kezdők) abba a hibába esik, hogy túldíjazza a partit. Elkezdik osztogatni a plusszos cuccokat, illetve az aranyat zsákszámra, s később nincs megállás. Ebbe a hibába én is beleestem, de lehet segíteni rajta. ... Az egész azzal kezdődött, hogy kiosztottam egy pár olyan cuccot, amit nem lett volna szabad, és hagytam, hogy egy rakás pénzhez jussanak. ... Nem sokkal szintlépés előtt találkoztak egy öregemberrel, akiről nem tudták, hogy ki, de megbíztak benne. Az öreg pár feladatot adott nekik, különféle dolgokat tanított nekik, és teljesen a bizalmukba férközött. Amikor a következő küldetésbe indultak, a pénzüket, és jó pár cuccot az öregnél hagytak, mondván nehogy a városban elrabolják. A városban aztán furcsa dolgokat tudtak meg az öregről és az elvégzett feladatokról. Rohantak vissza a házhoz, de a helyén csak egy leégett romot találtak, és néhány szét-szórt aranyat. Az öregot később hiába keresték, nem találták meg, egy csomó pénzt és cuccot veszítettek.”

A tápolás mellett egy újabb témalehetőség: mit csináljunk a sértődős, tudáلكos, agresszív, nehezen kezelhető, esetleg zárkózott játékosokkal?

Ezennel a levelezési rovatot berekesztem.

(Az igazí) Maci

Pszionika és familiárisok

Minden kalandozó látott már famulusával utazó varázslót, és többé-kevésbé tisztában is van a famulusok által kapott előnyökkel és hátrányokkal.

Kevesek által ismert azonban az a tény, hogy nagy hatalmú (legalább 10. szintű) varázslóknak esélyük van arra, hogy speciális famulust idézzenek meg (1% szintenként). Ilyen speciális famulusok például a pszeudosárkány (*pseudodragon*), a fiatal tündesárkány (*faerie dragon, young*), a korcseber (*mongrelman*), as a különböző manófélek (*brownie, pixie, sprite/atomie, jermaine, imp, quasit*). A speciális famulus jelleme mindig megegyezik a máguséval. Előnyként a következők jelentkezhetnek: a varázsló megkapja famulusa mágiaellenállását (ha van neki), a mester úgy varázsolhat, mintha magasabb szintű lenne (azonban permanensen osztály/oka/t veszít a famulus halálakor).

Minden bizonnyal sok varázstudó figyelt fel arra a tényre, hogy a korábban feltételezettekkel szemben sokkal többféle lény lehet famulus. Nem igazán meglepő, hogy a varázslók új és új lények társaságát keresik, mivel a tudásvágy igen gyakori tulajdonsága a mágia használóinak. Az igazi furcsaságot a humanoid mágusok vérszomjas, a mélysötét varázslók ravasz, és a tengeri mágiatudók kopoltyús famulusai jelentették egészen a közelmúltig, amikor Liana Lertener a pszionikus tehetséggel rendelkező cigány-bárd (*gypsy-bard*) egy Waterdeep városbeli bölcs segítségével kikutatta, majd kipróbálta a legújabb, és minden bizonnyal legszokatlanabb famulust, a pszionikus erővel rendelkező agyvakondot.

Agyvakond (Brain Mole)

Ez a föld alatt élő vakondokra megszólalásig hasonlító lény minden éghajlaton előfordul. Bár fizikai tulajdonságai teljesen jelentéktelenek (méret: apró (3" hosszú); INT:1; AC:9; mozgás:1, 3(ásás); HP:1; nem rendelkezik fizikai támadással), pszionikus tulajdonságai igen veszélyessé teszik. Az agyvakond pszionikus energiával táplálkozik, kárt okozva a pszionikus karakterekben és szörnyekben.

Pszionikus képességek:

- 6.szint; 2 diszciplína, 2 tudomány, 4 devóció; képességaktiválás (Score):12; PSP:100.

- Telepátia -tudományok: Elmekapcsolat (*Mindlink*), Elmetörlés (*Mindwipe*); -devóciók: Kontaktus (*Contact*), Elmeszúrás (*Mind Thrust*).

- Metapszionika -devóciók: Pszihé szívás (*Psychic Drain*). Pszionika érzékelése (*Psychic Sense*), e két utóbbi pszionikus pontok felhasználása nélkül működik.

Az agyvakond a következőképpen támad: pszionika érzékeléssel (mindig aktív, 200 yard hatótávolság) megtalálja a közelben tartózkodó pszionikusokat, és vad tehetségeket (*wild talent*). Ezután (általában a föld alatt) megközelíti az áldozatot, és ha a leendő áldozat pszionikát használ, akkor támad. Ha az áldozat vad tehetség, akkor 30 láb távolságról Elmetörlést alkalmaz, ha pszionikus (vagy pszionikus szörny), akkor 30 yard távolságról Pszihé szívást (furcsa módon ehhez nincs szüksége arra, hogy az áldozat aludjon, vagy transzban legyen). Az agyvakondnak hetente egyszer kell táplálkoznia, és nem szükséges túlzott mennyiségű pszionikus energiát elszívnia. (Pontos információ az agyvakondról a 'Psionic Handbook'-ban található.)

Az agyvakond, mint varázsló famulus

A varázslómágia ismeretével és pszionikus erővel rendelkező kalandozóknak esélye van arra, hogy a Famulus keresése (*Find Familiar*) varázslat segítségével agyvakondot idézzenek meg (az esély 1%/ismert tudomány)

Az agyvakondnak, mint speciális famulusnak előnyei és hátrányai is vannak.

Előnyök:

- A vakond életerőpontja eggyel Önő a pszionikus minden 12 pszionikus pontjéért.

- Folyamatos, távolság megkötés nélküli telepikus kapcsolat alakul ki a mester és a famulus között, ha a mester ismeri a telepikus diszciplínát (ha nem ismeri, akkor a kapcsolat empátiás). A parancsoknál mindig figyelembe kell venni a lény intelligenciáját. Az agyvakond természetesen azonnal értesíti gazdáját, ha pszionikus energiát érzékel.

- Az agyvakond intelligenciája megnő a telepikus kapcsolat hatására. Vad tehetségeknél az intelligencia 2 lesz, míg pszionikusoknál 2+az ismert diszciplínák száma.

- A famulus megkapja a szokásos védelmet a speciális támadások ellen (fizikai kapcsolat esetén, ha a varázsló megdobja mentődobását semmit, ha elrontja, akkor felet sebződik).

Hátrányok:

- Az agyvakond érzékszervei nem olyan tökéletesek, mint a többi famulusé, így nem jár a szokásos kezdeményezés bónusz.

- A vakond tulajdonképpen gazdájából táplálkozik, aminek ugyan semmilyen romboló hatása nincs, de ennek ellenére problémát okozhat új pszionikus erők bekapcsolásánál. Eszerint új erők aktiválásánál 1% az esély arra, hogy az agyvakond elszívja a pszionikus pontokat, és a kívánt hatás nem jön létre.

Egyéb megjegyzések:

- Az agyvakond és a pszionikus nem használhatják egymás pszionikus pontjait.

- A vakond, mint varázsló-famulus igazán a vad tehetségeknek lehet kedvező. Az igazi pszionikusok a lényt sokkal kedvezőbben használhatják fel pszionikus famulusként.

A pszionikusok famulusai

A mágikus famulusokkal kapcsolatos újabb felfedezések után most a pszionikus karakterek lehetőségeit szeretném bemutatni famulus szerzésére.

A kipróbált metódus a következő (bár lehet, hogy eredeti pszionikus tudományok és devóciók is hasonló hatást érhetnek el):

- A pszionikus pihenéssel visszaszerzi összes pszionikus energiáját.

- Meditálva, egy helyben maradván tölt egy órát.

- Használja és 6 körig fenntartja a Vonzás (*Attraction*) devóciót ezzel felkeltve a területen tartózkodó famulusnak alkalmas lények figyelmét. Megjegyzendő, hogy erre a hívásra csak olyan lények válaszolnak, amelyek varázslófamulusok is lehetnének (a pszionikusnak szintenként 1% esélye van, hogy agyvakond érkezik).

- A Vonzás használata után felkészül a Pszichikus műtét (*Psychic Surgery*) használatára, majd a lényvel permanens Elmekapcsolatot (*Mindlink*) terem. Ettől a pillanattól kezdve a lény pszionikus famulusává válik.

Előnyök:

- A famulus életerőpontja eggyel nő a pszionikus minden 12 pszionikus pontjéért.

- A mester és famulusa között permanens Elmekapcsolat alakul ki, melyet csak valamelyikük halála szüntethet meg.

- A kapcsolat hatására a famulus intelligenciája megnő (1 + az ismert tudományok száma).

- A mester +1 kezdeményezés bónuszt kap a famulus érzékszerveinek tökéletessége miatt.

- A famulus megkapja a szokásos védelmet a speciális támadások ellen (fizikai kapcsolat esetén, ha a varázsló megdobja mentődobását, semmit, ha elrontja, akkor felet sebződik).

- A telepikus védekező módok a famulust is védik (ehhez nincs szükség testi érintkezésre).

- Szintlépéskor a pszionikus valamelyik általa ismert diszciplínából megtaníthat egy általa ismert tudományt, vagy devóciót a famulusnak (kivétel a metapszionika, amelyből a famulus semmit sem tanulhat meg). A famulus egy diszciplínából csak egy erőt ismerhet és ezt a későbbiekben nem lehet

megváltoztatni. A famulus a mester pszionikus pontjait használja. Természetesen csak olyan erő tanítható meg, amelyet a pszionikus maga is ismer.

– A pszionikus képessé válik arra, hogy famulusán egy speciális devóciót használjon. Ez a devóció a Kapcsolat (*Link*), mely a Látványkapcsolat (*Sight Link*), a Hangkapcsolat (*Sound Link*), és az Ízkapcsolat (*Taste Link*) kombinációja, mely a Látványkapcsolat statisztikáival rendelkezik. Ehhez természetesen a devóciók ismerete szükséges, bár a háromból kettő ismerete esetén azok is kombinálhatók.

Hátrányok:

– A Vonzás, a Pszichikai műtét, és az Elmekapcsolat ismerete nélkül nem lehet famulust találni.

– Ha a mester, vagy a famulus meghal, a másíknak Testi Sokkot kell dobni.

Az agyvakond, mint pszionikus famulus

Előnyök:

– Az agyvakond megkapja a pszionikus famulusok összes előnyét, a kezdeményezés bonuszt leszámítva. Különbség viszont, hogy a megtanult erőket a vakond a saját pszionikus erejéből használja (a képességaktiválási szintből azt használja, amely kettőjük közül a kedvezőbb).

– Az agyvakond pszionika érzékelése esetén azonnal értesíti mesterét.

– A vakond képes arra, hogy a pszionikussal egyidejűleg mentális harcot vívjon. Ezáltal a pszionikus mintegy megduplázza erejét. Ez a képesség kockázattal is jár, mivel ilyen esetben a famulus is támadhatóvá válik (ha nem ismer védekező módot, akkor teljesen védtelen).

Hátrányok:

– Az előző két részben felsorolt összes hátrány.

Színváltó gyík (Critic)

Ez a kevésbé ismert faj Athas-on él. Bár testi adottságai nem igazán figyelemreméltóak (méret: apró /12-17" hosszú, 2-5 font súlyú; INT:1; AC:5; mozgás:12; HD:1+1; THACO:19; támadás#:1; sebzés:1hp), de pszionikus képességei miatt igen nagy becsben tartják. Ezek a sokszínű finyes-foltos gyíkok sokak szerint a legszebb hullókok világukban. Minden évben levedlik foltos bőrüket és újat, más színűt növesztenek.

A kis lények fajtársaikkal egyszerű testbeszéd útján érintkeznek, a mágikus kapcsolatteremtésre (pl. Nyelvek értése) általában idegesen reagálnak. Ez a paranoid viselkedés összhangban áll a gyíkok veszélyérzékelő képességével.

Pszionikus képességek:

– 2. szint; 1 diszciplína, 1 tudomány, 3 devóció; Képességaktiválás: 10; PSP:25.

– Tisztánlátás (*Clairsentience*) -tudomány; Megsejtés (*Precognition*); -devóciók: Veszély érzékelése (*Danger Sense*), Méreg érzékelése (*Poison Sense*), Lelkek érzékelése (*Spirit Sense*).

A vadon élő színváltó gyíkok általában rovarokkal és kisebb rágcsálókkal táplálkoznak. Nagy mozgékonyáguk ellenére igen lusták, így szívesen veszik, ha emberek látják el őket. Nagyjából egyhetes idő alatt tudnak hozzászokni ahhoz, hogy az emberek társaságát elviseljük. Az élelemért cserébe veszély esetén figyelmeztetik gondozóikat. Fontos megjegyezni, hogy ha akarataik ellenére tartják fogságban ezeket a gyíkokat (megláncolva vagy ketrecben), akkor folyamatosan veszélyt jeleznek. Jellemző még az is, hogy a színváltók inkább a helyhez, mint gazdáikhoz hűségesekek. (A fentieknél bővebb információt a *Monstrous Compendium Dark Sun* kötetében találhatunk a színváltó gyíkokról.)

A színváltó gyík, mint pszionikus famulus

A színváltó gyíknak famulusként való alkalmazása logikusnak tűnhet, hiszen a veszélyt érzékelő kis állat nagy segítségére lehet a kalandozó pszionicistának.

A gyíkból csak úgy válhat famulus, ha a leendő mesterrel legalább egy héttig egy fedél alatt tartózkodik és így kapcsolat alakul ki közöttük.

Mivel a gyík nem szereti helyét változtatni, szükségünk van a leendő famulus megtévesztésére, hogy azt hihesse, kedvelt területén tartózkodik. Ezért, miután a színváltó gyíkból a korábbi fejezetben említett módon pszionikus famulus válik, egy újabb devóció permanenssé tételére van szükség. Pszichikai műtéttel a Hibás érzékelést (*False Sensory Input*) kell alkalmazni a famuluson, mely ezután azt fogja hinni, hogy megszokott területén tartózkodik.

A pszionicista és a famulus közti mentális kapcsolat lehetővé teszi azt, hogy a gyík ne szenvedjen károsodást amiatt, hogy más módon területen tartózkodik, mint amit érzékel (a színváltó a valós környezete mellett érzékelni fogja régi helyének egyes elemeit).

Előnyök:

– A pszionikus famulusok összes előnye.

– +2 meglepetés bonusz a gyík különleges veszélyérzékelése miatt.

– A mentális kapcsolat miatt a színváltó gyík veszély esetén haladéktalanul értesíteni tudja mesterét.

– A gyík az agyvakondhoz hasonlóan saját pszionikus erejéből használja a megtanult tudományt vagy devóciót (szintén a jobb képességaktiválási szintet használva).

Hátrányok:

– A fentebb említett hátrányok.

– Ha a pszionikus Hibás érzékelés használata nélkül próbálja famulusává tenni a gyíkot, akkor az helyváltoztatáskor elhagyja. Ez utóbbi bizonyos értelemben előnyként is felfogható, hiszen a lény így különösebb hátrány nélkül használható alkalmi famulusként (ekkor, a gyík helyhez való erős kötődése miatt nem jön létre igazi mester-famulus kapcsolat, így a szétválás semmilyen hátránnyal nem jár a pszionicista számára).

Együttműködés a famulussal

(Új metapszionikus tudomány)

Aktivizálás:	Bölcsesség-2
Kezdeti költség:	12
Fenntartási költség:	speciális
Távolság:	0
Felkészülési idő:	2
Hatóterület:	10'
Előkövetelmények:	Kontaktus, 7.szint

Mindenkiben felmerülhet a kérdés, hogy a pszionikus energiával rendelkező mester és famulus miért nem tudja egyesíteni mentális erejét. Erre a célra szolgál ez az új tudomány, az Együttműködés (*Convergence*) módosított, továbbfejlesztett változata.

A tudomány kizárólag a pszionicistán és famulusán működik, lehetővé téve, hogy Pszionikus Pontjaikat (PSP) közösen használják fel. E metapszionika használatakor mindketten képessé válnak arra, hogy a másik által ismert pszionikákat használjanak.

Bár az Együttműködés famulussal tudomány nagyon hasznos, komoly hátulütői is vannak. Mivel a pszionicista számára nagyon fárasztó, hogy egy olyan lényvel kell együttműködni, amely nem képzett pszionicista, a tudomány kezdő költségét (12PSP) újból ki kell fizetni a pszionicista szintjével megegyező számú körönként (új aktivizálási dobásra nincs szükség). A tudomány használatának befejezésekor a Pszionikus Pontokat egyenlően kell elosztani a mester és a famulus között. Lefele kell kerekíteni, és egyik részvevő sem lépheti túl szokásos maximumát (mivel a famulus általában sokkal kevesebb maximális ponttal rendelkezik, a befejezés általában nagy pszionikus energiavesztést jelent).

Aktivizálási szint pontos megdobása – Nem kell fenntartási költséget fizetni.

20 – A mester és famulusa mindketten 3d12 Pszionikus Pontot vesztenek.

A speciális mágikus, és a pszionikus famulusokkal kapcsolatos kutatások igen újak és világról világra haladva kisebb különbségeket rejthetnek. A sötét nap alatt (*Dark Sun*) sok más lény válhat a pszionicisták famulusává, és feltehetően gombamód fog szaporodni az új tudományok és devóciók száma, mellyel a pszionikus famulusok erősíthetőek. Az Elfeledett Birodalomban (*Forgotten Realms*) az itt leírt tudás csak a könyvtárak legmélyén található meg, és komoly summát emészthet fel kikutatása. A gótikus horror. Ravenloft világában pedig a más világbeli kutatások eredményei visszajukra fordulhatnak és megtörténhet, hogy a pszionikus famulusok egyes képességei gyengébben, vagy egyáltalán nem működnek.

Somlai László

ELNÖKVÁLASZTÁS

A nau-tir-i Varázslóköri elnököt választ. Két jelölt van, így a régi szokás kell eljárni: a jelöltek – pár száz orkkal, manóval és néhány trollal – egy elkerített területen megmérkőznek egymással. Aki győz, az lesz a társaság elnöke a következő tíz évben. Ezt a küzdelmet elhíthetik Ti is át, a két jelöltet és azok hadseregeit irányítva.

A játék a mellékelt térképen a mellékelt papírfigurákkal és egy hatoldalú dobókockával játszható. A papírmégyzetek színe a hovatartozást, ábrája pedig a szimbolizált tárgyat/sereget jelzi. Egy „ork” figura pl. 20-30, egy „troll” 5-10 harcost képvisel. Az egyik fél a fehér, a másik a fekete alapszínű sereget irányítja, a szürke – illúzió – figurák kezdéskor nincsenek játékban, ezeket később mindkét fél felhasználhatja. A két hadsereg az alábbi összetételben kezd:

varázsló (1db) ork (10 db) manó (4 db)
troll (2 db)

A küzdelem másik tartozéka a térkép. Ez hatszögekre van felosztva, amiket mezőknek nevezünk. A mezők a mozgás egységei és adják meg a figurák egymástól való távolságát. Nem minden mező ábrázol „mezőt”, vannak dombok és erdők is. Ilyenkor az egész hatszög az adott terepnek számít.

A játékot fordulókra osztjuk, egy fordulón belül pedig fázisokat különböztetünk meg:

I Fehér mozgásfázis

A világos seregeinek mozgatása. Lásd „Mozgás”.

II Fekete távolharcfázis

Sötét – védekezésként – távolharcot bonyolíthat le. Lásd „Harc”.

III Fehér közelharcfázis

Világos közelharcot kezdeményezhet. Lásd „Harc”.

IV Fehér varázslatfázis

Amennyiben a fehér benult seregekkel rendelkezik, azok most újra aktiválódnak. Amennyiben a fehér varázsló nem harcolt ebben a fordulóban, akkor varázslatot kísérhet meg. Lásd „Varázslat”.

V Fekete mozgásfázis

Mint I, csak a sötét fél lép.

VI Fehér távolharcfázis

Mint II, de világos részről.

VII Fekete közelharcfázis

Mint III, most viszont a fekete támad.

VIII Fekete varázslatfázis

IV. fekete megfelelője.

IX Fordulójelzőfázis

A fordulójelzőt a következő négyzetre helyezzzük.

FIGYELEMI

Minden második fordulóban az V.-VIII. fázis megelőzi I.-IV.-et, tehát fekete a fehér előtt lép. (Így a lépések sorrendje így alakul: világos-sötét-sötét-világos-világos...)

Kedzés: A játékosok varázslóikat a saját varázskörükre helyezik – kör szimbólum –, a többi egységet pedig tetszés szerint a varázslótól legfeljebb 4 mezőre. Ez azt jelenti, hogy az elhelyezett egység és a varázskör között legfeljebb három mező lehet (a távolságot a későbbiekben is így definiáljuk). Egy mezőn legfeljebb egy figura állhat. A fordulójelző figurát a térkép mellett található sor első négyzetére helyezzzük, mutatva, hogy az első forduló kezdődik.

A játék célja: Az győz, aki először lép mágusával ellenfele varázskörére. Ha a tizedik forduló végére sincs győztes, akkor döntetlen a végeredmény. Tehát ha va-

laki elveszti varázslóját, még nem vesz automatikusan.

Mozgás: Mozgásfázisában a játékos a sötétség, az a-ura, a tükör illúziókat és benult seregeit kivéve mozgathatja figuráit. A mozgás nem kötelező, ahogy nem kötelező a teljes mozgásérték felhasználása sem. A mozgás végrehajtása: a kiszemelt figura addig léphet – ellenfeles figurától mentes – szomszédos mezőre, majd onnan újabbra, amíg mozgáspontjait fel nem használta. Ezek az értékek: varázsló, manó: 4, ork: 3, troll: 2. Mozgáspont-felhasználás: sima terep: 1 pont/mező, erdő, hegy: 2 pont/mező. A mozgásfázis befejeztével egy mezőn legfeljebb egy harci egység állhat. Sötétség, villám, aura, repülő szőnyeg kivételével az összes figura harci egységnek minősül. A térképet elhagyó figura elvesz, és a játékba vissza nem hozható.

Harc: Támadóként a játékos kétszer vívhat harcot egy fordulóban: a távolharc fázisban aktív manó újászaiával, katapultjával és a villám varázslattal, a közelharc fázisban pedig a katapult és a tükör kivételével az összes aktív harci egységgel. Mind a közelharc, mind a távolharc fázisban minden egység egyszer támadhat.

a, Távolharc: Feltételei: a cél nem lehet hatótávon kívül és a két mező középpontját összekötő egyenes nem haladhat át akadályon. Nincs rá hatással az induló- és a célmező, és nem befolyásolja, ha az egyenes akadálymező határvonalán halad. Akadály: ijáznál sötétség, erdő, hegy és harci egység, katapult esetén sötétség, erdő és hegy, villámnál sötétség. Hegyen álló bármilyen egységet szintén csak a sötétség akadályoz. A manók – akik persze közelharcot is vívhatnak – nyilainak hatósugara 5 mező. Ha a távolharc támadás véghezvihető, ugyanúgy kell megoldani, mint a közelharcot (lásd alább).

b, Közelharc: Közelharcot szomszédos mezőn álló seregek folytathatnak. A támadó fél megnevezi, mely egységei melyik védőt támadják. Ezután sorra dob az egyes küzdelmekre, figyelembe véve az alábbi módosítókat, majd a módosított eredményt összehasonlítja a következő táblázattal:

védő egység:	manó	ork	troll,	varázsló
dobás + módosító:	4,5,6,7	5,6,7	6,7	

A támadásnak fenti eredmény esetén van hatása. Ez esetben a védő sereg megsemmisül, és a térképről el kell távolítani. Módosítók: ha a védő erdőben vagy hegyen van -1, trollok és egyes illúziók támadásban +1-et kapnak.

Varázslat: Ha a mágus az adott fordulóban nem támadott, varázslatot kísérhet meg. Először megnevezi a kérdéses varázslatot, majd kockával dob a sikerre. Ha ez 1 vagy 2, akkor sikertelen volt, és a következő fázis kezdődik. Ha az eredmény **2-nél nagyobb**, akkor a próbálkozás sikerrel járt. Amennyiben illúzió jött létre, az egy a mágussal szomszédos tetszőleges üres mezőn jelenik meg (kivétel: repülő szőnyeg, villám, aura: ezek a varázsló helyén keletkeznek; hasonmás: ez két mező távolságban jelenik meg és a trollok, akik értelemszerűen két mezőn tűnnek föl). Ha üres mező nincs, a varázslat kijátszatlan marad és később újra be lehet hívni a fentiek szerint. Saját illúziókat a játékos bármikor megszüntethet. Az illúziók akkor is azonnal eltűnnek, ha a mágus a játékból kiesik.

Varázslatok: A *-gal jelölt varázslatok a játék során egyszer hívhatók be, az (i)-vel jelöltek pedig illúziók.

Aura *(i): Az aura eltűnik, ha a varázsló az aura mezőről elmozdul. Amíg ott áll, addig a mágust csak 7-es harceredménnyel lehet megsemmisíteni (6-os dobás és +1 módosító), de varázslat dobásaira -1 jár.

Hasonmás *(i): A mágustól két mezőre megjelenik egy másik varázslófigura. A játékos választhat, hogy melyik négyzet legyen az igazi varázsló, és melyik az illúzió hasonmás, majd ezt titkosan feljegyzi magának. Az alapszintől függetlenül bármelyik egység lehet az igazi mágus. Mostantól a varázsló és hasonmása ugyanabba az irányba mozog, de mindig a szigorúbb mozgáskorlátozás érvényes. Ha pl. az egyik figura erdőre lép, a másik sima terepre, az 2 mozgáspontnak számít. Az illúzió nem támadhat, nem varázsolhat, de ugyanúgy védekezik, mint a gazdája. Tükör hatása alatt ellentámad, varázslóként. Amíg az illúzió játékban van, a varázsló nem használhat villámot, repülő szőnyeg és aurát. Ha ezek bármelyikével rendelkezett, az a hasonmás megjelenésekor eltűnik. Az igazi varázslót nem befolyásolja a hasonmás sorsa.

Katapult *(i): Mozgása: 1 mező/forduló, de erdőre nem léphet. Távolharc-fegyver, egy fordulóban vagy mozog, vagy támad. Hatótávolsága 7 mező, és a harcban dobásához egyet ad. Közelharcban manó védőnek kell tekinteni.

Repülő szőnyeg *(i): Ha a varázsló repülő szőnyegot használ, mozgása 5 mező/forduló lesz, erdőt, hegyet sima terepnek tekinthet.

Sötétség (i): Hatósugara 3 mező. Ezen a területen át, erről ki és ide be lőfegyver nem használható. Közelharcra nincs hatással.

Trollok *(i): Két illúzió troll jelenik meg, akik ugyanúgy viselkednek, mint valódi társaik.

Tükör *(i): A tükörtől 3 mezőn belül minden, a tükört megidéző játékos által irányított harci egységre a következők érvényesek: ha a sereget közelharcban támadás éri, azonnal ellencsapást hajt végre az őt támadó egység ellen. Az okozott veszteségek csak a támadás után lépnek érvénybe. Ha a figurát újabb támadás éri, akkor ismét váltsd, mindaddig, amíg életben van. A tükör is rendelkezik e tulajdonsággal, de mind védekezésben, mind ellentámadásban a vele éppen küzdő sereggel azonos fajtájúnak tekintendő. Tehát, ha pl. troll egység támadja, akkor a tükört 6,7 esetén semmisíti meg és a tükör, ellentámadásához +1 módosítót kap. A figura távolharcfegyverek ellen ork védőnek tekintendő.

Tűstenger *(i): Mozgása: 2 mező/forduló, de ha erdőre lép, ott megáll. Mozgása közben azokon a mezőkön, amelyeken áthalad, minden egység megsemmisül. Minden vele szomszédos mezőn álló harci egység sokkot szenved. Ez a hatás nem érvényesül a tűz mozgása közben és első mozgatása előtt.

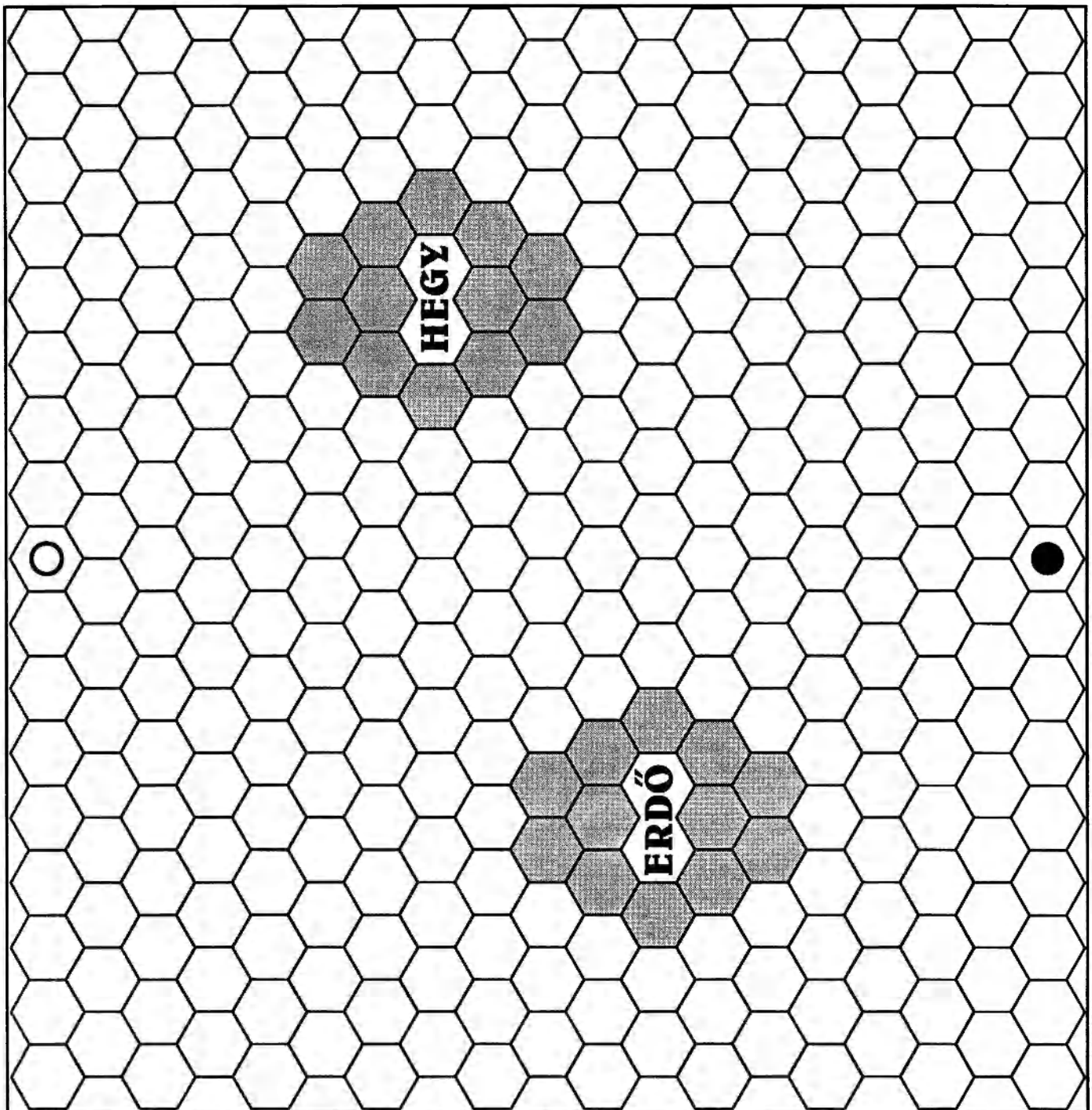
Villám (i): A villám figurát a varázsló magával viheti, és távolharcban lőfegyverként felhasználhatja. Hatótávolsága 5 mező, harcmódosítója +1. A villámot csak a sötétséggel le lehet kivédeni.

Illúziórombolás: A varázslótól 5 mezőn belül minden illúzió eltűnik. Sötétség esetén az illúzió centrumának kell ahhoz eltűnni, hogy a hatás elmuljjon. Ha egy illúzió troll hatótávon belül van, a másik is megsemmisül. A varázslat nehézsége miatt a sikerre történő dobásra -1 módosító van.

Sokk: A szomszédos mezőkről az összes harci egység hátrál 1 mezőt. Ha kell, távolabbiak is elmozdulnak. Ezután a meghátrált figurák megbénulnak.

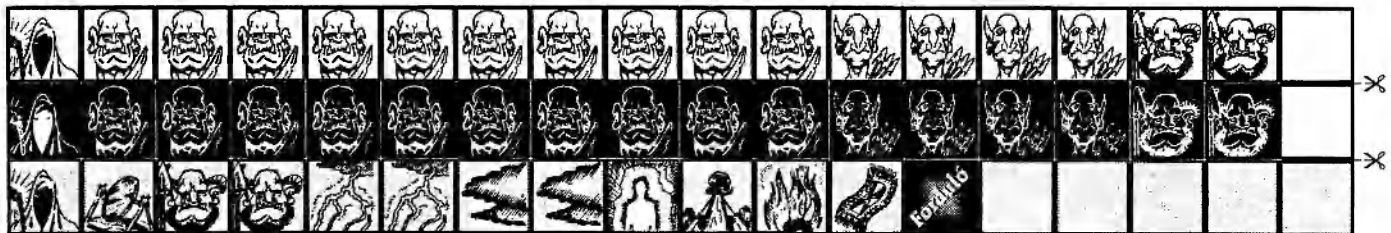
Bénítás: A varázslótól – az elmondás varázslatfázisában – 2 mezőn belül levő minden harci egység megbénul, amit a figura lefordításával kell jelezni. Benult egység nem mozoghat, nem támadhat, amíg vissza nem fordítva újra aktiválódik.

Visegrádi András



1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Elnökválasztás



Ezt az oldalt nyugodtan fénymásolhatod, nem kell kivágnod az újságból.

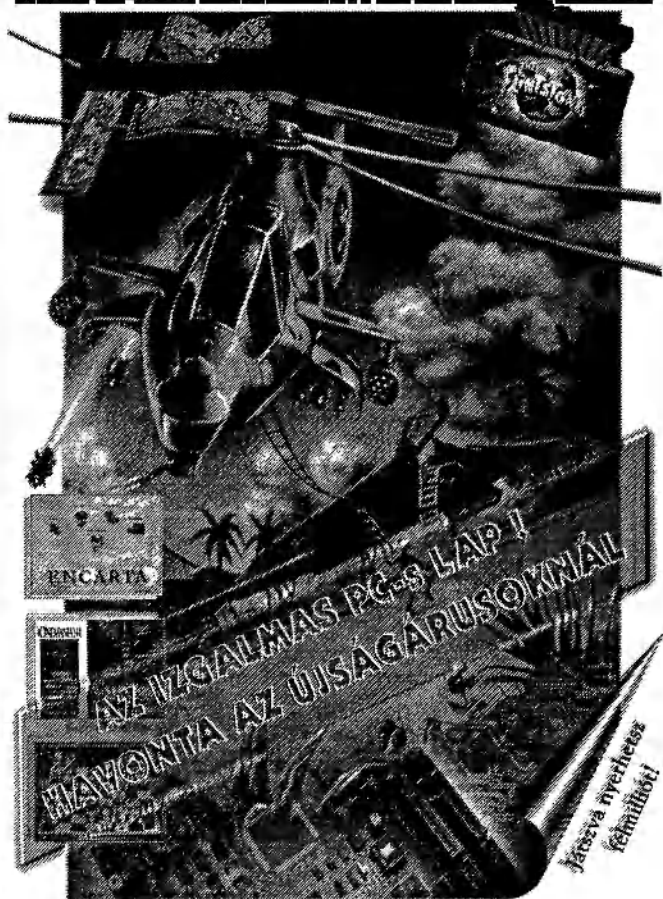


JOBBAN JÁRSZ, HA ELŐFIZETSZ A BÍBORHOLDRA,

mert 12 hónapig kapod a nagyszerű szerepjáték
magazint és az első számmal elküldjük neked a
csodálatos Bíborhold-pólót is!

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 Nagydíófa u. 5.) rózsaszínű csekken, írd fel a közlemények rovatba, hogy hanyadik
számtól kezdődjön a megrendelés, és a következő számmal együtt megkapod a pólót is!

ÁRÉK CS-BOX MEGJELÉNYÉSEK FIDELITÁSI TERVE



„Egyszerűen csak bájos!”

A PC-X havonta az újságárusoknál!

**Minden benne van,
amire egy számítógépesnek
szüksége lehet!**

- játékesztek,
- programozás,
- hardware ismertető,
- film, könyv, zene, CD

Postacím:

1536 Budapest, Pf. 386

Tel: 156-3211/259-es mellék.

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
Mystara	A legújabb AD&D világ alapdoboza, CD-vel	2600 Ft
The Complete Fighter's Handbook	Elegendhetetlen 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	Hatqalmas szörnygyűjtemény, színes ábrákkal	2100 Ft
Dark Sun Boxed Set	A legkeményebb AD&D világ	1820 Ft
Dragon Kings	Harmincadik 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 pszionisták kiegészítő könyve	1600 Ft
Planescape	A külső létsíkok végre elérhetőek a második kiadásban is!	2620 Ft
Planescape Monstrous Companion	Még több szörny a külső létsíkokról	1600 Ft
Planes of Chaos	Csodálatos túra a Limbótól az Abyssig és még azon is túl	2600 Ft
Call of Cthulhu	A legnépszerűbb horrorszerepjáték, H.P. Lovecraft művei alapján	1990 Ft
Keeper's Compendium	Hasznos kiegészítések Cthulhu-mesélőknek	1400 Ft
Ye Booke of Monstres	Sok-sok szörnyeteg a Cthulhu-mítoszról	1050 Ft
Battletech	Hatalmas robotokkal harcolhatsz ebben a társasjátékban	2250 Ft
Mechwarrior 2nd ed.	A Battletech szerepjáték változata	1470 Ft
Shadowrun	Ahol a technika és a mágia találkozik...	2250 Ft
Berlin Sourcebook	Németország a 2050-es években, a Fekete-erdei trollkirályságtól az Északi-tengeri szennyezett zónáig	1650 Ft
Tir Tairngire	Mindent megtudhatsz a tündék államáról	1650 Ft
Fields of Fire	Új fegyverek, fejlettebb kibertechnológia a Shadowrunhoz	1800 Ft
Eartdawn Companion	Új adottságok, új varázslatok nyolcadik kör fölötti karaktereknek	1650 Ft
Champion	Az egyik legjobb szuperhős-szerepjáték	2300 Ft
Rolemaster	A legélethűbb fantasy szerepjáték	3300 Ft
MERP Campaign Guide	Tünde—angol szótár, hatalmas Középfölde-térkép és még sok hasznos tudnivaló	1800 Ft
Valar and Maiar	Középfölde isteneinek leírása	1400 Ft
Cyberspace	Az ICE kiberpunk szerepjátéka	1650 Ft
Shadow World	Egy tökéletesen kidolgozott világ a Rolemasterhez	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 amerikai titkosszolgálat...	1750 Ft
GURPS Conan	Kalandok Hybóriában	1750 Ft
Ars Magica	Varázslók a középkori Európában	2250 Ft
Cyberpunk 2020	A sötét jövő szerepjátéka	2000 Ft
Rache Bartmoss' Guide to the Net	A legendás konzolcowboy mesél a Hálózatról	1500 Ft
Castle Falkenstein	Hercegek, kalandorok, magánnyomozók, sárkányok és törpök a gőzkori Új-Európában	2500 Ft
TORG	A lehetőségek háborúja	3000 Ft
Vampire	Vámpírok a nagyvárosokban	2250 Ft
Player's Guide to the Sabbath	A vámpírok titkos szövetségének leírása	1400 Ft
Ways of the Wolf	Elegendhetetlen kiegészítés Werewolf-játékosoknak	950 Ft
Magic - The Gathering Starter Pack	Fantasy kártyajáték	1500 Ft

...És ez csak töredéke mindannak, amit kínálunk: TOON, Star Wars, Werewolf, Rifts, Palladium, Elric!, Pendragon, Mage és még sok más!
Kockák és figurák minden mennyiségben!

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

Van kedvenc karaktered? Elképzelted már hogyan néz ki? Esetleg van egy ólomfigurád csak még gyakorlatlan vagy a figurafestésben?

A Bíborhold grafikusai megrajzolják a karakteredet, kifestik ólomfigurádat, ha megrendeled tőlük a Holdbázisban!

A Holdbázis októberi programjai:

Október 1. **Shadowrun** bemutatójáték

Október 15. **Al-Qadim** bemutatójáték

Október 29. **Sylvia Theomer** élőben

válaszol kérdéseitekre

Valamennyi program szombati napra esik és 11 órakor kezdődik.

Címünk:

1072 Budapest VII.,
Nagydiófa u. 5.

Nyitvatartás:

hétfő–péntek 10–18 óráig

szombat 10–14 óráig

☎: 267-09-23

A nyár eseményei

A Mélység Kapuja

élő szerepjáték

Kashper kiválasztott szolgálai már kora reggel óta várakoztak, hogy a nagyhatalmú Sötét Mágus fogadja őket. Kisebbs csoportokban álldogáltak a Szónoklat Szikláinél, bizalmatlanul méregetve egymást, a másik fegyverzetét, felszerelését vizsgálva. Jömagam, csekély tapasztalatú mágusként, a Rendben való gyors előbbrejutás érdekében jelentkeztem. Társaim közt volt két specializált varázsló: Bogumil, a vörös és fekete selyemben öltözött, tiszteletet parancsoló megjelenésű pusztító mágus, oldalán varázstekercsekkel és különös tartalmú zsákocskákkal, és Mitchell, a zöldbe öltözött védelmező specialista. A két halálpap buzgón imádkozott istenéhez, közülük különösen Andaxin tűnt félelmetesnek, másfél embernyi láncos buzogányával és óriási kétkezes kardjával. Láncinget viselt, ellentétben a másik halálpappal (a többiek Déemnek szólították, vajon ez az igazi neve?), aki csak egy leölt vérfarkas lenyúzott irháját öltötte magára. Nyurga mentalistánk, Psilion látszólag semmilyen fegyvert nem viselt, mi azonban tudtuk, hogy a homlokára kötött ékköves pánt több hatalmat jelképez minden kardnál. A bárd leánynak, Lianna ei-Suhillionnak jókedve volt, mint mindig, amikor Queevah híveinek megritkítására készültünk. Mortal Fate, a harcművész kicsit elkülönülve meditatált, készülve a hosszú és minden bizonnyal eseménydús küldetésre.

Már jócskán elmúlt dél, amikor a Sötét Mágus megmutatkozott előttünk, és szörnyű veszedelméről tájékoztatott minket. A Mélység egy nagyhatalmú démona, akinek igazi nevét senki sem ismeri, megkaparintotta és elvitte magával a Tudás Drágakövét, amely e a sötét karmok közé kerülve akár a világ pusztulását is okozhatja. A fő

problémát azonban nem ez jelentette, hanem az, hogy Queevah életpapjai vezetésével máris számos kalandozócsapat indult útnak, hogy a követ megkaparintsa. Feladatunk tehát az volt, hogy elsőként érjünk a démonfejedelemhez, és levágása után akár az életünk árán is hozzuk el a Gömböt urunkhoz, az életpapok előtt. A Mélység kapui éjfélkor fognak megnyílni, így még röpké tíz óra állt rendelkezésünkre, hogy felkészüljünk a Mélységbe vezető útra és a démonnal való küzdelemre. Magunk között azonnal megállapodtunk, hogy elsőként kell a Gömbhöz érünk, még a többi Kashper-hívó csapatot is megelőzve. A biztonság kedvéért szövetséget kötöttünk a magát Kashper Karmainak nevező csapattal. Ha harcra kerülne sor, majd ők védelmezni fognak (két harcos is volt köztük) no meg az ő varázsergiájuk fogyjon el először (két pusztító mágusuk és két halálpapjuk is volt), a mienkre szükség lesz a végső harcban. Elindulás előtt magamra raktam egy apajzsot, egy erőaurát és egy kőbört, biztos ami biztos alapon.

Egy erdei ösvényt követve indultunk útnak, remélve, hogy a hegyen lakó jósoktól, bölcsektől segítséget kaphatunk. Rögtön a hegy tövében ütnálók ütöttek rajtunk, így már a kezdetek kezdetén kénytelenek voltunk összepiszkítani vérrel a fegyverünket, én még egy varázslóvedéket is ellőttem. Egyre több nyomát láttuk Queevah talpnyalóinak, Cheetah és Talamon, a két Karom pusztító egy ízben tűzlabdákat is lőtt egy csoport felé, amelyet a fény szolgálainak sejtettek, de a lángoló gömbök a célpontoktól messze robbantak fel (sajnos). Az egyik kanyar mögött egy druida leányka lapított. Tanakodni kezdtünk, hogy hogyan végezzünk vele, amikor kibökte, hogy bizonyos információkat tudna nekünk adni, ha segítünk összerakni az összetört szobrát. Színelég segítettünk neki, hogy könnyebben elárulja a roskatag

életpapoknak tartogatott titkokat. Megtudtuk, hogy a démon elpusztításával kapcsolatban hatékony segítséget kaphatunk a bölcsőtől, aki a hegyen lakik, és a jósdában, ami még sokkalta meszebb van. Sajnos amikor az erdő leánykájának Kashperhez méltó jutalmazására került volna sor, óriási Queevah horda érkezett az alkalmasan gyűlékony erdei házikóhoz, így a hátsó ablakon távoztunk. Itt egy időre elvált az utunk Kashper Karmaitól, hiszen kisebb csoportokat nehezebb követni.

A bölcshez vezető hihetetlenül meredek sziklafalat Andaxin barátommal kettesben másztuk meg. A druidanövendék szerint egy harmadik látogatóra már halál várt volna. Ezek szerint a bölcs két emberrel szemben még sebezhetetlennek érezte magát. No, majd meglátjuk. A csendben meditatáló, undorító fehér lepelbe öltözött remetére barlangja bejáratánál találtunk rá. Színlelt udvariassággal próbáltam kifagatni, miközben Andaxin a hátam mögött türelmetlenkedett, hogy mikor ajánlhatja már a bölcs lelkét Kashpernek. Igaz, ami igaz, a bölcs az égada világon semmilyen értelmes információval nem tudott szolgálni, kivéve azt, hogyha esetleg hozunk egy Démonölő Kardot vagy néhány démontrófeát, akkor talán kibök majd valamit. A bölcsnek végül megkíméltük az életét, részben hátrányos pozícióink miatt, részben az információk reményében.

A következő állomás, amelyhez igyekeztünk egy udvarház volt, ahol egy mágus élt. Egy sebesült katonával találkoztunk útközben, akiből kiszedtük, hogy a mágust martalócok mészárolták le, és most az udvarházat ők tartják megszállva. A zsákmány reményében úgy döntöttünk, hogy megostromoljuk az erősséget. Bevártuk szövetségeseinket, és együtt támadtuk meg a várat védő, még nálunk is sötétebb kinézetű alakokat. Üvöltve, de azért óvatosan rohantunk meg a tucatnyi képzett harcost. Először dobófegyverekkel szorítottuk meg őket, majd közelharcba bocsátkoztunk. Nagydarab, marcona katonával kerültem elsőként szembe, vézna mágus létemre. Rövid tusa után komoly vágást kaptam az oldalamba, de nekem is sikerült egy tördőfést bevennem. Amikor a katona láncos buzogánya varázsbotomra tekeredett, és így sikerült őt lefegyvereznem, a többiek előrohantak, és pillanatok alatt végeztek vele, Lianna nótájának ütemére. A következő ellenfelem egy mágus volt, aki bőszen szórta ránk a pusztító mágiát, Mitchelllel összedolgozva gyorsan leoldottuk róla a védőburkokat Pajzsbontással, ezután társaim másodpercek alatt feldarabolták az üvöltve menekülő mágust. Szétnéztem az udvaron újabb ellenfél után, de már csak tetemeget láttam. A mieink közül jónéhányan megsebesültek, de nem veszítettünk senkit. Kiderült, hogy a martalócok egy Queevah papnőt tartottak fogva, akit a halálpapok rögtön Kashper kegyeibe ajánlottak.

A nap hátralevő részét démonok után való kutatással töltöttük, sajnos eredménytelenül. Egy teljesen ütődött törpét hosszasan faggattunk



ugyan, de csak azt tudtuk meg, hogy egy sunyi életpap által vezetett csoport megelőzött minket, és démontrófeákat lóbálva tértek vissza a bölcs-
höz. Kedvesen mosolyogva, Kashper iránti elköte-
lezettségemet eltitkolva rábeszéltem egy Quee-
vah papnót, hogy egy dukátért gyógyítsa be az ud-
varháznál szerzett sebeimet. Szerencsére nem fo-
gott gyanút, és segített rajtam! Találkoztunk egy
kóbor lovaggal is, aki nagyon ijesztően nézett ki,
tele volt gonosz pók szimbólumokkal. Azt mon-
ta, hogy őt elátkozták, és segítsük neki megtörni
a varázst azzal, hogy elpusztítjuk a démont. Még
egy varázstekercset is adott segítségül, amely im-
múnissá teszi a felolvasóját a démonok támadása-
ira. Sajnos a jósdába nem sikerült eljutnunk, hogy
többet tudjunk meg a Démonölő Kardról, ugya-
nis, állítólag leégett.

Fáradtan tértünk nyugovóra. Éjszaka szörnyű
zajokat, nyögéseket, sikolyokat és üvöltéseket
hallottunk. Minden bizonytalanság most nyílt meg a
Mélység Kapuja, és a démonok elszabadultak. A
sátrunkból persze nem mertünk előmerészked-
ni.

A kevés pihenés ellenére sikerült minden va-
rázsenergiánkat visszanyerni, így aztán rögvést
megújítottuk a védekező mágiákat. Időközben
meghívást kaptunk egy viadalra, melynek nyere-
ménye állítólag hasznos eszköz lehet a démonok-
kal való küzdelemben. Nosza rajta, irány az aré-
na! Útközben találkoztunk egy varázstárgy-keres-
kedővel. Sajnos az előttünk érkező csapat renge-
teg dukátot gyűjtött össze, így hosszadalmasan
vásároltak, alig győztük a sorunkat kivárni. Már
attól tartottunk, hogy lemaradunk a viadalról,
ezért csak két gyógyító italt vásároltunk az ud-
varháznál zsákmányolt pénzből.

Miután Liannával otthagytuk az árust és si-
etve utolértük a többiekkel, akik előrementek,
döbbenet álltunk meg. Az úton az előttünk vásá-
roló gazdag csapat tagjainak tetemei hevertek szar-
naszét, és társaink, Bogumil és Psilon épp a te-
mérdek kincsen osztoztak! Lám, lám, Kashper
élelmes hívei mindig feltalálják magukat. A Via-
dalon Andaxin indult, ő bizonyult mindönk kö-
zül a legjobb fegyverforgatónak. A lemészárolt
csapatotól zsákmányolt varázskö segítségével nem
jelentett problémát, hogy Andaxint az Erőaura va-
rázslattal az első harcra sebezhetetlenné tegyék,
és a hátralevő küzdelmek idejére is jócskán meg-
javítsuk a védelmét.

A Viadal rettenetesen izgalmas volt, Andaxin
első ellenfele, egy bádögba öltözött Szent Lovag
hihetetlen ügyességgel forgatta fegyverét. Renge-
teg pánca miatt nehezen volt sebezhető, de An-
daxinhoz képest még így is puha hasú csigához
lehetett hasonlítani. Hosszú és véres harc után
került padlóra. A második ellenfél még könnyeb-
ben feküdt ki; Mortal Fate barátommal örömmel
vállaltuk a hulla kiszállítását a csatatérről. A har-
madik ellenfél, látva Andaxin félelmetes jártassá-
gát iszonyatos láncos buzogányának forgatásá-
ban, azt kérte, hogy inkább birkózásban döntse-
nek az erőviszonyokról. Rosszul választott, mert a
halálpapunk egy szemvillanás alatt kétvállra fe-
kette a nagydarab harcost. Az utolsó ellenfél, egy
két hosszú karddal felszerelt Szent Lovag igen-
csak félelmetesnek tűnt. Elvégre a mezőny má-
sik felét ő verte végig! Persze arra nem számítha-
tunk, hogy Andaxin behörpinti a szintén a leölt
partitól zsákmányolt kóbor italt, amely az első há-
rom csapatától teljesen megvédi. A harc már a
vége felé járhatott, amikor a mellettünk szurkoló
csúszómászó életpapok valamit rosszul hallhat-
tak beszélgetésünkből, mert az kérdezték:



– Mi, a halálpapnak már csak egy köre van
hátra?

– Rosszul értettétek. Egy kőbőre van még
hátra!

A jogos győztes díja pedig a Démonölő Kard
volt! Andaxint közrefogva, rohanást hagytuk el a
helyszínt, mert érthető okokból minél rövidebb
időt szerettünk volna a máris vérbenforgó szemű
Queevah férgék körében eltölteni. Ennek köszön-
hetően elsőként értünk a Mélység Kapujához,
Kashper Karmaival egyetemben. Az első ördé-
mon egy lelket követelt tőlünk! Mi sem volt egy-
szerűbb, meglátogattuk a mögöttük jövő csapa-
tot, és elmagyaráztuk, hogy elől szükség lenne
egy különösen intelligens és rátermett egyénre.
Rögtön akadt jelentkező. Miután lemészároltuk,
Andaxin animalta zombiként és átadtuk a tűzdé-
monnak. A következő démon megpróbálta men-
talista trükkökkel megszerezni a démonkardot,
de egy szemvillanás alatt végeztünk vele. A máso-
dik hidat őrző démonnal ott kellett hagynunk éle-
lemtartalékaink nagy részét, és a harmadik híd-
nál már nem volt más válaszásunk – harcolnunk
kellott. A két óriási termetű szörny, aki az átjárót
őrizte, hatalmas bunkókat lóbálva rohant ránk.
Biztonságban éreztem magam, hiszen tíz harcra-
kész kalandozó állt köztem és a szörnyek között.
Aztán a távolság hihetetlen sebességgel csök-
kenni kezdett, ahogy sorra repült mindenki félre
a démon útjából. Egyre jobban hadarva mormol-
tam a Személyi Burok varázst, és épp akkor ejtet-
tem ki az utolsó szót, amikor a lény odaért! Így
szerencsére sebezhetetlen voltam (a bokrok közé
minden bizonnyal csak a lény által keltett szélvi-
hartól repültem be). Később eszembe jutott, hogy
a kőbőr már amúgy is védett, de a nagy izgalom-
ban megfeledkeztem róla. Dupla elővigyázatos-
ság, dupla biztonság. A brutális szörnyeket Nolin
(az egyik harcos) és a többiek gyorsan feldarabol-
ták, azonban a mieink is komoly sebekeket kaptak.

A következő hídnál is felkészültünk a harcra –
három szörnyűséges lich köszöntött minket! Ők
két lelket követeltek, de a korábbi trükk sajnos
már nem működött, hiszen a mögöttünk jövő
már kiismertek minket. Gyorsan egy mágius vé-
dőkört vontam magamra, majd felálltam a lich-
ekkel szemben, akik buzgón dobálták ránk az
iszonytató sebzésű acélviharokat. A nagy kon-

centrálásban észre sem vettem, hogy a többiek
már rég nyakukba szedték a lábukat, és rohantak
visszafelé. Pajzsbontással leszedtem az egyik lich
védőkört, és varázslóvédekkel kezdtem bom-
bázni. Valamit ő is mormolt, de csak fél füllel fi-
gyeltem oda, és megnyugodva folytattam a táma-
dást – ő nem pajzsbontást mondott, tehát nem
árthat nekem. Fájdalmas cáfolat volt a következő
pillanatban rám zuhanó acélvihar, amely, ha két
életem lett volna, azt is elvette volna. Elfeledkez-
tem róla, hogy mágiasemlegesítéssel is lehet paj-
zst kioltani, ha csak időlegesen is.

Amikor legközelebb magamhoz tértem, enge-
delmes zombiként lestem mesteremet, aki épp az
Élőholt Értelem varázslat segítségével próbált ér-
telemmel felruházni. Mellettem a mentalistánk
állt, hasonló engedelmisséggel, hasonlóan rossz
bőrben. Mi voltunk tehát a két léleknyi fizetség!
A csapatunk már messze járt, hiszen megadták az
átkelés árát. A továbbiakban az volt a feladatunk,
hogy minél több borsot törjünk az újabb átkelők
orra alá – és hát nos, igen, igyekeztünk minél job-
ban lich uraink kedvében járni.

Később jött egy nagyhatalmú démon, aki korlá-
tozott varázshatalommal ruházott fel minket, és
utasított, hogy azonnal menjünk fel a Mélység
hegyének tetejére, ahol kalandozóhorda készül a
Démon Úr lemészárlására. Természetesen ne-
künk kellett volna megvédenünk. Sajnos elkés-
tünk (egy zombi azért nem tud olyan gyorsan mo-
zogni) volt csapatunk tagjai a Démon Úr fejét ló-
bálva, hónuk alatt a Tudás Drágakövével rohan-
tak a kijárat felé. Nyomukban Queevah híveinek
nyüzgő féreghada. Mit keresnek ezek itt, a sötét-
ség bugyrában? Ezt a szörnyű, természetellenes
anomáliát azonnal megpróbáltuk korrigálni, né-
hány támadó varázslattal. A fény visszatartó hí-
vei azonban túl sokan voltak, úgyhogy nemigen
tehattünk semmit. Későbbi hírekből tudtam csak
meg, hogy Andaxinék kijutottak biztonságban, és
a Kashper és Queevah közti végső csata is elma-
radt, a két tábornak sikerült megegyeznie. Vajon
hogyan?

A fentiekben igyekeztem valóságghűen vissza-
adni az aug. 20-21-én Csobánkánál és a Holdvi-
lágárokban lejátszott élő szerepjáték eseményeit
(persze a saját szemszögemből). Ezúton szeret-
nék köszönetet mondani a Vándoroknak, akik le-

Szegedi Fantasy Tábor

(Trolltanya, 1994)

Ismét megrendeztük az immár több éve hagyományának számító Szegedi Fantasy és Szerepjáték Tábor. Az ország számtalan pontjáról érkeztek a tábor iránt érdeklődők. A táborba való kijutás és megérkezés már eleve egy kisebb kalandnak számított a falkába csapódott pusztai vadkutyák és majdnem emberméretű vérszomjas csirkék hada miatt. Az első nap csak a „csináld magad” programok, s a megérkezés viszontagságaival telt. Másnap nagyon sokan ébren töltötték az éjszakát. Azonban reggel nyolc óra után már csak néhány táborlakó nem aludt el azok közül, akik virrasztottak. Ezen a napon a legtöbb idő szintén a játékkal telt, de voltak, akik Kiss János fazekasmestertől tanulhatták, hogyan kell elkészíteni különböző remekműveket, elsősorban figurákat. Napközben az adagok kevésnek tartók (Vaslábú Dáimnal az élen) karizmatikus erejük segítségével küzdöttek új adagokért. Az éjszakát most már kevesebben töltötték ébren, többen ott aludtak el, ahol voltak. Pénteken változott a konyhabeosztás, új kalandozók tűntek fel a színen. Délelőtt a vállalkozó kedvűek ismét játékkal töltötték az időt. Ebéd után a tábor kalandozói megismerkedhettek a szombaton kezdődő versenyjáték karaktereivel. A versenyjátékot Dr. Pollák Tamás írta, akivel a játékmesterek két éjszakát, a csütörtököt és a péntekit vitatkozással és megbeszéléssel töltötték. Eljött ama nap, amikor a kalandozók megmérettettek a versenyjáték alatt. Hat játékmester és hat csapat játszott, néhány óra elteltével elvérzett az első csapat a boszorkányokkal vívott harcban (HAG-ek), őket nemsokára követte a második és a harmadik csapat. A negyedik csapattal már a vámpír bánt el. Az ötödik és hatodik csapat sikeresen átverekedte magát a viszontagságokon, és teljesítették magasztos küldetésüket. Egy kérdéssel üldözte mindenki a játékmestereket: „Hogy került nyúl a mocsárba?” A választ a kalandozók legnagyobb bánatára a játékmesterek az örök titokzatosság leple alá rejtették.

A vasárnapi nap a kalandmesterek felmenőinek emlegetésével kezdődött, majd a délelőtti folyamán megérkezett a Bíborhold hivatalos képviselője, és Tihor Miklós, a Túlélők Földje játék programozója, aki előadást tartott a Bíborholddal, a Túlélők Földje játékkal és a nemrégiben megjelent MERP szerepjátékkal kapcsolatban. Néhány példányt is hozott a Mordor Kapui kalandmodulból, amely itt volt először kapható.

A hétfői napon az élő szerepjáték került megrendezésre. Ki-ki felöltötte vértetét, mágusköpenyét, papi csuháját. (Jerikó például leplezte igazi mivoltát, és felöltötte Lolth fekete csuháját és nyakába akasztotta pókszimbólumát, Dalamar övébe akasztotta harci kukoricáit.) Az élőjáték egyik fontos feladata volt, hogy ki tud több sós vizet elfogyasztani, amely versenyszámmot a Bíborhold lapmenedzsere főlényesen nyerte meg. A játékosoknak a naplemente előtt nem sikerült megtalálniuk a küldetés kulcsmberét, a remeté. Bár a sikerhez közel álltak, a szörnyek nagy részét elpusztították, de Lokival még Lolth papja sem tudott mit kezdeni (hála Xadornixnak, a szörnyek beépített emberének). Eljött az alkonyat, így a játék döntetlennel zá-

retővé tették, hogy több mint kétszáz ember szórakozzon fantasztikus jelmezekben öltözve, a Pilisben túrázva egy teljes hétvégén keresztül. A játékkal egyébként – amennyire én láttam – leginkább a szervezők voltak elégedetlenek. Nyilvánvaló, hogy a hiányosságokat leginkább ők látták. Természetesen a szabályrendszeren lehet még fejleszteni (pl. korlátozás a varázslatok maximális erősségére), bár a mostani is igen jól ki volt dolgozva, különösen tetszett, hogy minden varázslatnak megvoltak a maga varázsigéi, amelyeket el kellett mormolni ahhoz, hogy a varázslat létrejöhessen. A harcrendszer is aránylag biztonságos, bár a korrekt levelezéshez sokkal több játékvezetőre (vagy kevesebb résztvevőre) van szükség. Ugyanez vonatkozik az elszenvedett sebzésekre, elmondott varázslatokra, ha sok JM van, a karaktert érő változások nagyobb biztonsággal kerülnek regisztrálásra. Nagyon jól szórakoztunk a varázslatokon, amelyeket valóban meg kellett inni ahhoz, hogy hassanak (tartalmuk: tömény citromlé, sós víz, chili stb). És komoly dicséretet érdemel a játékosok legtöbbje is: kiváló jelmezeket láthattunk, és vérbeli szerepjátékosokat hallhattunk a játék folyamán. Őszintén reméljük, hogy a mozgalom folytatódik és hagyománnyá lesz.

–tm–

Olimpia

1994. augusztus 27-én rendezték meg a második Túlélők Földje találkozót. Megmondom őszintén, vegyes érzelmekkel indultam el, ám ezúttal a szervezők jól mérték fel az érdeklődést és a Láng Művelődési házat bérelték ki a rendezvény céljára.

A programok délelőtt 11 órától szinte folyamatosan követték egymást. A résztvevők vetélkedő-kön mérhették fel a játékkal kapcsolatos tudásukat, értékes nyereményekért. Minden belépőjegy-tulajdonos tombolán is részt vehetett. A legfontosabb azt hiszem, mégis az volt, hogy itt a játékosok személyesen is találkozhattak egymással. Régi levelezők beszélhették meg véleményüket, új kapcsolatokat, ismeretéseket szerezhettek. Eltölthettek egy egész napot olyan emberek között, akiket ugyanolyan vágyak irányítanak, akiknek az érdeklődési köre közel áll az övékhez.

Az egyik legnagyobb érdeklődést kiváltó program a Közös Tudatok képviselőinek szereplése volt. A KT-k, melyek az első találkozó idején még csak kezdemények voltak, itt végre megmutathatták valódi erejüket. Mindenki megtapasztalhatta, hogy a játékhöz nem elég „csak” játszani, hanem kiterjedt kapcsolatrendszerrel is rendelkezni kell. A vezérszónokok méltatták Közös Tudatukat és azokat a felmérhetetlen előnyöket, mellyel a tagság jár. A toborzóbeszédéből érezni lehetett a színpad mögött szinte vérre menő diplomáciai csatározásokat. Csak két szónoklatot emelnék ki a többi közül, az egyiket a Mesterek Bandájának képviselője, Setét Patkány tartotta, aki élőben is bizonyította „jó” hírét és igazi szerepjátékoshoz méltón beszélt. A másik a Serény Múmiák képviselője, Blue Scourge volt. Érzelmektől fűtött, és már-már a szabadosság határát súroló előadása hűen tükrözte e kaotikus Közös Tudat mindennapjait. Többen éreztek történelmi párhuzamokat e két személlyel kapcsolatban.

Ezután a rendezvény során egyetlen alkalommal a Káosz erői törtek előre. Idegesen rohangáló emberek töltötték meg a művelődési házat, akik nagy papírpaksamétákat szorongató embereket rohantak le, hogy minél előbb megszerezzék tőlük az olimpiai fordulójukat. A nap hátralevő

részét mindenki az olimpián törtétek megtárgyalásának szentelte. A győztesek büszkén fogadták a gratulációkat (itt emelném ki, hogy a legendásan szerény Ilinir Doaronnal senki sem tudott kezét szorítani, mert nem találták). A vesztesek pedig egy vagy két pohár kólába fojthatták legyőzőiket, illetve bánatukat. Szent esküvések hangzottak el, hogy jövőre majd mindenki megmutatja.

A szervezés egyértelműen jónak minősíthető. Az épület elegendő volt a 700 kalandozó befogadására (azért egy ruhatár nem ártott volna). A belépés után, mely csúcsidőben is zavartalan volt, meglepetésként mindenki magához vehette a Ghalla News csak ezen rendezvényen beszerezhető különszámát, melyben a programok a kezdési időponttal (melyet sosem sikerült betartani) voltak feltüntetve, de ezen kívül a szervezők mindenkit szívesen útba igazítottak. A földszinten és az emeleten is egy-egy büfé várta a kalandozásban megfáradtakat. A rendezők hatalmas papírokkal kedveskedtek a falfirkák szerelmesinek, akik éltek is a megnyilatkozási lehetőséggel. A fordulóikkal lemaradásban levőknek volt lehetőségük a felzárkózásra, ugyanis – korlátozott számban – lehetett a helyszínen is UL-t tápláltatni. A fénymásolási lehetőség is sokakat vonzott, lehetett TF-jelvényt, TF-pólót zsákmányolni. Sokféle szerepjáték kiegészítőt, szabálykönyvet lehetett venni, illetve rendelni a találkozón, köszönet a Holdbázisnak. Egészében egy jó hangulatú, igazi szerepjátékos bulin vehetett részt, aki eljött. Reményeim szerint, ha a játék ilyen ütemben fejlődik, a rendezőknek jövőre a Budapest Sportszarnok kibérlését kell megfontolniuk.

Elemental

Sárkányszív Roham 2.

Július 8–10-én, péntektől vasárnapig zajlott a győri Sárkányszív Roham 2. A tavalyi rendezvény sikerét mutatja, hogy idén is több száz szerepjátékrajongó jött el. A programok között szerepeltek versenyek, előadások, filmvetítések és játékos-találkozók. A non-stop szerepjáték pedig a Műv. Ház különtermei után éjszakától egészen hajnalig a szállásokon folytatódott. A versenyeken a két magyar nyelven megjelent szerepjáték, a M.A.G.U.S és a Középföldé Szerepjáték rajongói tehették próbára tudásukat. Információink a MERP versenyről vannak, az első helyen végzett csapat tagjai: Váróczy István, Jordanits Szilvia, Streit János (mindhárman Békéscsábáról) és Kovács Roland (Szentgotthárdról). Jutalmuk egy-egy példány az új MERP modulból, a „Mordor kapui”ból. A további dobogós helyezetteket TF ingyenes fordulókkal jutalmaztuk. Előadásokat tartott többek között Schweier László (a sci-fi és fantasy filmtörténetről) és Kornya Zsolt (Cherubion, könyvkiadás, szerepjátékok témájában). A Valhalla Páholy munkatársai beszéltek jövőbeli terveikről, és megismerhették a nagyközönség véleményét üzletpolitikájukkal, kiadói stratégiájukkal kapcsolatban. A rendezvény utolsó napján, vasárnap a Bíborholdról, a Holdbázisról és a Középföldé szerepjátékról volt szó. Túlélők Földje információözlönnel egybekötve. Ezúton is szeretnénk köszönetet mondani a meghívásért a győri Sárkányszív klub vezetőjének, Inhaizer Gyulának és gratulálni a zökkenőmentesen, színvonalasan lezajlott rendezvényhez. Ígérjük, jövőre is ott leszünk.

–tm–

ródott. A vacsora gyors elfogyasztása után szinte minden játékos ágyba/földre/padra dőlve aludt el.

Kedden a vezetőség időt adott mindenkinek, hogy magához térjen és felkészülhessen az esti vetélkedőre és az azt követő bulira. Vacsora után sor került az eredményhirdetésre és a díjak átadására, majd ezután elkezdődött a vetélkedő, melynek során született többek között eme veretes költemény.

„Érkezésünk óta rólunk szól a nóta
Éljenek a YETI-k – csapatunk mottója.
Szegedi rónákat járja minden vitéz bátya
kiknek arca látványa szemünket bántja.
Az első napokban még mindenki virít,
utána azonban csak az alkohol segít.
Hat nap volt az élet (volt ki csak négyet élett)
Belülről Dispellték a ketrecet.
A DM-nek biztos nagyon tetszhetett.

Sósvizet ittakok bívorszínű arccal,
Ezért nem törődtek utána a harccal.
Csukonyi ordítása kalandor halála,
egy módon védekezhetsz:
Ha rágyújtasz a YETI-k dalára.

Mi vagyunk a YETI-k, a YETI-k, a YETI-k,
De minket üldöz fiú és a lány,
Nem bántunk mi senkit, mi senkit, mi senkit,
kivéve a Csukonyi talán.
Van itt nálunk gyógyital, YETI pénz, YETI dal;
És akkor jön a Csukonyi
5 „hápé” mindenkinek!!!!!!!!!!!!

UTÓSZÓ:
CSAK AZT NEM TUDTUK MEG ITT A TROLLTANYÁBAN,
HOGY HOGY A HALÁLBA KERÜL NYÚL A MOCSÁRBA????
(SZERZŐK: Márkus Zsolt, Hanula Zsolt, Lenkehegyi Béla)
Szerdán szomorúan csomagoltunk össze, remélve, hogy egy év elteltével
újra találkozunk.

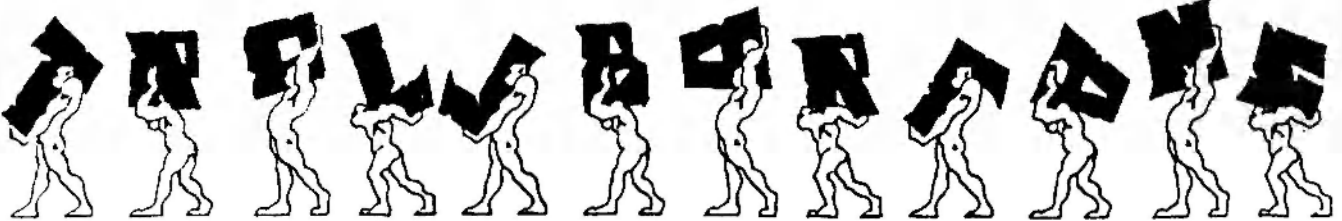
FEHÉR SÓLYOM
VASLÁBÚ DÁIN

RÉMSEGER KICSINY BOLTJA
FANTASY ÉS SCI-FI SZEREPIÁTEK SZAKBOLT

WARHAMMER, WARHAMMER 40,000, CURPS,
RIFTS, PALLADIUM, ROLEMASTER
D&D, AD&D, DANGEROUS JOURNEYS, RUNEQUEST,
MAOE, BATTLETECH, KULT, CHILL, PARANOIA,
CYBERPUNK 2020, SHADOWRUN, CYBERSPACE, TORG,
PENDRAGON, CALL OF CTHULHU
VAMPIRE, WEREWOLF, ARS MAGIC, EARTHDAWN,
TERMINATOR2, STB..

Planescape, Ravenloft New Edition,
vagyis az, amit Te is kipróbálhatsz!
mutató játék:

CIM:
MAGYARORSZÁGI FANTASY MODELLEZÉS ÉS
KÖNYV- ÉS JÁTÉKPIACI KIADVÁNYOK
MAGYARORSZÁG, BUDAPEST, 1125, PÉCSI ÚT 13. (PEPITA CITY ÜZLETHÁZ)



... AHOL A FANTÁZIA VALÓSÁGGÁ VÁLIK ...

**MŰKEDVELŐK, FANATIKUSOKI SOK SZERETETTEL VÁR BENNETEKET AZ ELSŐ
MAGYARORSZÁGI FANTASY MODELLEZÉS ÉS JÁTÉKPIACI KIADVÁNYOK**

- 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 Bátorhold rendszeres olvasója vagy... Va gyis, hogy mi az a Túlélők Földje. Ez Magyarországon az első levelben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300 000 négyzetkilométeres felszíget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradtak, innét kapta a nevét is a hely. A játékosok egy-egy fantasy karaktert irányítanak. Ez lehet „hagyományos” 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 Játékmaster felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-8 oldalas, lézernyomtatással 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! Szövegségek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatba lehet lépni a másik játékosal vagy akár meg is lehet lopni. Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:

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

A TF a Beholder Bt. nevével fémjelzett két éve sikeresen működő játék, amelynek minőségére, megbízhatóságára a garancia a több száz húséges játékos.

711. Nap

Mentális körkapcsolással elbeszélgettem árnymanó barátaimmal. Még senki sem ért a toronyhoz, tehát pár hétig még keringhetek itt körbe-körbe. Elvégeztem a szokásos reggeli gyakorlataimat: varázslás, gyógyítás stb. Éppen befejeztem az utolsó varázsigét is, amikor iszonyatos vinyitással lecsapott rám egy süvítő rája. Minden erőmet összeszedve szaladtam előle. Egy messzire csak tudtam. Szerencsére éppen be tudtam ugrani egy bokorba (jó tövisek voltak), amikor a szemközti horizonton egy manifesztátor bukkant fel. A süvítő rája bántulatos hűséggel ismételte meg pár perccel korábban bemutatott menekülési mutatóanyagot.

Ebéd után igazi burástyagülésre letem. Először egy púpos burcít fektettem ki, aztán egy ragyás jött nekem. Evvel sajnos már nem bírtam, de legalább jól megkergettem. Felmásztam az egyik mugurka bokorra és körbevizsgálgódtam a távcsöveimmel. Déltre egy kutat véltem látni. Ott a helyem! A kútban egy topránypolip tanyázott, de nem jelentett komoly kihívást. A hasa alatt találtam egy lapockacsontot. Nem tudom, minek őrizgette, mert nem jelent igazi értéket, de ezt polipaggal nehéz lehet végiggondolni. Felkaptam a lapockacsontot, biztos jó lesz majd még valamire. Ez a fajta előrelátás mindig is jellemző volt ránk, árnymanókra. Sokan kérdezik, hogy minek lopunk olyan holmit, amire nyilvánvalóan semmi szükségünk sincs. Honnan tudhatja azonban egy szegény halandó, hogy mi az, amire biztosan nem lesz szüksége sose. Jobb minél több dolgot megszerezni, és csak akkor válogatni, ha már nem bírja el az ember a zsákját.

Éppen ezen töprengtem, amikor nagy csamcsogást hallottam egy közeli erdőből. Már hangjáról felismertem, hogy fabontó szójérral van dolgom. Vígán falatozott egy manilla fát. Gyorsan eltettem láb alól az ökológiai terroristát, és emlékként lecsipenttettem négy kötelet a fáról. Van egy ősi árnymanó közmondás: jó tett helyébe ne várj semmi jót! Nem akartam, hogy a manilla fa úgy érezze, segíteni akartam neki, még bosszút állna rajtam.

A négy kötelet addig csomóztam, amíg egész csinos kis dobóháló nem kerekedett belőle. Reszketések szörnnyetgegek! Setét Patkány lecsap rátok! Elkopom azt a fémfontó szójert és minden reggel húsz kört kell majd futnia lila brekk ügetésben! Így egye meg máskor a vaskulcsomat. Minden szörnyön bosszút állok, aki idáig szembe mert szállni velem. Aztán, ha már megfelelő méretű lesz a szörnyseregem, megindulok Gatin ellen. Burástya és alpesi tehén hadaimmal bevezem a várost és azt a kobudera bírót, aki le akarta vágatni a kezem. Átképeztetem bolhahukutya eledellé! Nagy nap lesz majd, amikor Setét Patkány lesz Gatin főpolgármestere. Nemhogy tiltani fogom a lopást, de kötelezővé teszem. Az árnymanó haverjaimat berakom a legzsírosabb állásokba, adószedők meg ilyesmik lesznek. Smack lehet a városi fődemonstrátor, Kvarg Lipót a személyi testőröm. Calorge meg a városi csatornák és latrinák tisztaságának főbiztos. Vidám világ lesz, bár addig még el kell fognom pár szörnyet.

Teljesen elfáradtam az álmodozásban. Gyorsan kerestem egy helyet, ahol letáborozhatok és megpróbáltam aludni. Nem nagyon sikerült, altatóként a vasérceimet nézegettem. Rájöttem, hogyan készíthetek nagy vaspajzsot és vasvértet. Nem mintha az a veszély fenyegetne, hogy a közeljövőben összeszedem a vasvérthez szükséges hús vasércet.

Mielőtt elszomorodtam volna, gyorsan elaludtam.

720. Nap

Éjszaka felébredtem (azt álmodtam, hogy valaki rajtakapott, amikor a holmijában turkáltam) és sokáig nem tudtam elaludni. Hosszasan nézegettem hát a csillagokat. Furcsa, a Göthös Kobudera Csillagkép éppen a manifesztátor házában áll... Jé, akkor nekem most van a születésnapom! Mennyi is vagyok? Két éves voltam, amikor először loptam. Azóta a bátyámtól hússzor kaptam születésnapra verést. Két éve vagyok a Túlélők Földjén. Akkor pont 24! Boldog születésnapot kívántam magamnak és feleséges szitakötővel töltött vakond lakomával koronáztam meg az ünnepséget. Kár, hogy egyik haverom sem járt erre, adhattak volna valami szülinapi ajándékot. Ott-hon a falunkban mindenki olyan messzire került az, akinek születésnapja volt, amennyire csak tudta. Én azért mindig kaptam ajándékot, a bátyámtól egy kiadós verést.

Amint felvirradt a hajnal, munkához láttam, a kútban talált lapockacsontból összeeskábáltam egy ásót és gyorsan ki is próbáltam, hogyan lehet vele vermet ásní. Sokkal megbízhatóbb csapdának tűnik, mint a dobóháló. Amint látok egy értelmes szörnnyetget, elkopom vele!

Nem kellett sokáig várnom, a közelben egy piromenyét bökláztott. Gyorsan ástam egy vermet, lefedtem rókapáfrány levelekkel és begyűjtöttem pár kővér szarvasbogarat. A bogárkakat kaktusztüskékkel a csapda köré raktam és elrejtőztem egy közeli bokorban. Pár perc múlva erre vetődött a menyét. Az oktondi állat vígan falatozta a szarvasbogarakat, aztán nagyot huppant a verem alján. Gyorsan hurkot vetettem rá és kiráncigáltam. Prűszkölt és parazsat köpött szegény pára, de felórás küzdelem után magadta magát. Adtam neki egy kis kaját, rálehelte, aztán a ropogásra sült kaját behappolta. Talán sikerül majd átalakítanom lángszóróvá. Egyszerűen a hónom alá kapom, megnyomom a hasát és már széné is égeti az ellenségeimet.

Talán említésre sem méltó, hogy megint beleyalagoltam egy csapdába. Már kezdek hozzászokni, ennyi nem törheti le a kedvem.

Vígán kocogtam oldalamon a piromenyéttel (elneveztem Fifinek), amikor csodálatos látvány tárult a szemem elé. Egy kis tisztáson gyönyörű, földöntúli szépségű leányzó pihent. Két méter magas volt, kopasz és kék szemű. Zöld bőrn gyönyörű ragyák és bibircsókok díszeltek. Hatalmas hasán rengett a haj. Felült, amint meghalotta lépteimet (ülve volt olyan magas mint én állva), és enyhén gurgulázó hangon így szólt: – Ki vagy? Elakadt a szavam ennyi kedvesség hallatán, csak nagy sokára tudtam kiböki: – Setét Patkány, és te ki vagy, ó földre szállt angyal? – Lukavan Hercegnő a nevem – felelte mézédés, enyhén bőfögésszerű hangján. – Micsoda gyönyörűséges név, igazán illik hozzád, lásd mit hoztam neked – mondtam gyorsan és elkezdtem turkálni a zsákomban. Varányszemet? Egy kicsit már rohadt. Drótszört? Elég snassz. Smirglikevelet? Még célzásnak venné a gyönyörű bőrére. Megvan, ezt a mákrózsa virágot adom neki! Elmosolyodott. Ahogy a ragyák átrendeződtek az arcán, még kíváncsabbá lett. Sokat beszélgettünk, megtudtam, hogy ő Zurgblug lánya, anyja valami gnóm, így ő mutáns lett. Az apja már sokat mesélt neki rólam. Igazi hősként tekintett rám. Kicsit kiszíneztem a történeteimet, és láttam az elismerő csillogást a szemében. Egy idő után már nem volt szükség köztünk a szavakra. Hogy ezután mi történt, azt te. Kedves Naplóm még nem tudod elképzelni, mert még nem múltál el nagykorú (most voltál két éves).

Megfiatalodva és szerelemmel teli szívvel vágtam neki az útnak, miközben Lukavan Hercegnő csendesen szunyókált. Hintettem neki egy csókot és észak felé vettem az irányt. Mindig is tudtam, hogy van bennem valami különös és izgató, amire buknak a nők, de most végre élő bizonyítékát is láttam. Milyen szerencse, hogy nem estem bele a rút és álnok Yasminába! Neki csak a nevem kellett, a lelkem nem érdekelt. Majd szegény Dalamar is rájön, hogy kigyót melengtetett a keblén. Lukavan Hercegnő egészen más, ő igazi finom lélek.

Találkoztam egy moleonnal meg egy emberevővel is. Próbáltam Fifikét rávenni, hogy leheljen rá a gonoszokra, de nem volt hajlandó. Hiába ütöttem, vertem, semmi hatása nem volt. Magamnak kellett kézbe venni az ügyeket. Elintéztem mind a ketőt. Ennyi testgyakorlás elég is volt mára. Elaludtam, Lukavan Hercegnő ragyás bőréből és hájas bájairól álmodtam.

729. Nap

Most nem történt sok minden, amiről mesélhetnék Neked, Kedves Naplóm. Itt az ideje a Közös Tudatunk megalapításának, ezért nem merészkedhettem messze Van-

gorf gróf házatól. Nagyon nem szeretnék lemaradni róla. Azért arra még volt időm, hogy szétnézzek az itt táborozók holmijában. Zsákmány: egy kis bőrpajzs, egy róka fark és egy vérvő láb egy túskecsapdától. A róka farkat Lukavan Heccegnőtől emeltem el. Olyan mélyen aludt, hogy nem tudtam sehogy sem felébreszteni. Durrogattam a füle mellett, ráztam, kiabáltam neki, semmi eredmény. Ezek után igazán megérdemeltem egy kis kárptólást. Nem hiszem, hogy neki nagyon hiányozna az a róka fark, nekem pedig szükségem van valami emlékre, hogy magányomban felidézhessem az együtt töltött boldog órákat.

Furcsa, még egy árnymanó sincs itt. Lehet, hogy Eszti becsapott? Azért találta ki az egészet, hogy meglophasson? Lehet, hogy egy másik közös tudat tett keresztbe nekik? Esetleg Ilinir Doaron ármánykodott valamit? Ez utóbbit nem igazán hiszem, ármánykodni csak árnymanók tudnak igazán.

Unalmamban nekiálltam gyakorlatozni Fifivel. Sajnos nem sikerült rávennem, hogy fegyverként működjön. Ezután a hátára fordítottam és ugráltam a hasán, hátha tojik egy-két pirkitet. Csak nyögött. Amikor már teljesen feladtam a dolgot, elrepült előttem egy panyókás banka. Fifi rálehel és egy sült banka pottyant elé. Megfeleztük és már meg is volt az ebédem. Kiderült, hogy Fifi csak olyan dolgokra hajlandó lehelni, amit ehetőnek vél. Annyira megörült azonban annak, hogy már nem ugrálok a hasán, hogy gyorsan levadászott nekem pár húsos bogarat és rácsálót. Engedelmesen rakta elé a finom sült falatokat. Ha továbbra is megtartja ezt a jó szokását, jól megleszünk egymással.

Vajon milyen lesz a közös tudatunk? Nehezen tudom elképzelni, hogy hét árnymanó zökkenőmentesen együttműködjön. Az alapszabályok azonban elég jól elejét veszik annak, hogy bárki is a többiek fölé kerekedjen. Aholyan laza szövetséget képzelünk el, abban nehéz átvágni vagy kihasználni bárkit is. Természetesen árnymanók körökben egy kis átejítés az élet sója.

Alig tudtam lehunyni a szemem az izgalomtól. Egyedül Fifike gyomrának halk sisszergése tudott álomba ringatni.

738. Nap

Igen, sikerült, megalakult a Mesterek Bandája! Szépen lassan érkeztek fajtársaim. Először Lo'Phatud jött meg, elkezdtünk beszélgetni, meséltük egymásnak, hogy ki milyen trükköket alkalmaz a lopásnál. Kérdeztem, hogy melyik faluból jött, de nem ismertem a nevet. Aztán Lop-Nessy Eszti, nyakában egy fantasztikus borostyán függőt viselt, büszkén mutogatta a Jerikótól lopott zárnyitó készletét és hosszasan mesélt, milyen ravasz védelmi hálózat védte a táborát. Ennél is büszkébb volt az O-Panchicától lenyúlt 285 aranyra. Mindketten elismerően fűtyentettünk, ez igazi mesterfogásnak számít. A következő árnymanó, aki ide tévedt már ismerős volt nekem. Egy fálvak közti tatuúto derbyn találkoztam vele. Még a nevére is emlékeztem, ő volt Motavato és elég jó volt a csapatuk. Ramirez Crashed és Evil Devil együtt érkeztek. Arról vitatkoztak, hogy mi számít nagyobb fogásnak, éber vadászkutya varázslat őrizte táborból varányszemet lopni, vagy fantom kakukk vigyázta holmiból deus ex machinát elemelni. Gyorsan megvitattuk a szakmai problémát. A végére megjött egy régi ismerősöm. A szomszéd faluban lakott és a bátyám gyakran elpáholta őt is. Ez természetesen már akkor is nagyon közel hozott minket egymáshoz. Alex Vampirsonnak hívják. Minthogy meg is voltunk mind a heten, nekiláttunk az ősi árnymanó ceremóniának. Először vérszerződést kötöttünk és megesküdtünk, hogy mindig segítjük egymást. Ez árnymanók között nem jelent sokat, ilyesmi fogadalmak gyakran csattannak el békekötéskor két falu között, de általában csak pár napig tartanak. Ezután következett az a rész, amire az árnymanó történelem csak kevés példát ismer. Sokan próbálkoztak már ezzel a szertartással, de a végső szavakat csak kevés árnymanónak volt mersze kimondani. Mi azonban bátrak voltunk és együtt kántáltuk a szent szöveget: „Minden istenek, kik a földék mélyén lakoztok és az egek ormain székeltek, tekintsetek le ránk és halljátok szavunkat! Összegyűltünk mi, az árnymanók büszke népének fiai, a kiválasztottak és kizsájtottak. Fogadalmat teszünk, a legszentebb esküt, melyet népünk ismer. Ha bármelyikőnk bármikor megszegné amit ma megfogad, legyenek léptei hangosak és visszhangzóak, legyen keze lassú, mint a csiga, szemével soha többé ne vegye észre a csapdákat, soha alvó emberrel ne találkozzon, soha zsíros fogás útjába ne akadjon! Megfogadjuk hát, hogy az itt jelenlevő társainktól soha semmilyen körülmények között nem fogunk lopni!” Végignéztam a többiek holmiján és majdnem elsírtam magam, mennyi izgalmas holmi és soha nem kaparinthatom meg őket! Evil Devil nem volt ilyen erős, zokogva a földre borult. Esztire nézett és kínjában felnyögött: „Soha nem lehet az enyém ez a borostyán függő!”

A bánat azonban csak néhány pillanatig tartott. Hirtelen hatalmas változást éreztünk mindnyájan. Egyfelől teljesen összefonódott az elménk, sokkal erősebben, mint az egyszerű telepátikus kapcsolatlám. Sokkal lényegesebb volt, hogy agyunkban megvilágosodott közös energiánk felhasználásának lehetősége. Bármire használható közösségünk ereje sebeinket begyógyítja, tárgyakat repít át mérhetetlen távolságokon pillanatok alatt, hogy csak párat említek. Sokkal fontosabb ennél, hogy lépteink puhasága megsokszorozódott. Sokkal halkabban lépdelünk mindannyian, mint korábban. Gyorsan kipróbáltuk, hogyan lehet ezt alkalmazni a gyakorlatban, csak úgy próbából megpróbáltunk lopni egymástól. Ragyogóan sikerült, a csapdákon átsuhanunk, lépteink nesztelenek voltak, sajnos az elemelt holmit vissza kellett adni tulajdonosának, hogy hűek maradjunk eskünhöz.

Miután kiélvezkedtük magunkat, nekiláttunk a komoly dolgoknak (bár a lopásnál nincs komolyabb dolog egy vérbeli árnymanó számára), a név természetesen Mesterek Bandája lett. Elfogadtuk az alapszabályzatot és főnöknek Esztiit választottuk meg. A jelvény nál már volt egy kisebb vita, de a többiek leszavazták. Így végülis mindnyájan egy kincsek közt dúskáló, vigyorgó árnymanó kedves kis figuráját varrtuk fel a ruhánkra. Az induló megírásával Alexet bíztuk meg. Remélem valami dögös kis nő-



tát út össze. Esztitől gyorsan elkunyiztam egy szent jogart, megfogadtam, ezentúl, mindig rá fogok szavazni bármi is lesz. (Szerintem ő sem gondolja komolyan, hogy betartom ezt az ígéretemet.) Megvan a három szent jogart! Leah boldog lesz. Még egy darabig örömködtünk, aztán mindeki indult a saját útjára. Persze most már sosem leszek egyedül, tudatom egy kis részében mindig ott lesznek társaim.

Elsőként Dead Failure tapasztalhatta meg, hogy milyen ügyes egy kis árnymanó, aki fajtársaival lépett szövetségre. Szomorúan keresgeti majd az evaporór háját, ha felébred. Gyorsan elszaladtam egy közeli Leah-oltárhoz és felraktam a három jogart. Leah új varázslattal ajándékozott meg, mostantól fogva növelni tudom harci szerencsémét. Annyira elteltem magamtól, hogy igazi vérszomj ragadott magával. Áldozataim a következők voltak: egy uzbány, egy süvítő rája, egy alpesi tehén, egy piromenyét (remélem, nem Fifi rokona), még egy uzbány és majdnem egy manifeszátor, de az elől jól elbújtam. Teljesen kifárasztott ez a nap, nagyon sok dolog történt, zsákként huppantam le a földre és rögtön elnyomott az álom.

S. P.

Középfölde

KALAND A RÜN TENGEREEN™

A Tengeri Szellőt, a híres hajót Rün-tengeri hajóúttal készítik elő. A kapitány három új képzett tengerészt vett fel az útra, de zord a tél és gonosz fúj a szélben. Ott leszel a fedélzeten, mikor megtörténik a Gyilkosság a nyílt tengeren!

Herufara hercegnőt elrabolják, és a hajón egy romos toronyba szállítják. A Tengeri Szellő üldözőbe veszi a gonosztevőket. Meg tudod menteni Az elrabolt hercegnőt!

Vaeraendil Cirya udvari mágusát sötét víziók kínozzák. Elutazik a kastélyából, hogy megtalálja jelentésüket – nem sokkal később azonban brutálisan meggyilkolják! Meg tudod fejteni a kihalt partokhoz vezető hosszú, fagyos út során, hogy történt a Mészárlás az Órtoronyban?

A Kaland a Rün tengeren™ három kalandot tartalmazó Középfölde Szerepjáték™ modul megvásárolható a szerepjáték szaküzletekben, ill. megrendelhető rózsaszínű csekken az ODIN Fantasy BT-től (1680 Bp., Pf. 33.)

A kalandmodul ára 259 Ft, de ha a Középfölde Szerepjáték™ szabálykönyvvel együtt rendel meg, szuperkedvezményes áron a kettő összesen CSAK 1400 Ft-ba kerül!

SOSE KEZDJ SÁRKÁNNYAL

Az alábbi rövid részlet ízelítő a közeljövőben megjelenő Sose kezdj sárkánnyal című Shadowrun regényből. A könyv a Hatlom titkai trilógia első része. Reméljük sokak érdeklődését sikerül felkelteni az árnyvadászok kalandos élete iránt.

- Eljött az idő?
- Nem.
- Pedig kezdek éhes lenni - A kijelentés nyugósnek hangzott.
- Nemsokára, Tessien.

Szivárványszínű tollak zizzentek színtelenül Hart sötétben is látó szemei előtt. A kigyó lassan összetekeredett. Szárnyait összehúzta, hatalmas fogakkal teli állkapcsát pedig bal szárnytollai mögé dugta, így nemsokára különös alakú tollkupacra emlékeztetett. Nem éppen megfelelő álca. A United Oil társaság Puget-öbölbeli dokképületei között egy nagy rakás toll még feltűnőbb látványt nyújtott, mint egy sárkányféle.

Nem jellemző türelmetlenségével együtt Tessien sárkányféle volt, egyike azon lényeknek, akik a legendás sárkányok hatalmára tartottak igényt. A lény - Hart nem tudta, hím-e vagy nőstény - faja szerint a tollas kigyókhöz tartozott, a nyugati féltéke legnépesebb sárkányféle fajába. Ha kinyújtózott, a lény nem volt más, mint tíz méternyi tollal fedett izomzat és szárnyainak feszítája is megfelelt ennek. Tessien veszélyes bestia volt és már vagy négy éve Hart társaként működött különféle árnyvadászataik során.

A nő szinte már megbízott benne.

A dzsekijének zsebéből felcsendülő halk csipogás arra figyelmeztette, hogy valaki átlépett az általa korábban gondosan elhelyezett érzékelő sugarak egyikén. Egy más hangú második csipogás azt is tudatta, merre mozog az illető. Benyúlt a zsebébe, hogy elcsöndesítse a rádióevőt. A csipogó hang leleplezheti őket, mielőtt rohamra lendülnének. Az érzékelő által nyújtott esetleges plusz információ már nem ért volna ennyit.

Az út fölé függesztett tükörrre pillantott. A tükör jó rálátást biztosított a fő raktárpületre. Négy alak rohant az épület felől egyenesen Hart és Tessien irányába. Körvonalaik alapján árnyvadászoknak ítélte őket. Három férfi és egy nő. Halk csilingelés hallatszott a vezetőjük nyakában hintázó amulettek és talizmánok felől. A fickó vagy mágus vagy nagyon gigerli.

A halk hangok elfulladtak, amikor egy csoport United Oil biztonsági ember bukkant elő az egyik raktárpületből. Csizmáik kopogása a betonon elnyomta a menekülőkhöz keltett zajokat, de az ütemes dobbanások is csakhamar elhalványultak az ég felől felhangzó rikácsolás hangjaira. Egy csapat tűzkakas jelent meg a levegőben, hogy lecsapjanak áldozataikra.

A tűzkakasok szárnyas lények voltak, akiket gyakran alkalmaztak biztonsági feladatokra, hiszen érintésük sokkolta az áldozat idegrendszerét, melynek hatására azok mozdulatlaná dermedtek egy időre. A paraállat gazdájá-



nak pedig csak oda kellett sétálni és megbilincselni az illetőt. Persze a gazdának ügyelnie kellett arra, hogy visszahúzza a a tűzkakast, mielőtt az éhesen beleássa magát a megdermedt áldozat húsába, de hát a multicégek nem nagyon törődtek azzal, ha néhány illetéktelen behatoló véletlenül elpatkol. Ez is csak elriasztásul szolgált mások számára. Ezek a mostani tűzkakasok élénk rikoltozással száguldottak az árnyvadászok felé, rövidke szárnyaikkal hevesen csapkodva, lábaikkal kalimpálva igyekeztek elvágni az útjukat.

A vezető tűzkakas beérte az elől rohanó vadászt. Rárontott és hirtelen felhúzott, hogy hosszú, pikkelyes farkát a férfi felé lendíthesse. Egyetlen érintés elég volt ahhoz, hogy megbénítsa áldozatát. A vadász futtában félreugrott, így a fark ártalmatlanul elzúgott mellette.

Hart úgy tippelt, hogy az illető egy bicskás lehet, egyike azoknak a kibernetikusan felturbózott punkoknak, akik utcai samurájnak nevezték magukat. Általában izomfiúkként szolgáltak az árnyvadász csapatokban. A férfi villámgyors mozdulatai elektronikusan megtámogatott reflexekről árulkodtak.

A holdfényben acél csillant, ahogy a férfi alkarjából pengék ugrottak elő. Ez is csak megerősítette Hart feltételezését. A samuráj oldalt fordult, pengéi végighasították az állat húsát. Az sikoltozva a földre zuhant.

A második tűzkakas egy másik vadászt támadott, aki kétségbeesetten igyekezett elhárítani a veszélyes fark támadását egy maga elé emelt négy-szögletes tárggyal. Hart felismerte, hogy egy kiberdekk az. Elég furcsa módja a költséges technológia felhasználásának.

De mielőtt a tűzkakas áthatolhatott volna a kétségbeesett vadász hevenyészett pajzsán, a samuráj ismét akcióba lépett. Beleeresztett néhány sorozatot a lénybe, majd visszafordult, hogy végezzen a földről felrepülő próbáló első áldozatával.

Hart észrevette, hogy a samuráj nem találta el a társát, amikor arrafelé tüzelt. Fegyverkapcsolat, gondolta.

- Ez gyors fickó, Tessien - jegyezte meg Hart és az utcai samurájra mutatott. - Őt kapd el először.

- Túl sok fém. Nem lesz jó íze.

- Nem kapod el a többieket, ha a bicskás pasi felnyársal. Amíg elintézed, addig én gondjaimba veszem a mágust. Ha a tűzéség és a páncélzat elpusztult, a gyalogsággal már könnyű dolgunk lesz.

- Igaz - Előrelátás. - Jó szemed van a taktikához, apró lény.

Hart kezét becsúsztatta a tollak alá és megvakargatta az izületet Tessien nyaka és feje találkozásánál. - Igazán értesz hozzá, hogyan bókolj egy lánynak, barátom. És most kapd el őket.

Tessien a levegőbe emelkedett és harsány mordulásokkal adott hangot harci kedvének. Aztán hangos üvöltéssel az árnyvadászok felé iramlott. Azok megtorpantak egy pillanatra, majd akcióba kezdtek, mintha előre számítottak volna ilyen fejleményre is. Hart rájött, hogy ez valószínűleg így is volt. Elég sokat tudtak róla, hogy a United Oil seattlei biztonsági főnöke Hæsslich, egy nyugati sárkány.

Hart érezte, amint az energiák gyűlni kezdenek a mágus körül. A vadászok az ő varázslataira támaszkodtak a sárkányféle elleni küzdelemben. Pontosan, ahogy Hart eltervezte.

Bíborszínű lángok robajlottak elő a mágus kinyújtott kezeiből és célba vették a tollas kigyót. Hart szeme sarkából látta, hogy a United Oil biztonsági emberei fedezékbe bújnak.

Tessien teste egy pillanatra kiegyenesedett és Hart látta, hogy a mágus vi-gyorogni kezd. De hamar az arcára fagyott a mosoly, amikor a lángok egy utolsó villantak és kihunytak, a kigyó pedig sértetlenül bukkant elő mögü-lük. A sárkány magasabbra röppent. Hart a Tessient védő mágia erején felbá-torodva előrelépett, hogy szembeszálljon a mágussal.

- Valami gond van?

A férfi szemei összeszűkültek és bólintott, mint aki megértette, mi történt. Egyik amulettje felé nyúlt.

Hart három lövedéket pumpált a férfi gyomrába Atchison gyártmányú fegyveréből. A férfi hátrazuhan, testéből vér, belek, bőr- és ruhafoszlányok fröcsköltek szerteszét.

A levegőt megtöltő kesernyészagot azonban elsöpörte a felhevített légfuvallat, ahogy Tessien kitátott torkából tüzes lehelet szisszent elő. Az utcai számuráj testében rejlő víz a másodperc törtrésze alatt felforr és elpárolgott. A fickóból nem maradt más, mint egy rakás gőzölgő, összeolvadt fém-, műanyag- és húshalom.

Tessien körözni kezdett a hirtelen megszeppent túlélők feje fölött. Hart odakiáltott nekik.

– Dobjátok el a fegyvereiteket és nem esik bántódásotok.

Fémes csörömpölés volt a válasz.

Tessien leszállt a földre Hart mögé. Kígyófeje védelmezően a nő fölé ágaszkodott. A United Oil biztonsági őrök előbújtak fedezékükből és idegesen szemlélték őket és az árnyvadászokat. De inkább őket. Körbeálltak, ujjuk fegyverük ravaszán.

– Kik vagytok? – kérdezte a vezetőjük.

Hart leolvasta a férfi névtábláját. Fuhito őrnagy. *So ka*, Haesslich helyette. – Önöket fedeztük, őrnagy.

– Nem informáltak arról, hogy különleges ügynökök is közre fognak működni. Szerintem ti is behatolók vagytok. És szerintem igen nagy bajba kerültetek.

Szárnyak lobbantak az éjszakában. Sárkányszárnyak. Hart felnézett és megpillantotta az ismerős alakot. Megnyugodott. Most már nem lesz gondjuk a fegyverek ravaszai előtt görbedő, izgatott ujjakkal.

– *Mi a gond?* – bömbölte a nyugati sárkány, amint földet ért.

Fuhito meghajolt a sárkány felé. – Haesslich-sama, ezt a két árnyvadászt azon kaptuk, hogy összetűzésbe keveredtek azokkal, akik behatoltak az épületbe. Azt állítják, hogy valamiféle támogatást nyújtottak az embereimnek, de az ön által adott eligazítási parancsokban nem szerepelt háttértámogatás. Valószínűleg kétségbeesett vadászokról van szó, akik a sajátjaik ellen fordultak, hogy mentsek az irhájukat. Csűrhe.

– *Fuhito, néha elgondolkozom azon, miért is fizetek. Parancsold vissza az embereidet és vigyétek magatokkal az igazi behatolókat.*

– Tehát a kígyó és a nő valóban önnek dolgoznak – mondta Fuhito fészengve.

– *Természetesen. Tudtam a behatolni készülő vadászokról. Azt is tudtam, hogy meglehetősen tapasztalt csapatról lesz szó, akik talán kisiklanak a markodból. Meg kellett állítani őket és nem lehettem biztos abban, hogy én is jelen leszek, hogy magam intézzem el őket.*

– Említhette volna.

A sárkány kimutatta megvetését.

– Követem az utasításait, Haesslich-sama – Fuhito gyorsan, szögletesen meghajolt. Aztán megfordult és odalépett a dekás elé, aki egész idő alatt jóízűen vigyorgott a kárára. Lekevert a nőnek egy pofont, mire az a kövezetre zuhant. – Behatoló vagy és bűnöző. Hamarosan kevés okod lesz a mulatságra.

– A tiéd túl nagy a számomra – motyogta a nő vérző ajkaival. – Igazi kaka fogsz kerülni a céged főnökeinél. Mr. Bádoglemez. Készíték majd egy jelentést a brutalitásodról.

– Jogaidról már akkor lemondtal, amikor beléptél a United Oil területére – sziszegte Fuhito. Nehéz csizmájával fejberúgta a nőt, mire az ájultan terült el. Társa váratlan előreugrását két nagydarab ór fékezte meg.

– Vigyétek a vállatóközpontba.

Miután az őrök eltávoztak, Haesslich elismerően nézett végig a hullákon.

– *Dicséretes hatékonyság, Hart.*

– Ön kapja a számlát. Ez a fajta meló nem szerepelt a szerződésben.

– *Írd a számlához – javasolta Haesslich. Hangjából élvezet csendült ki. – A United Oil fizetni fog.*

– Rendben – bólintott Hart. Ezt amúgy is megtette volna: a szerződése meglehetősen részletesen kitért a „külön szolgáltatásokkal” kapcsolatos fizetésekre.

A sárkány leült a hátsó lábaira. – *És mi van azzal, amire felbéreltelek? Mindent elrendeztél?*

– Úgy fest. A galamb még mindig röpköd, de biztos vagyok benne, hogy utunkba akad.

– *Azt jól is teszi. Nem akarom, hogy felboruljon az ütemterv.* – A határozottság alig takarta a bestia hangjából kicsendülő fenyegetést.

Tessien felszisszent, de Hart gyorsan kinyúlt és megérintette. Most nem lett volna célszerű megverekedni.

– Minden munkánkra elégedettségi garancia áll – biztosította Haesslichet.

Fordította: Serflek Szabolcs
Copyright © FASA Corp. 1990



FANTASZ ÉS SZEREPIJÁTÉK 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

ÚJDONSÁGOK FOLYAMATOSAN

DRAGON STRIKE

társasjáték

EZT LÁTNI KELL!

BUDAPEST 1036

LAJOS U. 60

T: 250-4157

NYITVA:

H-P: 10-18

Szo: 10-14

BIBOR-OLD

Rufil, a kereskedők városa

Előző alkalommal arról szóltam, mi mindent szükséges átgondolni egy város megtervezésékor. Most megpróbálom ezt egy példán is bemutatni. A választásom Rufilra, Dart középső területeinek legnagyobb településére esett. Rufil egyike a kontinens legismertebb városainak. Mérete és lakosainak száma szerint mesze elmarad a hatalmas Alanortól, de fontos földrajzi helyzete miatt jelentősége nem kisebb nála. Központi elhelyezkedése miatt Dart belső vidékeinek kereskedelmi és üzleti centruma.

Földrajzi környezet

A város a Serf folyó partján fekszik, félúton a Zarg-hegység és a Dorin hegység között. A folyó Zarg vészterhes ormai között ered, majd nyugatra kanyarog alá a végtelen rónákon. A várostól északra lévő nagy pusztaságot a Murensikásként emlegetik. Ennek északi határán terül el a sötét Mordun erdő. Azt beszélik, az áthatolhatatlan rengeteg Dart leggonoszabb erőit rejtje magában. A várostól délkeleti irányba elindulva néhány napi vándorlás után különös helyre bukkanhatunk. Lábunk alatt a fű lassan kezd kékes színt ölteni, furcsa, különös hangok hallatszanak. Aki még messzebb merészkedik, mély, bődült álomba zuhan. Az öreg bölcsök azt rebesgetik, hogy a mágia különös ereje a Csodák Kertjét védi. Hogy valójában mit is rejt e különös vidék, azt pontosan senki sem tudja. Rufil jelentős kereskedelmi központ. A város kialakulása is a fontos vízi út, a déli, a keleti és az északi kereskedelmi útvonalak találkozásának eredménye. Észak felé az út Agadin városába, délre pedig egy Vityaz nevű kisvárosba visz. Nem messze Rufiltól a keleti és a déli út szétválásánál találjuk Zöldkőt és a Hajnali Smaragdhoz címzett fogadót. Ez az utolsó pihenőhely a város előtt. Nevét a mellette található zöld színű szikláról kapta. A legenda szerint egyszer réges-rég egy istenség szállt meg itt titokban. Annyira jól érezte magát, hogy távozásakor a ház melletti sziklát egy órára smaragddá változtatta. A hajdani tulajdonos ezen ékkő darabjaiból bővítette és szőpítette a jelenlegi formájára a fogadó épületét. Lehet, hogy az egész csak mese, de a hely messzi földön is ismert, jó híru találkozóhely. A déli úton felkerekedve, Vityazon át, egy hét elteltével a Vakaz erdőhöz érünk. Ez az erdei lények és a tündék békés birodalma. Állítólag itt él a darti druida szövetség egyik Fődruidája is. A Serf folyón észak felé hajózva eljutunk Zitor városáig. Azt mondják, a Zitort körülölelő hegyek különös titkokat rejtnek. Rufiltól lefelé ereszkedve a folyó a Zátony-Sziget szikláit kerüli meg. Valamikor varázslótorony állt a kis sziget közepén. Manapság már csak egy baljóslatú rom kelti fel az utazó figyelmét. Rufil tágabb környezetéhez tartoznak még a tőle keletre fekvő Zarg dombjai. Erre kevesen merészkednek, mivel a környéken sokszor láttak hatalmas, gyíkszerű lényeket röpködni.

Keletkezés, jellemvonások

Maga Rufil a Serf-folyó egyik gázlójánál létrejött átkelőhelyen alakult ki. Feltehetőleg vándorkereskedők alapították két évszázaddal ezelőtt. A part mellett egy kisebb vulkanikus eredetű hegy, a Fény hegye található. Nevét a csúcán világító mágikus fényforrásról kapta, amely már messziről mutatja az utat éjjel a hajósoknak és vándoroknak. Manapság a város fontosabb épületei és a tehetősebb polgárok villái is itt találhatóak. A lakosok nagy része azonban a hegy körül elterülő, fallal körülvett sík vidéken épült házakban él. A nagy forgalom következtében éppúgy megtalálhatóak itt a folyami hajósok, a délről jött tündék, a hegyi- és dombtörpék, mint más, távoli vidékek képviselői. A lakosok nagy része ember, de más, egzotikusabb faj egyedeit is gyakran megpillanthatjuk az utcán vagy a piaci forgatagban. A városra az összeolvastó hatás és a tolerancia jellemző. A különböző fajok békésen élnek egymás mellett. A lakosok között megtalálhatjuk a sötétség követőit mindúgy, mint a jóság hirdetőit. A város rendeletei és szokásai alapos ok nélkül nem sújtanak senkit. Azért, hogy elkerüljék a különböző vallások és szemléletek összetűzését, sajátos negyedek alakultak ki. Ezek a helyeken nem ajánlatos merőben eltérő nézeteket hangoztatni. Összességében a várost semleges jó tendenciával jellemezhetjük.

Szervezetek, vallások

Rufil demokratikusan irányított városállam. Laza érdekszövetségben a környező hatvan faluval és a közel százötven tanyával. Számukra csekély adók árán védelmet és piaci lehetőséget nyújt. Állandó lakosainak száma közel harmincezer. Az átutazóban lévők, illetve csak átmenetileg itt élők még közel kétezret tesznek ki. Ez a szám kemény tél esetén akár háromezer főre is megnövelhető. A város irányítását egy öt tagú testület, a Nagytanács végzi. Tagjai Türkiz Mirella, Odin főpapnője (17. szintű, ember nő pap); Narakisz főmágus (19. szintű, ember férfi általános varázsló), a magisztrátus vezetője, Lord Stormberger (17. szintű, ember férfi lovag) a rufili Ezüstpallos lovagrend első lordja; Baltazar Goldstuff (10. szintű, ember férfi tolvaj) a leggazdagabb kereskedő család feje és Édesvízi Viharkötél (17. szintű ember férfi harcos), Rufil folyami flottájának kapitánya. A főpapnő, mint a leghatalmasabb helyi vallás képviselője, a városban megtalálható különböző irányzatok vezetőinek képviselője. Jelenleg Rufilban 13 vallás képviselteti magát érdemlegesen. Nagyság szerinti sorrendben ezek: Odin, Frey, Hecate, Heimdall, Bragi, Frigga, Hel, Thor, Uller, Fairlight, Ishtar, Loviatar, és Kali. A vallások fő feladata a városban a lakosok egészségének védelme és a különböző történetek és krónikák őrzése és kutatása, a város történetének lejegyzése. A főmágus alá tartozik a városban élő, ott telepedett varázslókat egyesítő szervezet, az Arany Magisztrátus. Nélkülözhetetlen

szerepük van a várost védelmező varázslatok ellenőrzésében és fenntartásában. Többnyire magányosan élnek a város különböző pontjain megtalálható tornyaikban, és a mágia és egyéb tudományok kutatásának szentelik életük nagy részét. Jelenleg a magisztrátusnak 19 tagja van. A város közel 1000 fős hadsereggel rendelkezik. Ebből kerülnek ki a rendszeres őrzáratok, az őrség és a környéket felügyelő csapatok tagjai. A testület gerincét és az elit egységeket a lovagrend vitézei adják. A lovagrend napjainkban 127 tagot számlál. A hadsereg örökös főparancsnoka a lovagrend vezetője.



Az ő feladata a város és környéke rendjének és biztonságának fenntartása. A kereskedő, kézműves és polgári érdekek képviselője mindig a leggazdagabb család feje. A különböző céhek (kb. 75), kereskedőházak (17db) és városrészek vezetőiből (11db) álló testület irányítója. Megbízata 3 évre szól. Ezután újból megvizsgálják, mely család méltó a cím betöltésére. Feladata az üzleti törvények és a magántulajdon védelme, a város külső kereskedelmi kapcsolatainak irányítása. A Rulif szolgáltatásban lévő speciális zsoldos egység és a folyami flotta vezetője a város kapitánya. A tapasztalt kalandozókból álló harci egység tagjait olyan különleges feladatok elvégzésére alkalmazzák, ahol hatékony és gyors beavatkozásra van szükség. Számuk folyamatosan változik, de átlagban 20 körül mozog. A folyami flottilla gyors, mozgékony bárkákból (12db), valamint lassú, de nagykapacitású szállító hajókból (30db) áll. Szmélyzetük kb. 300 fő. Feladatuk a folyami hajózás rendjének és biztonságának fenntartása, valamint a gyors csapatmozgatás és áruszállítás biztosítása. A város vezetői havonta tanácskoznak és döntenek a vitás kérdésekben. Ha valamelyikük nem tud megfelelni a Nagytanácsban, akkor az őt helyettesítő második embernek nincs döntési joga, hanem csak mint az adott terület szakértje vehet részt a megbeszéléseken.

Városszerkezet

Rulif valójában a Serf folyó kompjá köré épült. A folyót itt mesterséges gáttakkal kisebb tóvá szélesítették ki, így alakították ki a város folyami kikötőjét. A város felett egy oldalág kialakítva létrehozta egy kisebb csatornát a külső városfalon kívül. Ez kívülről teljesen körbeveszi a várost, így növelve annak védelmi képességeit. Sajnos a főág és az oldalág közötti rész idővel elmoscsarodott. Ezért a város északkeleti része kevésbé kedvelt lakóhely. A mocsárban, annak ellenére, hogy nem túl nagy, jónéhány gyengébb egzotikus lény található. Létük a város közelségéből adódó előnyökre épül. Néha kellemetlen incidensek okozói lehetnek, de magára a város egészére nem veszélyesek. A várost erős, 6 méter magas kőfal veszi körül. A fal vonalának töréspontjaiban, a kapuknál és a fontosabb helyeken őrbástyákkal van megerősítve. A fal tetején mellvéddel védett, 2 méter széles út fut körbe. E mellett magában a falban is van egy belső körjárat. Ezek minden bástyánál erős, mágikusan is védett ajtókkal vannak elválasztva. Rajtuk keresztül békeidőben csak az őrjáratok tudnak mozogni. A bástyák többszintűek, bennük az ott lévő katonák számára kisebb fegyver tartalék és élelmiszerkészlet van felhalmozva. Belső és külső kialakításuk a védelmet szolgálja. Csak az állandó őrség szállása, őrszobája és kisebb raktára található bennük. Az őrok közül a bástyákon négy, az egyes falszakaszokon egy fő van mindig szolgálatban. A kapuk mellett található ikerbástyákban megtalálható még egy dolgozószoba is az őrparancsnok számára. A kapunál szolgálatban lévő őrségek 20 főből állnak és mindig van velük két kisebb pap (5. és 3. szintű), parancsnokuk pedig tapasztalt harcász (7. szintű). A csatornán átmenő utak kapubástyái felvonóhíddal is elvannak látva, amelyeket minden éjszakára gondosan felhúznak. A folyó északi oldala a város hadiflottájának kikötője. Itt a flotta és katonái számára létesült épületek, raktárak és hajójavító műhelyek vannak. Itt találunk még egy mágustornyot és egy Frigga-templomot is, amelyek fontos szerepet töltenek be a kikötő védelmében. A folyó városfalakon belüli déli partjánál a kereskedelmi kikötő található. Itt köthetnek ki a városba érkező különböző vízijárművek. A város északnyugati fala és a folyó között helyezkedik el a temető. Sokak szerint éjjel igen baljóslatú események színtere. A sok mendemonda miatt a város lakói csak nappal merészkednek területére. Védelmi okokból még ezt is erős fal veszi körül. A várost a falrendszer és a főbb útvonalak különböző városrészekre osztják. Ezekre a negyedekre jellemző, hogy általában azonos foglalkozású, társadalmi helyzetű vagy egyéb szempontból (pl. vallás) azonosan gondolkodó emberek lakják. Ez nagyban elősegíti az igazságos verseny és kereskedelem, ill. a nyugodt és biztonságos lét kialakulását. A város belsejében található a Fény hegye. Maga a hegy egy négy méter magas fallal körülvett belső negyedet alkot. Az erős mágikus és természetes védelem Rulif elit negyedét, legfontosabb középületeit, különleges építményeit, és a messzi földön is ismert könyvtárát óvja.

Lakosok

Rulif alapjában véve jómódú város. Ezt főleg a környező falvakkal való kedvező együttműködésnek és a virágzó kereskedelemnek köszönheti. Vezetői előrelátásának és eredményes politikai tárgyalásainak eredményeképp történelme során mindig elkerülte a nagyobb viszályokat. Katonailag a térség jelentős tényezője, de ennek ellenére nem folytat terjeszkedő politikát. A nagy háborúk során igyekezett mindig semleges maradni. A béke és az ügyes kereskedés eredményeképpen lakosainak nagy része tehető polgár. A szegények száma nem túl nagy, számuk néhány százra tehető. A szegény-

negyed és a kikötőnegyed gyanús alakjai inkább a kívülről beszivárgó idegenek közül kerülnek ki. A városban nagy az átutazók száma. Ők a kereskedelem fontos közvetítői. Kedvesen és megbecsüléssel bánnak velük, de hosszabb időre nem marasztalják őket. Rulif nem támogatja a letelepedni vágyó idegeneket. Ennek oka főleg a telítettség és a biztonság. A határoló falakon belüli területet már teljesen kihasználta. Nincs lehetőség újabb épületek létrehozására. Az állandó lakosok száma így mindig harmincezer körül mozog. A teljes jogú polgárok egy azonosító medált hordanak nyakukban, ez alapján lehet megkülönböztetni őket. Akik rendelkeznek ezzel, azok élvezik a városlakóknak járó összes kedvezményt. Ezért minden polgár nagyon vigyáz a medáljára. Külön mágikus védelem akadályozza meg hamisításukat. Minden olyan bűnesetet pedig, amely a medálhoz kapcsolódik kiemelt szigorral büntetnek. A beáramló közepreteleget különböző adók kivetésével és más módszerekkel próbálják elriasztani. Persze egy elég nagy vagyonnal rendelkező letelepedni vágyónak mindig lehet még helyet szorítani.

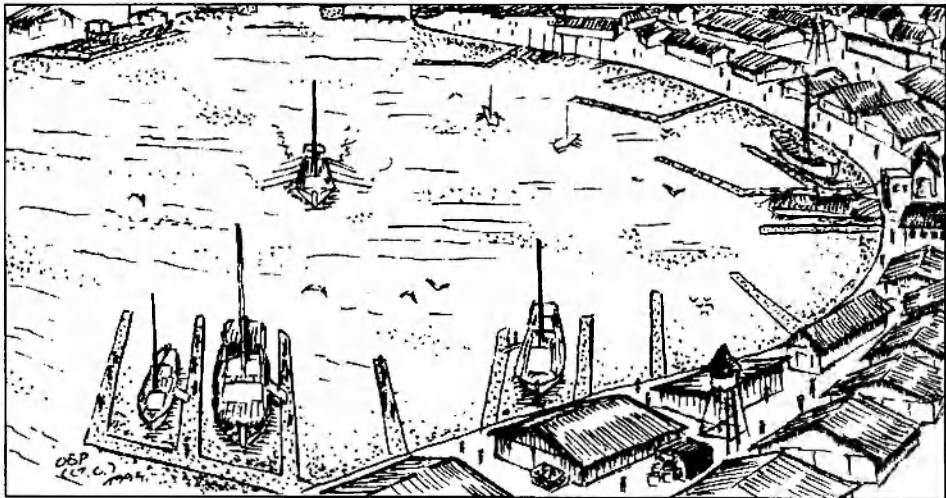
A lakosság összetétele minden tekintetben sokrétűséget mutat. Az átlagos polgárok, kézművesek és kereskedők mellett nem ritkák a kalandokat megjárta tapasztalt utazók sem. Sokuk mint egyszerű lakos tevékenykedik, mások valamilyen formában még ma is hűek egykori mesterségükhöz (fegyverforgató iskolák, fegyverkovács, gyögnövény árus, jós, mesemondó stb.). Legismertebbek a belső városrészben, az elit negyedben laknak. Egyaránt megtalálható itt az egész Darton híressé vált hős mindűgy, mint az egyszerű szerencsés kalandon meggazdagodott szerencsevadász. Vörös lkbud például arról híres, hogy része volt a környék hatalmas vörös sárkányszörnyének legyőzésében. Egyetlen túlélő társával 10 megrakott szekérenyi kincssel tért vissza első és egyetlen kalandjáról. Azóta is büszkén meséli hősi küzdelmét mint elismert dúsgazdag polgár. A jótékony homály feledésbe burkolta azt, hogy valójában már a sárkány megpillantásakor világág futott rémületében. Napokkal később mert csak visszamerészkedni. Ekkor találta meg a szörnyű vérfürdőt túlélt súlyosan sebesült társát. A győztes lovag végül részben neki is köszönheti életét, ezért azóta is jótékonyan hallgat lkbud „hőstettéről”.

Élővilág és infrastruktúra

A városban viszonylag kevés a zöld terület. A teljes beépítettség miatt ritkák a növények, néhány módosabb ház udvarán található pár fát vagy egy kisebb kertet. Ezzel ellentétben a hegy tetején található tehető villákat gondosan művelt parkok veszik körül. Tetszetős ligetek tarkítják a fényűző paloták sorát. A fentiekkel összhangban nem sok állat található Rulifban. A kedvtelésből tartott kisebb kedvenceken kívül alig látunk más állatot a falakon belül. Néhány madáron kívül csak a kiirthatatlan rágsálók azok, amelyek elviselik a városi környezetet. Nincsenek kertes házak, ezért a háziállatok tartása sem jellemző. A gazdag réteg néhány tagja tart hóbortból persze néhány érdekesebb élőlényt. Néha a piacon is előfordul pár különleges kisebb jószág. Nagyobb és a veszélyesebb teremtményeket a városba bevinni tilosm így ezek kereskedelme is a falakon kívül történik. A vándorok és utazók hátszállataikat a város kapui mellett található fogadók istállóiban hagyhatják. A városi polgárok számára elegendő húst és zöldséget a környező vidék termel, a kevésbé romlandó termékek pedig vízi úton érkeznek a gazdagabb területekről. A kereskedelem olcsóbb és egyszerűbb, mint a termékek helyi előállítás. Rulif kiépítettsége nem rossz, az egyes városrészekből kiterjedt csatornahálózat biztosítja a szennyeltakarítását. A folyóból nyert víz vezetéseken jut el a nagyobb kutakig. A vízvezetékeket és a csatornarendszert mágikus ellenőrző rendszer felügyeli, biztosítva az ivóvíz tisztaságát és a csatornák lezárását. Az utak állapota nagyon jó. A nagyobb utcák mind kikövezettek, a várost átszelő főutak rendjére pedig gondosan ügyelnek.

Társasági élet

A város társasági élete nem kiemelkedő. A szórakozóhelyek és a kocsmák inkább az üzletkötésekhez és az átutazó kereskedők igényeire alkalmazkod-



tak. A nyilvánosházakat is inkább csak katonák és matrózok látogatják. A helyi polgárookra a szórakozás helyett inkább a munka és a családi élet a jellemző. A nők itt teljes jogot élvezhetnek. Semmilyen pozitív vagy negatív megkülönböztetés nincs irányukban. A házimunka és a gyereknevelés mellett akár polgári foglalkozásokat is végezhetnek. Rupil városára nem jellemzőek a nagy vigasságok, ünnepek. Az egyetlen nagyobb rendezvény a tavaszünnepek. Ekkor különböző víziversenyekkel, kirakodóvásárral és a városi céhek és kereskedőházak bemutatójával emlékeznek meg a város alapításáról.

■ Kereskedelem

Rupil Dart középső területeinek kereskedelmi központja. A környező vidékek árucikkei itt cserélnek gazdát. Gyakori a távolabbi vidékekről busás haszon reményében itt értékesített portéka is. A város nem tartozik a legolcsóbb helyek közé. Az árucikkek az átlagos ár (Players Handbook 66-69 o.) másfél-kétszeresébe kerülnek. Nagy mennyiségű arany cserél itt nap mint nap gazdát. A nagy pénzmozgás miatt meg sem próbálták egységes pénz bevezetését, helyette inkább pénzváltók létesültek. Legjelentősebb közülük a híres Fairlight bankhálózat egyik kirendeltsége. Megbízható, de borsos árú szolgálatai kedveltek a módosabb réteg körében. A városnak van saját veresű pénze is. Az érme egyik oldalán egy csillagot tartalmazó pentagramm, míg a másikon a várost jelképező szoborcsoport látható. A szobor eredetije a főtérre látható. Négy alak néz róla a keresztút négy irányába. Kinyújtott karral északra egy hajós, keletre egy kalandozó, délre egy kereskedő és nyugatra egy polgár mutatja az utat. Rupil nagy arany tartalmú érméi csak kis számban kerülnek kibocsátásra. Inkább a város függetlenségét hivatottak hirdetni ezek, nem akarnak meghatározó pénznemmé válni. A hetenkénti nagy vásárookra ellátogatnak a déli barbár törzsek tagjai mindúgy, mint az erdők tündéi vagy a hegycsőrök törpéi. Az idegenek 1 arany kapupénz befizetésével léphetnek csak be a városba. A város lakóit azonosító medálljuk alapján különböztetik meg az örök. A kereskedők a belépőt és a vámot termékeikben is megfizethetik. A vám az áru piaci értékének egyhuszada. A vámolás és a belépő szedése a kapuknál, gondos felügyelet mellett történik. Minden gyanús alakot alaposan, esetleg mágikus úton is megvizsgálják. Az idegenekkel itt közlik, mi az, amit nem hozhatnak be a város területére (pl. sárkány, griff és egyéb háttas, vagy elátkozott ereklyék és tárgyak) és melyek a városban rájuk is érvényes legfontosabb szabályok.



■ Védelmek és óvintézkedések

A széles forgatag, a sok vevő és a nagy átmenő forgalom megköveteli a jó közbiztonságot. A város és lakosai védelmére nagy súlyt fektetnek Rupilban. A kapukat erős, tapasztalt, jól felkészített örök védik. Akivel nagyobb probléma van, azt nem engedik be a városba és személyleírását írásban rögzítik. A napi eligazításokon a parancsnokok felhívják mindenki figyelmét a nem kívánt személyek kinézetére. Jól kiépített kapcsolatok révén Dart más részeiből érkező híreket is alapul vesznek. Ezek figyelembe vételekor azonban az alapul az, hogy amíg valaki nem vétett Rupil törvényei ellen, addig békében jöhet, mehet. Persze a gyanús egyének minden lépését igyekeznek szemmel tartani a városon belül. A kapukat, az erődöbástyákat és a fontosabb középületeket, mágikus riasztó hálózat köti össze. Illetéktelen behatolás vagy nagyobb

rendbontás esetén riadójelzést ad a mágikus rendszer a városi őrség állomáshelyén. Az őrjáratok vezetőinél pedig található egy mágikus síp, amelyet megfújva riadóztatható az őrség. Még ennél is nagyobb súlyt helyeztek a belső városrész védelmére. A Fény hegyén lévő ötszög alakú városrészbe csak különleges módon lehet belépni. Minden itt lakó vagy itt dolgozó rendelkezik egy amulettel. Az amulett egy mives aranyfoglatban lévő csiszolt gyémánt. A nyakba akasztva erős, de nem vakító fénnel felizzik a drágakő. A gonosz hajlamúaknál vörös, a semlegeseknél sárga, a jóknál zöld fénnel. A fény oly erős, hogy átdereng a legvastagabb öltözéken is. A mágia alapja a jellemérzékelés. Ha valaki valamilyen erős módon védett ez ellen, akkor az amulett villogó fehér fényt ad ki. Aki rendelkezik a megfelelő engedéllyel ahhoz, hogy belépjen a védett területre, annak a kapuőrség mágusa a nyakába akaszt egy ilyen amulettet. Ezután az ékszer segítségével minden lépése ellenőrizhető. A nyakék semmilyen hátrányt nem okoz, de hordozója eltávolítani még mágikus úton sem tudja. Az itt lakó gazdag lakosoknak, a nagy becsű vendégeknek, a könyvtárban kutatásra érdemesnek tartottaknak egyaránt át kell esni ezen a procedúrán. Kivételt senkivel sem tesznek. Még a Nagytanács tagjaival sem. Ha valaki elhagyja a belső területet, akkor a kapuban az őrmágus visszaveszi az amulettet tőle. A mágisztrátus vezetője és rajta kívül még két tagja ismeri csak a különleges drágakövek titkát. Egyikük a mindenkori őrmágus, aki állandó jelleggel bírja a mágikus hatalmat, amely hatástalanítani tudja az amulettek védelmét. Narakisz és másik társa csak bizonyos előkészületek után képes erre. A zárt területen érdekes módon csak zöld és sárga ékköveseket látni. Nagyritkán feltűnhet még egy fehér fényű is. Külön eseménynak számít, ha valaki vörös fényűt pillant meg. Legutóbb, két évvel ezelőtt egy Sötét Csillag nevű sötétűnő nőn láttak ily fényt ragyogni. A harcsovarázsló amazon maga Narakisz személyes engedélyével léphetett csak be a végtelen tudást rejtő ősi könyvtár falai közé. Senki sem tudja, mi okból adott meg neki ez a lehetőség. A bejárat védelme mellett igen erős védelmi a-ura van az egész pentagramm alakú városrész felett. Már maga a negyed is mérnöki pontossággal úgy épült, hogy hatalmas rúnáknak, forrása legyen majd ezen mágának. A varázslat központjai az ötszög alakú saroktoronyok alapkövei. A védővarázslatokkal megáldott különleges kristályok sebezhetetlenné és szinte mindennel szemben ellenállóvá teszik a belső területeket. Az ötszög felett (és alatt) egy gömb alakú erőtér van. A burok teljesen áthatolhatatlan, bármilyen kívülről vagy belülről jövő fizikai, élő, mágikus, éteri pszionikus stb. tárgyakkal, varázslatokkal vagy hatásokkal szemben. Belsejébe egyedül a legnagyobb ötszögtorony kapuján lehet bejutni. A búra természetesen véd a teleportálás és más hasonló mozgás ellen is. Az ötszög közepében lévő világítótorony alatt a mélyben helyezkedik el a város alapköve. Az alapításkor különleges szertartásokkal elhelyezett mágiakoncentrárum képes megővni Rupil a természetes és mágikus eredetű átfogó katasztrófáktól (pl. földrengés). A védőmágia még idegen létsíkok hatásainak is képes hosszabb ideig ellenállni.

■ Törvények, szabályok

A megfelelő mágikus védelmek, a jól szervezett őrség és a megbízható hadsereg csak egyike a biztonság fontos feltételeinek. Ezek mellé meg kellett alkotni a mindent átfogó, mindenkire érvényes, igazságos törvényeket is. Azokat a szabályokat, amelyek betartása és betartatása a békés kereskedelem és a biztos polgári lét alapjául szolgál. Az igazságszolgáltatást és bíraskodást a lovagrend irányítja. A törvények és a büntetések nem a legkeményebbek Darton, de szigorúak. Lényegesen megkülönböztetik az első vétséget elkövetőket és a visszaeső bűnözőket. Halálbüntetések, csonkítások helyett a vagyonelkobzások, a börtönbüntetések és a kényszermunkák a gyakori ítéletek. Az idegeneket az enyhébb ítéletek mellett meghatározott időre vagy végleg kiutasítják a városból. A nyilvános ítélethirdetés és -végrehajtás csak nagyritkán, igen súlyos esetekben gyakorlat. Nagyon súlyos esetnek minősül viszont a városi tagságot szimbolizáló medállal vagy az elit részben használt amulettel kapcsolatos bűntény. A törvény előtt mindenki egyenlő, legyen az városi vagy idegen, szegény vagy tehető. A bűnfelderítésben a hírszerzők, besúgók alkalmazása nem gyakori. Van ugyan egy kisebb kiépített hálózat, de ezt inkább más célra használják. A negyven-ötven fős hálózat, amelynek főnöke Édesvízi Viharkötél, inkább az egyes negyedekben zajló titkos események felderítésére szolgál. Velük tartják szemmel a városban tartózkodó gyanús elemeket is. A csoport tagjai jól képzett felderítők és a pénzen kívül más nem igazán érdeklőket. A csengő aranyakért mesteri szakértelmükkel fizetnek. Az általános rendre az erős és képzett őrjáratok felügyelnek. Véletlen rendszerességgel járják a város különböző utcáit. Vezetőjük egy képzett lovag, tapasztalt harcossal körülvéve. Soraikban mindig található varázslathasználó is. A sok erőteljes, de nem túlságosan zavaró óvintézkedés mellett a gazdag réteg még személyi testőrséggel is rendelkezik. Feladatuk csak részben a megbízó védelme. Fontos szerepük van a gazdagság, a pénz erejének fitogtatásában is. A leg-hatalmasabb kereskedőcsaládok örökös vetélkedése látványosan megjelenik nemcsak palotáik, hanem udvartartásuk részleteiben is. Fontos említésre méltó szabály még, hogy a város nagy részében szabad fegyvert viselni és mágiát használni. Persze mindezt mindenki csak a saját felelősségére teheti. Egy



ügyetlen varázslás következményeit kíméletlenül számon kérik az elkövetőn. Komolyabb esetben akár igen súlyos büntetéssel is járhat egy felelőtlen mozdulat (pl. tűzlabdával előlédzett tűzvész). Ezt az sem enyhíti, ha a varázslatot illetve a fegyvert használó jogosan védekezett csak. A városházán kérésre minden fegyvert és tárgyat gondosan megőriznek, amíg a tulajdonosa Rufilban tartózkodik. Ez eljélt veheti az oktanal összecsapásoknak. Fegyvertelen vagy védtelen lényre nem szabad semmilyen módon támadni. Ez alól kivétel, ha valaki mágiát használ, mert attól a pillanattól kezdve nem számít már védtelennek. Ha valaki megsérti a fenti törvényt, az ellen kemény szigorral eljárnak. A város biztonságát veszélyeztető törvényszegést kiemelten súlyosan büntetik. A fontosabb középületekben és a gazdagabb villákban szinte mindig megkövetelik a fegyverek leadását a bejárat mellett. A felső városrészben pedig tilos a mágia bármilyen használata. Ez alól csak maga a Nagytanács adhat személyre szóló felmentést kivételes esetekben.

Rufil városrészei:

Északi kikötőnegyed

A Serf folyó északi partján lévő rész. Nagy részét a hadi kikötő teszi ki. A hadihajók személyzetének lakásai, kaszárnyái, valamint raktárak, dokkok, hajójavító műhelyek találhatóak itt. Itt van az *Északi Kapu*, valamint a hozzákapcsolódó vámház. A kiszélesedő északi folyóparton van a komp egyik fele. A húzóláncok hajó érkezése esetén a fenékre süllyeszthetőek. A kikötő széléin lévő őrtornyokból záróláncok húzhatók ki a folyó felszínére. Így alkalom adtán a vízi út teljes szélességében lezárható. E területen van Frigga istennő temploma is. Szükség esetén papnői segítségével biztosítják a folyón a biztonságos hajózást. Segítségére sietnek a nagy viharba került hajónak vagy a torlódásoknál megszüntethetik a szélcsendet. A város ezen részén található még Ristána (10. szintű, féltünde nő védekező specialista) varázslónő tornya. Az ő feladata az északi rész és a kikötő mágikus védelme.

Déli kikötőnegyed

A folyó déli partja és a városfalak által határolt terület. A partmenti széles szakasz a kereskedelmi kikötő. A városfalhoz közelebb eső területeken a hajók házai, raktárépületek és árulerakatok találhatóak. A komp déli részétől vezet a főút, a kereskedelmi vámház épülete mellett a *Kikötői Kapuhoz*. A negyed nyugati felében épült a *Feneketlen Tó* nevű csehó. Orksőréről és lán-goló pálinkájáról hírhedt, veszélyes hely. Mindennaposak a verekedések. A nehézükből álló törzsvendégek minden új jövevény szűrét igyekeznek hamar kitenni, de ha jól helytáll a bunyóban, akkor befogadják maguk közé. A *Kikötői Kaputól* nem messze van a *Lukas Teknőhöz* címzett fogadó. Olcsó, de nem a legbiztonságosabb hely. Többnyire az egyszerű hajósok és a csoró utazók szállnak meg benne. A kompot a kapuval összekötő út mentén találjuk még a *Nedves Apály* nevezetű kocsmát. Specialitása a tiszta rum. Tengerészek és edzettebb utazók törzshelye. A kikötő biztonsága, főleg éjjelente nagy némi kívánni valót maga után. Ezért csak azok időznek erre akik könnyedén meg tudják védeni magukat a kellemetlenségektől.

Szegénynegyed

Rufil szegényei és koldusai nem oly nyomorúságos körülmények között tengődnek, mint más, szerényebb vidéken. Lakóházaik között már kőből épült is találhatunk. A szegények nagy része nem a város lakosa, hanem főleg máshonnan idevándorolt elszegényedett réteg. Ők azok, akik pénzük vagy legutóbbi büntettség utolsó aranyát a városba való bejutásra tartogatták. A rend ezen a környéken csak viszonylagos, de a jól szervezett rendfenntartás miatt a nagyobb bűnesetek nem gyakoriak. Rufilban a koldulást nem tiltják, de a városiak mély megvetéssel tekintenek rájuk, ezért ez nem jól jövedelmező üzletág erre felé. Aki teheti, valamilyen kétes üzletágba fog inkább. A negyed határán található a *Szalmás Csűr* nevű sötét lebuja. Sok fekete üzlet és véget nem érő szerencsejáték fészke. Aki belép, biztos lehet benne, hogy pénze nagyrészt valamilyen módon ottfeljejt. A környék másik jeles műintézménye a *Cicamicák kunyhója*. Olcsó lányok kelletik magukat az alkalmi üzleteken némi pénzre szert tevő rosszképzű alakoknak. Csak aki mélyreható emlékeket szeretne, az tegye be a lábát ebbe városrészbe.

Katonai negyed

A város hadserege közel 1000 fő. Ezek számára építették ezt a városrészt. A közkatonák egységeként nagyobb házakban, míg a feljebbvalók különálló tiszti lakásokban élnek. Itt találhatóak a hadsereg számára elsődleges raktárak, tartalék készletek, istállók, és az őket kiszolgáló iparos műhelyek némelyike. Az őrszolgálatban és készségben lévő egységek külön barakkokban készülnek a beavatkozásra. A hely előnye, hogy a problémás városrészek gyorsan elérhetőek innen. A házak közötti nagyobb tér alkalmas a kiképzésre, gyakorlatozásra. A negyed határán van a *Fényes Penge* italmérés, ahol a kime-nőn lévő katonák szomjukat olthatják. Olcsó, nem túl igényes hely, városi polgár ritkán téved erre. Nem messze a tiszti szállásoktól található az *Üdv-hadsereg Kaszárnyája* névre hallgató piroslámpás ház. A deli vitézek itt bizonyíthatják hogy nem csak a fegyverforgatáshoz értenek. Az idegeneknek felesleges erre venni útjukat. Semmi érdekeset nem látnak a város ezen részén. Rádásul aki erre téved, azt mindenki gyanús szemmel méregeti.

Szórakozónegyed

A szórakozónegyed a kelet-nyugati főúttól északra terül el. Felső széle a szegénynegyed és a katonai negyed határában van. Az észak-déli főút nagyjából két egyenlő részre bontja. A főútvonalak mellett levő házak, főleg a központi piactér környékén, nem lakásul szolgálnak, inkább üzlethelyiségek, boltok. A fennmaradó területen találhatjuk a kisebb vendéglőket, mulatókat, mutatványos bódékat, játékbárlangokat. Számptalan szórakoztatásra váró táncosnő és ledér hajadon várja a kikapcsolódni vágyó utazót. Rufilra nem ki-mondottan jellemző a bűnözés. Ennek ellenére már régóta kialakult a városban egy kisebb tolvaj céh is. Tevékenysége nem túl látványos. Inkább a város-n kívüli területekre koncentrálnak. Korlátozott tevékenységük miatt megtűrik őket. Sőt néha még megbízásokat is remélhetnek egy-egy kényesebb ügyben. Működésük és előfordulásuk centruma a szórakozónegyed. Sokan közülük nagy mértékben érdekeltek az itteni iparágakban. Ha kapcsolatba szeretnének lépni velük ezen a tájékon nézzünk alaposan körül. A környék legismertebb kocsmája a *Kacér Tündér*. A kulturált szórakozás és a nem teljesen legális üzletek törzshelye. Jó minőségű ellátást kapunk elfogadható áron. Bár néha előfordul, hogy drágább lesz a mulatság, mint amit előzőleg tervez-tünk. A másik említésre méltó hely a *Nyuszikák Vára*. Elsőrangú hölgyek, el-sőrangú kiszolgálás. Teljes diszkréció. Persze mindez jó áron. Az *Északi Kapu* mellett találjuk a *Vörös Fregatthoz* címzett fogadót. Közepes hely, különleges-ségek nélkül, viszonylag olcsó áron. Lejjebb, a negyed, főút felé eső széle felé találjuk, keleten Marina Leputusz (15. szintű, ember nő elbűvölés/bájlás specialista) mágus és a szolgálatában álló Zebulon (3.szintű, ember férfi elbű-völés/bájlás specialista) mágustanonc, nyugaton Barata (8. szintű, tünde férfi általános varázsló) varázslótornyát. A *Főtér* északkeleti sarkában találjuk a városi *Börtönt*. Szigorú őrizet alatt itt tartják fogva az elítélteket. Mágia használókkal megerősített 50 fős őrség állomásozik állandóan az épületben. Vele szemben, az északnyugati sarokban van a rufili *Városháza*. Szívesen út-baigazítanak minden kalandort. Néha még megbízást is tudnak adni részük-re. A városháza előtti hirdetőtáblán olvashatjuk (már ha tudunk olvasni) a legfrissebb híreket és láthatjuk a legújabb veszélyes bűnözők arcképvázlatát. Itt hagyhatjuk tárgyainkat megőrzésre, itt tájékozódhatunk a helyi szokások, törvények és események terén. Minden felvilágosítás és segítség teljesen in-gyenes. Persze, ha úgy adódik azért szívesen elfogadnak egy kis mellékes ajándékot is. A *Főtértől* keletre a *Felsőváros* felé haladva érintjük a bölc-s, Ózszakállú Benedek (17. szintű ember férfi bölc) házát. Jó pénzért, szinte minden ősi legenda vagy jóslat megoldására tud módot. Tőle érdeklődhetünk akkor is, ha valamilyen különleges dolog után kutatunk. Fő szakterülete az idegen világok és a külső létsíkok tudománya, valamint a speciális tárgyak és ereklyék. A *Fény hegye* lábán felfelé kanyargó út mellett találjuk a *Gyémánt Kakashoz* címzett fogadót. Dagadt erszénnyel messzi földön páratlan kénye-lemben és minőségi ellátásban részesülhetünk.

Iparosok negyede

Rufil délkeleti része az iparosok, kézművesek és a kisebb kereskedők lakhelye. Egész utcák jöttek létre hasonló tevékenységekre alapulva. A nagyszámú iparos réteg nem panaszkodik, hiszen megrendelés akad bőven. Üzleti módszereikre a becsületes és tisztességes rivalizálás a jellemző. A tehetősebbjűk a *Főtér* vagy a főutcák szélén lévő boltjaiban árulja portékáit. A szerényebbek műhelyükben és a hetente kétszeri piacon kínálják áruikat. A műhelyekben megvásárolt áru mindig olcsóbb egy kicsit mint amit a vásáron forgalmaznak. A negyed keleti szélén van a *Keleti Kapu*, a szokásos vámházzal. Mellette pedig az *Ezermesterhez* címzett fogadó. Nem túl drága, kellemes, nyugodt hely. Talán kicsit unalmas a forgataghoz és színes élményekhez szokott kalandozóknak. A terület közepén találjuk Kruspér (8. szintű ember férfi általános varázsló) varázslótornyát. Tőle kicsit délre van a *Mesterek Otthona* nevű kocsmá. Szolid, közepes hely. Néhány csendesen iszogató iparoson kívül túl sok érdekeset nem találunk benne. A *Főtér* piac felőli oldalán van Rufil legnagyobb fogadója a *Kék Bársony*. Nem túl olcsó, de sokan itt szállnak meg központi fekvése miatt. Jó minőségű ellátás, kifogástalan biztonság jellemzi. Érdemes ezt választani az olcsóbb, de bizonytalanabb konkurensek helyett. Ha népes és érdekes társaságra vágyunk nem hagyhatjuk ki ezt a helyet. Messzi földről érkezett dalnokok és mesés táncosnők szórakoztatják a vendégeket minden este.

Polgárnegyed

Az átlagos városi polgárok lakhelye. Túl sok érdekeset nem láthatunk erre felé. Egyszerű átlagos házakkal mindennapos emberekkel találkozhatunk. A negyed közepé tájékán van a *Kék Madár* kiskocsmá. Nyugodt hely, alkalmi zenészekkel. Számos felvilágosult polgárasszony törzshelye. Tőle kicsit keletre magasodik Gonzo (17. szintű, ember férfi észlelés specialista varázsló) mágus, az Arany Magisztrátus második emberének hatalmas tornya. Ő tölti be a *Felsővárosba* vezető kapunál az őrmágus szerepét. A város, háttérben tevékenykedő egyik legfontosabb embere. Kevesen ismerik. Szeret az ismeretlenségben megmaradni. Akik a kapunál, mint őrmágus találkoznak vele nem is gondolják mekkora mágikus hatalommal bír. A negyed déli falánál találjuk a *Déli Kaput*, az ellenőrző vámházzal. Mellette épült a déli rész legnagyobb fogadója a *Téli Álom*. Sok télvíz idején beköltöző vándor törzshelye. Nem drága, egyszerű felépítésű fogadó. Sok puszta ember megfordul itt. Aki békés nyugodt pihenésre vágyik nagy igények nélkül, annak ideális hely. A városrész északkeleti szélén van egy látszólag jelentéktelennek tűnő kis épület, a *Varázsbolt*. A látszat ellenére Rufil egyik legismertebb helye. Sok különleges csecsebecse, varázsi-talka és furcsa műtűr lelőhelye. Soha nem lehet tudni a teljes választékot. Napról napra változik a kínálat. Jó áron felvásárolnak mindent ami mágikus. Az eladási ár viszont igen borsos. Sokszor eléri a vételi ár tízszeresét is. Az erős mágikus védelmét nem sokan merték próbára tenni. Aki megtette arról azt mesélik a történetek, hogy élve nem távozott a piciny épületből. Nyugati irányban mellette a főúton található a *Fairlight Bankot*. A szokásos pénzügyi szolgáltatásokat (hitel, letét, pénzváltás, zálog stb.) nyújtja a megbízható ügyfeleknek. Komoly tekintélyre van adósságbehajtó szolgáltatásának. Nyugat felé a *Platina Tál* fogadóhoz érünk. A kalandozó elit kedvelt helye. Drága, de színvonalas fogadó. Ellenőrzött szerencsejáték, minőségi ételek, zenés-táncos esti műsor jellemzi.

Szürkenegyed

Ezen terület nevét nem kietlenségéről, hanem az itt élők semleges életfilozófiájáról kapta. Azok települtek ide akiknek a hit és az életfilozófia elsődleges életükben. A városrészbe a polgári negyedből a *Szürke Kapun* juthatunk be. Itt található a négy semleges istenség, Bragi a művészetek patrónusa, Uller a vadászat és a tél atyja, Fairlight a pénz ura valamint Ishtar a szerelem és a harc istennője templomait. A városrészen átvonuló főút mellett van a *Magányos Fa* nevű kocsmá. Általában egyedül iszogató békés embereket látunk benne. Ritkábban előfordul néhány több fős társaság is. A negyed közepé fele van Pereg (15. szintű, ember férfi változtatás specialista varázsló) tornya. Pereg helyettesíti elfoglaltsága esetén Norakisz főmágust a Nygatanácsban. Ő az aki még ismeri a *Felsővárost* védő amulettek titkát.

Fehérnegyed

A jó szmeiségnek elkötelezettek lakhelye. Ide a *Fehér Kapun* át juthatunk be a *Szürke negyedből*. Itt van Frey, a napfény és a tündék atyjának, Heimdallnak a pozitív mágia urának és Thornak a mennydörgés és a villámlás istennéinek temploma. Nem messze a *Fehér Kaputól* épült az *Esthajnal Csillag* nevű kocsmá. Szolid, nyugodt hely. Sohasem láttam még a környékén részeg

embert. Törzsvendégei az esti beszélgetésekért, nem az innivaló miatt járnak erre. Kicsit északra van tőle Sumanosz (7. szintű, ember férfi hívás/idézés specialista varázsló) tornya.

Árnyékváros

A sötét gondolatvilágot vallók negyede. Bejutni ide a kikötőnegyedre nyíló *Fekete Kapun* át lehetséges. Itt számtalan gyanús és furcsa figurát lelhetünk. A lakosok valójában bárkik lehetnek. De egyetlen szegényt vagy gyengét sem látunk semerre. A városrész saját törvényei eltűntetik a gyengéket. Itt csak az erőseknek van hely. A rendfenntartó erők is csak nagyon indokolt esetben merészkednek e falakon belülre. Kevesen tudják pontosan mi zajlik ezen falak között. De a terület bármennyire is sötét erőkkkel átitatott hely, nem jelent veszélyt a város többi része számára. Itt van Hecate, a gonosz mágia istennőjének. Hel, a halál úrnőjének, Loviatar, a fájdalom anyjának és Káli, a gonosz föld istennéinek temploma. Itt található Orosto (13. szintű, ember férfi támadó specialista varázsló) és tanítványának Bertor (2. szintű, ember férfi támadó specialista varázsló) lakótornya. Ezen kívül a kerület egyetlen ismert nevezetessége a *Fekete Lyuk* kocsmá, a gonosz praktikák mestereinek hírhedt találkahe-lye. Feltételezhető, hogy itt a város színe alatt számtalan barlangrendszer és bejárata van, melyek a helyi lakosok kísérleti alanyainak és egyéb kedvenceinek lakhelyeként szolgálhatnak. A valóságban, azonban senki sem meri ezen hírek valódiságát firtatni.

Nyugalom mezeje

Ide délről a *Holdfény Kapun* át, északról a *Sötét Kapun* át juthatunk be. A kapuórség gondosan ügyel arra, hogy egyszerre csak az egyik kapu legyen nyitva. Erre felügyel egy mágikus védelem is. Gyakorlatilag a terület elsődleges célja, hogy elválassza egymástól a jó és a gonosz erők híveit. Ezen kívül ez a terület van kijelölve párviadalok, mágikus csaták vagy kísérletezések céljára. A különleges egység is itt szokott gyakorlatozni. Semmi érdekes nincs erre felé, kopár terület, magán viselve egyik-másik kísérlet még el nem múlt nyomát.

Temető

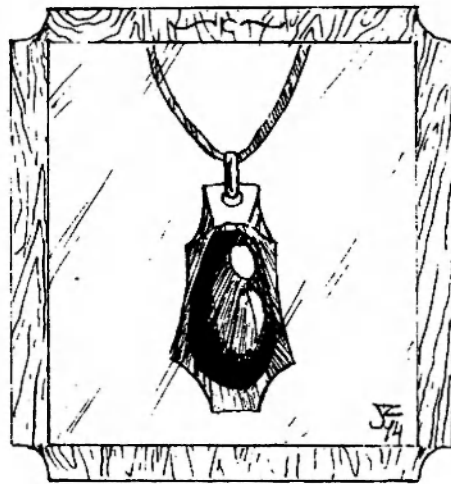
Ez tulajdonképpen már nem szorosan a város része. De védelmi okokból fallal vették körül. Sokan azt mondják nem is a behatolóktól, hanem a kiszabaduló lelkektől védelmeznek ezek a falak. Az egyes éjszakákon hallható hangok bőven alátámasztják ezt a bölcs mondást. Ide a *Temető Kapun* át juthatunk be. Nappal ezt nyitják meg a látogatók vagy a gyászmenet előtt. A temető közepén egy piramis szerű emlékmű található a város elesett hőseinek tiszteletére.

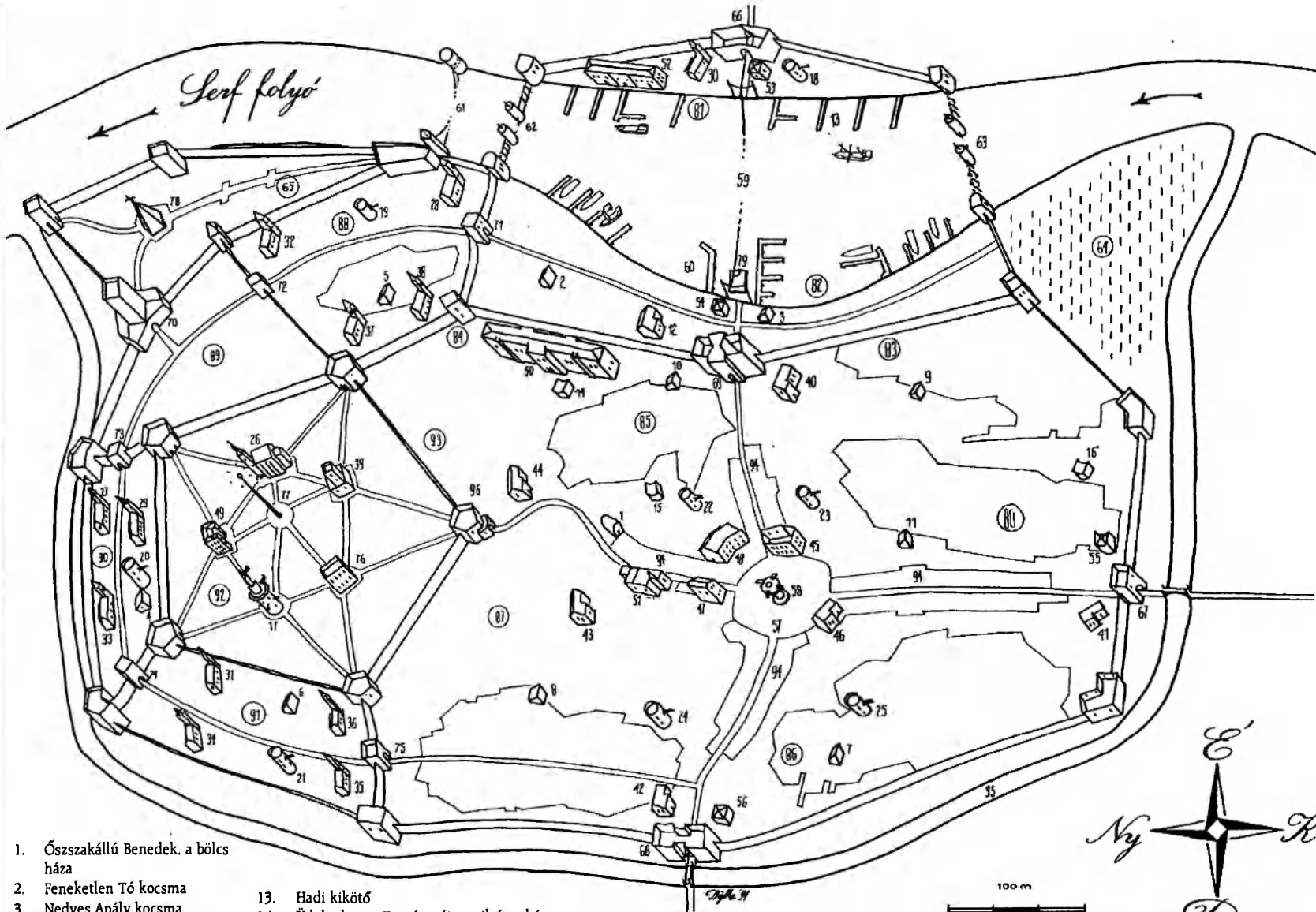
Felsőváros

Rufil gazdag elitjének és legfontosabb vezetőinek lakhelye. Ide csak az *Ötszög Kapuján* át, nem mindennapi óvintézkedések után juthatunk be. A *Fény hegyének* oldalában fényűző palotaegyüttesek és művészi parkok váltják egymást. Nagyon nehéz ide bekerülni. A korlátozott hely miatt csak a leggazdagabbaknak vagy a kiemelkedően fontos személyiségeknek adatik meg, hogy itt éljenek. Nagy elismerést jelent, ha valaki ideköltözhet. A hegy tetején található tér közepén emelkedik a *Világítótorony*. Tetején a soha ki nem hunyó mágikus fényfórrással. A tér közepétől utak vezetnek a város ötszög alakban elhelyezett legfőbb épületeihez. A *Lovagrend* lakótornya önálló kis erődítmény. Itt élnek az Ezüstpallós rend beavatott tagjai. Az Odin főisten tiszteletére emelt templom messze a leghatalmasabb egész Rufilban. Hú papjai a város legerősebb hittudorai. A könyvtár robosztus épülete hatalmas tudást rejt. Nem mindennapi az a halandó aki beletekinthet a tudás itt őrzött tengerébe. A kapuval szemben a becses vendégek számára épített fényűző palota áll. A város fontos látogatói laknak itt. Végül itt magasodik a legnagyobb mágustorony. Itt él Narakisz a főmágus, valamint a város szolgálatában álló nyolc társa. Ok azok akik az őrjáratokat mágikus tudásukkal támogatják. Yori (5. szintű, tünde férfi általános varázsló), Blasztosz (4. szintű, ember férfi támadó specialista varázsló), Lukrécia (4. szintű, ember nő általános varázsló), Tiliana (4. szintű, tünde nő életmágia specialista varázsló), Dalor (3. szintű, féltünde férfi általános varázsló), Fresztusz (3. szintű, ember férfi általános varázsló), Szelena (4. szintű, tünde nő illúzió/fantázia specialista varázsló), és Martok (3. szintű, gnóm férfi általános varázsló) szolgálatait tanulási lehetőséget, a kutatási jogot a könyvtárban és szép summát kapnak.

Remélem minden érdeklődő számára sikerült részletesen bemutatni egy nagyváros gyakorlati megvalósítását. Ezzel kívánok minden vállalkozó szellemű fantasy rajongónak kellemes városépítést és jó szórakozást.

Szegie





1. Ósszakállú Benedek, a bölcs háza
2. Feneketlen Tó kocsmá
3. Nedves Apály kocsmá
4. Esthajnal Csillag kocsmá
5. Fekete Lyuk kocsmá
6. Magányos Fa kocsmá
7. Mesterek Otthona kocsmá
8. Kék Madár kocsmá
9. Szalmás Csűr kocsmá
10. Fényes Penge kocsmá
11. Kacér Tündér kocsmá
12. Lukás Teknő fogadó

13. Hadi kikötő
14. Űdvhadsereg Kaszárnyája, nyilvánosház
15. Nyuszikák Vára, nyilvánosház
16. Cicamicák Kunyhója, nyilvánosház
17. Arany Magisztrátus és Narakisz fómágus tornya
18. Ristána varázslótornya
19. Orosto varázslótornya
20. Sumanosz varázslótornya
21. Pereg varázslótornya
22. Leputusz varázslótornya

23. Barata varázslótornya
24. Kruspér varázslótornya
25. Gonzo varázslótornya
26. Odin templom
27. Frey templom
28. Hecate templom
29. Heimdall templom
30. Frigga templom
31. Bragi templom

32. Hel templom
33. Thor templom
34. Uller templom
35. Fairlight templom
36. Ishtar templom
37. Loviatar templom
38. Kali templom
39. Ezüst Pallos lovagrend erődje

40. Vörös Fregatt fogadó
41. Ezeremester fogadó
42. Téli Álom fogadó
43. Platina Tál fogadó
44. Gyémánt Kakas fogadó
45. Városi Börtön
46. Kék Bársony fogadó
47. Varázskereskedés
48. Rufili Városháza
49. Könyvtár
50. Kaszárnya
51. Fairlight Bank
52. Kaszárnya
53. Vámház
54. Vámház
55. Vámház
56. Vámház
57. Piac tér
58. A várost jelképező szoborcsoport
59. A komp vonólanca
60. Kereskedelmi kikötő
61. Zárólánc
62. Zárólánc
63. Zárólánc
64. Mocsár
65. Temető
66. Északi Kapu
67. Keleti Kapu
68. Déli Kapu
69. Kikötő Kapu
70. Temető Kapu
71. Fekete Kapu
72. Sötét Kapu
73. Holdfény Kapu
74. Fehér Kapu
75. Szürke Kapu
76. Vendéggalota
77. A Fény Hegye Világítótornya
78. Hősök emlékműve
79. Komp
80. Szórakozónegyed keleti fele
81. Északi kikötőnegyed
82. Déli kikötőnegyed
83. Szegénynegyed
84. Katonai Negyed
85. Szórakozónegyed nyugati fele
86. Iparosok Negyede
87. Polgári Negyed
88. Árnyékváros
89. Nyugalom Mezeje
90. Fehér Negyed
91. Szürke Negyed
92. Felsőváros
93. A Fény Hegye
94. Üzletsorok
95. Vizesárok
96. Az Ötszög Kapuja

A szerepjátékos körök az elmúlt hónapban erősen felborzolta a Steve Jackson Games és a White Wolf közti háborúság. Mint köztudott az SJG licenc szerződést kötött WW-fal, négy játék adaptálására a GURPS játérendszerbe. A GURPS Vampire és Werewolf el is készült és mindkettő nagy siker volt. Olyannyira, hogy a GURPS Vampire tavaly megnyerte az egyik legnevesebb szerepjáték díjat is. Olvasóink tudhatják, hogy az együttműködés azonban nem folytatódott zökkenőmentesen. A WW, melynél időközben elnökváltás történt, visszadobta a GURPS Mage kéziratát, mondván, hogy az túl sokat vesz át az eredeti WW termékből. Steve Jackson nem tudta elfogadni az ellenvetéseket és kétségbeesésében a nagy nyilvánosság elé tárta az egész ügyet. Nyílt levelet intézett a WW elnökéhez a legnagyobb számítógépes hálózaton keresztül. Nem kellett sokáig várni arra, hogy a WW elnöke másik nyílt levélben szálljon szembe Steve Jackson állításaival. Az egész ügy nagyon elmégesedett, arról folytak viták, hogy ki nem válaszolt, kinek a telefax üzeneteire és ki nevezett kit hazugnak. A WW elnöke így írt: „Minden tőlünk telhető meg fogunk tenni, hogy minél hamarabb felbontsuk szerződésünket a Steve Jackson Games-szel.” Jelen pillanatban úgy tűnik, hogy ez a szépen induló kooperáció nem folytatható tovább, sőt kettészakíthatja a szerepjátékosok népes táborát.

Ezek után pár jó hír: Megjelent a *Star Wars szerepjáték*, magyarul! A hónap közepén kerül a boltok polcaira a legújabb Középfölde modul, a *Kaland a Rhûn tengeren*. Három izgalmas kaland Középfölde legnagyobb beltengerén. A jövő hónapra várható

az első magyar nyelvű Árnyvadász (Shadowrun) regény, a Hatalom titkai trilógia első kötete *Sose kezdj sárkánnyal* címen. Akit érdekel a kiberpunk vagy a fantasy, esetleg mindkettő, biztosan élvezni fogja.

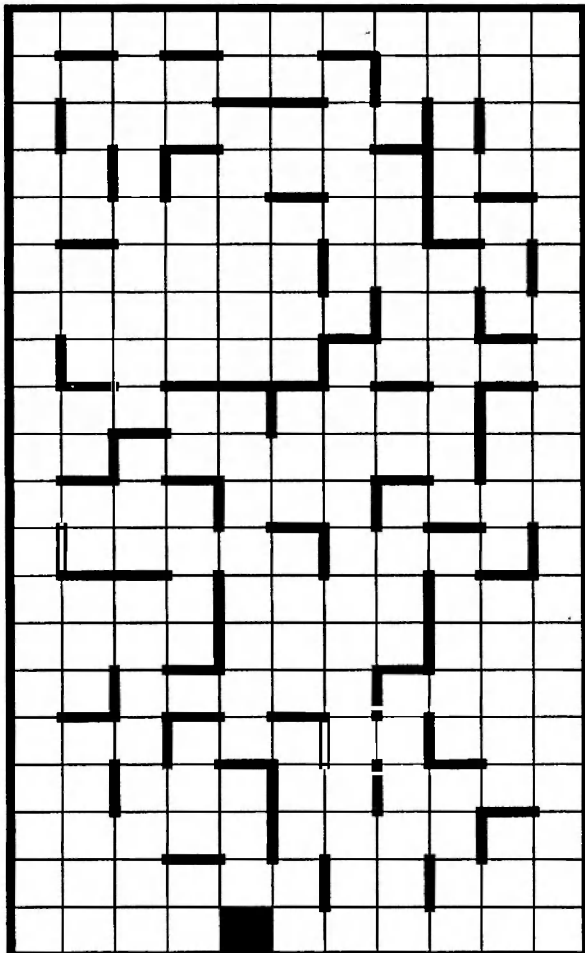
ARMAGEDDON 2092 Mars

Októberre várható a legújabb magyar szerepjáték, az Armageddon. A játék a nem túl távoli jövő Naprendszerében – ezen belül is leginkább a részlegesen földiesített Mars – játszódik, ahol a Földről áttelepült multinacionális társaságok saját városokat építve próbálnak még jobban meggazdagodni – mindegy, milyen áron. A Marsra talált M-víz hatására a legtöbb ember ráébredt pszionikus hatalmára, arra, hogy pusztá gondolataikkal csodálatos és félelmetes dolgokra lehetnek képesek. A történet szerint hat titokzatos üstökös csapódik a Földre, minek következtében megszűnik a kapcsolat az anyabolygóval, és a később kiküldött kutatóúrhajó dolga végezetlenül tér vissza a Marsra – ismeretlen erők zavarták a műszereket, még az orbitális pályára állás sem sikerült. Az egymással hadakozó társaságok felismerve a helyzet válságosságát, egyesült erővel megépítik az eddigi legnagyobb űrhajót, az ADAM-ot, aminek feladatául a Naprendszer feltérképezését tűzik ki, de röviddel a hajó fellövése után újra kitör közöttük a nyílt-titkolt harc. Az ADAM a Plútón egy ismeretlen (kihalt?) civilizáció földalatti városára bukkan, ahonnan számos nyugtalanító jel hatására folytatja útját a Külső Űr felé. Néhány nap múlva a marsiak rémülten hallgatják az űrhajó kapitányának jelentését: a Naprendszer peremén idegen űrlotta gyülekezik, azon lények hajói, akik a Föld pusztulásáért is felelősek. Minden amellet szól, hogy az idegenek inváziót készítenek elő az emberiség ellen. Az ADAM-ról soha többé nem érkezik hír.

A játékban szabad zsoldosokat, társasági kibergárdistákat, zseniális deckereket, bátor kutatókat stb. alakíthatunk, fejlődéseket kizárólag a célszerűség határozza meg. A rendszer nagy előnye, hogy a legtöbb cselekedet sikeressége egyetlen dobással megtudható, és bár csak két kocka kell hozzá, valóságú eredményeket kapunk.

REJTVÉNY

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



A B C D E F G H I J K

Július havi rejtélyünk helyes megfejtése a következő volt: „Lábam fáradt, fedél alatt elborozatok, várom hű estém s álmomat.” A szerencsés nyertesek: A Középfölde Szerepjátékot™ Kun András egri, a 10 ingyenfordulót a Túlélők Földjén pedig Hubacsek András dunaújvárosi olvasónk nyerte. Gratulálunk!

A szeptember havi rejtélyünk megfejtésének beküldési határideje október 18. Ezúttal három helyes megfejtőt fogunk kisorsolni. Nyreményük pedig egy – már lassan hagyománnyá váló – vacsora Macival és Setét Patkánnyal a Fregattban.

Kérjük a megfejtés mellé küldjétek be az oldal sarkában található igazolószervelet



1994. január A kép (a két nyertest) a Bátor Bold állatkert tagjainak (Maci és Setét Patkány) társaságában örökítette meg a megnyert Irish Cat-beli vacsora alkalmából

Rejtélyünkben ismételt J. R. R. Tolkien: A Gyűrűk Ura c. művéből közlünk részletet:

„Ó, Lórien! Jön már a Tél,
a Lombtalan Idő;
Hull a Folyóra sok levél,
sodruk tovatűnő.
Lórien! Innen-Partvidék
túl soká volt hazám.
Fontam fonnyadó koronát
Elanor aranyán.
De hajókról ha zengek Is...”

Az idézet befejezése a rejtélyben megtalálható.

VÍZSZINTES SOROK:

- Az idézet első része
- Delon, francia filmszínész keresztneve • Skandináv váltópénz • ... ipso, magától értendően, természetesen, latinul • Mélybe • Kamionjelzés • Sós rudacska • Kötöző
- A „TF” egyik egzotikus faja • Lantán. Jód vegyjele • A Vörösok nevű hegy másik megnevezése
- Csont, latinul • Erre a helyre • Nitrogén vegyjele • Niluskereszt az egyiptomiaknál • Szintén nem • ... Ernő, feltaláló, repülőgéptervező • Oxigén. Kén vegyjele • Az angol ABC utolsó betűje
- Yoko énekesnő • Sápadt színű, télen is nyíló virág Lórienben • Elővigyázatos • A Dél-Afrikai Köztársaság autójelle
- Gyógynövény • Ábel testvére • Török lovassági egység • Kiegészít, hozzátéveszt • Névelő • Véd
- Levélben játszható szerepjáték • Valós • Jód vegyjele
- Az egyik zenei kulcs • Szájfekély • United Kingdomb • Végzetes • Rézs
- Szomját oltaná • Keltez • Lengyel nagyváros • Valaminek a nemléte
- Szeszesital • Az egyik hazai fejlesztésű szerepjáték • A görög ABC egyik betűje • Spanyol Au-

tójel • Iskola gyermeknyelven • Homokbucka

K. Az idézet második részének folytatása

FÜGGŐLEGES SOROK:

- A ház tulajdonosa • Az idézet második része
- Ellopakodik • Utóirat • Lengyel nem. ejtése: „nye”
- A gyermekbénulás szérumának megalkotója • Ilona becézve • Azonos betűk
- Kettőzve: édesség • Német férfinév • Kiejtett betű • Pedro Forma-1-es autószerény
- Angulol „végét” jelent • ... reale, létező valószínűs latinul • Kínai hosszsmérték • Ének
- Temperatúra • Eszenyi színész • ... László, költő
- Abba az irányba • Forrasztóeszköz • Találat a vívásban
- ... Gabin, francia színész • Zátany, korallszirt • Utókarja
- A legrövidebb budapesti utca • Sztémzól • Kigondolja • Az egyik égtáj
- Francia férfiteniszező • Nóta • Juhok éjszakai pihenőhelye
- Tova • Ó vágta le Szauron kezéről az Egy Gyűrűt • Az egyik személyes névmás
- Közösség az alföldön • Város a Dunántúli-középhegységben • Arzén vegyjele
- Közlekre mutató szócska • Tarokk eredeti változata • Fogadalomra kötelez
- Imádlási szívesítő ital • Indíték • Időszámításunk előtt
- Bohumil cseh író • Szerelemisten a görököknél • Newton
- Kiabálás • Kis koncentráció
- Japán táblásjáték • Hidrogén vegyjele • Ausztráliában élő erszényes emlős, mely macskóra emlékeztet • Erre a helyre
- Ittrium vegyjele • Egészségedre! • Dehogy! • Légüres tér
- Fagyűs • Idegen Anna
- Az idézet első részének folytatása

middle  earth

Peoples

#2006



VALAR & MAIAR

• THE IMMORTAL POWERS •



Based on J.R.R. Tolkien's THE LORD OF THE RINGS™

HOLDBÁZIS

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

BÍBORHOLD

szerepjáték bolt

**Nyitvatartás: hétköznapi 10—18 óráig
szombaton 10—14 óráig**



Kereskedőknek nagykereskedelmi árakat biztosítunk