

BÍBORHOLD

Fantasy és
szerepjáték magazin

1994. november
III. évfolyam, 11. szám

Ára: 120 Ft



CALL of
CTHULHU

STAR WARS

Túlélők
Földje

AD&D
2nd Edition

ARMAGEDDON
2092 - MARS

közép földje

MAGE

EARTH DAWN



SHADOWRUN 7115

LONE STAR



FASA
CORPORATION

NIGEL D. FINDLEY

TARTALOM

A fagyöngy tuskái	2
Bevezetés a druidák tudományába	
Koboldátok	4
Novella	
Mage: The Ascension	8
A Storyteller rendszer harmadik tagja	
Beszélgetőtárs: Gary Gygax	10
Beszélgetés az első szerepjáték megalkotójával	
Fegyverek Középföldéről	13
Rettenetes fegyverek a MERP-hez	
Levezés	14
Maci visszatért!	
Hoekvoor kaer	16
Earthdawn kalandmodul	
Kard 2	19
Tudósítás egy jól sikerült rendezvényről	
Dióhéjban	20
Újdonságokról röviden	
De Horribilibus Mysteriis	22
Call of Cthulhu rovat	
Armageddon 2092 Mars születése	27
Hogy a pletykáknak elejét vegyük...	
Setét Patkány naplója	28
Túlélők Földje rovat	
Az éjféλι vonattal	30
Vampire-novella	
Zorro, a fejjadász	32
Star Wars kiegészítő	
AD&D szörnyek	34
Három ötletes szörny	
Rejtvény, hírek	36

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

III. évfolyam, 11. szám, 1994 november — Megjelenik havonta

Szerkeszti a szerkesztőbizottság

Vezető szerkesztő: Nádori Gergely

Szerkesztő: Kodaj Dániel, Szigeti Sándor, Tihor Miklós

Tördelő szerkesztő: Prekop László

Lapmanager: Szegedi Gábor

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

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

Grafikák: Cziráki Gergely, Fischer Tamás, Mátéfy Szabolcs, Rátkai Kornél

Külös borító: Mátéfy Szabolcs

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

Terjesztés-szervezés: Baranyi és Társa Kft.

Megrendelhető a Bitorhold Budapest Kft. címen, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapúrsoknál. 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 újranyomtatása 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 Mage a White Wolf, a Call of Cthulhu a Chaosium Inc., az Earthdawn a Fasa Corp., a Star Wars a West End Games Ltd., a Túlélők Földje a Beholder Bt., az Armageddon a d6 Bt. védjegye.

Szerkesztői üzenetek

Kedves Olvasó!

Gondolom nem meglepő, hogy ez is jubileumi szám (de most tényleg), a leghűségesebb Bitorhold olvasóknak már két tucat is sorakozhat a polcán az újságból. Két éves születésnapunkat szeretnénk illően megünnepelni, december 11-én eljön a Holdtölte (nem érdekes, hogy a csillagászok másként vélekednek). A Láng művelődési házban tartjuk a nagyszabású bulit. MERP és AD&D verseny, TF-vetélkedő és Magic: The Gathering tornát szervezünk, találkozhatok fantasy és szerepjáték szerzőkkel, sokféle játékból tartunk bemutatót és még seregnyi dolgot tervezünk. Részleteket a 3. oldalon olvashatsz.

Ehavi borítónk szintén Mátéfy Szabolcs munkája, reméljük nektek is tetszik. Ebben a számban reményeink szerint mindenfajta szerepjáték szerelmesei találhatnak valami érdekeset. Az AD&D-hez három új szörnyeteg, néhány hasznos tanács druidáknak olvasható ebben a hónapban. Az egyik novella is az AD&D-hez kapcsolódik, sokan ismerhetnek rá a játék során előfordult megmosolyogtató mozzanatokra. A másik novella környezetében erősen kötődik a White Wolf Vampire szerepjátékához. A Storyteller sorozat harmadik tagjáról a Mage-ról is olvashattok ismertetőt. Meglátogatjuk Barsaive-et, az Earthdawn szerepjáték világát, kinézzünk egy kicsit a világűrbe a Star Wars kapcsán, a Cthulhu rajongók pedig újra boronghatnak a De Horribilibus Mysteriist olvasva. Indul egy új rovat is, a Dióhéjban, ebben röviden ismertetünk új szerepjáték kiegészítőket. Van egy írás, ami valószínűleg minden olvasónkat érdeklí, Gary Gygax beszél a szerepjátékok születéséről, jövőjéről és minden másról, amit még eszünkbe jutott megkérdezni tőle. Maci is visszatért (elhalasztotta téli álmát a kedvünkért) és másfél oldalon fásasztja a kedves olvasókat. Továbbra is várjuk véleményeket a lapról, hogy olyan újságot készíthessünk, ami biztosan tetszik nektek. Jó olvasgatást!

Nádori Gergely

A SZEREJÁTÉKRÓL:

Mi is a szerepjáték?

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

A játékokban általában 2-7 játékos és egy játékező vesz részt (ez utóbbi neve mesélő vagy játékmester). A játék a mesélő és a játékosok közti „párbeszédből” áll. Minden játékosnak van egy karaktere, ami (aki) tulajdonképpen egy 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 karaktereik Brí városának kocsmájában ülnek. Ezután a játékosok akaratuk szerint irányíthatják a karaktereket a mesélővel való kommunikáció során. Mondhatják például, hogy „megkérdezem a kocsmárosról, 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 ideget; 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 végtelene. 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.

A FAGYÖNGY TŰSKÉI

ELSŐ RÉSZ

Ebben a kétrészes cikkben az AD&D druidákkal való játékhoz szeretnénk segítséget nyújtani. Az első részben néhány hasznos varázslat- és varázstárgy-ötletet olvashattok, a második rész pedig egy sor hasznos gyógy- és mérgegfű ismertetését tartalmazza majd, AD&D-beli felhasználásuk leírásával együtt.

Mindannyian tudjuk, hogy a druidák mennyire kilógnak a sorból, mind az AD&D stílusán, mind a játszott világon belül. Sok játékos arra is okot ad, hogy a druida kasztot lebecsüljék. Számomra elkapkodottnak tűnik, ahogy a többi kaszt közé bedobták a druidát, hiszen a többi kaszt hangulatban is jobban összeegyeztethető a játékkal, a szabályok, felszerelések is kimondottan ezek számára íródtak. Ehhez képest a druida kasztnál leírtak egy igen összetett szervezetet, amit, mivel a könyvből hozzá illeszthető dolgok száma csekély, témérdek korlátozás és hiányosság terhel. Ahogy átgondoltam a druida AD&D-beli leírását, számos új lehetőség tűnt fel - egész könyvet kitölthetnének. Ezért válogattam össze annyit, hogy hangsúlyosan megtartsam annak a különleges, a többitől különböző kasztnak, ami, de egyben a lehetőségeit se titkoljam. Így a cikk egyfajta „Tanácsok druidáknak”, főleg a haladó játékosok és DM-ek számára.

Először tisztázni szeretném a cikkemben használt megnevezéseket.

A darti druidákról szóló cikkben (Bíborhold 94/7) bevezetésre került a druida-rangok magyar megfelelője. Fontos, hogy a „druida” a szövetség minden beavatott és rangos tagját, a „rangos druida” minden 12. és magasabb szintűt, míg a „Druida” a 12. szinthez tartozó rangot jelöli.

Mivel a druidák varázslatai mind a természettel kapcsolatosak, ezeket össze lehet kombinálni, hatásukat felerősítve. Példának támadó varázslatosokat közlök, eddig, azt hiszem, szűkben voltunk az ilyeneknek.

A Kínaloda a Ráfonódás (*Entangle*) és a Tüskenyővesztés (*Spike Growth*) hatékony ötvözet. A Ráfonódástól tekerdő, kapaszkodó növényekre, mikor ellenfelek érnek közejük, Tüskenyővesztést kell mondani. Minden ellenfélnek sikeres mentődobás kell arra, hogy a növények ne fogják le azonnal. Ha lefogják, nem sebződik a varázstüskéktől, hiszen a növények mozdulatlanul tartják. Ha küzd a kiszabadulásáért, minden kísérlet 1D4 HP-t sebez rajta. Ha a növények nem fogták le, vagy sikerült kiszabadulnia (különleges erőpróba), haladását akkor is körönként tíz lábba csökkentik az indák. Újabb sikeres mentődobás kell ahhoz, hogy ne lépjen a varázstüskébe, melyek még inkább lelassítják. A rendkívül zavaró körülmények miatt a mentőt -2 büntetéssel kell dobni. Ha sikertelen, a körben nem mozoghat többet és a növények elkapják, csak a következő körben próbálhat kiszabadulni (mint fent).

Ha a mentődobás sikerül, amíg a Ráfonódás hatóterületéről kijut, az őt elkapni próbáló, varázstüskékkel borított növények minden tíz lábnyi haladásnál 3D4 HP-t sebeznek rajta. A sebződés bármikor elkerülhető, ha a Kínalodával sújtott engedni, hogy a növények befonják.



Ha nagy nehezen kiért a Ráfonódás hatóterületéről, még mindig meg kell birkóznia némi HP-vesztéssel, hiszen a Tüskenyővesztés eredő hatóterülete nagyobb a Ráfonódásénál. Persze ekkor már tíz lábanként csak 2D4 HP-t sebződik...

A Sarló ill. a Kasza már rangos druidát igénylő kombináció, hiszen a Tüskenyővesztés, ill. a Tövissfal (*Wall of Thorns*) varázslatból áll, a 6. szintű Faűzés (*Turn Wood*) varázslattal követve. Tömegekkel, főleg gyenge humanoid csapatokkal szemben igen hasznosak. Nem is kell bővebben kifejtetem őket; a Sarló sikeresen használva 8D4 HP-t sebezhet, és nincs rá felelő vagy mentesítő mentődobás, ahogy az alkotóvarázslataira sem. A Kaszánál a Tövissfal sebzése 12+AC/10 láb. Mindkettőnél véd a sebződéstől, ha a támadottak próbálnak együtt mozogni a sodrással, de ekkor körönként mentődobást kell dobniuk, hogy ne sodorja ki a lábukat a gyilkos ár. Aki elesik, a következő kör végére talpra tud állni - ha kibírja az addigi tetemes HP-vesztést.

Egy druida varázssital

A "Hajtsfel" varázssital három dologban is különleges:

1. Mert megivása előtt fejt ki hatását.
 2. Nem a megivásától hat - hatása az, hogy megisszák.
 3. Éppen ezért nem veszélyes, sőt, kívánatos más italokhoz keverni!
- A kutyvasztásához szükséges ritka anyagok:

- a Fehér üröm virága
- egy Bájlógyík (*Ingundi*) szem
- elpusztított Vámpír pora
- párlófű harmatja szívérvány tövéből
- víz földalatti forrásból, amit nem ért napfény.

Mindezeket a helyi rangos druida és tizenegy beavatott főzi egybe teliholdkor, és miután az őselemi erőknél felajánlják az italt ajándékkul, gyorsan egy lapulevéllal lefedik. Ezután a Hajtsfel főzet maga a szomjat oltó nektár, egyben ellenállhatatlan csemege majdani elfogyasztója számára, kis mennyiségben is - éppen ezért „hígítják” gyakran egy pohárka bürökkel vagy egyéb főzettel.

Fél liter folyadékhoz elég a főzet negyedét keverni, kb. ez a jó hígítási arány. Rövid idő alatt a folyadék meghatározhatatlan párát vagy delejt bocsájt ki, a felhasznált negyedadagonként öt láb körzetben. Minden, a párával kapcsolatba kerülő lényt erős hallucinogén szuggesztívó biztat a folyadék elfogyasztására. E delejes sugárzás vagy pára képződésének ideje és időtartama azonos a varázssitalok általános kezdő- és hatóidejével. Az ellenállásra nem csak mentődobást kell dobni -4 büntetéssel, előbb az érintettnek kényszerítően eszetelni kell az erős ingert, amit a folyadék benne kivált.

Egy vámpír különleges csemegének számító vért láthat a folyadékban: egy fiatal szűz véret, ami oly friss, hogy a teteje még meg sem alvadt. Orjító karmazsinszínén sápadtan táncol a világító gyertyák fénye, és a vámpír elméjébe kék eres, hófehér nyakak, elkövetett gaztetteinek édes emléke villan. Mivel elrontja a mentődobást, a kupáért nyúl. De már egy korty szenteltvíz is rádöbben, hogy csúnyán átverték.

Egy kősa erdei gyógyfüvek sötétzöld főzetét láthatja benne, ami még gőzölög az agyagbögében. Égető szárazság lobban torkában, amikor megérzi a gőzben a vadméz illatát. Hát ellen lehet állni így a büröknek?

Bronzfa druida páncélok

Az első hatékony fapáncélt Fűrge Borsszem, az egyedüli természetbeavatott készítette a druidák számára. A rendfőnökének ajándékozta, kiérdemelve ezzel, hogy személyes ügynöke lehessen.

A bronzfának különleges tulajdonsága, hogy kérge napfény és szárítás hatására vaskeménységűvé válik, de fasúlyú marad. Egy egyszerű megválasztott fatörzs kérge jó időzítéssel, keményítő és rovarűző anyagok használatával

után ellenálló ívelt lemezekre hasítható. A további alapanyagok: a kötéshez állati inak, hánccs vagy szívós indák, bélelésre puhára vert hánccsrétegek, fenn gyékényszövet, esetleg írha. Prémet nem javasolt használni, mert bepállik és nem eléggé karbantartható.

A végeredmény a lapolt mellvértől (AC5) kezdve a teljes páncélzatig (AC3) terjedhet. Ezeknél könnyebb kivitel nem érdemes bronzfából csinálni, hiszen a hagyományos bőr (AC8) és prémpáncél (AC6) készítése tizedannyi munkát igényel. Példának leírom azt a kissé otromba kinézetű páncélzatot, amit Fűrge Borszszal készített:

A törzsi és végtagi részek fatörzs látszatát keltik, míg a sisak fatuskónak tűnik. Kizárólag növényi építésű. Mágikus bónuszok nélküli védeltsége AC3, és a súlya csak 15 kg. A legtöbb tárgy mentődobása fémként dobható, kivéve normál és mágikus tűz ellen. Utóbbiakra vastag faként dobható, de +1 bonusszal. Anyaga miatt a druidák számos varázslatot képesek rámondani, megsokszorozva a hasznát. További előny, hogy sűrűn fás, növényzettel borított környezetben viselői felezett szintű kőszaként képesek elrejtőzni segítségével.

A legjellemzőbb fapáncélra mondható varázslatok következnek, melyeket csak druidák képesek ilyen formában használni:

✧ **A Kéregbőr (Barkskin)** varázslattól a druida minden 3 szintjéért +1 mágikus bónuszúnak felel meg a páncél, a hatóidő végéig.

✧ **A Szent Bunkósbót (Shillelagh)** varázslattól a páncél sisakja, alkari, és kézfejet borító részei – ha vannak – valódi mágikus fegyverként használhatóak. A sebzés 1D6+1 kis, közepes és nagy lényekre, és +1 jár a támadáshoz!

✧ **A Tüskénövesztés (Spike Growth)** varázslat páncélra mondása után a viselőt a páncéllal takart részeken láthatatlan tüskék védik. Minden fegyver nélkül rátámadó lény támadásonként 1D4 HP-t sebződik, kivéve, ha csak ezüst vagy mágikus fegyverrel sebezhető. A mágikus ellenállással rendelkező lények első támadásuknál dobhatnak a sebződés ellen. Ha sikertelen, a varázslat lejártáig rájuk is hat. Az előbbi varázslattal kombinálva annak sebzése 2D4+1!

Természetesen vannak a páncélt viselőre hátrányos varázslatok is, de a profi készítésű páncélok legalább a legegyszerűbbek ellen védenek. Idevágó druida varázslatok következnek, példaképp:

✧ **A Fagörbítéssel (Warp Wood)** a használatban lévő páncélt eltorzítható és kényelmetlenné tehető, ha viselője nem dob sikeres mentődobást. A varázslat

használat minden öt szintjéért -1 AC, mozgási, és támadási büntetés jár. De a hátrányok mértéke függ a páncél típusától is, hiszen minél zártabb, annál inkább korlátozhatja a mozgást. A tönkretett teljes páncélzat okozhat akár felezett mozgást, 4-gyel rosszabb védeltséget, az ügyesség bónusz elvesztését és 4-gyel rosszabb támadást is.

✧ **A Faűzés (Turn wood)** varázslat a fapáncélt viselő druidát a kijelölt irányba sodorja. Körönként varázslatmentőt dobhat pozíciója megtartására, ha csak ezzel foglalkozik. A Faűzés hatóterületén a páncélban nincs lehetőség mozgást igénylő varázslásra.

✧ **Egy Fa Fémme Váltogatása (Transmute Wood to Metal)** varázslat kifejlesztője a druidát varázslásra képtelenné teheti a hatóidő végéig, ha annak nem sikerül a varázslat mentődobása páncélja fémmé változása ellen. Ekkor a druida csapdába esik saját páncéljában, és természetesen a páncélra mondott varázslatai is megszűnnek.

B. Initiate



HOLDTÖLTÉ

Á BÍBORHOLD SZEREPJÁTÉK-TALÁLKOZÓJA

Hatalmas szerepjátékos rendezvényre kerül sor december 11-én, a Bíborhold magazin kétéves születésnapja alkalmából.

Néhány ízelítő a nagyszabású programokból:

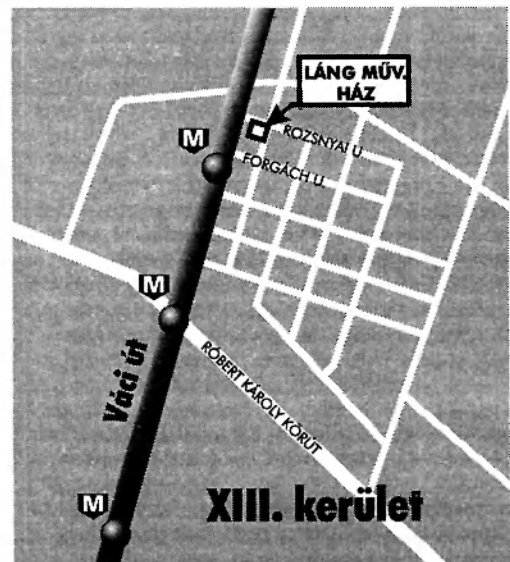
- AD&D- és MERP-verseny, Magic bajnokság és élő szerepjáték,
- Túlélők Földje vetélkedő,
- találkozó a Galaktika, a Rúna és a Bíborhold magazin stábjával,
- folyamatos sci-fi, fantasy és horror videovetítések,
- bemutatójátékok,

és még számtalan izgalmas esemény

Időpont: 1994. december 11. 10⁰⁰-tól

Cím: Láng Művelődési Ház, Budapest XIII. ker., Rozsnyai u. 3.

A belépőjegy 200 Ft; ha december elsejéig rózsaszín postautalványon elküldesz 150 Ft-ot a szerkesztőség címére (Bíborhold Budapest Kft., 1072 Budapest Nagydíófa u. 5.), elküldjük a jegyedat. A Közlemények rovatba írd be, hogy Holdtölte és hogy az AD&D- és MERP-verseny, Magic bajnokság és élő szerepjáték közül melyikben akarsz részt venni.



Koboldátok

Acélkarú Votok még egyet lendített a kardján. Az utolsó kobold feje is elvált a nyakától, majd hosszú, zöld koboldvérrel vegyes rézpenz-nyomot hagyva maga után a levegőben, kecses ívben röppent a legközelebbi fáig, és lepattant róla.

A harcos csüggedten szemlélte a legendákban ezerszer megénekelt jelenséget – mindenki tudja, hogy a koboldoknak még a bőrük alatt is pénz van –, majd leeresztette a karját. Igazából a harcnak csak ezt a részét tudta elegánsan csinálni, a többi, a bős, vérszomjas vagdalkozást varázskardja, Csorba intézte helyette, ő vezette a kezét. Szükség is volt rá, mert Votok határozottan nem harcosnak született; girhes volt, és egy kicsit púpos is. Az átlagosnál valamivel tompább, de nyugtalan elméjével mindig is varázsló szeretett volna lenni. Pechére azonban a militarista Huedehack családba született, amelynek tagjai generációk óta katonáskodással foglalkoztak, és a fiúnak is követnie kellett a hagyományt, bármennyire nem állhatta. A szülőknek szerencsére maradt annyi józan eszük, hogy felismerjék, nem sok ragadt rá a haditudományokból. Mivel elég jómódúak voltak, beszereztek neki egy közepes erejű varázskardot, mielőtt ismét csak a családi hagyománynak megfelelően kilökték volna a Széles Világba.

A kard most éppen énekelt. Nem a koboldvérnyalás lelkesítette, ez a csata messze a nívója alatt maradt. Egyszerűen unatkozott.

– Tarara tarara tararította, tarara tarara tararította... – zengte.

Itt, két-három másodperccel a strófa vége előtt hirtelen elcsuklott a hangja, ugyanis Votok belökte a hüvelyébe. A harcos később nagy kellemetlenségtől kímélhetné volna magát, ha kivárja a nóta végét. De hát Votok jóstehetség sem volt.

Rajta kívül még ketten kotorásztak kedvetlenül a koboldhulla-hegyekben. Az egyiket a felületes szemlélő nézhető volna barbárnak is, hiszen hatalmas termetű, izmos legény volt. Annál furcsábban állt rajta a combközépig érő, feszes varázslóköpeny, kezében pedig a rúnabot. A felületes szemlélő egyébként nem is tévedett volna nagyot. Grimmót tényleg barbár volt, csak számkivetett. Törzse nem tűrte az átlagosnál valamivel élesebb elméjét és a mágia iránti perverz vonalmát. Ez a vonalom egyébként őt magát is megijesztette, de nem tehetett ellene semmit – akár akarta, akár nem, folyamatosan ragadt rá a varázsismeret.

A harmadik alakot még a teljesen felületes szemlélő is egyből felismerte volna. Egy pityangkoszorú, egy zöld hálókötös, egy rózsaszín virágmintás klottnadrag, egy hullahopp-karika, egy pár balettcipő, egy köpöcső-készlet, valamint egy besett, karikás szempár hirdette, hogy viselője a vidám erdei nép fia. Az elf foglalkozására nézve tolvaj volt, ezért kellett elhagynia otthonát, meg azért is, mert unta az örökös szembekötősi-partikat, fáról fára fickándozásokat és irodalmi esteket. Lelke hályom anyagias volt, talán kapzsi is. Televalának hívták.

A három kalandozó már hetek óta járta a Körbeerdő direkt koboldirtásra kiépített tisztásait. Természetesen ők is hallottak a környéket elárasztó kobold- és rézáradról, de azt nem hitték volna, hogy a legendák ilyen pontosan megfelelnek a valóságnak. A régiek szerint egy ostoba őskalandozó kívánsága vagy egy isten átka volt ez: az erdőben megjelenek a végtelen számú, de egyébként is automatikusan újratermelő koboldok, akik a szó szoros értelmében dagadoztak a réztől. Szánnivalóan szerencsétlenek voltak, és semmilyen fegyvert nem viseltek. Hamarosan csak az nem öldökölte őket, aki nem akarta; sokan érdemtelenül kerültek magas pozícióba, mielőtt lkszpó, a Nagy Isten, megtagadta volna kegyeit az ilyen olcsó sikerekre vadászóktól. Az infláció rettenetes méreteket öltött, egy kazal réz ért egy marék elhasznált, rongyos homokot, a gazdaság az összeomlás határán tántorgott, a helybéliek tömegesen menekültek az éhhalál elől. Az Elnyűhetetlen Koboldok (mert hamarosan ilyen néven kezdték emlegetni őket) viszont azóta is itt maradtak, komor tanújelül az ósók telhetetlenségének és gonoszságának.

Votok, Grimmót és Televala is ezen koboldok nyomát követték egyre inkább elkámpicsorodva, mivel eredetileg nem hittek a legendában. Ez az utolsó, nyolcszáz-tizenharmadik szörnycsapat volt az (Grimmót számolta), ami végképp betett nekik. Lemészárlásuk most sem okozott semmi gondot, ezek viszont már felszólalás nélkül is köpték a rezeket. Grimmót csak azért nem söpörte el őket fuvallat varázslatával, hogy Votok is gyakorolhasson egy kicsit. A harcos minden ügyetlensége ellenére máris térdig állt a tisztáson a réz meg a zöld koboldvér.

Televala az utolsó hulla felboncolásánál tartott. Az ördögfajzatok keze, lába, orra, füle, szája, gyomra, tüdeje, és, mint kiderült, még a bal gonoszságtermelő mirigye is tele volt rézzel. Az elfet végül már a zokogás kerülgette. Egyedül ő tett el a zsákmányból két véres rézpenzt, de ő is kizárólag szakmai öntudatból. Meg aztán az érmék formája legalább távolról emlékeztetett a pénzre. A kalandozók szedelődöztek.

– Nem indulnánk vissza Aranyfénybe? – indítványozta Votok.

Életképesebb ötlete senkinek se volt, így hát elindultak.

Napnyugtakor a csapat elérte az erdei ösvény végét. Ezen az ösvényen találkozott Televalával; az elf az istenek kifürkészhetetlen akaratából jó fél nappal a másik

két hős előtt ért ide, de megbottlott, és eszméletét veszítette. A többiek, akik később haladtak át, óvatosan el akartak slisszolni mellette, de Votok természetesen átesett rajta, mire az felriadt. Már nem lehetett kimagyarázni a helyzetet; Televalát kénytelen-kelletlen magukkal vitték.

Szóval, a csapat elérte az ösvény végét, de még itt sem állt meg. Kiléptek a fák közül. Négy mérföld átmérőjű, tökéletes kör alakú tisztás tárult eléjük, amelynek közepén terült el Aranyfény városa. Tudatlan utazó hihette volna úgy, hogy a város a körülötte húzódó, szikrázó fényű rézdombokról kapta a nevét. De nem: még a régi, szebb napokban nevezték el így, hogy idevonzza a kalandozóközönséget. Akkor még nem sejtették, hogy a Koboldok Átkának köszönhetően nem is olyan sokára teljesen körülöleli majd a rézáradat. A név szerencsére így is passzolt.

A kalandozók átkeltek az időtlen idők óta gyülekező rézhalmokon, amelyeket a szegényes fantáziájú bárdok Kalandozók Salakjának neveztek. Ósidók óta mindenki itt szabadult meg felesleges pénzétől. A rézben gyerekek pancsoltak, viháncoltak.

A kapuőrök aludtak, szabad volt a bejárás. Az utazók ökölnyi gyémántok hajigálásával úgy-ahogy megbontották a kapun belül lebzselő koldustömeget, majd továbbhaladtak. Aranyfénynek csak a külső, fal menti sávját lakták közönséges polgárok, a városközpont a kalandozók vadászterülete volt. Ez a terület elég lehangoló képet nyújtott: fekete, kiégett pusztaság, itt-ott némi maradék rommal. A tűzgolyó perzselte tájon csak elvétve látszott egy-egy mértani pontosságú, szögletes gödör: itt a finomabb lelkületű ellenfelek szétbomlasztás varázslattal végeztek ki egymást. A pusztulás, valamint a város közepén ott emelkedett az ősi Első Fogadó, vele szemben lkszpó templomával. Aranyfény az évek folyamán hozzáidomult az igényekhez.

Az egyik hely azért került el a kalandozók dühét, mert jó kocsmá volt, a másik pedig azért, mert a nagy lkszpó lakhelyéhez még ilyen féktelen népek se mertek nyúlni.

Hőseink most az Első Fogadó felé vették az irányt. Az Első is igyekezett szolgáltatásait az igényekhez igazítani: adamantit falai a legkeményebb mágikus támadásoknak is ellenálltak, törekeny, gyorsan cserélhető, de mégis súlyos berendezése pedig a látványos veredéseket biztosította. A közhiedelem szerint azért hívták Első Fogadónak, mert ez a fogadó nyílt meg először a Széles Világon. Ez nem volt igaz, de az igazságot csak a fogadós tudta, ő meg nem mondta el senkinek. Akárhogy is, hetyke és vidám hely volt, vendégkoszorújának legalább tizennyegyszázalékát minden pillanatban emberfeletti hősök tették ki (egyébként ezzel is reklámozták). A forgalmas útvonalaktól távol esett, mégis tömegével látogatták a kalandozók. Őket persze már nem az Elnyűhetetlen Koboldok vonzották, hanem a hely szelleme és a környék elátkozott híre.

Este volt, s a földszinti nagy ivóteremben, mint rendszeren, most is a legkülönbözőbb szerzetek nyüzsögtek. Akadtak itt hősök, próféták, hercegek, varázslók, boszorkányok, szemfényvesztők, csontkovácsok, tolvajok, orgyilkosok, kasszafúrók, elfek, törpék, óriások, hobbitok, sárkányok (igaz, csak kitömöttek), kis lila manók, gülüszemű szörnyek és legyek. Votok igazán nem keltett nagy feltűnést, amikor amúgy is szerényen belökte a lengőajtót. Némi lökdösődés árán sikerült a pulthoz keverednie.

– Egy csöbör Gatyaszaggató! – mondta minden meggyőződés nélkül, és a pultra ejtette a tenyerét. Messze nem csinálta tökéletesen, de még nem is gyakorolta sokat. Igazából nem szerette az erős italokat, de hát az ilyesmi hozzátartozik a harcos-imázshoz, akárcsak az asztalcsapkodás és az üvöltözés.

Bunyesz, a három méteres augrrr kocsmáros (az augrrrok tulajdonképpen agárok, de az istenek, aki elnevezte őket, éppen rossz napja volt) részvételt tekintett le rá a magasból. Még rá is mosolygott kilenc szemföggával.



- Ne búsulj, Bádogkarú - biztatta -, menni fog! - Átvette Votoktól az emberfej nagyságú gyémántot, a háta mögött tornyosuló halomba dobta, és odapasszolta az italt. A harcos eloldalgott.

Grimnót volt a következő sorban.

- Egy csöbör Gatyaszaggatót! - rikkantotta, és nagyot csapott a pultra. Az ilyesmi biztosan nem tartozott a varázsló-imázshoz, Grimnót viszont szerette az erős italt. Mihelyt megkapta, egy üres asztalhoz törtetett. Közben begyűjtötte Votokot is, aki reménytelenül félresodródott valahová.

Kisvártatva Televala is belibbent az ajtón, és az erdei népre jellemző könnyelműséggel szájon vágott egy törpét. A következmények nem maradtak el.

A többiek közben elhelyezkedtek kedvenc asztaluknál. Annak idején itt ismerték meg egymást: már régóta keringtek Aranyfény forgatagában, de még mindig nem találtak egy csapatot se, amely elég bolond lett volna ahhoz, hogy bevegye őket. Kétségbeesésükben a réges-régi Kalandozótárs Kereső Módszerhez folyamodtak. Becsukták a szemüket, odatapogatóztak a legközelebbi asztalhoz, majd hirtelen előrenéztek. Egymással szemben ültek.

Most egykettőre nyakára hágtak az első kör Gatyaszaggatónak, sőt, a másodiknak is. Körülöttük zsvajgott a tömeg, kavargott a füst, csendültek a gyémántok, megtaposott részegek óbégáltak, orgyilkosok nyalogatták pengéiket, egyszóval mindenhol a Kaland készült, forrongott, csak őket nem akarta egy rejtélyes idegen se megszólítani.

Már az ötödik rundnál tartottak, amikor befutott Televala. Természetellenesen, sőt, indokolatlanul szélesen vigyorgott, hiszen a jelek szerint nem ő győzött a törpével vívott viadalban.

- Bohadt bocsogszagáll... - morogta. - Elemelt a szomszéd asztalról egy pohárka limonádét, és elkeveredetten bedöntötte. A hullahopp-karikája hiányzott.

- Úgy bizony, könyörtelen a világ - mondta Grimnót, bámulatosan tiszta kiejtéssel. Ő bírta az italt. Közelebb hajolt. - Hanem körülüfelhetnél, mert itt isszuk magunkat munkaképtelenre.

- Wksgrtf tette - hozzá Votok. Ő nem bírta.

- Ogé - adta meg az elf az erdei nép hagyományos beleegyezését. Tüstént elvegyült a tömegben.

Tolvajösztone sugallatára az egyik sarokban tivornyázó orktársasághoz lopakodott. Középre kúszott, majd rádöbbsent, hogy nem tud orkul. A nemzetközi kézjelzésekből azért be tudta határolni a témát. Levonta a következtetést: tolvajösztone nem a legkifinomultabb.

Még jópár társaságra próbált rátapadni ezen az estén, de mindenhonnan kirúgták. Végül, jobb híján, leült az alkonyat óta teljes hangerővel sugárzó bárd mellé, akinek közönsége vagy a fél ivót megöltötte. Az énekmondó érces hangja eljutott a fogadó legtávolabbi zugaiba is, túl a füstön, bűzön és ricsajon. Oszreg sárkányokról szólt a dala, messze ragyogó csillagokról, ártatlan szüzekről, a Dögmágus húsz mérőföldre délkeletre emelkedő, tárva-nyitva álló váráról, és az ottani hatalmas, adómentes kincshalmokról. Az elf azon kapta magát, hogy megmagyarázhatatlan módon szinte akarata ellenére figyelni az éneket. Megborzongott. Elgondolkozva tért vissza társaihoz.

Votok közben félig-meddig kijózanodott.

- Na, van valami? - tudakolta. Nem került el a figyelmét az elf változatlanul széles vigyora. Kezdt aggódni érte.

- Bag. A Dögbágu. Idd lagig bár lébéfre, a Görgeergöb. Állídlólag bag degi ed... - Televala hangja elcsuklott. A tolvaj meggörnyedt, és hörgő hangokat hallatott. A többiek felugráltak. Ő kirángatta a szájából a belegyömösölt hullahopp-karikát.

- Na végre - harákolta. Köpködött, és az állkapcsát próbálgatta. - Az a rohadt törpe...

A többiek unottan visszültek.

- Tehát, mint mondtam...

- Tehát a Dögmágus! - vágott közbe Grimnót. - A dédapám minden este róla mesélt.

Televala megint meggörnyögött.

- Miféle sötét erők működnek itt?

- A Dögmágus - folytatta a varázsló komoran - valaha jó és nemes hős volt, de rá sújtott le először a Koboldok Átka. Csak gyűjtötte, gyűjtötte a rezet, s kincshalmal együtt nőtt kapzsisa is. Végül beleőrült abba, hogy rengeteg kincset nem tudja mire elkölteni. Hasonló gondokkal küzdő oszreg vörös sárkányok hordója

csatlakozott hozzá, s a szolgálatába léptek. Azóta egyik gaztetet a másik után követi el. Ártatlan szüzeket ejt foglyul, és erőszakkal kényszeríti őket, hogy táncoljanak vele. Hadiözvegyek és árvák alapítványait sikkasztja el. A halottakat kiássa, és úgy hagyja őket, a temetetlen halottakból pedig élőhalottakat gyárt. Utoljára egy másik világból, dimenzióból, vagy síkról (fene tudja) megidézett egy iszonyú erejű varázsbaltát, ami úgy működik, mint a sárkányok lehelete (ti értitek ezt?). Hál' isteneknek még nem ismerte ki, hogyan kell használni, de ha egyszer rájön, minimum a fél Széles Világot homályba boríthatja vele... Legalábbis így mondta a dédapám. Kár, hogy nem említette, hol is lakik ez a Dögmágus...

- Én tudom! - kiáltott fel Votok. - Innen húsz mérőföldre délkeletre, a tárva nyitva álló várában.

- Azanyát! Honnan tudod?

- Nem volt nehéz. Tulajdonképpen az egész kocsmá hallotta. Nem figyelted azt a bárdot?

És még ezeknek törje magát az ember gondolta Televala. De hangosan nem mondott semmit.

- Hát ez a Küldetés - jelentette ki Grimnót. - Meg kell mondanom, hogy elképzelhetetlenül veszélyes a dolog. Velem tartotok?

- Nekem mindegy.

- Nekem is.

- Akkor hát megyünk! - örvendezett a varázsló.

Ebben a pillanatban unta meg a Votok a csöbre fölött keringő legyet. Fél kézzel ügyesen elkapta és összemorzsolta.

- A familiárisom! - sikoltott fel a szomszéd boksza egy mágus, s italába rogyott. Az ő asztalánál már mindenki tökrészeg volt, úgyhogy az affér nem tűnt fel senkinek.

Egy harmadik asztal alól ellenséges szempár figyelte az eseményeket. Pontosabban nem a szempár volt ellenséges, hanem a gazdája. De azért a szempár is elég csúnyán nézett.

Angyal Boffin, a hobbit, még beljebb húzta az asztallap árnyékába népének jellemző lábbelijét, az óriási, fekete bohóccipőt (szőrös lábukat álcázták vele). A mellette heverő részegek torkát már mind elvágta, nem annyira rosszindulatból, mint inkább gyakorlásból. Ez a kalandozócsapat határozottan tetszett neki, ahogy a reménytelen küldetés is, amelyre vállalkoztak. A légy-estet is jól megjegyezte.

A kalandozók szobát béreltek és lefeküdtek. Televala órködött, egyrészt azért, mert elf lévén úgysem tudott aludni, másrészt meg azért, mert az Első Fogadó szolgáltatásaiba a felbérelhető éjszakai orgyilkosok is beletartoztak, akik viszont szórakozott módon gyakran oda is benéztek, ahol nem jegyezték elő őket.

Az éjszaka minden gond nélkül telt el. A kalandozók úritök nagyságú gyémánttal fizettek Bunyesznak (most már tényleg itt az ideje a pénzreformnak, gondolta ő), és rátértek a délkeleti ösvényre. Aranyfényből egyébként minden égtáj felé nyilvánegyes ösvény indult.

A Körbeerdő szélén vártak egy kicsit, hogy a szentfázék Televala elvégezhesse az Ikszpő tiszteletére rendelt tolvajszertartást. Az elf huszonötöszer mászott fel-le egy fán.

Délelőtt még át kellett rágniuk magukat néhány kisebb szembejövő kobold-hordán, de ezt már gyakorlat szülte, félelmetes érzéketlenséggel tették. Arcizmuk se rándult a kiontott rézhegy láttán.

A nap pontosan delelőn állt (vagy feküdt; egy körnél ezt nem lehet megmondani), amikor hőseink félrehúzódtak, hogy elköltsék olcsó kalandozó-ebédjüket.

Már megint szárított kétszersült volt. Televala nyavalygott is miatta.

- Jé, hát a halhatatlanok is esznek? - szemétkedett Votok.

- Ez van! - vakkantotta Grimnót, és ösztönzéseképpen megpróbált legyűrni egy egész szeletet. Nem sikerült.

Televala megsértődött, és elment pitypangot szedni. Egy perc múlva valósággal bezuhant a táborhelyre.

- Itt vannak! Láttam őket! Ketten vannak! A Dögmágustól! Élőhalottak! Zöldek! Ötezren! Jönnék! Mi meg meneküljünk!

Grimnót magára öltötte a mindentudó tudósmágus álcárcát. Méltóságteljesen felemelkedett.

- Megnézzük. - Óvatosan megindult a jelzett irányba. Annak azért örült, hogy a többiek csak a hátát látják. Aztán hirtelen leesett az álla.

Két fehér csontvázat látott maga előtt. Az élőhalottak laza kézállásban tartózkodtak, és a jelek szerint éppen vitakoztak embertelen, kerregő hangjukon.

- Meg kell őket. Ölni! Ez a nagyfőnök. Parancsa.

- Persze, hogy meg! Kéne őket. De meg vagyunk. Nem tehetjük.

- Meg vagyunk, meg. Szemét pap. De eleget tettünk. Neki. És én nem. Érzek semmi különösöt.

A kalandozók közelebb kúsztak.

- Mért beszélnek ezek ilyen... hülyén? - kérdezte Televala a varázslótól.

- Legfeljebb három szavas mondatokat értenek meg - szigete vissza a szakértő.

- Szerinted észrevettek minket?

- Nem tudom.

Hallgatóztak tovább.

- Elegem volt. Belőled! Tessék, megcsináltuk, amit. Az a jöttment. Pap akart tőlünk. És én még. Mindig teljesen harcképesnek. Érzem magam. Támadnunk kell!

- De hát meg. Vagyunk! Hogyan támadhatnánk?



- Mondom, hogy annak. Semmi hatása!
- De van!
- De nincs!
- De van!

Igen, ez örökös vita tárgyát képezte az élőhalottak körében. Annak idején az őstístenek az istenek nyelvén, angulusul súgták meg az élőhalott-elűzés igéjét az őspapoknak, akik viszont nem értették meg kristálytisztán. Csak abban voltak biztosak, hogy a Szo „megfutatást” vagy „megfordítást” jelent, ejteni pedig mindenki úgy ejtette, ahogy akarta. Nem csoda, hogy a Szónak kitett élőhalottak se tudták, mit csinálnak. Egyesek simán továbbmentek, mások elmenekültek, párszor megfordultak a tengelyük körül, bukfenceztek, vagy fejenálltak, sőt, akadtak olyan lich-királyok is, akik ügyet sem vetettek az egészre, és elsöpörték a vakmerő próbálkozót.

A mi élőhalottaink se tudtak ezzel zöld ágra vergődni. Tompa csontzene kíséretében egymásnak estek.

A fejlett stratégiai érzékel megáldott Votok valamilyen okból úgy vélte, ez a kedvező időpont a támadásra. Megkerülte a párost, és éppen Csorba kirántásához készülődött, amikor megbotlott, és nagy csörrenéssel beesett a harctér közepére. A csontvázak feltápázkodtak, üres szemüregük felizzott. Ám ekkor közöttük termett Grimnót, és két ökölcspással kétfelé verte őket. Gazdátlan csontok repültek szerteszét.

Televala rekedt üvöltéssel vetette magát a romokra, de egy kívánságyúru nem sok, annyit se talált.

- És még ez az a híres Dögmágus... - morogta bosszúsan.

A kalandozók még hümmögtek egy ideig, aztán visszatértek táborukba, összesomagoltak és továbbindultak. Nem hallhatták, amint jó fél mérföldre mögöttük két fekete bohóccipő csörtet az avarban...

A nap hátralévő részében figyelemre méltó esemény nem történt. Igaz, legalább négyszer-ötször döltek keresztül hatalmas fatörzsek az ösvényen egy hajszállal előtűk vagy mögöttük, távoli dobzót is hallottak, egyszer pedig percekig körözött fölöttük óriásdenevér-háton egy távcsöves lidérc, és idegesítően vijjogott, Grimnót azonban leintette babonás társait. Sötétedéskor újra letáboroztak és tüzet raktak. Televala változatosan kialvatlan, karikás szemekkel bámult a naplementébe.

- Nem segíthetnek valami varázslattal? - kérdezte Grimnót résztvevőn.

- Tudhatnád, hogy ellenállásom rá.

Lassan egészen besötétedett, a tábornút elhamvadt. Az éjszaka csendjét csak kóbor farkasemberek üvöltése, vámpírok kacagása és zöld csápok nyikorgása törte meg. Hőseink álma mégis nyugodt volt, hiszen tudták, ők más küldetésen vannak.

Votok hangos koppanásra ébredt. Átfordult abba az irányba, amelyből hallotta, aztán vérfagyasztó visítással felpattant, és begurult a legközelebbi bokorba. A pár-nájával szolgáló fatönkből egy görbe bicska állt ki. Hamarosan becsapódott a következő, ezen már valami pergamen is lógott. A tisztás túlsó oldalán Televala bukkan ki az erdőből, kezében friss pityangancsokkal. Votok egy idegtépő másodpercig vár, aztán kitört. Üvöltve rohant oda a másik kettő. Ők csak a saját nyelvükön tudtak olvasni.

- Mi az?! - rohant oda a másik kettő. Ők csak a saját nyelvükön tudtak olvasni.

- Különös... Csúnya hobbit káromkodások.

- Hobbit? De hát egy szál hobbittal se találkoztunk!

- Várjunk csak... Két éve járt nálam egy Pókhas előfizetési ügynök... Nem hinném, hogy...

- Hobbit mágiáról még nem hallottatok?

- A talpmasszázs?

- Nem tudom, miért, de olyan érzésem van, mintha követnének. Táguljunk innen!

Grimnót, aki úgy gondolta, jobb egy konkrét Dögmágus, mint egy ilyen megfoghatatlan, sötét ellenfél, végül is sikerült vitába bonyolódott társait visszarugdosni az ösvényre.

Már nem volt sok hátra az útból. A fák tövében egyre szaporodtak a kibelezett játékbábák és kitépett szárnyú pillangók. Közeledtek. Aztán egyszer csak hirtelen, minden bejelentés nélkül ott álltak a Dögmágus vára előtt.

A vár ugyanakkora tisztáson sötélt, mint Aranyfény, csak hogy ezt semmiféle fényes ragyogás nem vette körül. Várak övezte, tele elgondolhatatlan összetételű, fekete csuszpájjal. Fekete felvonóhid vezetett át rajta a fekete kapuig. Feketék voltak a falak is mind, fel egészen a fekete főtornyigigászi, vigyorgó toklámpást formázó csúcsáig. Egy árnyalattal sötétebb feketével mázolták tele őket varázsrúnákkal, alkímiai szimbólumokkal és obszcén jelmondatokkal. A hely szinte tapinthatóan árasztotta az évezredes gonoszgás, az iszonyat, a borzalom, és a csillapíthatatlan fogfájás légkörét.

A kalandozók nagyokat nyeltek. Grimnót rutinosan elgáncsolta az elhárlni próbáló Televalát. Jó öt percre telt, mire összeszedték maradék bátorságukat és elindultak. Átvágtak a vár előtti kopár térségen, amelyen egy szél fú se nőtt. Me-

gint nem hitték volna, hogy a legendák ilyen pontosan megfelelnek a valóságnak: a kapu tárva nyitva, sehol egy lélek. Csak a szél süvöltött.

Odamerészkedtek a kapuhoz. Vártak egy kicsit, aztán be is mentek rajta. Nem vették észre, hogy egy sunyi tekintetű légy settenkedik utánuk a levegőben.

Rideg, égbeszökő falakkal határolt várudvarra jutottak. Eppen szembekeverültek a

főtornyai hatalmas, kétszárnyú kapujával. Más bejárat első látásra nem adódott, tehát megközelítették. Közben, bár nem tudtak róla, halálos veszedelemtől menekültek meg (rögtön belekeverednek egy másikba, de erről majd később). Pár lépésre haladtak csak el egy sötét tatóngó gödör, a Világot Majdnem Átértő Lyuk mellett, amely a fekete várudvaron perze egyáltalán nem látszott. Félig elfeledett, szentségtelen mondatok szerint a lyukat még a Dögmágus írta mondhatatlan idővel ezelőtt egy Megsemmisülés-gömbbel, de néhány másodperccel ezelőtt, hogy kibukkant volna Széles Világ túlsó oldalán, megunta az egészet. A Lyuk így befejezetlen maradt. Úgy tartották, hogy ha valami beleesik, fél évig zuhan oda, fél évig vissza, mielőtt újra felbukkan. A rettenetes utazást természetesen csak tárgyak bírták ki, élő teremtményből összeaszott, iszonyú roncs maradt csupán, arcán az éhhalál és az unalom kifejezésével.

A kalandozók tehát eljutottak a torony kapujáig. Ott egy ideig tanácstalanul bámultak egymásra. Végül Votoknak eszébe jutottak olvasmányai: az ósidók összes stratégiája megegyezett abban, hogy ha valamit meg akarunk támadni, először ki kell vonni fegyverünket. Kirántotta hát Csorbát.

- Traa titatittattam!!! - zengte a kard diadalmasan,

mert nem szeretett semmit félbehagyni. Aztán körülnézett (már amennyiben ez elmondható egy varázskardról - mondjuk inkább úgy, hogy ietapogatta környezését), de már későn. Az érces dallam végigvisszhangzott a váron, majd előlről kezdődött. Még a Dögmágusnál ezerszer süketebb ellenfél is meghallotta volna, ha egy kicsit odafigyel. Hát még Ő! Hőseink reszketve kushadtak a kapu tövében; várták az elkerülhetlent. Aztán egyszer csak majdnem megállt a szívverésük.

- Hihihihii! - csapott le rájuk az eszelős, bénító kuncogás. Votok - csodálatosképp ő maradt a legbátrabb ebben a helyzetben - kínos óvatossággal felemelte a fejét, és felpislogott. A torony csúcán, a toklámpás fél szeméből egy apró, görnyedt alak hajolt följük (pontosabban csak egy örült arc és két fehér, hosszú karmú kéz, mert a mágus is stilszerűen öltözködött). Köpenye és csuklyája fekete volt. A Dögmágus!

Votok visszarántotta tekintetét. Angyal Boffin görcsösen markolászta a fedezékül szolgáló sarokkővet. Izzó belső harc dúlt benne: a gyakorlatias orgyilkos viaskodott a talpnyalóval. Az orgyilkos szerint meg kellett volna várni a kis csapat pusztulását, ha már idáig követte, míg az utóbbi a Dögmágushoz való csatlakozást javasolta, mert így esetleg több pottyán le a végén. Lassan azonban, a hobbit legnagyobb csodálkozására és megdöbbenésére, egy harmadik fél kerekedett felül, tudata legmélyebb, eltemetett, szennyes régióiból. Képtelen volt ellenállni. Segítenie kell!

- A legyet, Votok! Csapd agyon a legyet! - sipította. Votok már nem is csodálkozott. Nagy nehezen oldalra pislogott, és csakugyan! Egy szürke légy hasalt nem messze tőle a falon, és kárörvendően szemlélte vergődését. A harcos félelemtől megokszorozott fürgeséggel kinyújtotta kezét, és lecsapta a dögöt. Az lehullott. Hosszú ideig nem hallatszott más, csak a zihálás. Aztán megint felhangzott a vihogás:

- Hihihihii! Ostoba halandók! Hát azt képzelték, ti ott magatokban, hogy mérhetetlen hatalmam és erőm egy ily erőtlen nünükében rejlik?! Lássátok hát, ő, ki is az én igazi familiárisom tulajdonképpen!



A Dögmágus színpadias csettintett. Fifi, egy ősolegy vörös sárkány dugta elő pofáját lassan a háta mögül, majd a nyakát, testét, karmos lábait és denevérszárnyát is (idáig is csak azért tudott elrejtőzni egy ilyen keskeny hát mögé, mert fajtájának legvénebb, legkomiszabb tagja volt). Mint a vörös veszedelem, úgy vetette magát a félelemtől bémúlt kalandozókra. Négy lába közül három alá Votok, Grimmót és Televala került, a negyedikbe pedig Boffint passzolta be egyetlen farokcsapással. Votok közepén még kifejtett némi ellenállást, de a nagy kapálózásban eljettette Csorbát. Szeme sarkából látta, hogy a kardja egyszerűen átzuhan a váruvar kőköcskain, és eltűnik. De most már ez sem számított. Mindannyiukra sötét árnyék borult, ezt még összeszorított szemhéjukon át is látták. Nem maradt más hátra, mint szembenézni a Végzettel. Votokon kívül mindenki intenzíven sajnálta magát, ő is csak azért nem, mert a Huedehack ősök szellemében megpróbált valami hatásos végszót kivágni. De nem jutott az eszébe semmi jó. „Na most!” – gondolta utoljára, és összeszorította a fogát. De a Vég nem jött, csak nem jött.

Rövid idő telt el iszonyú lassan. Huppanás hallatszott, majd dübörgés, nedves cuppanás, csattanás, fájdalmas üvöltés, és Votokra forró, bűzös folyadék zúdult. Ez még a jelenlegi állapotában is sok volt neki. Üvöltött ő is, felpattant, és kinyitotta szemét. Rögtön látta, hogy a folyadék, ami tetőtől talpig eláztatta, nem más, mint zöld sárkányvér (a Széles Világ Szörnynepei egységesen zöld vért viselnek). Fifi értetlen arckifejezésű, levágott feje mellett hevert. Egy közeli, megfeketedett falszakas mutatta, hogy a sárkány halála előtt még lehelni próbált. Fent a bástyán a Dögmágus markolászta a torokát; familiárisának elvesztése láthatólag erősen megviselte. Mindeme felfordulás okozója pedig ott állt Votokkal szemben, frissen, fátalon; haja lobogott a szélben. A harcosnak úgy tűnt, mindig is ismerte az idegent, de most még túl homályos volt a tekintete.

Végül kitisztult látása. Hatos Ribald! Igen, maga a Széles Világ leghíresebb és legnagyobb hőse! Ott állt vitézül, kezében véres kardjával, Nyakazó Durrendellel. Az utolsó pillanatban érkezett most is, akárcsak a mesékben. Úgy mondták, naponta két világot ment meg, ha jó formában van. Nem álltak meg előtte a sárkányok, földémonok, se a szemzasmokok, de még az egyébként eltávolíthatatlan, vízfejű hivatali nagyfőnökök sem. Halkan terjesztett híresztelések szerint a Széles Világ teljes megmentésében csak az istenek és a „Kalandozók és Zsoldosok Érdekvédelmi Szövetségé”-nek titkos megállapodása akadályozta meg. A Koboldok Átkával még nem foglalkozott, saját bevallása szerint azért, mert ez rangján alul állt, rossz hírért keltők szerint meg azért nem, mert félt a feladattól. És most itt volt. Votok csak hápogott. A hős mosolyogva intett, hogy még nem végzett. Az alábbi szótartot intette a Dögmághoz, aki nagyjából már összeszedte magát:

– Ha! Én vagyok itt, Ribald, a Hatos, az özvegyek, árvák, menekültek, ártatlanul bebörtönzöttek és védtelen kalandozók védelmezője! Itt van még hű kardom, Durrendel, a Sárkánynyakazó, és a kis tűzellanállás gyűrűm. – Addig észrevétlen, fényes gyűrű csillant meg a kezén. – Vagyis se te, se a házörzöld nem karcolhatják meg a fülem tövét se. Ennélfogva felszólítalak, söpörj innen teljes állatsergletteddel együtt, s ne térj vissza soha!

– Bruhahaha! – A Dögmágus hiénapózba görnyedt, és attól lehetett tartani, hogy gyűrű ide, gyűrű oda, Ribaldra veti magát. De magában már csak átkozódott. Átkozta a hőst, az isteneket, a napot, a levegő páratartalmát, mindent, csak magát nem, ahogy azt az ilyen gonoszok szokták. Legfőképpen Fifit szidta magában, akinek javaslatára csupa tűzgyólyó varázslatot tanult be aznap reggel. Már egyáltalán nem sajnálta a dögöt. Némán magához intette a következő vörös sárkányt (aki a látottak után szintén nem volt fényes kedvében), és felmászott a nyakába. Elstartolt, majd lassan eltávolodott maradék harmincnegyző sárkányával és a távcsöves lidérccel, mint egy szélfúttá őszi levél felhő.

A többiek addigra leráncigálták magukról a hulláját, és diadalüvöltéssel özönlöttek körül megmentőjüket. Ő változatlan mosollyal utasította vissza a lábcsokokat.

– Semmiség! – mondta. – Ez a munkám.

Boffin a fejét törte.

– Tudjátok, az elején még tényleg nem álltam százszázalékosan mellettetek, de akkor is csak a reflexeiteket akartam fejleszteni. Aztán...

– Mi volt az a dolog a cédulával?

– Nagyon dühös voltam, de a jó orgyilkos nem kiabál. Ezt még a nagymamámtól hallottam, és ma is eszerint élek. Szóval, idáig követtelek titeket, aztán egyszer csak megszálltak az istenek. Az a légy-dolog nem jött be olyan igazán... Jó, jó, én is csak úgy láttam...

– Semmi okod a szerénykedésre, kis barátom – kapcsolódott be a társalgásba Ribald. – Éppen erre a kis időre volt szükségem a beavatkozáshoz, s már hullottak az a fejek. Nekem viszont kötelességem segíteni.

Televala unta a sok érzelmet.

– Gyerünk már befelé! Ez végül is a Dögmágus kincses kastélya, vagy mi...

Ribald rosszálló arcot vágott, de azért egy laza kardpöccintéssel bedöntötte a kaput. A többiek elfojtott, izgatott csevegéssel óvakodtak utána. Nem kevés időbe telt, míg átkutatták a vár összes fekete termét, folyosóját, kamráját, mellékhelyisé-

gét, könyvtárszobáját. Helyenként le kellett küzdeniük néhány élőhalott ór jelentéktelen ellenállását, más helyeken a csont- és rézhalmok a mennyezetet verték, de semmi egyebet nem találtak, ami varázásra vagy baltára utalt volna.

Az egyik utolsó földalatti hodályban láncokkal felfüggesztett, elrabolt szüzek százaira bukkantak. Ribald Durrendellel, Votok pedig egy kölcsön kapott bivalyerős varázskarddal nyírta el láncukat. Lett is akkora visítózás, mint egy Beatles-koncerten. A szüzek pillanatok alatt elborították megmentőiket, még Grimmót is csak néhány jól elhelyezett illúzió képmással tudta kimenteni őket.

A kalandozók sietősen továbbhúzódtak az utolsó hodály felé (Grimnót közben hátraterelte a szüzeket). Az utolsó hodály üres volt, eltekintve a központi emelvényen elhelyezkedő fekete, baljós ládától. Televala már nagyon feldühödött.

– Ha! Dalalelvun szakállára! A Dögmágus minden, kincse, mi? Minden?! Egy ekora ládában?! Az egész?! Odamegyek és elhozom!

– Állj meg! Csapdába rohansz, te eszelős!

– Hát persze! De nem azért van velünk a Széles Világ legnagyobb hőse, hogy ilyen apróságoktól zavartassam magam. Viszlát! – Azzal nagy dérral-dúrral megindult az emelvény felé. A többiek várakozással vegyes rémüléssel néztek Ribaldra. A hős bágyadtan látszott, és most először nem mosolygott.

– Csinálj már valamit!

– Szívesen csinálnék, de nem tudok – mondta ő, és enyhén füstölni kezdett. – Az az igazság, hogy csaltam. A gyűrűm nem véd meg a tüzétől, teljesen közönséges gyűrű. Az istenek elengedték a következményeket erre a kis időre, amíg megmentettem rokonszenves kis csapatotokat, de most már vége. Távozzom. Istenek veletek.

E szavakkal szörnyű gyorsasággal lángra kapott és porrá égett. Így halt meg hát Hatos Ribald, Durrendel forgatója, világok megmentője, özvegyek, árvák, menekültek, ártatlanul bebörtönzöttek és védtelen kalandozók védelmezője. De egyszer talán még visszatér.

A tragikus pillanat hirtelen katasztrófális színezetet kapott, amikor Televala, aki mit sem vett észre a fentiekből, elérte az emelvényt, és minden ceremónia nélkül lekapta róla a ládat. Órjítófen hangos dübörgés támadt. Repedések futottak körbe a falakon. Inogni kezdett a padló. Ökölnyi kődarabok záporoztak mindenfelé. Lidérces menekülés kezdődött. A kalandozók ki-be csattogó, lehetetlenül széles repedéseken szökelltek át, aláhulló, öles kőtéglaik között cikáztak, összeomló oszlopcsarnokokban mutattak be gátfutás-gyakorlatokat. A szüzek számolatlanul tocsantak szét a sziklák alatt vagy zúzódtak össze a lassan össze záruló részekben, eszelős visítózással zavarva a menekülőket amúgy is túlterhelt idegrendszerét. Az egyik szikla magát Boffint is eltálatta, de az hál' istennek hasznavcsból volt.

Nem tudták volna megmondani, mennyi idő telt el, míg újra ott lihegtek a dombtetőn, a Körbeerdő szélén, és fásult megrendüléssel bámultak visszafelé. Még ebben az állapotban is el kellett ismerniük, hogy az élénkzöld sárkányvér és a vörös hulla kellemesen egészíti ki a romhalmaz feketéjét. Valahol mélyen a romok alatt immár ott nyugodott Hatos Ribald, kis kupac hamu formájában. A szüzek közül kettő véletlenül megmaradt, de aztán egykettőre belehaltak bálványuk elvesztésébe.

Először Televala tért magához a sokkból. A ládához kúszott, felcsapta a fedelét, összpontosított, és tédre tornáztta magát. „Ha ebben se a Varázsbalta lesz, menten fölmászom az első fára” – gondolta elkésere-

detten. Aztán belenézett. Egy másodperc telt el nagy nehezen. Televala felsikoltott és hanyattesett.

(Hogy mi volt a ládában? Nyugalom, lesz még folytatás... ha igaz.)

A Dögmágus igazi, titkos, földalatti kincseskamrájában ütemes dobogás hallatszott. Kisvártatva egy csákányhegy törte át a falat. A csákányhegyet egy vastag kéz követte, a kezét pedig egy szőrös törpepofa. A kincseskamra régóta nem látott ekora sürgés-forgást.

Pörölykalapács hunyorgott, az infralátását próbálgatta. Nem tudta, hogy került ide, nyilván elaludt csákányozás közben, vagy valami ilyesmi. Ismeretlen, beomlott végű tárnába jutott. Jobb híján megindult előre. Most, hogy végre nagyobb térbe került, kiterjesztette törpeérzékeit. Megdöbbenve tapasztalta, hogy Aranyfénytől húsz mérföldre délkeletre tartózkodik, meghatározhatatlan mélységben. Jól elaludhatott.

Betéblábolt a kincseskamrába, és egy ideig a rézdombok között mászkált. A legmagasabb domb tetején apró, csillogó fémhenger vont a magára a figyelmét. Fel is mászott érte, bár jónéhányszor visszagurult. Végre a kezébe kaparintotta. A henger mindenképpen valamilyen fémből készült, de ezzel együtt csodálatosan könnyű volt. A Széles Világon se élő, se holt törpe soha a közelébe se jutott e fém titkáknak. A henger oldalán titokzatos jelek sorakoztak. A törpe egészen véletlenül értett azon az idegen, más dimenzióbeli nyelven, amelyen szóltak.

– „Az első benyomás tartós” – dünnyögte. – Emmeg mi lehet?

Fehér László

MAGE

MAGE: The Ascension

Előző számainkban már szoltunk a White Wolf mesteri Storyteller-sorozatának tagjairól, a Vampire-ról és a Werewolf-ról. A vérszopók és a farkasemberek után most a hanyatló Földön dúló láthatatlan háború valamivel emberibb szereplőit, a XX. század mágusait mutatjuk be.

A VILÁG

A világ – a sorozat más játékaival hasonlóan – az alternatív, lepusztult Föld jelenkori vagy közeljövőbeli „gótikus punk” világa. Ezt a világot a totális kilátástalanság és homály jellemzi – minden mértéket felülmúló környezetszennyezés, bűnözés, mindenhová beférkőző, mohó mamutvállalatok, kétségbeesett vagy mindenbe beletörődő átlagpolgárok, nihilista punkbandák és hasonlók (ez a dolog „punk”-része). De van egy még sötétebb szint is: a színpalak mögött (és persze a rövidlátó emberiség számára észrevétlenül) szellemek, tündérek, farkasemberek, vámpírok, mágusok és egyéb okkult rémségek ólálkodnak (ez adja a „gótikus horror” részt).

Az emberiség, éppen híres „racionalitása” miatt, nagyon könnyen befolyásolható. A fenti halhatatlanok ezt ki is használták – az emberi történelem minden jelentős eseménye tulajdonképpen az művük. Mind közül viszont a mágusok állnak legközelebb az univerzum legmélyebb összefüggéseinek manipulálásához, és az, hogy a Föld ilyen gyalázatos állapotba került, nagyrészt az ő gondatlanságuknak köszönhető. Nem volt ez mindig így. Réges-régen, a boldog Mitikus Korban Gaia minden lakója – ember, állat, szellem – békésen élt egymás mellett. A természetfeletti lények tudása lassan-lassan nőtt, egyre önteltebbé vált, kb. 500 évvel a jelenkor előtt pedig megjelent egy renegát máguscsoport, amelynek tagjai Technológusoknak nevezték magukat. A tiszta gondolkodás és a gépek mindenhatóságát hirdették, és a következő pár évszázad alatt (olyan személyiségek, mint Kopernikusz, Kepler, vagy Faraday vezetésével) tökéletesen uralmuk alá vonták a könnyen elkényelmesedő emberiség gondolkodását. A Hagományokat követő mágusok megpróbálták megakasztani ezt a folyamatot, de nem sok sikerrel. A természetfeletti lények sorsa elhagyta ezt a valóságot, és az Umbra nevű, párhuzamos szellemvilágba menekültek, amelynek birodalmi egyenként leszakadtak a Földről. A Technokrácia végül teljes körű háborút indított az új világrendet fenyegető mágusok ellen, majdnem az utolsó szálig elpusztította őket és kifüstölte Menedékeiket. A XX. századra a harc eldőlt – a Föld haldoklik. Az emberiség egyetlen reménye a teljes elgépiesedés és elembertelenedés ellen a Hagományok megmaradt, szakadatlan bujdosásra kényszerített, maroknyi máguscsoportja. Kicsit olyan az egész, mint a Hegylakó, harcások helyett varázslókkal.

A KARAKTEREK

A rendszer nevéhez híven a karaktergenerálásnál a véletlennek semmi szerepe. Minden a játékosról függ, aki (a pontosan ezt megcélzó szabályok segítségével) igazán életszerű, kerek személyiségeket alakíthat ki. Először is valamilyen általános képet kell alkotnunk a karakterünkről. Ehhez a felkínált, igen változatos listákról választhatunk Foglalkozást (ez annak a meghatározása, hogy a mágusunk mivel foglalkozott közönséges előéletében – tulajdonképpen csak a szerepjátékra van hatással, de azért nem árt, ha összhangban van a később kiválasztott képzettségünkkel), Esszenciát (ez egy igen elvont fogalom, amely azt fejezi, hogy a karakter milyen módon közelíti meg a Felemelkedést – hogy az mi, arról majd később), végül pedig Természetet és Viselkedést. Ez az utolsó két vonás a játék egyik legzseniálisabb húzása, amely még a legtáprajongóbb játékos is rákényszeríti a szerepjátékra: az Akaraterőt (egy nagyon fontos, mondjuk a Star Wars Erőpontjainhoz hasonló értéket) csak úgy lehet regenerálni, ha a Természetünknek megfelelően viselkedünk! A Bonviván személyiség pl. nagy dózissal kaphatja vissza a pontjait, a Kritikus akkor, ha valami pontosan az általa megjósolt módon fuccsol be stb. A Viselkedés, szemben a Természettel, nem az igazi, hanem a világ felé mutatott személyiség, ezt szükség szerint változathatjuk. Ezután következik a legfontosabb döntés: melyik Hagományt követi a má-

gusunk? White Wolf módra tíz „nemzetség” közül választhatunk, ezeket a világot különböző pontjain elterjedt, valódi és kitalált mágikus iskolák közül sze-degették össze a szerzők. A Hagomány határozza meg, hogy a karakter a mágia milyen ágait (Szféráit) ismerheti, milyen Fókuszokra (anyag komponensekre) van szüksége az egyes Szférák használatához (ez a madártolltól vagy az üsttől az énekszóig és a számítógépig lehet bármi), milyen az életfilozófiája, és hogyan viszonyul a többi Hagomány követőjéhez. Nézzük végig őket: az Akashi-testvériség tagjai a természettel való egyszerű együttélést hirdetik, és harcművészetek segítségével edzik magukat a mágia alkalmazásához. A Mennyei Kórus hívei istenhívó varázslók, akik a Felsőbb Lénytől származó energiákat aknázzák ki (legalábbis szerintük). Az Extázis Kultusza excentrikus, káros szenvedélyeiken keresztül varázsoló, világmegvető művészeltek gyülekezete (többek között a rockzene is az művük). A legősibb Hagomány az Álomszólók. Tagjai sámánok, akik a szellemvilággal állnak szoros kapcsolatban. Az Euthanatos különös, félreértett halálkultusz, amely az arra érdemeseket „kivonja” az életből, hogy magasabb formában reinkarnálódhassanak. A találó nevű Űresek a gótikus-punk világ nihilista „Árvái”, mester nélkül magukra talált, csöves varázslótanoncok. A Hermész Rendje a klasszikus, héber-egyiptomi mágikus hagyomány követője, tagjai a régi alkimisták és ördögidézők utódai (az ő középkori ténykedéseikről szól az Ars Magica). Szintén ősi eredetű a Verbera, a főleg természeti erőkkel és testnedvekkel manipuláló boszorkány- és druidaszekta. Van még két, a Technokráciából kiszakadt, renegát rend: az Éter Pai a hivatalos doktrínák által elvetett ötletekből építkező, „alternatív” tudomány (valójában mágia) művelői (Frankenstein doktor is közéjük tartozott), a Virtuális Adeptusok pedig a modern technikát alkalmazó, varázslataikat számítógépes hálózatokon keresztül küldözgető decker-mágusok. Ha az alapokkal megvagyunk, rátérhetünk a részletek kidolgozására. Sorrendbe kell állítanunk három főtulajdonságunkat (Pszikum, Mentál és Szociál; varázslóknak persze ajánlott a Mentált előre tenni), majd a rangsortól függően eloszthatunk az alájuk tartozó 3–33 tulajdonságot (Erő, Életerő és Úgyesség, Érzékelés, Intelligencia és Elme, valamint Fellépés, Manipuláció és Megjelenés) között 7, 5, illetve 3 pontot. A tulajdonságok (sőt, szinte minden érték a játékban) 1-től 5-ig terjednek, az átlag 2. Érdekes módon nem számokkal, hanem besatírozandó pöttyökkel jelölik őket.

Következnek a képzettségek (paraszitosan *skillek*). A tulajdonságokhoz hasonlóan három nagy csoportjuk van: Tehetségek, Szakértelmek és Tudományok (veleszületett, illetve tanult gyakorlati és elméleti ismeretek). Szintén rangsorolni kell őket, az elosztható pontmennyiség itt 13/9/5. Ezután 7 Előélet-pontból válogathatunk olyan misztikus képességek között, mint Forrás (Kvintesszencia – mágikus üzemanyag – lelőhelye), Álomelemző képesség, Elrendeltetés, Befolyás, Mentor, Könyvtár, Talizmán (varázstárgy) és hasonlók. Be kell még írunk az Akaraterőt, a Kvintesszencia tartalmát, és a legfontosabb tulajdonságot, a Tehetséget (ez a bármely mágikus akcióban használható kockamennyiség felső határa). Utoljára a fentiek közt még szétoszt-hatunk 17 „ingyen”-pontot. Ha egy képzettség értéke legalább 4, specializálódhatunk valamelyik alterületére (Tűzfegyvereknél pl. pisztolyokra, pus-kákra stb.). Meglepő módon a magas tulajdonságokra is lehet „specializálódni” (4-es Erőnél pl. lehet Széles Vállunk, Dagadó Izomzatunk vagy Inas Testünk, ennek persze csak a szerepjátékban van jelentősége). Végül, ha szán-nak rá időt, a mesélő és a játékos egy Prelúdiум nevű gyors kérdés-felelet sorozattal részletesen kidolgozhatja a karakter halandó előéletét.

A RENDSZER

A Mage játérendszer briliánsan egyszerű és világos: kockázatos kimenetelű akcióknál a játékos annyi tízoldalú kockával (a játék csak ezt az egyféle kockát használja) dob, ahányas értékű a karakter idevágó tulajdonsága (célbabósnál pl. az Úgyesség). Ha van valamilyen megfelelő képzettség (pl. Tűzfegyverek a lövöldözéshez), még annak az értékét is hozzácsaphatja az

összeghez. A mesélő (akit egyébként itt tényleg Mesélőnek (*Storyteller*) hívnak) meghatározza a nehézségi fokot; ez alapban 6, de szükség szerint csökkenthető. Minden dobás, amely eléri vagy meghaladja ezt a számot, sikernek számít. A tízesek után újat lehet dobni, az egyesek viszont törölnek egyet a sikerek közül. Ha a végén belőlük marad több, kritikus elszúrás (*Botch*) történik. Általában minél több a siker, annál jobban sikerült az adott akció, bizonyos eredmények eléréséhez pedig meghatározott sikerszám szükséges. Ellentétes akciónál (pl. az egyik fél ló, a másik félreugrik) a felek sikerei kölcsönösen törlik egymást, a végén pedig az győz, akinek a legtöbb marad. Ennyi. Tulajdonképpen sima képzettség- és tulajdonságdobásokkal is lehet vezetni egy kalandot, a szerzők viszont – a mesélőket segítő – a Dráma c. fejezetben számos olyan alrendszerrel közölnek, amelyekkel a játék közben gyakran előforduló epizódok (pl. betérés, nyomkövetés, könyvtári kutatás, üldözés) kezelhetők. A karakterfejlesztés is egyenes és világos. A tapasztalati pontokat (itt is így hívják őket) a mesélő a játékkalkuláción végén osztja ki, egyet-egyet a szerepjátékért, a következtetésért és a hősiességért, egyet pedig automatikusan. A teljes történetek végén még külön pont jár a sikerért, a vállalt veszélyekért és az új ötletekért. Egy új képzettség 3 pontba kerül, egy Szféra 10-be, a már meglévőket egy értékkel való továbbfejlesztése pedig a jelenlegi értékkel egyenlő pontba (különösen nehéz esetekben (pl. ismeretlen Szféra tanulmányozása) ennek többszörösébe). Mesterek alatti tanonckodásból vagy titkos könyvek olvasásából még további „Tanulási pontokat” (*Study points*) szerezhetünk.

MÁGIA

A mágusok játékának lelke természetesen a mágia. A szerzők ezt kiválóan oldották meg: nem estek bele a szokásos, merev varázslatlistás-memorizációs rendszerek hibáiba. A mágus – persze csak tudása határain belül – bármilyen effektust létrehozhat, ha vállalja a kockázatot. Mielőtt még belemerülne a részletekbe, meg kell ismernünk a mágia alapfilozófiáját. Ez az általunk ismertnek pontosan a fordítottja: nem a valóság határozza meg a gondolkodást, hanem a gondolkodás a valóságot! A realitás az, amit az emberek többsége realitásnak hisz. És mivel a XX. század embereinek döntő többsége a mechanisztikus, racionális valóságban hisz, a mágusnak (mivel a mágia végső soron nem más, mint a valóság akaraterővel való megváltoztatása),

nincs könnyű dolga, ha ezt a valóságot akarja befolyásolni. Ha közvetlenül beletép a valóság szövetébe (vagyis nyíltan varázsol), magára haragítja az emberiség hiedelmeiből táplálkozó Univerzális Tudatalattit, és a valóság visszarúg (ezt hívják dinamikus vagy „vulgáris” mágiának). Ha viszont ügyel arra, hogy a mágia külsőre „híhető” legyen (pl. nem mennydörgő villámmal vágja agyon ellenfelét, hanem rálépteti a metróvezetékre), nem ütközik a környezet ellenállásába, és elkerülheti ezt a veszélyt (ez a statikus vagy „egybeeső” mágia). A mágikus tudományoknak kilenc ága (Szférája) van, ezeket szintén 1-től 5-ig mérik. A Kapcsolat a különböző térmanipuláló, távolbalató varázslatok tartománya, magas szinten teleportálást is lehetővé tesz. Az Entrópia a természetes pusztulás folyamatát gyorsítja vagy lassítja; harcban igen hatékony. A szinte mindenre használható Erők segítségével az elektromosság, a gravitáció, különböző sugárzások, vagyis majd minden energiatípus befolyásolható. Az Élettel az életerő, az Anyaggal a fizikai valóság irányítható, mind pozitív, mind negatív irányban. A Fő Szférához (*Prime Sphere*) a valóság alapvető építőköve (és a mágia üzemanyaga), a Kvintesszencia tartozik; varázstárgyak készítéséhez nélkülözhe-

telen. A Lélek az Umbra szellemvilágába nyújt betekintést, ennek használatával léphetünk át a párhuzamos világokba. Végül az Idő segítségével különböző időgyorsító és lassító funkciókat kapunk, sőt, akár időutazást is tehetünk. A könyvben egyébként a Szférák leírása egy-egy mesternek az ifjú tanítványokhoz szóló bevezetőjével kezdődik, valamint megismerhetünk olyan mulatságos, apró részleteket is, amelyek a főmágusokra jellemzőek (az Idő mesterei körül pl. gyakoriak a kisebb időbeli anomáliák – a parkolóóra gyorsabban ketyeg, a kávé pillanatok alatt kihűl –, a Kapcsolat adeptusai pedig soha nem verik be a lábujjukat). Varázsláskor először a mágusnak meg kell határoznia a hatást, amelyet el akar érni. Ha a mesélő szerint ez az adott Szférák ismeretében lehetséges, megadja a nehézségi számot. A játékos ezután az igénybevett Szférák értékével egyenlő számú kockával dob, és ha eléri a sikerek megszabott számát, a hatás létrejön (a sikerek száma egyben a hatótávot, az időtartamot, és a sebést is meghatározza). Akaraterő vagy Kvintesszencia elhasználásával automatikus sikerekhez juthatunk. Egybeeső mágiánál nincs is semmi további komplikáció, vulgárisnál viszont (attól függően, hogy hány hitetlenkedő tanú van jelen, illetve hogy nem szúrtuk-e el a varázslást) több-kevesebb Paradox pontot kapunk. Ha ezekből túl sok jön össze, valamilyen csúnya ellenhatásban részesülünk (sebződés, Paradox szellemek támadása, fogság egy Umbra-beli minidimenzióban stb.). A Paradox pontok ezenkívül, ha túlsapnak a skálájukon, felzabolják a másik oldalon esetleg meglévő Kvintesszenciánkat.

HARC

A Mesemondó rendszer (*Storyteller System*) szelleméhez hűen a harc is gyors és jól áttekinthető, mindazonáltal változatos. Kezdeményezéssel kezdődik: a felek Elme + Éberséget dobnak (a nehézségi szám alapban 4, de a használt fegyver vagy fókusz sebességétől függően változhat), majd az elért sikerek sorrendjében cselekednek. Tűzharcban Ügyesség + Tűzfegyvereket kell dobni, fegyveres közelharcban Ügyesség + Közelharcot, fegyvertelenben pedig Ügyesség + Verekedést. A nehézségi szám a távolságtól, illetve a fegyver kezelhetőségétől függ. Ha a támadás talál, sebést dobunk (ennek kockamennyiségét megint csak a fegyver, vagy a saját Erők szabja meg). Minden siker egyvel csökkenti az ellenfél Egészség-szintjét (ez összesen 7 fokozatból áll, 2-nél a karakter már nagyjából magatehetetlen, 0-nál pedig haldoklik). Tűzharcban a szokásos lehetőségek (rövid és teljes sorozat, zárótűz) közül válogathatunk, közelharcban pedig különböző változatos manőverek állnak rendelkezésre (lerohanás, rúgás, birkózás stb.). A legtöbb varázslat egy kör alatt elüthető, bár a terjedelmesebb Fókuszok (pl. Verbenák üstje, vagy a Virtuális Adeptusok számítógépe) komoly hátrányt jelenthetnek.

KALANDLEHETŐSÉGEK

A Mage mesemondója egyszerre érezheti magát elkényeztetve és összezsarvarva: a könyv harminc oldalon, szinte irodalmi mélységgel tárgyalja a történet-felépítés elemeit, köztük olyan finomságokat, mint a visszapillantások (*flashback*), álomjelenetek és hasonlók. Kalandötletekben sincs hiány; a Sötétség Világában (ez az alternatív Föld neve) már maga az életben maradás is állandó küzdelem, egy számkivetett mágusnak különösen. Még csak ezután következnek az igazi varázslói tevékenységek, mint pl. a Kvintesszencia-gyűjtés, varázstárgy-készítés, Menedékek alapítása, vagy az Umbra szellemvilágának felfedezése. A végső cél minden mágus vágyálma, a misztikus, természetfölötti megvilágosodás állapotának elérése – ez az a bizonyos Felemelkedés (*Ascension*). Viszont éppen ez a nagy változatoság a játék fő hiányossága: a könyv minden témát (talán helyhiány miatt, talán azért, hogy a kiegészítőkre is maradjon valami) csak futólag érint, a legérdekesebb ötletekről – a Mély Umbráról, vagy a benne lebegő, a Földről leszakadt Részbirodalmakról – pedig legfeljebb ha pár mondat szól.

Van még a könyvben sok egyéb, amiről csak gyors áttekintést adhatunk: egy sor előre összeállított Minta (Rote, varázslat), pár (szám szerint öt) varázstárgy az erősségi fokok illusztrálására, mutatóba egy-egy példány a fő ellenségtípusokból, mint vámpírok, farkasemberek, Paradox-szellemek – az én kedvencem Ránc, a vénséges vén öregember, aki visszazsallítja a mágust az általa összezavart események kezdőpontjára (vagy ha az nem hajlandó vele jönni, megöli) –, Technológusok, az Umbra lakói stb. Van még egy nagyon rövid, inkább csak bevezető jellegű mintakaland is.

Összességében: a Mage a legjobb White Wolf hagyományok folytatása – kreativitás és szerepjáték mindenképp felett. Ennek persze a szabályrendszer látja kárát, amely inkább ötlethalmaz, semmint a mesélőt segítő (és korlátozó) definíciók serege. Mivel a játék alapfogalata igencsak elvont, az üttöm-meghalt-típus vonal rajongóinak megint nem ajánlható. Akik viszont hajlandók elfogadni a mögötte meghúzódó filozófiát és nem sajnálják a fáradságot az új és új ötletek, varázslatok kiagyaltására, azoknak hosszan tartó, tartalmas szórakozást hozhat.

Fehér László



BESZÉLGETŐTÁRS: GARY GYGAX

A következő oldalakon Gary Gygax-szel, a világ első szerepjátékának megalkotójával ismerkedhettek meg. A D&D és az AD&D mellett nevéhez fűződik a Bátorhold 1994 márciusi számában ismertetett Dangerous Journeys szerepjáték rendszer.

Bátorhold: *Hány éves vagy?*

Gary Gygax: 56 múltam július 27-én.

BH: *Milyen játékokat terveztl?*

GG: Nagyon sokat, egyedül vagy másokkal együttműködve; vannak köztük táblás játékok, mint az Avalon Hill *Alexander the Great*-je (Nagy Sándor), jópár figurás harci játékot, mint a *Chainmail* (Láncing), *Don't Give Up the Ship* (Ne add fel a hajót), a *Tractics*-ban is volt részem, segítettem a *Cavaliers and Roundheads*, *English Civil War Rules*-ban (Gavallérok és kerekfejűek, angol polgárháború-szabályok). Van egy saját játékom, a *Classic Warfare* (Klasszikus hadviselés). Jó sokat csináltam.

BH: *Melyiket szereted legjobban?*

GG: Játéktervezőként mindig azt szeretem a legjobban, amin éppen dolgozom. Sosem vagyok teljesen elégedett semmivel, de nem hiszem, hogy valaha is csináltam volna rossz játékot. Némelyik egyszerűen jobb lett, mint a többi.

BH: *Mit csináltál, mielőtt játékkervező lettél?*

GG: A biztosítási iparban dolgoztam jegyzőként, kilenc évig.

BH: *Mik voltak a szerepjáték gyökerei?*

GG: A szerepjáték sok dologból eredt. Az egyik, hogy a szomszédunknak, aki hét évvel volt idősebb nálam, reumás láza volt, ezért nem tudott kimozdulni a házból. Az öccsével egy csomó játékot játszottunk és ő vett rá minket, hogy játékaink realisak legyenek. Az egyszerű rabló-pandúr helyett, ha rabló-pandúr játszottunk, kitaláltuk az előtörténetünket, modellfegyvereket használtunk, és ő mondta meg, mikor halt meg valaki – olyan játékvezető-féle volt. Ő alakította a nem-játékos karaktereket is, bankrablásnál például a pénztárost.

De az is fontos, hogy nagyon szerettem a fantasyt és a science-fictiont, szóval sok dologból eredt. Az egész a *Chainmail* játék megalkotásakor állt össze 1972 végén. Írtam egy 50 oldalas nyers változatot, amiből egy hét alatt a *Dungeons & Dragons* lett. Ezt szétküldtem, megjegyzéseket kaptam rá, és 1973-ban 150 oldalra bővítettem. 1974 januárjában, amikor befejeztem, a *Dungeons & Dragons* három könyve lett belőle. Szóval a D&D igazából a *Chainmail*-ből nőtt ki.

BH: *Mennyi ideig dolgoztál a D&D-n?*

GG: Maga az írás körülbelül hat hónapig tartott.

BH: *Mi volt az első játék, amit játszottatok?*

GG: Az első játék... – nem is tudom igazán. Azt hiszem, egy romos kastély pincéjébe mentek le és ott kezdtek kalandozni.

BH: *Kik voltak az első játékosok?*

GG: Don Kaye, aki az eredeti társam volt a Tactical Studies Rules-ban, amiből aztán a TSR lett, Rob Kuntz, Terry Kuntz, Ernie Gygax és Elisé Gygax. Ők voltak a legkorábbi játékosok; később aztán sokkal többen lettek, de az első négy-öt hétben ők játszottak.

BH: *Mi történt Dave Arnesonnal, a D&D társszerzőjével?*

GG: Dave Arneson most egy számítógépes csapattal dolgozik Minnesotában, régi sráccokkal együtt. Például Dave McGerry-vel, aki a *Dungeon* játékot és még sok mást is tervezett.

BH: *Honnan jött a sok oldalú kockák ötlete?*

GG: Volt egy cég, ami tanároknak árusított segédeszközöket. Járt nekem a katalógusuk és abban voltak a kockák. A korábbi játékainkban próbáltunk 1 és 20 vagy 1 és 100 közötti értékeket generálni, de semmi jó ötletünk nem született. Amikor azonban megláttam a kockákat, azt gondoltam: „Ez tökéletes”. Elkezdtek árusítani őket és aztán már e köré terveztük a játékot.

BH: *Mi volt az első reakció a D&D-re?*

GG: Akik játszottak, mind el voltak bűvölve. A nyers változat sok tízen- és huszoneves játékkörülthöz eljutott. Imádták a játékot. Beszéltem az Avalon Hillel és megkérdeztem őket: „Hé, nem érdekelne titeket ez a játék?” Hanyatt vágódtak a nevetéstől: „Nem, micsoda idiótaság!” Egy évvel később azt mondták: „Hú, lehet, hogy mégis érdekelne minket a rendszer.” Akkor én nevettem: „Ho-ho-hó! Nem!” Csak ezret adtunk el belőle, de már látszott, hogy lesz belőle valami.

BH: *Miért hagytad ott a TSR-t?*

GG: Több okból. Úgy gondoltam, máshogy kéne vezetni a vállalatot. Úgy gondoltam, nem a profitnak kellene az elsődleges szempontnak lennie. Úgy gondoltam, a termékek és játékosok az elsők, a profit csak azután jön. Nem hittem abban, hogy érdemes kölcsönt felvenni, úgy véltem, azt kell használnunk, amink van. Sok nézeteltérésünk volt arról, hogy hogyan kell vezetni a vállalatot, hogyan kell bánni az alkalmazottakkal. Én afféle munkavállalótulajdonú cégnek képzeltem el a TSR-t. Végül aztán részvények eladásán veszünk össze, a cég nem ment túl jól. Úgy éreztem, jobb, ha elmegyek.

BH: *Mi a kedvenc zenéd, filméd és könyved?*

GG: A kedvenc zeném talán a klasszikus, bár hallgatok jazzt, népzene is, majdnem mindenféle zenét. Néha rockot és country-t is. Nem szoktam zenét hallgatni ha dolgozom, mert eltereli a figyelmem. Komolyan, ha zenét hallgatok, *hallgatni* szeretem a zenét. De minden bizonnyal a komolyzene a kedvencem, aztán jön a jazz és a többi.

Sokféle filmet szeretek, de nincs különös kedvencem; van persze pár, ami kitűnik a többi közül. Először is a Csillagok háborúja, az fantasztikus volt. Szerettem a Zardazt is, a Moulin Rouge-t, a The Third Man-t, mostanában a Total Recall-t (Az emlékmás) – az volt a legjobb Schwarzenegger film. Nem látok túl sok filmet, hatot-tíz-et évente, meg amit elkapok a tévén.

A könyvek: sok katonai és politikai történelmet olvasok, fantasyt, science-fictiont, történelmi regényeket, krimiket. Nagyon szeretek olvasni...

BH: *Kik a kedvenc fantasy íróid?*

GG: Fritz Leiber, Robert E. Howard, Piers Antony, Poul Anderson, Michael Moorcock, ők jutnak elsőként eszembe...

BH: *Szereted azokat a könyveket, melyek az AD&D alapján íródtak?*

GG: Nem vagyok nagy rajongójuk. Az biztos, hogy nem hatottak rám egyáltalán.

BH: *Melyik volt a kedvenc meséd?*

GG: Nagyon sokat szórakoztunk az óriásos és éjtündés modulokkal, a Temple of Elemental Evil is nagyon jó volt. Sokat játszottam az öreg *Metamorphosis Alpha*-val is, és nagyon jól szórakoztam.

BH: *Milyen karakterrel szeretsz játszani?*

GG: Nem számít igazán, hogy mivel játszom, lehet harcos, varázsló, bármi. Ha nem akarok túl sokat gondolkozni abban a játékban, harcossal játszom. Az a fontos, hogy jól szórakozzam.

BH: *Mik a jó szerepjátékos tulajdonságai?*

GG: Tudjon odafigyelni, gondolkodni, legyen kreatív, tudjon együttműködni, tudja, hogy mit kell elérni, mi a cél, mit kell teljesíteni és ezt ne felejtse el. Amikor én mesélek, nagyon sok téves nyomot rakok be a történetbe. A szobánk ajtájára emlékeztetőket szoktam felrakni. Amikor behúszom az ajtókat, rájuk mutatok és azt mondom: ezt csináljátok fiúk, hogy tudjunk játszani. Néha az is fontos, hogy a játékos ne hülyéskedjen sokat, mert ha összejön egy csapat srác, nagyon sok hülyéskedés, szövegelés meg hasonló van.

BH: *Mik a jó mesélő tulajdonságai?*

GG: A jó mesélő felkészül, ismeri az anyagot és úgy adja elő, hogy a játékosoknak tiszta, érthető, izgalmas és fair legyen. A játékmesternek azt is tudnia kell, hogy mit akar a csapat aznap este. Van, amikor nincs kedvük komolyan játszani, van, amikor igazán arra vágnak. Szóval hajlékonyan és szórakoztatóan is kell lennie.

BH: *Mitől jó egy szerepjáték?*

GG: Az a csapattól függ. Ha a csapat jól szórakozik, jó a játék. Nagyon sok függ a mesélőtől. A Dungeons & Dragons-t és az AD&D-t azért tartják olyan jó játékoknak, mert nagyon sok személyes befolyást engednek a játékosnak és a mesélőnek. Minden csapat játékát félig a termék (D&D vagy AD&D) és félig maga a csapat szabja meg, ezért természetesen szeretik. Gyakran mondtam találkozókon: „Persze, hogy azt gondoljátok, hogy kiváló játéktervező vagyok... mert a felét annak amiről beszélünk, ti raktátok bele a játékba”.

BH: *Milyen szerepjátékokkal játszottál?*

GG: Elég sokkal játszottunk. Az *Empire of the Petal Throne*-nal, a *Boothil*-lel, a *Metamorphosis Alpha*-val, *Paranoia*-val. És persze a *Mythus*-szal, ezek amikkel a legtöbbet játszottam. A saját AD&D partim 1986-ig futott, úgyhogy sokáig semmi másra nem volt időm. Egy kicsit játszottam a *Top Secret*-tel, a *Space Marines*-szel, és valószínűleg még jó pár másikkal, amire most nem emlékszem. Szeretek játszani, úgyhogy, ha valaki játszik, általában beszállok. Még az *Amber*-t is kipróbáltam, mindenféle játékot játszok.

BH: *Melyikeket szereted?*

GG: Nagyon szerettem a *Paranoia*-t, mert sok lehetőség volt benne, de úgy írták meg, hogy ne legyen sikere. Az emberek elfáradnak tőle egy idő után. Amikor tervezték, mondtam nekik ezt, de nem hallgattak rám, végül azt mondtam: „A ti játékokot, úgy csináljátok, ahogy akarjátok!”. Nem játszom túl sok szerepjátékot mostanában, mert főleg elektronikus médiára tervezek játékokat. Nem volt lehetőségem kipróbálni egy csomó játékot, ezért nem tudok véleményt formálni róluk. Sok szerepjáték – például a *RuneQuest* – betölt egy bizonyos szerepet, amit az emberek szeretnek, tehát nem lehetnek rossz játékok. Látom, hogy sokan élvezik a *Vampire*-t, tehát az is biztos jó.

BH: *Melyikek azok, amiket nem szeretsz?*

GG: Komoly problémáim vannak az olyan játékokkal, amikben nem találó értelmet. Például azok, ahol hatalmas emberszerű robotok harcolnak egymással. Nem hiszem, hogy a jövőben bárki is hatalmas páncélozott járműveket építene, amik kiváló célpontok. Úgy értem, a cél az, hogy alacsonyak és gyorsak legyenek, nem az hogy magasak és lassúak. Még nagyobb problémát okoznak a kevert egységek. Minél több fajta van egy csapatban, annál nagyobbak a fenntartás költségei. Rémálmom. Bizonyos részeit meg tudom érteni, de az ilyen fajta játékokkal nem játszom sokat.

BH: *Milyen környezeteket szeretsz?*

GG: Nagyon eklektikus vagyok. Szeretem a tiszta történelmet – szerintem nagyon sok szerepjáték lehetőség van a hadtörténetben, bár a hosszú hadjáratok elég nehézkesek, de megoldhatóak. Még most is játszom vasút-játékokkal, napóleoni háborúkkal, középkori, ókori játékokkal; nagyon érdekesnek tartom a vitorlás hajókat, de valószínűleg a science-fiction és a fantasy a kedvencem. Jó szórakozás a horror is.

BH: *Szereted a kiberpunkot?*

GG: A kiberpunk rendben van. Azért avval van egy kis bajom, hogy lehetséges-e a kiberpunk-jövő. Nem tudom elképzelni, hogy az államok nem működnek és az üzlet irányít mindent. Egyszerűen nem működik nekem. És amikor a mágiát is bedobják, akkor azt mondom, várjunk egy kicsit! Itt gondban vagyok. De ha ezen túljut az ember, némelyik játék nagyon izgalmas lehet. Ha jó a mesélő és jó a csapat, szórakoztató lehet, csak túl kell jutni azon, hogy hogyan lett a világ ilyen. Kicsit úgy, mint egy mágikus világban: oké, itt vagyok.

BH: *Szereted a kevert környezeteket?*

GG: Igen. Már korábban is csináltam ilyesmit. Az egyik első D&D csatában például második világháborús német csapatok harcoltak egy gonosz főpap és orkjai ellen. Igen, szeretem keverni a környezeteket, és a mostani terveimben sokat is gondolok erre.

BH: *Mit gondolsz a szerepjátékok evolúciójáról?*

GG: Nem hiszem, hogy igazán történt evolúció. Voltak finomítások, de nem érzem, hogy lett volna evolúció. Nagyobb a hangsúly a szerepjátékon a harc helyett, ami jó is sokaknak, de ha egy tipikus találkozóon készítesz felmérést, az emberek fele a szerepjáték-részt szereti, a többi a harcot. Én személy szerint a feladatmegoldást kedvelem. A pusztai harc és a kemény szerepjáték helyett a középutat kedvelem: feladatmegoldás egy kis harccal, és szeretem beleélni magam a szerepembe, de szeretek gondolkodni és kitálatni a jó megoldást. Csak akkor nyúlok a kardomért vagy lézerpisztolyomért, ha már nagyon frusztrált vagyok.

Visszatérve az evolúcióra, semmi olyan nagyobb új dolgot nem látok, ami a Dungeons & Dragons-ban ne lett volna meg. Az Amber kocka nélküli szerepjáték talán, de az nem igazán szerepjáték, csak mesemondás, mert nem sok befolyásod van az eseményekre.

BH: *Mit gondolsz a számítógépek és a szerepjátékok kapcsolatáról?*

GG: Az evolúció a számítógépekkel jön majd el. Az, amit számítógépes szerepjátéknak neveznek. Éppen egy ilyenben dolgozom a Cyberdreams-nek, remélhetőleg jövőre megjelenik. A címe *Hunters of Ralk* (Ralk vadászai), és ez is egyfajta kevert környezetben játszódik. A számítógép memóriája most még nem elég nagy (talán jövőre, ki tudja), hogy igazi választási lehetőségek lehessenek, a gép még nem tud beszélni és te sem tudsz beszélni a géppel. Tíz éven belül a legújabb gépek talán lehetővé tesznek a valódi szerepjátékhoz eléggé hasonló játékot. Nem lesz olyan jó, mint emberekkel játszani, de nem véletlen, hogy a számítógépes szerepjátékok olyan népszerűek. Akkor játszhatok, amikor akarsz, nincs szükség mesélőre, és nem kell összehozni embereket. Ez az erőssége és a gyengéje is, mert a szerepjáték élvezetének egyik fontos eleme az összefogás, az együttlét és a beszélgetés a barátokkal. Igazából nagyon különböző formái a játéknak, de már ma is sokkal többen játszanak számítógéppel szerepjátékokat, mint papíron.

BH: *Mit gondolsz, mekkora hatása volt a szerepjátéknak az irodalomra és az egyéb művészetekre?*

GG: Hatalmas. Ettől lett a fantasy a legnépszerűbb irodalmi műfaj az USA-ban, a science-fiction rovására. Filmben még nem tudtak jó fantasyt csinálni. Túl sok a követelmény, túl nagyok a költségek. Bár megpróbálták, általában mind szörnyűséges kudarc volt. A számítógépes játékok terén elképesztő mi mindent értek el, nézd csak például a *Doom*-ot vagy a *Myst*-et. És a fantasy még mindig a legmenőbb számítógépes játék környezet.

BH: *Hogyan változtatja meg szerinted a szerepjáték az embereket?*

GG: A szerepjáték erősen megváltoztatja az embereket. Valaki megkérdezte, hogy hogy érzem, mi a legjobb dolog, amit életemben csináltam. Azt feleltem, hogy az, hogy olyan sok ember életére volt pozitív befolyásom. Sok ember mondta, hogy szerette és élvezte a játékot. De mások azt mondják, dyslexiájuk (olvasás-zavar) volt, vagy nem szerettek olvasni. Szülőktől is hallottam: „A fiának dyslexiája volt régebben és most fejezte be az egyetemet, orvos lett vagy ügyvéd”. Úgy érzem, nagyon sok embert bátorítottam, hogy olvasson, tanuljon, legyen kreatív és így tovább. Segít a beilleszkedésben is. Sokan, akik nehezen létesítenek kapcsolato-

kat, elkezdenek játszani és rájönnek, hogy nem is olyan rossz együtt lenni másokkal. Olvasást, kreativitást, gondolkodást és csapatmunkát segítetttem elő. Bár én eléggé magányos típus vagyok, szeretek csapatban dolgozni. A csoport jobban teljesít, mint az egyén. Részt vettem a Kanadai és Amerikai Gyermekpszichiátriai Akadémiák és a Washingtoni Pszichiátriai Iskola ülésein Washingtonban. A pszichológusok szerint a fantasy és a játék általában jól tesz a gyerekeknek.

BH: *Mi a véleményed a vádokról, hogy a szerepjáték rossz hatással van az emberekre?*

GG: A vádak alaptalanok, felszínesek, hamisak vagy ostobák. Nincs bizonyíték a játék káros hatására. A vizsgálatok szerint a szerepjátékosok kisebb arányban követnek el öngyilkosságot és más önpusztító cselekedeteket, mint az átlagemberek. A fanatikus vallási szektákon kívül ma már senki nem gondolja komolyan ezeket a vádakat. Akik a D&D-t támadják, nincsenek kapcsolatban a valósággal. Azt mondják: „Hé, ti elszakadtok a valóságtól!”. De én nem hiszem, hogy bármelyik játékos komolyan azt hinné, hogy kardja vagy varázspálcája van. Azt mondják: „Hé, ti démonokat idézték!”. Én azt felelem, hogy még soha életemben nem láttam egy démont sem. Erre azt mondják: „Akkor hogyan tudtok démont ölni?”. Mire azt válaszolom: „Épp olyan könnyű megölni őket, mint a sárkányokat”. Nem hiszek a sárkányokban, de jófófa dolog úgy tenni, mintha lennének. A fanatikusoknak azért van bajuk velem és a játékkal, mert nem akarják, hogy az emberek gondolkodjanak. Egy igazságban hisznek és azt akarják, hogy az emberek is csak egy igazságban higgyenek. A szerepjátékokban nem csak egy megoldás lehetséges egy problémára, nem csak egy igazság létezik. Ők nem akarják, hogy a gyerekek gondolkodjanak, a szerepjátékokban viszont a játékosok dönthetik el, mi a jó és a rossz.

BH: *Milyen szempontok alapján készítettél el az AD&D-t?*

GG: Az AD&D-vel olyan, a D&D-hez hasonló játékot akartam csinálni, ami nem okoz annyi veszekedést. Egy csomó ember nagyon különböző játékot játszott. Úgy gondoltam, inkább egy játékon belül kellene összefognunk. Egy időben volt három csapat a Berkeley egyetemén, akik nem álltak szóba egymással, mert másfajta perspektíváit játszották a játéknak. Úgy gondoltam, ez nem jó, barátoknak kéne lennünk, nem kéne veszekednünk egymással. Azt akartam, hogy mindenki, aki eljön egy találkozóra, ugyanazt a játékot játszassa, ugyanazokról az alapokról. Nem túl jó, ha hárman összejönnek, de az egyikük kínai sakkot játszik, a másik shogit, a harmadik európai sakkot. Ezért ebből a szempontból állítottam össze a szabályokat. Olyan mechanizmusokat is akartam, amik könnyebbé teszik a játék bővítését. Ezt az ötletet folytattam a *Dangerous Journeys*-ben.

BH: *Mi a véleményed az AD&D második kiadásáról?*

GG: Soha nem játszottam a második kiadással. Szó szerint több száz ember beszélt már róla nekem. A negyedük azt mondta: „Hé, ez jobb, mint a régi!”. A negyedük azt: „Mi a régi szabályok szerint játszottunk”. És a felük azt: „Hm, nem sokban különbözik – ezt azt használunk ebből, mást meg a régiből”. Nem hiszem, hogy a TSR túl nagy szolgálatot tett a játékosoknak a második kiadással. Én 1983-ban kezdtem el javasolni a második kiadást, de az teljesen más játék lett volna, több környezetben is lehetővé tette volna a játékot. Az *AD&D 2nd edition* nem ilyen. Részben azért csinálták, hogy kiszedhessék az ördögöket és a démonokat – én ezt sose tettem volna. Sokat harcoltunk ezen korábban is.

BH: *Mennyi ideig tartott a Dangerous Journeys elkészítése?*

GG: Hosszú időt, majdnem öt évet vett igénybe a *Mythus* és a *DJ* rendszer megalkotása. Azt akartam, hogy a szerepjátékok enciklopédiája legyen. Te döntöd el, hogy mi kell belőle és mi nem, és ha bármikor bármit hozzá akarsz tenni, van hozzá mechanizmus. Vannak, akik azt mondták, hogy ez a legjobb játék, amit valaha láttak, mert ezzel bármit meg lehet tenni a fantasyn belül. És ez egy több környezetű rendszer. A kezdeti játék – amit a *Mythus* előtt csináltunk – címe *Unhallowed* (Szentségtelenek) volt. Amolyan modern, hősi, természetfeletti horror volt. És dolgoztunk egy kevert tudományos-fantasyn is, amit *Changelingnek* (Alakváltó) nevezünk. Igazán jó rendszer, nagyon szeretem, bár most éppen

nem játszom. Volt egy csapat, amivel körülbelül egy évig játszottunk, és csak azért nem játszom most is, mert lefoglalnak az elektronikus játékokkal kapcsolatos dolgok.

BH: *Mi történt a Dangerous Journeys-zel?*

GG: A TSR beperelt minket, mondván, hogy a D&D-ből és az AD&D-ből ered. Nem volt igazuk. A *Mythus* olyan messze van a *Dungeons & Dragons*-tól, amennyire fantasy szerepjáték lehet. Több környezetű és képességekre alapozott, nem kasztokra. Végül a bíróságon kívül állapodtunk meg. Megszerezték a *Dangerous Journeys* játékrendszert a *Mythus*-szal, az *Unhallowed*-dal és a *Changeling* elkészült részével együtt. Hogy mit fognak csinálni vele, nem tudom. Flgyelembre véve a megszerzésre fordított erőfeszítést, időt és pénzt, úgy gondolom végül kiadják majd, mint a szerepjátékok csúcsát gyakorlott játékosok számára, de nem tudhatom. Idáig még nem közölték, mit fognak tenni vele. Nem mondták nekem, és nem mondták nyilvánosan sem.

BH: *Miért csinálta ezt a TSR?*

GG: Nem vagyok biztos benne, de úgy tűnik, nem akartak egy versenyképes fantasy játékot. Nem hiszem, hogy komoly versenytárs lett volna, mivel annyira forradalmi volt a megközelítése, enciklopédikus játék volt, ami szinte mindent tartalmazott. Lehet, hogy tényleg akarták, de azt javaslom, ha legközelebb így gondolkodják, inkább beszéljenek velünk a perelés helyett. Lehet, hogy nem tudják, mit kezdjenek vele, ahogy azt sem tudták, mit kezdjenek az AD&D-vel.

BH: *Kapcsolatban állsz még azokkal, akikkel a Dangerous Journeys-en dolgoztál?*

GG: Igen, Dave Newtonnal havonta beszélek, remélem dolgozunk majd még együtt. És remélem dolgozom majd Mike McCulley-vel az *Unhallowed* társszerzőjével is, akinek még nem jelent meg munkája. Mike fiatal, 24 éves, nagyszerű tervező és remélem, látom még munkáit. Szeretnék több fiatalt látni a játéktervezők között.

BH: *Min dolgozol most?*

GG: Még nem fújtam ki, de amit csinálok, az valószínűleg jobbra az elektronikus médiára készül. A *Hunters of Ralk*-on dolgozom a *Cyberdreams*-nek, akik például a *Dark Seed* játékot is csinálták. És különböző science-fiction, fantasy és történelmi játékokon is dolgozom, amik kiadásra várnak.

BH: *Teljesen felhagytál a papírjátékokkal?*

GG: Nem, de úgy gondolom, most túl sok termék van a papírjátékok piacán, az elektronikus média meg közben jó szerzőkért kiált. A követelmények sokkal nagyobbak a papírjátékok zsúfolt piacán. És most jobban élvezem ezt csinálni.

BH: *A könyvírás folytatod?*

GG: Igen, három regényem vár kiadásra. Írtam egy novellát a *White Wolf*-nak egy könyvbe, amiben olyan *Elric* történetek lesznek, amiket nem Moorcock írt, és írtam egyet *Artúr* legendás kardjáról, az *Excalibur*ról szóló gyűjteménybe, ami a kard nézőpontjából mondja el a történetet.

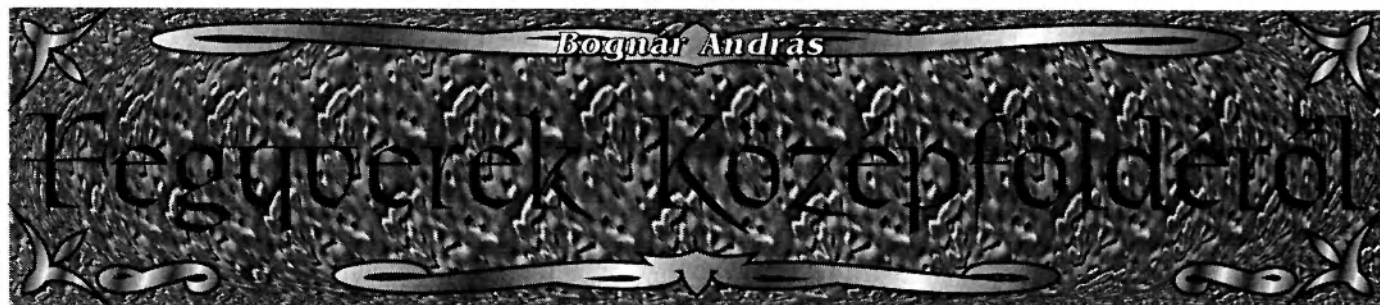
BH: *Mit üzensz a magyar szerepjátékosoknak?*

GG: Szórakozzanak olyan jól a szerepjátékokkal, mint mi.

BH: *Köszönöm a beszélgetést.*

Az interjút Nádori Gergely és Kodaj Dániel készítette





A Középfölde Szerepjáték harcrendszere és az alapkönyvben tár-

gyalt fegyverek egyszerűen és könnyen használhatóak, azonban az egyszerűség kedvéért figyelmen kívül hagynak pár tény, amelyek főleg az ellenfelek megalkotásánál vál-

hatnak fontossá. A Sötétség legtöbb szolgája élvezi a gyilkolást és szívesen használ nagy sebeket ejtő, „brutális” fegyvereket. Jellemzően ilyenek az orkok és a trollok, de a sötét ember nép is gyakran válik vérengzővé. Ezeknek a fegyvereknek a leggyakoribb típusa a „fogazott” hagyományos fegyver. A Hithaeglir orkjainak például szinte egyenfegyvere az élén fogazott szablya, amely az ellenfélbe belevágva súlyosan roncsolja a húst, esetleg ki is téphet egy darabot az áldozatból. Hasonlóan jellemző fegyver pl. a lossothok halásszigonya, amely használható Lándzsaként, de a szigony fogai kihúzáskor sokkal súlyosabb sebet ejtenek, mint maga a szúrás...

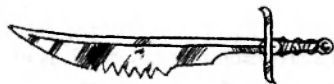
Az ilyen speciális fegyvereket tépőfegyvernek nevezzük, s használatuktól függően két jellemző fajtájukat különböztetjük meg. Az első típus az olyan fegyvereké, melyeknél a fogazás másodlagos, ilyen pl. az a szablya, amelynek a felső, élezetlen részét fogazzák ki. Ez a fegyver csak különleges esetekben számít tépőfegyvernek, ilyenkor, ha a tépés lehetséges (ezt a JM dönti el) a fegyver másodlagos Tépő Kritikus sebzést okoz.

A második eset, mikor a tépés állandó; ez az elsődleges sebzési mód. Ilyenkor átalakított fegyvernél egy egyenrangú (tehát 'A' esetén 'A', 'C' esetén 'C') másodlagos Tépő Kritikus következik, vagy speciális fegyvernél csak Tépő Kritikus. A Speciális fegyverek közé sorolható a vadállatok harapása ill. karmolása is, vagy az életlen, horgos, karmos eszközök. A fegyvert mindkét esetben az eredeti támadási táblázat szerint kell kezelni, csak a kritikus típusa változik.

Bár a fent leírtak csábítóak lehetnek a hatásosság miatt, nem szabad elfeledkezni a hátrányokról sem. A fegyver nem simán szalad az ellenfélbe, hanem megtépi, tehát a fegyvert találatkor jóval nehezebb mozgatni, sőt, a roncsoló hatást okozó fogak nehezítik is a sikeres találatot (a fegyver nehezebben hatol be a húsba). Ezért a fegyver használatába az erőbónusz -5-tel számít. A fogak könnyen akadnak bele a keményebb akadályokba, főleg a páncélba, ezért kritikus sebzésnél átalakított fegyver esetén a páncél típusa x5 százalék, speciálisan tépőfegyver esetén pedig x10 százalék az esélye, hogy a fegyver bennakad a páncélban, és kicsúszik a használó kezéből. Ilyenkor a következő körben nem használhatja a fegyvert háritásra, s csak legutolsónak támadhat, igaz a sérült is csak -15-tel végezhet bármilyen tevékenységet, s támadni is csak a „beakadt” ellenfélre támadhat. A fenti értékeket természetesen a JM módosíthatja: kisebb fogazásnál kisebb a beakadás esélye, de a sebzés is csökken.

KRITIKUS TÉPÉS TÁBLÁZAT

-49—05	Gyenge ütés. Nincs extra sebzés.	91—96	A találat a csontba „fűrészel”. Csonttörés, -70 a tevékenységekre.
06—20	Enyhe roncsolódás a sebszélén. +2 ÉP	97—99	Tüdőroncsolás, a bordák „kifordítása”. 10 körön belül halál.
21—35	A sebszél erősen roncsolódik. +5 ÉP; 1 ÉP vérzés körönként.	100	Kartalálat, a könyök szétroncsolása. Végtag félig leszakad. Önkívület, ájulás. +15 ÉP, 5 ÉP körönként.
36—50	Tépett seb, roncsolt izom. +8 ÉP, -5 tevékenységekre.	101—106	Mellkastalálat. Komoly, szétroncsolt seb. +20 ÉP, +5 ÉP sebzés körönként. Kábultság 4 körig.
51—65	A fegyver teljesen elroncsolja az izmokat. +10 ÉP, +2 ÉP körönként, -5 a tevékenységekre.	107—109	A fegyver oldalról az áldozatba hatol és átvágja a gerincet. Ájulás; +25 ÉP, körönként 5 ÉP. Ha 5 körön belül sikerül megmenteni, bénulás nyaktól lefelé. Ha nem, halál.
66—79	Oldalütés. +12 ÉP, +3 ÉP körönként. Kábultság 2 körig.	110	Szív kettévágása. Ájulás; 3 körön belül halál.
80	Találat a fegyverforgató karon. +10 ÉP, ha nincs karvédő, a kar használhatatlan.	111--116	A fegyver kifordítja a belső szerveket, szétroncsolva őket. -70 a tevékenységekre, 5 körön belül halál.
81—86	Combtalálat, izomroncsolás. +15 ÉP, -50 a tevékenységekre.	117—119	A fegyver felszakítja az ütőeret és a légcsövet. Ájulás, 2 körön belül halál.
87—89	Hastalálat, +15 ÉP, 5 ÉP körönként, -70 a tevékenységekre. Belső szervek sérülnek.	120	A fegyver fejen találja az áldozatot és 2 körre bennreked a koponyában. Azonnali halál.
90	Állkapocsütés. Súlyos arconroncsolás, állkapocs kifordul. +15 ÉP, kábultság 3 körig. A vonzerő már nem a régi.		



Fegyver	Típus	Balsiker Esély	Elsődleges Kritikus	Másodlagos Kritikus	Alaptáv (m)	Súly (kg)	Különleges módosítók
Troll hasítóbard	Egyk. Vágó	1—3	Vágó	—	1	7	Normál méretű lényeknek -15 TB
Fogazott kard	Egyk. Vágó	1—4	Vágó	Tépő (E)	—	2	—
Fogazott szablya	Egyk. Vágó	1—4	Vágó	Tépő (E)	—	2	- 5 TB láncing/lemezvért ellen
Szöges buzogány	Egyk. Ütő	1—3	Ütő	Tépő	2	2.5	—
Csatacsillag	Egyk. Ütő	1—5	Tépő	Ütő	1	2	-10 TB lemezvért, +5 TB láncing ellen
Láncos buzogány	Egyk. Ütő	1—6	Ütő	—	—	2	+10 TB, balsiker esetén 'B' kritikus
Szigony	Egyk. Szál	1—5	Szúró	Tépő (E)	9	2	-10 TB, a 2. sorból is használható
Csákyla	Kétk. Szál	1—7	Szúró	Tépő (E)	—	4	-15 TB, balsikernél Egyensúlyi krit.



LEVELEZÉS

Helló Mindenkinek!

A múltkori sajnálatos kihagyás után úgy döntöttem, hogy most nem lehet fontosabb dolgom, mint az aktuális levrovat megírása. Ezek után beszereztem néhány paklit a *Magic* című kártyajátékból, és máris tesztelhettem a lelkerőmet, mert a kártyára pillantva már nem is tűnt olyan fontosnak az írás, főleg, miután kedvenc kocsmámban több kártyát láttam az asztalokon, mint sört. De aztán győzött bennem a kötelességtudat, és elkészült a levelezés. (Azért írtam múltidőben, mert mindig a bevezetőt írom meg a legvégén.)

KLUB

Lidércfény Szerepjáték Klub

Budapest, XII. ker. Marcibányi téri Műv. Központ
Vasárnap 14—21h
Játékok: AD&D, STAR WARS, M.A.G.U.S.

Salvatore Szerepjáték Klub

Rákoskeresztúr, Pesti úti Dózsa Műv. Ház.
Szombat 14—20h
Játékok: AD&D, MERP, STAR WARS, M.A.G.U.S.,
Rifts, Cyberpunk
Tagdíj: negyedévre: 300 Ft, egy alkalomra: 50 Ft.

Lords of Doom Szerepjáték Klub

Keszthely, Színház Klubtermében
Csütörtök 17—21h
Játékok: AD&D, MERP, STAR WARS, M.A.G.U.S.

Főnix Szerepjáték Klub

Szentendre, Kossuth Lajos Katonai Főiskola,
Fiatalkor Művelődési Háza

Társkeresés (Klub alapításához)

Molnár Gábor
7400, Kaposvár Béke út 29. IX/3.

LEVELEK

Egy feldühödött AD&D rajongó, Asztalos Krisztián írt nekünk. Kíváncsiak vagyunk, mennyire tükrözi véleménye a *Bíborhold* olvasótáboráét, ezért következzenek a kritikák:

...*Véleményem szerint a Bíborhold minősége az utóbbi időben (III. évfolyam) jelentősen csökkent. Az újság fokozatosan eltolódik a MERP és a különböző úgymond CYBER-irányzatú játékok felé. Jó lenne, hogyha észrevennétek, hogy az AD&D kedvelői még mindig jóval többen vannak, mint az összes más szerepjáték rajongói együttvéve. Pár nagyon érdekes rovatot elhagytatok az újságból, s helyüket*

*mindenfajta más, számomra tökéletesen érdektelen, felesleges, unalmas cikk foglalta el! Például a Mitológiai ABC-t minek kellett likvidálni? A novellák meg egyre rosszabbak lesznek, Setét Patkány rovatáról már nem is beszéljek, mert olyan száraz, mint az Anauroch (vagyis egy sivatag a *Forgotten Realms* világában – szerk.). Ha ez így folytatódik, tovább már nem lesz miért megvenni a *Bíborhold*! Eppen ezért gondoltam, hogy az elkövetkező pár sorban leírnám, hogy nekem mi nem tetszik, és a helyetekben miként változtatnék rajta.*

I. Kritika a MERP-ről

(Itt rögtön megjegyezném, hogy nem vagyok M.A.G.U.S.-os, sőt... [cenzúrázva – szerk.]). Sajnos kénytelen vagyok az mondani, hogy a MERP nem sokban adja vissza *TOLKIEN VILÁGÁT*. Például a pap és a varázsló kasztot csak azért kellett belegyömöszölni a játékba, hogy könnyebben eladható legyen. Azon az opcionális kaszton, hogy szerzetes, meg alakváltó csak nevetni tudok kínomban. A Mester ennek hallatán forog a sírjában! Azt ígértétek, hogy az alapkönyvvel már lehet játszani a másodkorporban. Hát, nem lehet... És végül a legfontosabb, szerintem a MERP bonyolultsága miatt nem a kezdőknek való! A reklámokban arról volt szó, hogy azonnal el lehet kezdeni, a játékot a gyakorlatlan játékosoknak is. Ez sajnos ellentmond a valóságnak, az ellenkezője az igaz. És még valami a MERP-pel kapcsolatban: az első félévben megjelent *Bíborhold* tömve volt az ehhez a játékhöz írt cikkekkal. Nem volt egy kicsit sok?

II. AD&D és D&D általában

Mostanában pár jó rovatot teljesen elhagytatok:

- Bogumil mágikus tanácsai
- Tanácsok mesélőknek
- az utolsó számban pedig se *Mitológiai ABC*, se *Tanácsok játékosoknak* nem volt megtalálható.

Ha van AD&D, akkor az rendszerint számomra használhatatlan: *DARK SUN*, *RAVENLOFT*, *SPELLJAMMER*, *PSZIONIKA*. Mondjátok meg légy szíves, hogy például *FORGOTTEN REALMS*-hez miért nem írtok soha semmit? Vagy esetleg *DRAGONLANCE*-hez, vagy *GREYHAWK*-hoz?

A D&D-hez pedig eddig egy szám kivételével semmi sem volt! Jó lenne, hogyha visszatérnének ahhoz, amikor a *Bíborhold* 16-18 oldalon foglalkozott a *Kalandok* és *Sárkányok*kal.

III. Más szerepjátékok

Itt egyeduralgok a *Cthulhu* és a *Shadowrun*, de mostanában kezd feljönni a *Star Wars* is, na persze meg a *Cyberpunk*. Igen szívesen venném például ha

lennének *WARHAMMER* és *WARHAMMER 40000* cikkek az újságbán.

IV. Javaslatok

Csinálhatnátok megint egy tesztlapot kérdésekkel pl. milyen RPG-t játszol stb., és az eredményeket részletesen leközölve a *Bíborhold*ban tiszta, reális képet kapnátok a hazai szerepjáték társadalomról. A *Bíborhold* szeptemberi számában pedig az áll, hogy nemsokára megjelenik a legújabb magyar szerepjáték, az *ARMAGEDDON*. Itt felmerül bennem egy érdekes kérdés: vajon nem telítődik-e a piac szerepjátékokkal? Hiszen megjelent a *M.A.G.U.S.*, a *MERP*, a *STAR WARS*, a *Valhalla Páholy* igéri az *ALIENS*-t, az *AD&D*-t (bár ők sok mindent ígérnek), sőt valami olyasmit is hallottam, hogy a *WARHAMMER 40000* megjelenik magyarul. Ebből következik, hogy valakik belebuknak a vállalkozásukba, mivel nem hiszem, hogy a magyar rajongók mindegyik játékot el tudják majd tartani...."

Legelőször a MERP kritikáról szeretnék pár szót ejteni. Nem értem, hogy a lapot kritizáló soraidat miért egy olyan szerepjáték kritizálásával kezdted, amit nem a *Bíborhold* készített, és nem is a *Bíborhold* adott ki. De ha már megtetted, akkor néhány megjegyzés: szerintem pl. a varázsló kasztot nem kellett gyömöszölni a játékba, nem áll távol *Tolkien* világától. Az alakváltó igen röhejes level például bohócsapkával a fején, 56-os cipőben, és egy ruhacsipesszel az orrán, de ha elolvasod a szabálykönyv alakváltókról szóló részét, majd a *The Hobbit* c. könyv (magyarul *A Babó* címmel jelent meg) Beornra vonatkozó részeit, akkor meg fogod érteni, hogy miért kerültek az alakváltók a játékba (a *Babó* a közeljövőben ismét megjelenik, ha nincs meg, akkor most beszerezheted). A MERP-et bármely korban lehet játszani, tehát a másodkorporban is. Továbbá én is ismerem olyan kezdőket, akik a MERP-pel kezdtek el szerepjátékot játszani, tehát mégsem lehetetlen. Ahhoz képest, hogy régebben egyáltalán nem voltak MERP-pel foglalkozó cikkeink, természetesen matematikailag ki sem fejezhető a növekedés mértéke, de szerintem egy új, magyar nyelvű szerepjáték megjelenésének jelentőségéhez képest nem estünk túlzásba.

Abban igazad lehet, hogy az AD&D-sek vannak legtöbben, de szerintem a többi játékkal játszó száma gyorsan növekszik, és ezért nekünk kötelességünk foglalkozni ezekkel a játékokkal is. Mivel az oldalszám korlátozott, ezért csak az arányok változtatásával lehet újat hozni a lapba. Azt sajnálom, hogy még az AD&D-s cikkek sem a kedvenc világaiddal

foglalkoznak, de ez talán változni fog a jövőben. Az egyéb játékok közül nyilván azokkal foglalkozunk, amelyek szerintünk a leginkább elterjedtek, és ez véleményem szerint nem hiba.

A tesztlap jó ötlet, ezért most rögtön meg is való-sítom. Kérek minden vállalkozó szellemű olvasót, hogy írja meg, milyen RPG-t szokott játszani, ha többel is foglalkozol, akkor az időarányokat is. Ha megfelelő számú válasz érkezik, a levrovatban közzéteszem a pontos statisztikát. Az ösztönzés kedvéért, a beküldők között egy sörmeghívást sorsolok ki a Fregatt Sörözőbe (akit kisorsoltam, az meghívhat egy korsóra). (Mi azért bedobunk egy egyéves előfizetést is – a szerk.)

HELYREIGAZÍTÁS

Levelet kaptam egy igen kedves olvasónktól, aki Smacknak nevezte magát. „...Mindig kedvtelve olvastam S.P. naplóját, de a legutolsó olyan arcátlan hazugságot tartalmazott, hogy dühömben azonnal kerestem valakit, aki tud írni. Idézek: <<Egy hűsevő magzim, ilyen nyírta ki annak idején Smackot is!>> Mint az a hamarosan megjelenő „A nekrofun megszése mandibulakaszával” című önéletrajzi kötetemből is kiderül, a túlvilágot csak kedvenc istenem elbeszéléseiből ismerem, a magzim pedig lehet hogy ellenfél S.P.-nek, de nekem csupán a reggeli torna utáni levezető gyakorlat a helyes légzéstechnika elsajátításához. Kérem a Tisztelt Rovatvezetőt és a MégTiszteltebb Censort, helyreigazítási kérelmemnek a legközelebbi számban helyet adni. Köszönettel: Smack (9001).” Mivel egy igen fontos olvasónk becsületéről van szó, természetesen lehetőséget adtunk neki a tisztázásra. (Jól van na, lehet, hogy a Daronél volt, akit lenyomott a magzim... S.P.)

IRODALMI ALROVAT

SZEREPIJÁTÉK

Küzdelem, hol nincsen nyertes,
Hol mindenkit agyonvernek,
Hol nincs semmi változás,
Csak harc a létért, s tovább.
Háború, de ez csak játék,
Tréfás, jókedvű ajándék,
Mit kap a jó és a semleges,
S magának a gonosz megszerez.
Veszélyes élet, de jó dolog,
Magadat bátor hősnak gondolod,
Játszol, s közben csak múlt leszel,
S nem törődsz többé senkivel.

Gál Erzsébet

VITA

Lássuk, mi a véleménye Reszegi Lászlónak a nehezebben beilleszkedő játékosokról:

Nos, nekem sértődős, tudálos vagy agresszív játékosokkal nemigen volt dolgom, visszahúzódoókkal, zárkózókkal azonban annál inkább. Baj igazából csak akkor van belőle, ha az ilyen típusú játékos, olyan stílusú karakterrel játszik, akinek határozottan, vezéregyéniségnek, „húzóerőnek” kellene lennie a partin belül. Ekkor a játékos jellege kerül előtérbe a karakterével, ami nagyon hangulatromboló lehet. Jó példa erre, ha az ilyen játékos lovaggal játszik. Mit lehet ilyenkor tenni? A „csendes” játékos és esetleg néhány társát szakítsuk el a partitól valamilyen indokkal és meséljünk neki személyre szabott kis „mini-kalandokat”. Ezek ne legyenek túl nehezek és ne is hemzsegienek benne a varázstárgy- és kincshegyek. Ellenben ügyeljünk rá, hogy a legnagyobb hangsúly a szerepjátékon legyen. Adjunk lehetőséget arra, hogy jól ki lehessen játszani az adott karaktert. Előző példánknál maradvá: Lovagunk és társai épp egy tűzvész közepén érnek

be egy faluba, mindenki fejvesztetten rohogál össze-vissza. Egyesek már az oltással vannak elfoglalva, mások értékeiket vagy családjukat mentik. Itt rengeteg lehetőség van az egyéni hősködésre! Egy lo-vag karakternek pedig különösen sok alkalma adó-dik rá: segíthet az oltásban, embereket menthet meg, gyógyíthatja a szenvedőket. A három felsorolt lehetőség közül természetesen a második illik leg-jobban egy lovaghoz. Ha úgy érezzük, hogy hősünk minden tőle telhetőt megtett a falu megmentéséért, bedobhatunk egy deus ex machinát, például elkezdhet esni az eső.

Kényszerítsük rá a játékos, hogy beszéljen! Rakjunk a mesébe NPC-eket, akiket a továbbjutás érdekében feltétlenül meg kell győznie valamiről (persze nem fegyverrel). Az effajta kalandok nem csak siker-élményt jelentenek a játékosnak, hanem ráébresz-tik a helyes játékmódot is. Ügyeljünk azonban arra, hogy ezek a külön mesélés kivételes események legyenek. A parti másik fele ne unatkozzon emiatt. Miután újra összehoztuk a partit, remélhetőleg cse-ndes játékosunk is megváltozik és megpróbálja irányí-tani az eseményeket, nem csak sodródni velük.

Helyhiány miatt csak ennyi fért be a még sok ötletet kínáló levélből. A jövő hónapban újra megpróbáljuk!
Maci

APROHIRDETÉSEK

- AD&D-hez könyvek, dobozok eladók. Érdeklődni: Kúti Róbert, 1642-613
- Felhívás! 1994 szeptember közepén a Bátorhold Budapest Kft. ügyvezetőjének szobájából elveszett egy – a cég jogásza által előkészített – franchise szerződés tervezet. Kérjük a becsületes megtalálót, hogy jutalom ellenében juttassa vissza a szerkesztőségbe.
- Középfölde Szerepjátékban járatos külsős munkatársat keresünk. Gépelt vagy nyomtatott próbá-írást kérünk az alábbi címre: Odin Fantasy Bt, 1680 Budapest, Pf. 33.



VÁLASZD TE IS A BÍBORHOLD ELŐFIZETÉST

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

1340 forintért egy teljes évig megkapod kedvenc lapodat és az idők végezetéig hordhatod a nagyszerű Bátorhold pólót!!!

Add fel a pénzt a Bátorhold Budapest 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!



... AHOL A FANTÁZIA VALÓSÁGGÁ VÁLIK ...

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

WARHAMMER • STAR WARS
WARHAMMER 40 000 • CALL OF CTHULHU
SPACE MARINE • CYBERPUNK 2020
TITAN LEGIONS • DREAM PARK
VÉR FOCI (BLOOD BOWL)
INDIANA JONES • ELRIC!

ÓLOMFIGURÁK, KÖNYVEK, FESTÉKEK,
DOBÓKOCKÁK SZÉLES VÁLASZTÉKÁVAL
VÁRJUK KEDVES VÁSÁRLÓINKAT
KERESKEDŐKNEK

NAGYKERESKEDELMI ÁRAKAT
BIZTOSÍTUNK

KÖZPONTI ÜZLET
BUDAPEST VI., TERÉZ KÖRÚT 13.
TEL: 122-6026
(PÉPITA CITY ÜZLETHÁZ)

TROLLBARLANG BUDA
BUDAPEST XII., DÉLI PU. ÜZLETSOR
TEL: 115-2845
(DÉLI HANGLEMEZBOLT)



A Hoekvoor kaer

Az Earthdawn szerepjáték történelme szerint a világra iszonyatos Rémek törtek. Az emberek és egyéb értelmes lények a föld alá menekültek, kaereket építettek, hogy kivárhják az időt, amíg a Rémek eltűnnek. Ez a cikk egy ilyen kaert ír le.

Az ittlakóknak nem sikerült megmenekülniük, a játékosok már elhagyottan találhatnak rá a kaerra, évekkel a Csapás után. A kaer ebben a formájában kezdő karakterek számára jelent kihívást, de könnyen nehezebbé tehető; ebben az esetben a megtalálható kincseket is érdemes megerősíteni. A kaert Barsaive területén bárhová elhelyezheted. Ajánlatos, hogy a karakterek között legyen valaki, aki járatos a szálszövésben, és valaki, aki jó a csapdák eltávolításában.

Hoekvoor szegény falu volt, csak ötvenen laktak benne. Mikor közeledett a Csapás, a theraiak nem is próbálták meg eladni a falunak a Túlélés és Védelem Rítusait, mivel az ottaniak úgysem tudták volna megfizetni az árát. A falu lakói látták, hogy valamit tenniük kell a közeledő szörnyűség ellen. A környező nagyobb falvak nem voltak hajlandók befogadni őket, ezért saját erejükből kellett megoldaniuk a problémát. Ötven évig építették a kaert, és ellátták mindenféle csapdával, amire gondolni tudtak. Az ötvenedik év után nagy szerencséjük volt, arra vetődött egy varázslólány, aki Garlen követője volt. Úgy érezte, meg kell védenie a falu lakóit, ezért segített nekik abban, hogy a kaer asztrális védelemmel is rendelkezzen. A fiatal lány alig volt több tanoncnál, nem tudott tökéletes védelmet készíteni korlátozott tudásával. Éveken át próbálkozott, miközben egyre több hír érkezett róla, hogy a Rémek már kezdenek megjelenni a világban. A lány végül kétségbeesett lépésre szánta el magát, vérmágiát alkalmazott. Ez sem volt elég, egyre több és több energiát kellett átadnia testéből a védővarázslatba. Végül a kaer közepén épített Garlen templomban holtan rogyott össze, valódi mintája teljesen egybeforr a varázslatával. Áldozata nem volt hiábavaló, a varázslat létrejött, és védte a kaert. A falu hálás lakói a szentély közepén temették el.

Háromszáz év nyugalomban telt el a Hoekvoor kaerban. Ekkor azonban egy fiatal és a külvilágra kíváncsi kaer-lakó megunta a bezártságot és kimerészkedett. Két órát töltött el a szabadban, de ennyi is elég volt ahhoz, hogy egy Rém befészkelje magát az agyába. Visszatért a kaerba és a következő éjszakán az agyát irányító Rém parancsára eltávolította a szentélyből a Garlen-követő porait tartalmazó szobrot. A Rém most már akadálytalanul juthatott be. Három hétig tombolt a kaerban, megölt mindenkit, aztán élőholtakká változtatta őket. Mikor semmilyen fájdalom és félelem nem maradt már számára, amiből táplálkozhatott volna, továbbment.

A kaerban most huszonöt élőholt van, ha el is pusztítják fizikai testüket, az két óra alatt újra formálódik. A kalandozóknak meg kell szüntetniük a Rém befolyását, ha meg akarják szerezni Hoekvoor kincseit. A nyers mágia szempontjából a kaer megrontottnak minősül.

A KAER

A kaer kívülről kis dombnak tűnik, melyen nem nő fű és csak két régóta kiszáradt fa áll rajta. A bejárat könnyen észrevehető (6-os érzékelés).

1. A folyosón hatalmas karmok nyomai látszanak a megkeményedett sárban. Itt csúszott végig a Rém, amikor bejött a kaerbe. A nyomok tíz méter után eltűnnek. A folyosón az elágazás előtt egy ravasz csapda van:

Érzékelés nehézség: 0

Semlegesítés nehézség: 5

Elsütés: Padlóra lépés

Csapda kezdeményezés: 3

Hatás: A 3-as folyosó bejáratánál vasrács esik le.

Ennek a csapdának csak az a célja, hogy a 4-es terem felé csalja a behatólókat.

2. A folyosó vakon végződik, de ezt csak a felétől lehet látni, a harmadánál egy csapda van:

Érzékelés nehézség: 7

Semlegesítés nehézség: 6

Elsütés: Huzal a folyosón 30 centi magasságban

Csapda kezdeményezés: 6

Hatás: A falakból nyílveszők repülnek ki, melyek az egész folyosót elárasztják és minden itt tartózkodó karakteren 14-es fokú sebzést okoznak (fizikai páncél véd).

3. A folyosón évszázados por áll, benne semmilyen nyom sincsen.

4. Az egész szoba egy halálos csapda:

Érzékelés nehézség: 8

Semlegesítés nehézség: 6

Elsütés: 30 kg súly a padlón

Csapda kezdeményezés: 6

Hatás: Az egész padló beszakad, alatta hatalmas, savat tartalmazó gödör van, ami minden körben 15-ös fokozatú sebzést eredményez a benne tartózkodókon. A páncélok védenek ellene, de ezek is ugyanígy sebződnek. Ha elvesztik fizikai páncél pontjait, tönkremennek. A gödörből 5-ös másszással lehet kimenni.

5. A terembe vezető ajtót 4-es zárnyitás próbával lehet kinyitni. Bent néhány hordóban használhatatlan élelmiszertartalék található.

6. Az 5-ös teremből ide vezető ajtót 6-os zárnyitással lehet nyitni. A 7-es terembe vezető 3-assal, a 8-asba nyílt 9-essel.

7. Itt tárolták a kaer szemetét. Ha valaki jobban átkutatja a szemetet (5-ös érzékelés), egy asztrál-érzékeny szemet találhat (Astral Sensitive Eye).

8. Ezen a folyosón még egy csapda van:

Érzékelés nehézség: 5

Semlegesítés nehézség: 5

Elsütés: Ajtónyitás, a csapda belülről kikapcsolható

Csapda kezdeményezés: 7

Hatás: A plafonról kövek hullanak alá, 15-ös fokú sebzést okozva a belépőknek.

A 9-es terembe vezető ajtót 9-es nehézségű zárnyitással lehet kinyitni. Az ajtón és a falon nem emberi kezektől származó karmolásokat találhatók.

9. Itt, amíg még éltek a kaer lakói, két ór állt folyamatosan. Ma már csak két holt ember (leírásukat lásd később) van itt, kardokkal és lánccal felszerelve. Ha a fegyvereket élő ember fogja kezébe, elporladnak.

10. Ez volt a falu szegényeinek lakhelye. A romos házak között semmi használhatót nem találni. Minden tíz percben, amit a karakterek itt töltenek 1:4 esély van rá, hogy 1D6 holt ember (leírásukat lásd később) támad rájuk.

11. A kaer szántóföldje. A földön most is ép növények nőnek, asztrális képük azonban szennyezettségről árulkodik. Ha bárki megésszik egyet, a következő mérgezést szenved el: **Varázsvédelem:** 6, **Sebzés fokozat:** 8, **Hatíidő:** Azonnali, **Hatás időtartama:** 2-8 kör. 9-es észleléssel észre lehet venni a földbe temetett szobrot, ami a Garlen követőt ábrázolja és a hamvait tartalmazza. Ha valaki asztrálishan néz körül, furcsa mintát lát a szobor felett.

12. Ez a terem mindenben megegyezik a 10-esel.

13. Itt laktak a falu vezetői és halmozták fel kincseiket is. A kapuból módos házak láthatók és távolabb egy aranyosan csillogó halom is. A terembe azonban nem könnyű bejutni. Bárki előtt, aki belép a kapun, megjelenik egy élőholt harcos és nem engedi továbbjutni. A terem bejárata kis alagúthoz hasonló, ezért nem lehet mögéjük kerülni. Ha oldalról akarja megkerülni valaki, még egy megjelenik előtte. Akárhányan lépnek be a kapun, újabbak jelennek meg előttük. A leölt élőholt harcosok helyére újabbak kerülnek. Amikor új élőholt jelenik meg, a 10-es vagy 12-es teremben megvillan egy-egy emberi csontmaradvány. (Ezek elpusztítása nem akadályozza meg az élőholtak újraképződését.) A teremben a következő kincs található: 5000 réz, 300 ezüst, 20 arany, 1 db 50 ezüst értékű zafír, 3 erősítő ital (*Booster Potion*), 4 betegség-ellenállás ital (*Resist Disease Potion*).

14. Ez Garlen szentélye. A középpontban tűzhely áll, a falakat a családi életet ábrázoló festmények borítják. Itt bármeddig pihenhetnek a karakterek, nem fogják megtámadni őket. A gyógyulási próbáikhoz (*Recovery Test*) +3 fokozatot kapnak, ha itt tartózkodnak. A nyugati falnál egy üres szobortalapzat áll.

Ha a játékosok asztrálishan néznek körül, a szagotott vonallal jelölt asztrális szálakat látják. A szálakat észlelőnek szálszövésre kell dobnia 7-es célszámmal. Átlagos sikernél felfogja a szálak szerkezetét a kaerben, jó sikernél rájön, hogy a varázslat a Rémek ellen véd és megérzi, hogy más varázslat is jelen van, nagyszerű sikernél tudja, hogy a védő varázslat nem működik, „a szálak nem élnek”, és érzékeli, hogy a másik mágia egy Rémtől származik, különleges siker esetén rájön, hogy a védő varázslatból a vérmágia hiányzik és hogy az a szentéllyel van kapcsolatban, valamint hogy a Rém varázslata élesíti fél az élőholtakat. A karakter annyiszor próbálkozhat az asztrális minta elemzésével, ahányadik szinten ismeri a szálszövet.

HOLT EMBEREK

Tulajdonságok

DEX: 3 STR: 5 TOU: 5
PER: 3 WIL: 7 CHA: 1

Kezdeményezés: 3

Támadások száma: 1

Támadás: 6

Sebzés: 5 (vagy fegyver)

Varázslás: nincs

Halál határ: 25

Seb határ: 10

Eszméletlenség határ: immúnis



Legenda pont: 35
Felszerelés: semmi
Zsákmány: semmi
Pzikai védelem: 4
Varázsvédelem: 5
Szociális védelem: 10
Páncél: 0
Misztikus páncél: 0
Leütés: 5
Gyógyulási próbák: 1
Harci mozgás: 18
Teljes mozgás: 35

Megjegyzés

A holt embereket Hoekvoor Réme hozta létre, talán csak a maga szórakoztatására. A lények kevés értelemmel rendelkeznek, de izzó gyűlöletet éreznek minden élő iránt. Ez az oka annak, hogy ha tehetik, el is pusztítják az élőket. A holt emberek semmire nem emlékeznek előző életükből. Egyes holt emberek páncélt és fegyvert is hordanak, ha ezt életükben is tették. Távolról hasonlíthatnak az emberekre, bár darabos mozgásuk könnyen elárulja valódi mivoltukat. Közelről nézve már sok különbség felfedezhető: bőrük szürke és papírszerű, szemük feketék. A Rém mágija folyamatosan feltámasztja a az elhullt holt embereket.

ÉLŐHOLT HARCOSOK

Tulajdonságok

DEX: 6 **STR:** 5 **TOU:** 6
PER: 5 **WIL:** 7 **CHA:** 1

Kezdeményezés:

Támadások száma: 1

Támadás: 7

Sebzés: 9

Varázslatok száma: (1)

Varázslás: 5

Hatás: Irigység (6)

Halál határ: 38

Seb határ: 10

Eszméletlenség határ: immúnis

Legenda pont: 100

Felszerelés: semmi

Zsákmány: semmi

Pzikai védelem: 6

Varázsvédelem: 7

Szociális védelem: 10

Páncél: 5

Misztikus páncél: 2

Leütés: 7

Gyógyulási próbák: 3

Harci mozgás: 18

Teljes mozgás: 35

Megjegyzés

Hoekvoor vezetői nagyon féltették kincseiket, sokkal jobban, mint a kaer lakóinak életét. Amikor a Rém rájuk támadt, elzárkóztak külön termükbe és remélték, hogy a Rém megelégszik a szegényebbek elpusztításával. Számításuk nem vált be. Két hetet töltöttek bezárkózva, közben a Rém mohón nyelte a belőlük áradó félelmet és kapzsiságot. Lassan kezdte elhinteni köztük a széthúzás magvait. A vezetők hamarosan egymásra támadtak, mert mind attól rettegettek, hogy a többi el akarja venni kincseiket. A nagy küzdelemben mindannyian meghaltak és a Rém jóllakott. Ezek után a még bennük rejtőző irigységet felhasználva hozta létre belőlük az élőholt-harcosokat.

Az élőholt harcосok kinézetre a holt emberekre emlékeztetnek, de szemükben az irigység zöldes fénye ragyog. Ruhájuk díszesebb,

mint a holt embereké, harcban különböző fegyvereket használnak. Ez a felszerelés is porrá oszlik az élő kezében. Az élőholt harcосok különleges képessége az Irigység. Az élőholt harcос először varázsló dob a célpont szociális védelme ellen, ha sikeres, a hatást dobja ki. A célpont minden körben védekezhet a hatás ellen az Akaraterejével. Amelyik körben nem sikerül védekeznie, azt a társát támadja, akin a legértékesebb felszerelést látja, vagy tudja, hogy az ő birtokában van (a döntést a játékos hozhatja meg, de a Játékmester módosíthatja). Az első sikeres védekezésnél véget ér az Irigység hatása. Az élőholt vezető nem tehet semmi egyebet abban a körben, amikor az Irigységet használja.

A HOEKVOOR KAER MEGTISZTÍTÁSA

A mesélő az alábbi két módszer közül választhat Hoekvoor megtisztítására. Az első rövidebb és egyszerűbb, a második hosszabb, de sokkal jobban illeszkedik a játék hangulatához.

I. A játékosoknak vissza kell vinniük a szobrot a szentélybe. Útközben minden körben 1D4-2 holt ember támad rájuk (maximum 24). A szobrot a helyére kell állítani és egy szállal hozzákötönni a védő varázslathoz (a szövés nehézsége 11).

II. A játékosoknak a fent leírtak szerint vissza kell vinniük a szobrot, de a szál szövése előtt meg kell ismerniük a Garlen-követő valódi mintáját. Ehhez öt kulcsismeretre van szükségük a következő sorrendben:

1. **Nagyobb mintatárgy:** a varázsló könyve. A varázsló könyve a szentélyben van elrejtve. Vizsgálatával megtudhatják a varázsló nevét (Loantella), és hogy Garlen követője volt.

2. **Kulcsismeret:** meg kell tudniük Loantella tanítójának nevét. (Maxorus, Parlainth híres varázslója).



3. **Kulcsismeret:** meg kell tudniük, melyik templomban tett fogadalmat Loantella Garlen mellett.

4. **Kisebb mintatárgy:** egy darab föld abból a ligetből, ahol Loantella heteken át meditált a védő varázslat elkészítése érdekében. Kulcsismeret: megtudják a varázslat készítésének pontos történetét.

5. **Kulcsismeret:** meg kell tudniük Loantella szerelmének nevét. (A híres kardművész és szabadságharcos, Vekra Karan.)

Ha az összes ismeretet megszerezték, egy szállal összefűzhetik a védővarázslatot Loantella valódi mintájával (a nehézség, mint az előző esetben, 11).

A kulcsismeretek és a mintatárgyak megszerzésének részleteit a Játékmesternek kell kidolgoznia, aki az ezek során zajló kalandoktól és megszerzett kincsektől függően növelheti a Hoekvoorban található kincset.

Nadir Cargoyla

KARD 2

ÉLŐ SZEREPJÁTÉK

Szeptemberben került sor a Galaktika által rendezett második élő szerepjátékra, a Kard II-re. A Bátorhold munkatársai is meghívót kaptak, ki szervezőként, ki játékosként vehetett részt. A csapatok a budai Várban kapták meg az eligazítást, ahol kiderült, hogy ők különböző városok által küldött kalandozók, akiknek az a feladata, hogy (egymással is vetélkedve) megmenték az orkok által elrabolt hercegnőt. A háttértörténet kitalálása és a csapat talizmánjának elkészítése után elindultunk a kalandhelyszínre, természetesen teljes jelmezben. Az autóbusz utasközönsége szerencsére kevésbé mutatta magát döbbenetnek, mint számítottuk.

Maga a játék leginkább egy kirándulással egybeötöző akadályversenyhez hasonlított, természetesen fantasy kalandelemekkel és jó adag szerepjátékkal. Elsőként indulópénzünket költhettük el egy varázsterkercsekkel és italokkal kufárkodó cigányasszonynál, de persze ezek a tárgyak egytől egyig hamisítványok voltak. A következőkben néhány fizikai akadályt kellett leküzdenünk: két mulya trollnak kellett erőnket bizonyítanunk, egy lávafolyón kellett átkelnünk, és a csapat legjobb szemű íjásának célba kellett lőnie. Szerepeltek szellemi erőfeszítést kívánó feladatok is, mint például a titkosírás megfejtése, és persze volt számtalan mulatságos epizód, mint a kővéváltoztató

varázslat, ahol a kővé válástól való megmeneküléshez nem volt szabad nevetni – még elmosolyodni sem –, pedig körülöttünk pukkadozott az ork suhancok csürhéje.

Bár a játékban nem volt igazi harc (a fegyverek csak dísznek szolgáltak), a rendezvény nagyon élvezetesen bizonyult még a veterán élő fantasy játékosoknak is, ugyanis a szervezést profi módon oldották meg, mindenki tudta a dolgát, mindenki a helyén volt. Bebizonyosodott, hogy egy élő szerepjáték esetén a követelmények teljesen mások, mint az asztal körül ülve játszott játék esetén. De természetesen a fő cél mindkettőnél ugyanaz: hogy mindenki jól szórakozzon. A Kard II-n világosak voltak az útmutatások, nem voltak az állomások egymástól túl messze,

egyértelműek voltak a szabályok, minden zökkenőmentesen zajlott le. A rendezvény példa lehet minden jövőbeli élő szerepjáték szervezéséhez.

Ezúton szeretném (a Bátorhold nevében is) megköszönni a Galaktika stábjának, köztük Varga A. Csabának és Németh Attilának, hogy részt vehettünk a játékban. Jövőre újra eljövünk!
-tm-



HOLDBÁZIS

A BÍBORHOLD MAGAZIN SZEREPJÁTÉKBOLTJA

Címünk: 1072 Budapest VII., Nagydíófa u. 5.
Nyitvatartás: hétköznap 10—18 óráig,
szombaton 10—14 óráig
Telefon: 267-09-23

Council of Wyrms	AD&D sárkányokkal játszhattok	2220 Ft
Planes of Chaos	Létsíkok leírása AD&D-hez	2740 Ft
Nephilim	A Chaosium legújabb szerepjátéka	2050 Ft
Earthdawn	Legendás hőökké válhattok ebben a játékban	1880 Ft
The Mists of Betrayal	Earthdawn kalandmodul	800 Ft
Shadowrun 2nd Edition	Ahol a technika és a mágia találkozik...	2325 Ft
Street Samurai Catalog	Új fegyverek, tárgyak a Shadowrunhoz	1170 Ft
Dark Angel	Shadowrun modul	820 Ft
Star Wars Journal	Star Wars magazin	1320 Ft
Indiana Jones RPG	Kalandozás Indy világában	2130 Ft
Bloodshadows	Szörnyek és ballonkabátos nyomozók	2320 Ft
Magic: The Gathering	Alap kártyakészlet	900 Ft
Kindred Most Wanted	Vampire-kiegészítő	1440 Ft

...és ez még csak töredéke mindannak, amit kínálunk: Toon, Star Wars, Werewolf, Vampire, Rifts, Palladium, Elric!, Pendragon, Pandemonium és még sok más!
Kockák és figurák minden mennyiségben!
Ha valamit nem találsz a fenti listán, érdeklődj telefonon, vagy látogass meg minket!

DIÓHÉJBAN

Két új kiadvánnyal kedveskedett ősszel a legkeményebb AD&D világ, Athas kedvelőinek a TSR. Az egyik a *The Will and the Way* (Az akarat és az út), mely a pszionikus karakterek és képességek továbbfejlesztésével foglalkozik, a másik pedig a *City by the Silt Sea* (Város a hordalék tengerénél).

■ The Will and the Way

Ez a kiadvány elsősorban az Athason pszionikus karakterrel kalandozók számára készült, de a benne található újdonságok bármely mesélő világában jól jöhetnek, ahol helye van a pszionikának.

A könyv elején rövid ismertetőt találunk arról, hogy hogyan terjedt el a láthatatlan út Athason, hogyan viszonyulnak az egyes fajok és társadalmi osztályok e műfaj művelőjéhez, majd a városok és nagyobb falvak ide vonatkozó törvényeit és legnevesebb pszionikus lakosait ismerhetjük meg.

Nem maradhattak ki a könyvből a már régóta várt pszionikus „karakter kit”-ek sem, melyek ugyan főleg Athas körülményeihez igazodnak, de jó ötleteket adhatnak egyéb világokban is. Egy-két hasznos és kevésbé hasznos, de mindenképpen új szakértelem (*proficiency*) után következik a könyv egyik legfontosabb része. Ebben a szakaszban bevezetik azokat a szabályokat, amelyek segítségével a mentális csatákat végre az asztalnál is olyan szívesen játszhatjuk le, mint azokat az Athason játszódó regényekben megszoktuk. Az új szabályok semmivel sem bonyolítják a csata levezetését, azonban végre valamilyen szerepjátékot visznek az egyszerű kockadobálás mögé.

A hátralévő részben találhatunk leírást a „meditációról”, mely a „varázslatkutatás” (*spell research*) megfelelője a pszionisták számára, összefoglalást az egyes ágazatok (*Disciplines*) általános használatáról (itt rövid, könnyen használható NPC-generáló táblázatok is vannak a különböző ágazatokhoz), majd a pszionikus képességekkel felruházott tárgyak előállításának és használatának szabályait bővíti ki a könyv, egy-két szemléletes példát is bemutatva.

Az utolsó részben találjuk az új „mesterségek” (*Sciences*) és „képességek” (*Devotions*) leírását. Összesen mintegy hatvan új lehetőség közül választhatunk.

A könyv tartalmának ismerete, azt hiszem, elengedhetetlen az Athason kalandozó pszionikusok és az ott játékot vezető mesélők számára, és igen sok újdonsággal lepheti meg még azokat is, akik nem e kietlen világban játszanak, de alkalmazzák a pszionika adta lehetőségeket. Aki ezt nem teszi, olvassa el ezt a kiadványt, biztosan kedvet kap rá.

■ City by the Silt Sea

Ebben a dobozban Athas egyik újabb távoli, eldugott, ám annál érdekesebb sarkát ismerhetjük meg. A kiegészítés kimerítő leírást tartalmaz Giustenal város romjairól és környékéről, az ott lakó sajátos fajról és a város uráról, Dregoth-ról.

A város és urának története jól felépített, különleges történet, mely azonban tartalmaz olyan elemeket, melyek nem érthetőek azok számára, akik nem olvasták a *Prism pentadot*.

A város bemutatását a szokásoknak megfelelően kívülről befelé viszi végig könyv, egészen Dregoth titkos lakosztályaig. Megismerkedhetünk a város különös lakóival, a félsárkány-félemler Dray fajjal, és megtudhatunk mindent szokásaikról és uruk világalurmi terveiről.

Mindezek egy 96 oldalas könyvben találhatóak meg. A doboz tartalmaz még egy kétoldalas, színes nagytérképet, mely a várost és annak egyes fontos részeit kiragadva ábrázolja. Egy külön füzetben találhatjuk a Giustenalban és környékén fellelhető szörnyek leírását, szám szerint tizenöt darabot.

A 64 oldalas Kalandkönyvben (*Adventure Book*) egy teljes modul található, mely végigvezeti a játékosokat a furcsa városra egészen annak szívéig, ahol találkoznak Dregoth-szal. A könyvben több helyen is említésre kerül, hogy ez csak az első találkozás vele, a későbbiekben még komoly szerepe lehet Athas történetében.

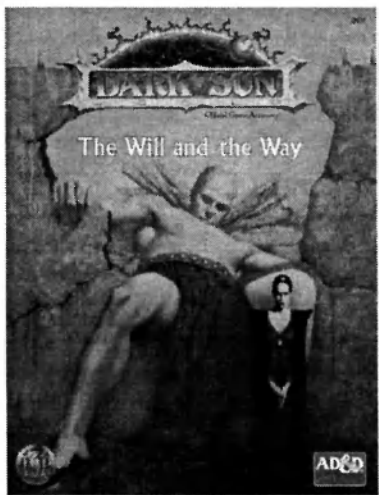
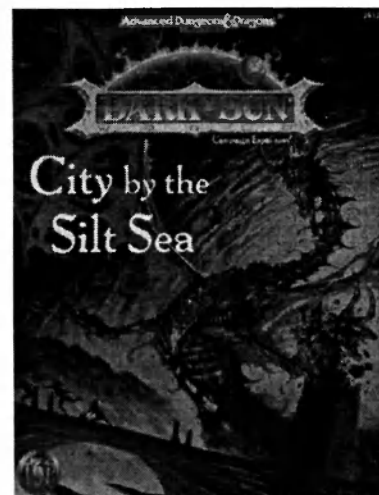
Végül található még a dobozban hat kártya, melyek tömören összefoglalják a legfontosabb információkat. Itt található meg annak leírása is, hogy hogyan készíthetünk Dray karaktereket, és hogy milyen különleges képességei vannak Dregoth templomosainak.

A doboz Athas egy érdekes sarkát mutatja be, igen hasznos ötleteket adhat a játékmesterek számára. Ami talán még ennél is fontosabb, az az, hogy bemutatkozik Athas világának egyik új, hatalmas lakója, akivel valószínűleg még sokat találkozhatunk a későbbiek során.

Ragályi Balázs

■ Lone Star Sourcebook (*Shadowrun*)

Azok az árnyvadászok, akik Seattle-ben vertek tanyát, biztosan jól ismerik a Lone Start. A Lone Star (Magányos Csillag) egy védelemre specializálódott társaság, ami sok helyen a tehetetlen rendőrség helyébe lépett. Az Egyesült Kanadai és Amerikai Államok, az Amerikai Szövetségi Államok és Québec számos nagyvárosában ők ügyelnek a rendre. Az árnyvadászok előbb-utóbb mindenképpen szembeállokznak velük. A mesélőnek idáig csak pár előre kidolgozott karakter állt rendelkezésére, ha a csillagosokról volt szó, a többi ma-



gának kellett kitalálnia. Most végre van egy könyv, amiben a társaság felépítése, felszerelése és titkai maradéktalanul megtalálhatóak. A könyv a szokásos Árnyvilág formában tárgyalja a témákat, gyakran a mesélőnek kell választania az ellentmondó vélemények közül.

Az első fejezet a Lone Star Corporation felépítéséről szól. Fontos tudnunk, hogy a Lone Star nem teljesen úgy működik, mint a mai rendőrségek. A Lone Star egy cég, ezért a maga érdekeit tartja szem előtt. Ha valamilyen bűntény eltusolása többet hozhat a konyhára, mint a felderítése, nem foglalkoznak vele. Ha valamivel hátrányba lehet hozni a riválisokat, akár még segíthetik is a törvényszegőket.

A következő nagy fejezet részletezi a cég ágazatait. Szó esik a járőr, nyomozó, büntetésvégrehajtó, mátrix-biztonsági, paranormális nyomozó, kutató és fejlesztő, adminisztratív stb. ágazatokról. Megtudhatjuk, ezek hogyan viszonyulnak egymáshoz (bőven van harc a cégen belül is), más cégekhez és az átlagpolgárhoz. Ezek után a személyi állományról, a műveleti módszerekről (letartóztatás, házkutatás és hasonló), és a nyomozás módszereiről olvashatunk.

Legvégül a zsaruk legújabb felszereléseit találhatjuk meg. Ennyi szót a játékosoknak. A mesélő további 15 oldalon találhat még információkat a bírósági eljárásokról, a Lone Star dolgozókról (teljesen kidolgozott karakterek formájában), az új mátrix-programokról, járművekről és egyéb felszerelésekről. (Csak egyre hívnám fel a figyelmet: Ruger Thunderbolt nehézpisztoly, csak hármassorozatot lő, de olyan sebességgel, hogy nincs visszarúgás (sebzés 12S) – külön öröm, hogy ilyen nem nagyon juthat az árnyvadászok kezébe.) A könyvet a régi Shadowrun-motorosoknak már ismerős Nigel D. Findley (*Corporate Shadowfiles*, *Tir Tairngire*) írta.

-nag

Rough Guide to the U.K. (Cyberpunk)

A *Rough Guide to the U.K.* a Cyberpunkhoz készült, és Angliát mutatja be a kibervilágban. Anglia a 2010-es évek zavarásai, gazdasági csődje és egyéb problémái következtében *Szükségállapot Fennhatóságokra*, *Martial Law Authority*-kra bomlott, melyeket egy-egy tábornok irányít. A vezetők tanácsa dönt az „ország” ügyei felől és figyel rá, hogy nehogy valamelyikük túlságosan megerősödjön. A 2020-as években a Szükségállapot Fennhatóságok mellett megjelent egy másik nagy



erő is, az ország leghatalmasabb megállapatai által létrehozott Kartell, ami a Fennhatóságokat felresöpörve igyekszik uralma alá vonni az országot; a királynő, II. Viktória az ő reklámemberük. Közben dúlnak a zavarások, a média ontja az emberekre a demagóg, a közember gyengeségeit kihasználó örlütségeket; a látványképeken és a pusztságokon nomád törzseké a hatalom. A képet az egykor híres angol tradicionalizmus rohadó maradványai teszik teljesé.

A *Rough Guide to the U.K.* a legdurvább kiegészítő, ami a Cyberpunkhoz eddig megjelent. Született angolok írták, akik láthatólag nem látják rózsaszínben hazájuk jövőjét. Beleadtak apait-anyait – ez a világ már rég nem az alapkönyv által helyenként hibásan sugallt nem-is-olyan-rossz kiberpunk világ, ami tele van csillogó fegyverekkel és izgalmas akciókkal. Ez valódi kiberpunk, a kiberpunk életérzés minden elkeseredettségével, mocskával és kilátástalanságával.

A stílus és hangulat mellett a játékhoz szükséges segítségeket sem hanyagolják el, sőt: nemcsak a legintenzívebb hangulatú, egyben az egyik legjobb kidolgozott segédanyag is e kötet. Részletes leírást kapunk a politikai csatározásokról, a hatalmi küzdelmekről, a hatályos törvényekről, de a rendőrség és hadsereg felépítéséről és a nagyobb városok helyzetéről is. (Egy megjegyzés: vigyázat, a politikai helyzet pontos megértéséhez szükséges a *EuroSource* ki-

egészítő Angliára vonatkozó részeinek ismeretel! És egy érdekesség: a kötet 2022-ig írja le az eseményeket – készülődés a Cyberpunk 2023-ra...? (Ld. Mike Pondsmith interjú, BÍBORHOLD 94/10.)) A hadsereg leírásánál adnak pár vezérvonalat angol katona karakterek generálásához és találhatunk pár új fegyvert és járművet is. Külön fejezet foglalkozik az olyan kisebb dolgokkal, mint például az utazási lehetőségek, a növény- és állatvilág, az ételek-italok, a slágerek és a közkedvelt játékok. Van egy fejezet a mindent behálózó médiáról is (napilapok, tévécsatornák, népszerű tévés személyiségek; még egy tévéműsor-példa is helyet kapott). A 128 oldalas könyv utolsó negyven oldala külön-külön mutatja be Anglia egyes területeit, mindenhol megadva egy hasznos kapcsolat (*contact*) adatait és egy érdekes, ötletes pletykát (*Rumor*), ami könnyen lehet egy-egy mese(sorozat) alapja.

Úgy érzem, a *Rough Guide...* az egyik legsikerültebb, legkidolgozottabb Cyberpunk kiegészítő. Hátránya, hogy nyelvezete meglepően nehéz, és hogy – a kulturális különbségek miatt – könnyen előfordulhat, hogy az angliai környezet érdektelen egy magyar játékos számára. A leírtak érezhetően egy csomó aktuálpolitikai és kulturális célzást tartalmaznak, amik csak egy angol számára érthetőek. Mindazonáltal – ha másnak nem, ötletadóknak és leckének kiberpunk hangulatból – mindenkinek jó szívvel ajánlom a kötetet.

-dd

Planes of Chaos

A TSR nem sokkal a Planescape kiadása után megkezdte a kalandozók számára szokatlan és veszélyes létsíkokon való játékhoz szükséges kiegészítők publikálását. Lássuk, hogy mi is fért a *Planes of Chaos* dobozba. A 128 oldalas Káosz Könyve az öt tárgyalt létsík (*Abyss*, *Arborea*, *Limbo*, *Pandemonium* és *Ysgard*) leírását tartalmazza. Ez természetesen nem lehet teljes, hiszen az összes sík végtelenül hatalmas és változatos. A könyv csak a fontosabb helyeket taglalja, a többi a DM-re van bízva. Az



improvizációra főleg Limbón van szükség, hiszen itt szinte semmi sem állandó. A leírásokban feltűnnek a sík nem játékos karakterei is, akik segíthetik a játékosokat vagy megkeseríthetik életüket. Mindent megtudhatunk a varázslatok különös működéséről, s hogy mik segíthetnek túlélni az esetleg mostoha körülményeket. A vakmérő kalandozók számára írták az *Utazók Könyvét* (*Travelogue*), ami a játékosoknak szolgált adatokat, de a poénokat nem lövi le. Itt találhatjuk meg az új „szektákat” filozófiáikkal, képességeikkel együtt. A következő füzet három kidolgozásra váró kalandötletet tartalmaz alacsony, közepes és magas szintű karakterek számára mind az öt síkhoz. Még a tápos partiknak is akadhatnak nagy problémáik, ha például megőrül egyikük a Pandemonium örökké üvöltő szeleitől, szembeszegülnek a görög istenekkel, eltévednek Arborea hatalmas erdeiben, beleszópnak a vörös szládok szaporodási ceremóniájába, vagy Ysgardon (ahol a norvég istenek uralkodnak) párbajra hívja ki őket egy minden reggel újjászülető harcos, esetleg egy csapat portyázó démon bukkan rájuk az *Abyss*-ben. Az is veszélyes lehet, ha a Limbóra belépve derékig kőbeágyazva találjuk magunkat, fejünkkel egy tűzgömb belsejében.

A kínálatot tizenöt új élőlény (démonlord, vipera fa stb.) gazdagítja, amivel újabb meglepetéseket szerezhetünk játékosainknak. Van még a dobozban öt térkép is, mely az öt síkot ábrázolja. A kiadvány rajzai egyediek, érzékletesek, ami felüdülést jelentett egyéb kiadványokhoz képest. A különböző idézetek is egész jónak bizonyultak. Az egyetlen zavaró tényező az állandó szlenghasználat volt (egyszer-kétszer oké, de százszor ...), illetve az állandó utalások más könyvekre. Szintén idegtépő egy picit, hogy ahhoz, hogy egyáltalán fogalmat alkothassunk a különféle istenekről, mindet más kötetekből kell kikeresgél-ni. Ettől eltekintve a *Planes of Chaos* használható kiegészítő azoknak, akik a külső síkokon szeretnének kalandozni.

Czuppon Gergely

De Horribilibus Mysteriis

V. Fólió: Szkülla Ministránsa

Igen, igaz, Kedves Olvasó, nem káprázik a szemed. A csodálkozó/követelőző/átkozó levelek nem voltak hiába, megtört a gonosz varázs: némi kényszerszünet után ismét van *De Horribilibus Mysteriis* a Bíborholdban. Az augusztusi számban már olvashattok egy modult Fehér László tollából, e hónapban szintén olvashattok egyet az újjáéledt *Horribilibus* hasábjain. Jó szórakozást *Szkülla ministránsához!*

A kaland 1–3 közepesen tapasztalt játékos számára íródott és bármilyen időszakban és helyszínen játszódhat; a leírás során az 1920-as évek Bostonját használjuk majd. A mese kezdete a választott év januárjának 12. napja.

A nem-játékos karakterek statisztikái valamint az új varázslatok és varázstárgyak a szokott módon a modul végén találhatók.

Információ a mesélőnek

Szkülla mítosza

Szkülla egy a számos kisebb Nagy Öregek közül, akiknek kultusza, ha megtalálható még egyáltalán valahol, csak néhány fanatikus körében él. Szkülla annak idején a Nagy Cthulhuval együtt érkezett a csillagokból a Földre és segédkezett a Nagy Öregek vezérének R'lyeh felépítésében. Lehet, hogy valójában nem is Nagy Öreg volt, hanem egy másik hatalmas faj képviselője, lehet, hogy csak erősebb volt társainál, egy biztos: amikor a csillagok állása megváltozott, ő nem zuhant halál-álomba, hanem – a róla szóló iratok szerint – az úr egy örvényébe (?) menekülve elhagyta a Földet. Az örvényből nem tud kiszabadulni, csak minden negyven évben van egy olyan nap, mikor a megidéző varázslattal és bálványa segítségével papjai képesek életre hívni. Ezt az időt a Nagy Szkülla a féktelen tombolásnak szenteli, követőin kívül mindenkit elpusztít, míg az örvény egy óra elteltével vissza nem rántja börtönébe.

Alakja nem írható le pontosan, mert megidézésekor a bálványból előgyűrűző örvénylő füst magába szippantja a felajánlott áldozatokat és a papokat is, groteszk, formátlan szörnyeteget alakítva ki. Miután letelik az egy óra, füst borítja el a szörnyeteget, majd mikor a füst eloszlik, a testek újra ott vannak a helyén: az áldozatok szétmarcangolva, a papok pedig meg erősödve, istenük által új varázslatokkal vagy varázserővel gazdagodva.

Szkülla papjainak osztott ajándékai közé tartozik a Ministráns-forma. Ez egyfajta szörnyalak, amit a pap minimum tíz perc koncentráció alatt tud feléltetni, legkevesebb 5 MP felhasználásával. Teste eközben megdagad, nyálkássá, sikkamlóssá válik, szájából egyetlen hatalmas fej formálódik. Az alakot fenntartani alapban három körig tudja a pap; ez minden plusz öt perc koncentráció és plusz egy MP feláldozásával egy körrel növelhető. (Statisztikákat ld. Yumara Oleomi leírásánál.)

Szküllának a Római Birodalom bukása után egészen a XIX. századig nem voltak követői. 1837-ben egy algériai francia katona egy kalmártól hozzájutott a Szkülláról szóló titkos könyvhöz és Szkülla bálványához. Ezután a kultusz lassan feléledt. Egyszer a sivatagban sikerült megidézniük Szküllát, aminek persze nem sok haszna volt. Volt még egy sikertelen megidézési kísérlet 1881-ben is. A sorrendben harmadik idézésre a kultisták – immár Chicagóban – 1921. január 12-én készülnek.

Yumara Oleomi és terve

Yumara Oleomi a chicagói Szkülla-szekta egyik papja. Az ő birtokában van a Szkülláról szóló titkos könyv, melyek utolsó lapjai üresek. Egy látomásos, felvilágosult pillanatában Oleomi előtt feltárltak az üres oldalak titkai: rájött, hogy ezek a jövőt írják le; elsősorban a Szkülla megidézésére tett majdnai kísérleteket. Elolvashatta az általuk hosszú ideje előkészített szertartásról szóló részt, melyben borzalmas dolgot talált: a szertartás néhány hitetlen miatt meg fog hiúsulni. Látomása itt véget ért.

Az elolvasott oldalak kiégték, de Oleomi megjegyezte mindent, amit kellett. Több hónapi kutatás után sikerült megtalálnia a hitetleneket, akik valamilyen úton-módon mind jó úton haladtak ahhoz, hogy felfedezzék Szkülla kultuszát. Ezek a következők voltak:

– egy Maurice Gautier nevű francia származású pszichológus, aki egyik, azóta öngyilkosságot elkövetett betegének hipnózis alatt elejtett homályos mondata nyomán kezdett el kutatni Szkülla után,

– egy Dr. Timothy O'Pepper nevű jogász, műkincskereskedő, akinek nemrég birtokába jutott egy különös, római kori kisázsiai szarkofág, melynek feliratai további kutatásra ösztönözték,

– egy Dr. George Fowler nevű enyhén bomlott elméjű tudós, aki az ép-elméjűséggel kapcsolatban végez kutatásokat, s igyekszik megtalálni egyet a „sötét szekták” közül, melyekről véletlenül olvasott, hogy tanulmányozhassa tagjait,

– egy Derek Sanders nevű magányos utazó, akit egy Delhi közeli barlangban olvasott felirat, majd történész barátjának hirtelen eltűnése a felirat jelentése utáni kutatás megkezdése után, és végül egy chicagói kocsmában kihallgatott beszélgetés sodort Szkülla kultuszának közelébe,

– és természetesen a nyomozók (ha akarod, mesélhetsz egy elő-kalandot a *Szkülla ministránsához*, melyben a nyomozók is a kultusz közelébe kerülnek valamilyen konkrét módon).

Yumara elhatározta, hogy mindőjüket elpusztítja, méghozzá egyedül, hogy minél nagyobb jutalmat kapjon majd az istenségtől. Mindegyiküknek egy titokzatos, névtelen levelet küldött különböző homályos utalásokkal, amiről tudta, hogy ráharapnak. Egy Chicago közeli üres bányába invitálta őket. Ő maga szokásos álnevén mutatkozik majd be az ott levőknek, hogy aztán becsalja őket az általa már előre feltérképezett bányába és megöli mindegyiküket.

A levél

Január 12-ének reggelén a nyomozók postaládájukba nézve érdekes levélre bukkannak. Kinyitva a borítékot a következőt olvassák:

Várom az Ördögornált! Legyen a régi bányában január 13-án éjfélkor. Az ügy Cthulhu mítoszával kapcsolatos. Ne késsen el és ne szóljon senkinek – a saját érdekében!

Alaposan szemügyre véve az elmosódott bélyegzőt megállapítható, hogy a levelet Chicagóban adták fel. Feladó nincsen rajta.

Készülődés az útra

Remélhetőleg a nyomozók érdeklődését kellőképpen felcsigázta a levél. Első dolguk az lesz, hogy utánanézzenek, hol található az Ördögornom. Elmehetnek a bostoni Nagykönyvtárba, ahol sikeres Könyvtári Kutatás képességgel meg tudhatnak néhány dolgot az Ördögornomról.

Az Ördögornom egy hegység Chicagótól kb. száz mérföldre délkeletre. Bostontól 850 mérföldre fekszik. A XVIII. század végén szénbánya állott az egyik völgyben, de mára teljesen elhagyott a vidék. A kopár, köves táj alkalmatlan a földművelésre, így a közelében se falu, se város nem épült.

A nyomozók részletes térképre is rábukkannak, melynek alapján könnyedén eltalálnak az Ördögornomhoz és a szénbányához.

Ha az egyik játékos megkérdezi, honnan szerezhetne adatokat az ördögromi bányáról, egy sikeres Tudás dobás után megmondhatod neki, hogy nyomozója ismer Bostonban egy bányászmuzeumot.

A bostoni Bányászmuzeum irattárában (ahová sikeres Mellébeszélés (*Fast Talk*), Meggyőzés (*Persuade*) vagy Hitelképesség (*Credit Rating*) dobással juthatnak be a nyomozók) ugyancsak sikeres Könyvtárhasználat dobással megtalálhatják a bánya alapszintjének térképét. Ezen kívül néhány megsárgult papírfecni a bánya szénkitermeléséről nyújt érdektelen, hasznavetetlen információkat.

Út az Ördögromig

A nyomozóknak minél előbb el kell indulniuk, hiszen a találkozóhely nagyon messze van. Ha túl sok időt töltöttek volna a könyvtárban vagy a múzeumban (ha egyikük sem dobta meg elsőre a Könyvtárhasználatát és újra próbálkoztak), akkor most kénytelenek lesznek gyorsabban vezetni az autót, hogy időben megérkezzenek. A vezetőnek a sebességtől függően csökkentett Autóvezetést kell dobnia, hogy ne történjen a nagy sebesség miatt baleset, továbbá a csapat legszerencsésebb tagjának Mázli esélyt kell dobnia, hogy arra téved-e egy rendőrautó, ami felügyel a gyorsrajaútra. A nyomozók keresztülmennek Clevelanden, és ha minden jól megy, estére a főútról letérve megpillantják a távoli Ördögrom kopár vonulatait. Hamarosan éles fordulatokkal kigyózó, kanyargó hegyi úton haladnak. Késő este egy mély völgybe érkeznek, ahol a szénbánya található.



Az Ördögrom

Réges-régi, szétkorhadt deszkák és azonosíthatatlan, rozsdás gépalkatrészek borítják a földet. Keskeny, néhol el-eltűnedező vágány fut a nyomozók mellett. A sínek egy nagy, az éjszakánál is sötétebb barlang hasadékhoz vezetnek – ez a bánya bejárata. A járat előtt egy Mercedes Benz parkol. Utasa kiszáll a kocsiból. Az árnyékba burkolózó alak lassan elindul a nyomozók felé. Ballonkabátot, keménykalapot visel. Kezet fog mindenkivel; Carl Josephson néven mutatkozik be (6 Yumara Oleomi). Első kérdése, hogy miért hívták ide. Amikor a nyomozók közlik,

hogy nem ők írták a levelet, Carl azt tanácsolja, várjanak éjfélig, hátha addig megérkezik a rejtélyes levélíró. Míg várakoznak, kifagathatják Carl foglalkozásáról, lakóhelyéről stb. Josephson természetesen nem fedi fel valódi énjét, minden kérdésre megpróbál valamilyen hazugságot kitalálni. New Yorki történészként mutatkozik be, aki kutatásai során egy-két mondat erejéig hallott már Cthulhu mítoszáról és a köré épült kultuszról. Úgy véli, egy történész kollégája hívhatta ide. De minek ez a titokzatosság?

Hamarosan megérkeznek a kaland mellékszereplői. Az első egy ütötköpött Indian motoron ül. Fején bőr védősapkát hord, esőkabátja alatt bőrdzsekit és vászonnadrágot visel. Amikor leveszi a fejtövéjét, a nyomozók egy meglepően intelligens, ámbár mindenféle érzelmet nélkülöző arcú középkorú férfival találják szembe magukat. Rezzenéstelen, hipnotikus tekintetű szem azonnal feltűnik nekik. A férfi Maurice Gautier néven mutatkozik be.

További beszélgetésre nem nagyon van idő, mert egy közeledő autó lámpáinak fényei világítják be a hasadék területét. Egy vadonatúj Ford A-modell fékez le a csapattól néhány méterre. A vezetőt árnyék takarja. Egyelőre nem száll ki a kocsiból; sikeres Megfigyelés (*Spot Hidden*) dobással megállapítható, hogy pisztolyt vesz elő. Kinyitja a kocsiját és onnan tudakolja meg, hogy kit tisztelhet a vegyes társaságban. Ha a nyomozóknál látható fegyverek vannak, akkor legelőször azt parancsolja ideges hangon, hogy tegyék le azokat. Nemsokára lecsillapodik és bemutatkozik: Dr. Timothy O'Pepper, washingtoni jogász. Elegáns fekete öltönyt és hosszú nyakkendőt visel.

Az éjszakai szél hirtelen felerősödik, a fagyos levegő megremegteti a nyomozókat. A szél átvonul a völgyön, elfojtott, nyüzgő hangot hallatva. A bokrok levelei halkán zörögnek; a nyomozók mindenhol lopakodó árnyakat vélnek megpillantani. Már éppen elhatároznák, hogy belépnek a bányába, hiszen a levél szerint ott várja őket a titokzatos levélíró, amikor a távolból közeledő kocsiját hozza a szél.

Egy rozoga furgon érkezik, melyből egy óriás, legalább két méter magas férfi, és egy idősödő, kopasz, szemüveges alak kászálódik elő. Ez utóbbi, mögötte az óriással, a nyomozókhoz siet. Bemutatkozás nélkül valamilyen szérumot követel a társaságtól (neki egy mesterséges örültséget előidéző anyagot ígért a levélben Yumara). Miután a nyomozók közlik vele, hogy fogalmuk sincs, mit akar, tisztázzák a helyzetet. A két ismeretlen bemutatkozik, Dr. George Fowler és Duncan Bullogh néven. Fowler professzor nagyon mérges, hogy teljesen feleslegesen jött el, és a nyomozókkal tart, hogy megtalálja rászedőjét. Már negyed órája elmúlt éjfél, ezért a csapat belép a bánya kapuján...

Egy Derek Sanders nevű mogorva utazó is kapott levelet és eljött a találkozóra, de ő már néhány órája megérkezett a bányába. Az eltelt idő alatt átkutatta az alapszintet, majd visszafelé indult, hogy megnézzze, megérkezett-e a levél írója. Azután fog összefutni a nyomozókkal, hogy elzáródott a bánya kijárata.

A bolyongás

Nem írható le előre pontosan, hogy mi fog történni a bányában. Igyekezzünk hajlékonyak lenni és minél tovább késleltetni Josephson lelepleződését. Jelen esetben feltétlenül tartzuk be, hogy ha a nyomozók különválnak, külön-külön meséljünk a játékosoknak.

Josephson terve a következő:

1. Mivel a bányában rengeteg ösvény van, azt javasolja, váljanak háromfelé. Ezzel a paranoid Dr. Fowler is egyetért, aki nem bízik a többiekben, így az NPC-k már el is döntötték, hogyan fognak szétválni. Dr. Fowler és Duncan Bullogh elindul a jobb oldali folyosón; a professzor ügyel rá, hogy senki se kövesse őket. Josephson úgy fogja intézni, hogy csak egy, vagy maximum két személy tartson vele (Maurice Gautier vagy Timothy O'Pepper). Ha többen tartanak vele, beveti Szküllá leheletének palackját és az átláthatatlan ködben átvágja az egyik fickó torkát, majd tetemét bevoncsolja az egyik titkos járatba. Míg a köd kitart, visszaroohan a kijárathoz, és Szküllá kiáltásával beomlasztja a mennyezetet – így már nem menekülhet el társai közül egy sem. Visszaszalad a megmaradt társához és lezárja a palackot. Ezután az életben maradt személlyel eltöprenghetnek, hová tűnt harmadik társuk, és mi volt a zaj, amit a kijárat felől hallottak. Úgy döntenek, hogy visszafordulnak a barlang szájához (ld. 2. pont). Ha csak egyvalaki tartott vele, a palack használata nélkül játszsa el ugyanezt.

2. A kijárat elzáródásával járó zaj mindenkit visszavon a barlangrendszer kiindulópontjához. Nem érzékelik meg a lefejezett kalandoron kívül Dr. Fowler és csatlósa, akik nem voltak hajlandók visszafordulni a robajra. A nyomozók természetesen sejtik, hogy nem záródhatott el a bánya véletlenül. Feszültségüket csak növeli három társuk eltűnése. Talán

itt gondolhatnak először arra, hogy a kaland folyamán esetleg tűzfegyverüket is használniuk kell. Ekkor dobasson a mesélő velük Kémiát vagy Geológiát, vagy, ha ez senkinek sincs, Tudás-dobást. A sikeret dobó játékos rájön, hogy milyen veszélyes egy szénbányában tűzfegyvert használni (ld. a bánya leírásánál a sűjtőlég jelenségét).

A csapat valószínűleg elindul, hogy megkeressék eltűnt társaikat, és egy esetleges második kijáratot találjanak. Ekkor futnak össze Derek Sandersszel, egy vadászbundát, prémes csizmát viselő, hosszú hajú, zord alakkal. Kezében kisebb ólmosbotot szorongat. Először azt fogja hinni, a többiek a levélírók, majd mikor megtudja, hogy tévedett, elhatározza, végére jár az ügynek. A kalandorok folytatják útjukat. Josephson első gyilkosságának helyszínén sikeres Megfigyelés-dobással felfedezhetik a véryomokat. A véryomokat követve rábukkannak a titkos átjáróban elrejtett, átvágott torkú testre (0/1D4 SAN).

3. Josephson újra megpróbálja szétválasztani a csapatot, azzal a jelszóval, hogy ha együtt maradnak, éhen és szomjan fognak halni, mire megtalálják a lehetséges kijáratot. Ha ez nem sikerül, ismét a ködkeltő palackhoz fordul.

4. A nyomozók feltehetőleg bejárják az alapszintet és az alsó szintet. A professzor és az óriás a felső szintet nézik át. A vele maradtakat Josephson megpróbálja elpusztítani: Kiszáritás varázslatot használ, vagy, ha többen vannak, az egyik kilazult mennyeztető helyre vezeti őket, és a Szkülla kiáltása varázslattal rájuk omlasztja a járatot. A halottakat bedobja egy aknába. Josephson tudja, hogy ha megint társak nélkül térne vissza a nyomozókhoz, magára terelné a gyanújukat, ezért Szellemkép varázslatával megalkotja hasonmásait. Legyengülve a varázspont-veszteségtől egy ideig nem fog semmi jelentőset csinálni.

5. A nyomozók csapata fáradt, szomjas, éhes és koszos. Úgy döntenek, a maguk vagy egy nem-játékos karakter javaslatára, hogy meghúzódnak valahol, és kipihenik az út fáradalmait. Kb. nyolc órát alszanak, közben felváltva őrködnek.

6. Josephson csak hat órát pihen, utána akcióba lép. Megkeresi a professzor és az óriás táborát, végez Dr. Fowllerrel (késével, esetleg a Kiszáritás vagy Szkülla kiáltása varázslattal). A hatalmas Bullogh ellen viszont még máigikus erejével sem veheti fel a harcot. Az óriás mestere nélkül irányíthatatlan szörnyeteggé válik, és mindenkinek nekírt. Josephson, maga mellett irányítva a szellemképeket, elszalad a lomha hústorony elől.

7. Josephson „csapata” és a nyomozók találkoznak. Josephson üvöltözve közli, hogy a professzor teremtménye teljesen megőrült, mindenkit megöl, aki az útjába kerül. Duncan Bullogh elvetemült gyilkos... A Josephson irányítása alatt álló szellemképek lelkesen bólogatnak majd.

A csapat bevárja az őrjögő óriást, és végeznek vele. Ezután továbbvonulnak a járatban. Josephson titokban kinyitja Szkülla leheletének palackját, amittől pillanatok alatt olyan gomolygó szürke felhő veszi körül a társaságot, hogy senki sem lát semmit. Josephson halál-ordítást hallat, majd elrohan, és a csak általa ismert titkos átjárókon át lemászik az aknához (ld. a térképet). Az egyik szellemképet „meghalasztja”, a haldokló utolsó erejével Derek Sandersre mutat. Ha a nyomozók hisznek a szellemképnek és megölik Sanderst, akkor már feltehetőleg csak ők és Szkülla ministránsa maradtak életben.

A halott szellemképet meg lehet tapintani, de semmilyen tárgy nem található nála (ld. a Szellemkép varázslat leírását). Miután a nyomozók továbbhaladtak, Josephson megszünteti ezt a hasonmást.

8. A nyomozók sokat bolyonganak, míg végül lemásznak az aknába. Itt iszonyú látvány fogadja őket: a velük tartó illúzió-hasonmás(ok) hullája fekszik előttük a földön. Az eddig a csapattal tartó hasonmás nyugodtan, szótlanul áll. Ha egy nyomozó hozzáér, körvonalai elmosódottá válnak, és az illúzió megszűnik. Ez utóbbi jelenet 1D2/1D6 SAN-pont veszteséget okoz.

9. A nyomozók mennek tovább, Josephson pedig, immár ministránsalakjába változva és a kijáratához vezető folyosó titkos átjárójában rejtőzve, egy kémlelőnyíláson át figyelve megpróbálja elpusztítani a nyomozókat: először egyikükre (ha még tud) Kiszáritást varázsol, majd, ha maradt még a ködkeltő palack kódéből, kinyitja a palackot és a kavargást kihasználva ministránsalakjában a csapatra támad. Ha elpusztítják, testéből eltávozik Szkülla ereje és csak egy vizenyős, kocsonyás nyálkával borított csontváz marad a helyén.

A szörny elpusztításáért és a mese első részének teljesítéséért a jó szerepjáték alapján 1—6 SAN-t nyerhetnek vissza a nyomozók.

A kaland folytatódik

A folytatáshoz a játékosoknak meg kell találniuk a Josephson kocsjában található hamis útlevelet, amibe egy chicagói cím van bejegyezve. Ezen a nyomon indulhatnak el. (Ha hosszabbra akarod nyújtani a kalandot, intézheted úgy, hogy a játékosoknak a többi meghívott kutatásainak

lenyomozásával kell továbbhaladnia, fokozatosan ismerve meg Szkülla mítoszáét és jutva el a kultuszhoz.)

Chicagóban nem nehéz megtalálni a megadott címet, egy közepesen forgalmas kerület bérházát. Josephson lakása kívülről elhagyatottnak tűnik. Ha betörnek, a lakásban a szokásos bútordarabokon kívül a következőket találják: egy sor különös formájú vagy mintájú faragott kultikus szobrocskát, bronz domborművet és faliszótttest, valamint az asztal rejtett, kulcsra zárt fiókjában egy üvegcseben egy adag 16-os erősségű mérget, ami lenyelve 2D10 percen belül hat, és egy szattyanbőrbe kötött kötetet. Porladó lapjain épp hogy ki lehet venni a kevert nyelvű arab-latin szöveget. A címlapon összesen két szó áll: Szkülla Énekei. Sikeres Cthulhu Mítosz-dobással a nyomozóknak eszébe juthat valami Szkülla mítoszából (ld. a *Szkülla mítosza* részt ill. a modul végén a kötet ismertetését). Josephson arab és francia nyelvű, zagya levelezéséből az is kitűnik, hogy a férj valódi neve Yumara Oleomi. Neve és levelezése alapján feltehetőleg észak-afrikai félvér.

A nyomozók a szomszédoktól megtudhatják, hogy a férfit ideköltözése (fél év) óta minden hónapban meglátogatta egy rémisztő külsejű arab férfi, akivel éjjel felé kettesben elhagyták a házat. A levelezés is tartalmaz utalásokat ezekre a találkozásokra; úgy tűnik, főleg valami bálványról, a többi *hittestvér*ről és egy készülő *nagy szertartás*ról cseréltek információkat. Állandó utalás történik bizonyos találkozókra; a legutóbbi levél január 17-ére ígéri írójának érkezését. A szövegek helyenként kevert nyelvűek, több helyen pedig teljesen értelmetlen, mantra-szerű részek szaktíják félbe őket, ezért elolvasásukhoz -20%-kal módosított francia/arab képességdobás szükséges, a nyomasztó szövegek (még ha jelentésüket nem pontosan értik is a nyomozók) 0/1D2 SAN-pont veszteséget okoznak.

17-én este valóban megérkezik a felszemű arab. Ő fogja elvezetni a nyomozókat a szertartásra – hogy miként, az a játékosok dolga. Például titokban követhetik, miután – nem találva társát – elhagyja a házat, vagy elhitethetik vele, hogy ők is szektatagok, és mivel Yumara nem ér rá, ők kísérik el; ez utóbbi esetben sikeres Mellébeszélés vagy Meggyőzés dobás szükséges. Ha semmi se válna be, még mindig ott van a vállalat lehetősége, bár ezért 1-2 SAN levonás járhat a nyomozóknak.

A szertartás

A nyomozók tehát a felszemű arab segítségével valamilyen módon eljutnak Chicago külvárosába, annak is a szélső peremébe. Egy óriási, legalább tíz éve üresen álló, lerobbant épületbe mennek be, ami valamikor szövőgyár lehetett. Az alsorsorból torz ének vérfagyasztó dallamára figyelnek fel. A lépcsőn lemenve megpillantják a vonagló sokaságot – körülbelül negyven ember teljes extázisba esve végzi az ördögi rituálét. A terem közepén egy oltár áll, melybe félig beleágyazva egy kis groteszk aranyoszobor díszel; ezt ugrálják körül a jelenlévők. A három pap (Yumara távolmaradása miatt az ő helyére egy fiatalabb pap állt be) a kilenc eszeveszetten üvöltöz, a negyven évi bezártágtól (ld. a *Szkülla megidézése* varázslat leírását) teljesen elállati-asodott, a szokatlanul erős fénytől dülöngélő középkorú férfi és nő feláldozására készül, hogy vérükben a bálványt megfürdetve egy órára kiszabadítsák a Nagy Öreget évezredes fogságából. A nyomozók feltehetőleg még a szertartás befejezése előtt közbelépnek. (Ha ezt nem teszik meg, akkor a szerencsétlenek feláldozása után, mikor a főpap befejezte a kántálást, a tömeg elcsöndesedik, majd pár perc elteltével hatalmas örvény kerekedik, ami beszippantja a papokat, és kis idő múlva a fentebb részletezett formában megjelenik a Nagy Öreg, aki azonnal észreveszi a hitetlen nyomozókat és először velük végez.)

Ha a nyomozók megzavarják a szertartást, kitör a káosz. Néhányan megpróbálnak elmenekülni a nyomozók elől; az elszabaduló áldozatok összevissza rohagnak vagy vinnyogva fetrengenek a földön. A fanatikusabb szektatagok megrohanják a nyomozókat, az első tűzzápor után azonban ők is meghátrálnak, sokuk a vészkijáraton át próbál meglőgni. Valahonnan *Szkülla kiáltását* varázsolnak. Az a nyomozó, aki nem dobja meg az Ügyességének ötszörösét 1D100-zal, az energialöket hatására elejti a fegyverét. Az elejtett fegyvert az elvetemültebb szektatagok megpróbálják felvenni. Az első néhány kör után a nyomozókon kívül csak a három pap, a kilenc áldozatnak szánt fogoly és hat-nyolc, késekkel vagy a nyomozóktól elszedett fegyverekkel felszerelkezett kultista marad a helyiségben. Ha az aranybálványt (ami egyébként Szkülla megidéző bálványa) ki tudják menekíteni a zúrzavarban, akkor ők is eltűnnek. (Ezen mesterkedve esetleg ministránsalakjukat is bevethetik). Ha a nyomozók túl sokan vannak és túlságosan el vannak halmozva fegyverekkel, akkor berakhatsz a kalandba egy ballonkabátos gengsztert, aki csak azért férközött be a kultisták közé, hogy a bálványt megszerezze. Egy ilyen fickó, aki mesterien bánik a fegyverrel, félig egy oszlop mögé rejtőzve, maga előtt egy túsul ejtett fogollyal igencsak megnehezítheti a nyomozók dolgát.

A hatalmas küzdelem után vér borít mindent. A csendet csak a foglyok nyöszörgése töri meg. A nyomozók kibonthatják az aranybálványt az oltárból, ha a főpap nem lógott meg vele. Ha azonban hozzáérnek, a bálvány porrá omlik (ld. Szkülla bálványának leírását). A nyomozók végezetül illő, ha biztonságba helyezik az áldozatnak szánt, megkínzott szerencsétleneket (pl. egy kórházban), majd, mivel beteljesítették a jóslatot, hazautazhatnak Bostonba.

A kalandért 3—12 SAN-pontot nyerhetnek vissza a karakterek.

Varázslatok

Szkülla kiáltása

Egy Szküllához mondott rövid ima, ami 2 varázspontot és 1D6 SAN-t igényel. Eredménye egy nagy erejű lökés, amit morajló hang kísér.

Szellemkép

Létrehozza egy friss holttest szellemképét. Holttestenként 3 varázspontot és 2D10 SAN-t igényel. Max. nyolc órával azutánig tartható fenn, hogy a holttest kihűlt, fenntartása óránként egy MP-t igényel. A varázslónak 2D6 percig koncentrálnia kell a halott testre, ezalatt fokozatosan felépül a szellemkép, amit aztán a varázsló irányít. Egy holttestről csak egy kép hozható létre.

A szellemképet meg lehet tapintani (illúzió), de önálló cselekvésre (pl. harc, dolgok megfogása) nem képes és árnyéka sincs. A szellemkép bármilyen messzire eltávozhat a varázslótól, de a varázsló nem lát a szellemkép szemével. Egyszerre három különböző szellemkép tartható fenn, melyek mindegyike bármikor megszüntethető.

Varázstárgyak

Szkülla leheletének palackja

Egyszerű, ódivatú „szellem-palack”. Tetejét kinyitva sűrű, természetellenes formákban kavargó füst kigyózik elő belőle, ami minden elborít húsz méteres körzetben. Háromszor alkalmazható.

Szkülla bálványa

Groteszk, formátlan alakot mutató aranybálvány. Csak ezzel lehet Szküllát megidézni. Ha hitetlen keze érinti, valami örvényféle jelenik meg, ami mintha beszippantaná a bálványt, ami porrá omlik.

Titkos könyv

Szkülla Énekei

Közepes méretű, szattyánbőrbe kötött könyv, valamikor a Kr.u. I-II. század tájáról. Tartalmazza Szkülla mítoszát és jópár imát az istenhez, valamint megidőzésének leírását. Utolsó oldalain láthatatlan betűkkel van megírva Szkülla majdani eljövételének története.

Latin és arab nyelven; 1D4/1D8 SAN; Cthulhu Mítosz +4%.

Varázslatok: Szkülla megidézése, Kiszáritás (*Shrivelling*), Szkülla kiáltása, Szellemkép, Szkülla leheletének összegyűjtése (ködkeltő palack készítése).

Statisztikák

Yumara Oleomi, alias Carl Josephson (59); örült Szkülla-pap

STR 14 CON 16 SIZ 14 INT 17 POW 22
DEX 15 APP 9 EDU 12 SAN 0 HP 15

Sebzésbónusz: +1D4

Fegyverek: tör (tám 60%, hár 45%).

Varázslatok: a *Szkülla Énekeinek* varázslatai.

Ministráns-forma: SIZ-e és STR-je 5-tel nő; karmai nőnek (65%, támadás körönként kétszer, sebzés 1D4+2), feje helyén hatalmas száj jelenik meg (55%, sebzés 1D8+2). Varázsolni ebben a formában nem tud. SAN-vesztéség 1D3/1D6 pont.

Maurice Gautier (37); pszichológus, hipnotizőr

STR 8 CON 9 SIZ 9 INT 14 POW 16
DEX 10 APP 14 EDU 17 SAN 41 HP 9

Sebzésbónusz: nincs.

Fegyverek: zsebkés (alap támadás).

Dr. Timothy O'Pepper (43); jogász

STR 9 CON 10 SIZ 10 INT 14 POW 13
DEX 11 APP 12 EDU 16 SAN 65 HP 10

Sebzésbónusz: nincs.

Fegyverek: zsebkés (alap tám), 32-es revolver (tám 25%).

Felszerelési tárgyak: 400 dollár, személyes iratok, feljegyzések egy New York-i cég adócsalási ügyeiről.

Dr. George Fowler (61); „örült professzor”

STR 10 CON 12 SIZ 13 INT 16 POW 14
DEX 10 APP 10 EDU 17 SAN 27 HP 13

Sebzésbónusz: nincs.

Duncan Bulloch (26); a professzor otromba inasa

STR 18 CON 16 SIZ 18 INT 5 POW 5
DEX 8 APP 4 EDU 5 SAN 25 HP 17

Sebzésbónusz: +1D6

Derek Sanders (48); utazó

STR 15 CON 15 SIZ 16 INT 11 POW 14
DEX 12 APP 9 EDU 12 SAN 17 HP 16

Sebzésbónusz: +1D4

Fegyverek: kés (tám 35%, hár 30%), rövid bot (tám 45%, véd 85%, sebz 1D4/pendével 3D4+méreg), botból kilőtt tör (tám 60%, sebz 1D6+méreg).

Felszerelési tárgyak: medvebőr bunda (2 pontos páncél), hátizsák; egy kb. 75 cm vastag bot, amelyből gombnyomásra borotvaéles acélpenge ugrik elő, mely 8-as erősségű méreggel van bekenve (5 kör alatt hat), a másik végből szintén gombnyomásra kisebb tör löhető ki (alaptáv 5 méter).

Félszemű arab és a többi kultista

STR 10 CON 10 SIZ 11 INT 8 POW 9
DEX 11 APP 8 EDU 5 SAN 0 HP 11

Sebzésbónusz: nincs.

Fegyverek: tör (tám 45%, véd 30%).

Szkülla papjai

STR 8 CON 10 SIZ 10 INT 12 POW 14
DEX 10 APP 9 EDU 11 SAN 0 HP 10

Sebzésbónusz: nincs.

Fegyverek: tör (tám 50%, véd 35%).

Mindannyian képesek ministráns-alak felvételére.

Nagy Szkülla (Nagy Öreg)

STR 120 CON 102 SIZ 36
INT 32 POW 36 DEX 10 HP 69 Mozgás 18

Sebzésbónusz: +9D6

Fegyverek: a beszippantott papok számától függően állkapcsok, mindegyik: tám 90%, sebz 2D6+sb (sebzésbónusz).

Páncél: 14 pontos hájrég.

Varázslatok: valamennyi Hívás és Kapcsolat varázslat, Kapunyítás, Hideg Ūr Itala, Vúr Jel, Száritás, Illúzió és a hozzá kapcsolódó varázslatok.

SAN-vesztéség: 1D8/2D10.

Ha Szküllát nulla életpontra sebzik, visszatér börtönébe, de a felszívott papokat és áldozatokat is nyomtalanul magával rántja.

A bánya

Az öreg szénbányát próbáljuk a lehető legrémisztóbbnek, leghátborzongatóbbnak leírni. Keltsünk a játékosokban klausztrófiát. Éreztesük velük, hogy a dúcolásra használt gömbfák, melyek a mennyezetet tartják, már nagyon régiak és korhadtak. Néha hallani véljenek olyan morajló hangokat, melyeket nem tudnak semmihez se kapcsolni, ami emberi. Az egyhangú barlangtermekben, járatokban mindig találjanak valami kis apróságot, hogy érezhessék, nem hiába járták be a bánya adott részét. Ilyen dolog lehet például egy rozsdás bányászsisak, egy köteg régi dinamitrudd, leszakadt mennyezeti bányalámpák, csillék, használhatatlan bányafelvonó stb.

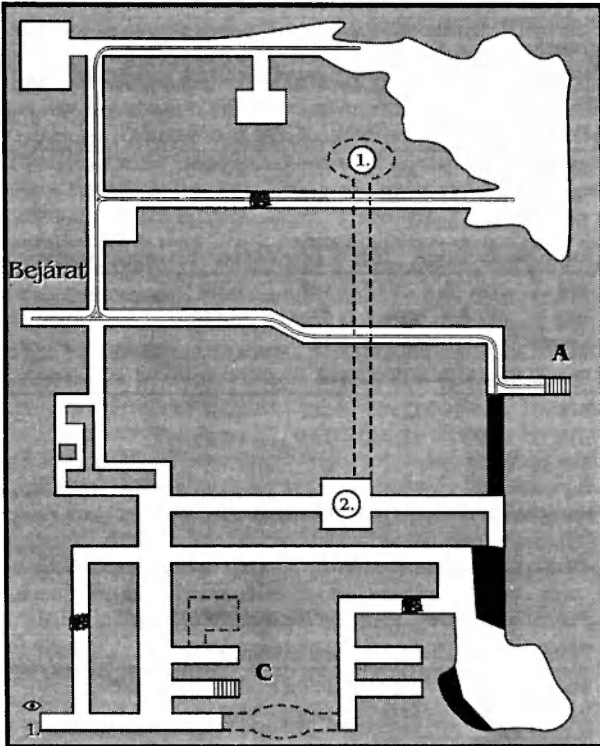
A bánya néhány folyosóján vagy termében előfordulhatnak az alábbi jelenségek:

– **Bányarengés:** a kőzetnek a fedő (a szén fölötti) réteg leszakadása miatt keletkező nagy erejű mozgása.

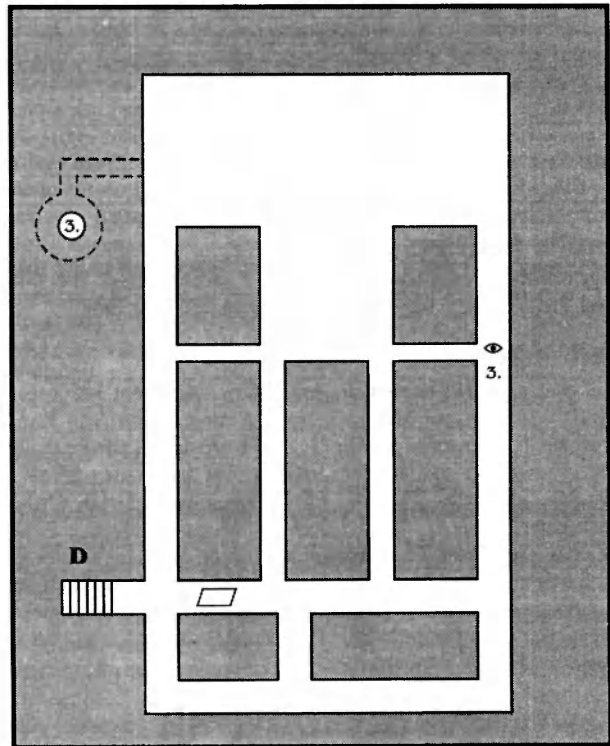
– **Sújtólég:** szénbányákban gyakran előfordul, hogy a levegő a metángázal könnyen robbanó keveréket hoz létre. Ezt nem lehet látni, és a szagát sem lehet érezni. Robbanás következhet be már a tűzfegyverek alkalmazásakor is. Tűzfegyverek használatakor kétszer kell Mázlit dobni: először, hogy van-e a területen metángáz, másodsor, hogy bekövetkezik-e a robbanás, mely 2D6 ÉP-t sebez mindenkt.

Dörnyei Kálmán és Kodaj Dániel

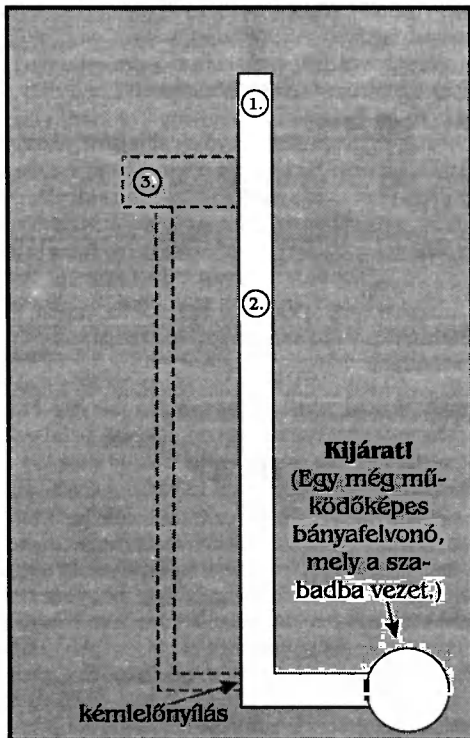
Alapszint



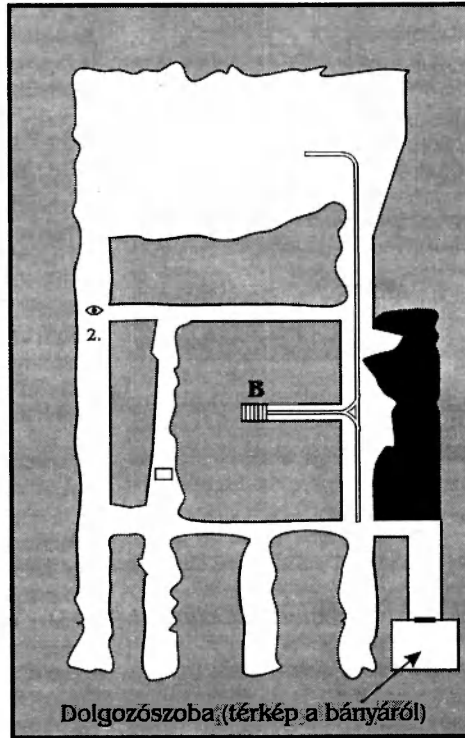
Felső szint



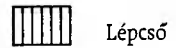
Aknák



Alsó szint



JELMAGYARAZAT:



Lépcső

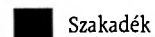
A – alapszintről az alsó szintre
B – alsó szintről az alapszintre

C – alapszintről a felső szintre
D – felső szintről az alapszintre



Instabil mennyezet

○ Aknák rozsdás, működésképtelen bányafelvonókkal



Szakadék

--- Titkos átjáró

==== Csillevégányok

□ Veremcsapdák:

ezeken a helyeken a föld könnyedén beszakadhat. Aki beleesik, 3D6 életpontot sebződik. Ugrás sikeres megdobásával a sebzés 1D6-ra csökkenthető. Josephson az ilyen veszélyes helyek elé és mögé okkult okkult jeleket festett fel. Ennek egyik oka az volt, nehogy saját maga essen bele figyelmetlenségében a verembe, egy másik pedig a kíváncsiság, hogy vajon felismerik-e a nyomozók az okkultista jeleket.

👁 Falra festett szövegek: Josephson költötte ezeket, hogy minél nagyobb félelmet keltsen a nyomozókban, mielőtt megölné őket.

1. Hosszú, hosszú, hosszú éjszakán a sötétben Csak egy maroknyi csapat, ki ellenáll Holt bányában bolyonganak kimerülten Ruhájuk fekete por és éji harmat Halottak véréből nedves a föld

2. Ó, börtönödben váró nagy Vén Legyőzöd mind a hitlent Sárban toporgó apró csótányok Kutatják mind a kietlent De lehullanak majd Eléd

3. Hanyatt-homlok rohanva csúsztok a porban Gyóntok a tudásért mit ellopni vágytatok Egyre mentek csak megtörve s úttalanul Árnyak elől futni hasztalan akartok

Az Armageddon – 2092 Mars születése

A szerkesztőségben üldögélve vetődött fel a gondolat, mi lenne, ha mellédöntős szerepjáték-bemutató helyett tényeket olvashatnánk a magazinban. Egészen pontosan, az ötlet ez volt: azt írd le, honnan loptad össze az Armageddon! Hát jó, elkezdem, párat felsorolok a számtalan (©) forrásból, bemutatva egyben az Armageddon születését.

A tulajdonképpen eléggé szokványos alapötlet közel egy évvel ezelőtt született meg: adott egy elszigetelt, rémült embercsoport a Marson, akik mindeddig abban a biztos tudatban éltek, hogy korlátlan hatalmuk van, de most tehetetlenek a feltartóztathatatlanul közeledő, ellenséges űrfloattával szemben. Ahogy múlt az idő, az embercsoport szép lassan néhány millió főre dagadt, mert úgy gondoltam, érdemes nagyobb tételt játszani a játékot. Ha sokan vannak, sokkal kevesebben ismerik egymást, több az ismeretlen arc – lehetnek tehát beépített ügynökök is.

Mindig is nagyon foglalkoztatott az emberiség jövője, és eddigi tapasztalataim alapján nem tartom teljesen elképzelhetetlennek, hogy az Armageddonban vázolt jövő vár unokáinkra. A bizalmatlanság, a kapzsiság, az ostobaság öröktől fogva az ember sajátja volt, miért változna meg hát az elkövetkező száz évben?

Már korábban is olvastam kiberpunk könyveket, láttam ilyen témájú filmeket, ezért nem tartott sokáig eldöntennem, én is a multinacionális társaságok uralmát látom a legvalószínűbbnek. A kiberpunk-világ nem létezhet krómok (így hívom az összes kibernetikus beépítést) nélkül, nem volt tehát kérdéses, hogy a 2090-es évek Marsán is léteznie kell efféle szerkentyűknek. A probléma csak az volt, hogyan vegyem rá a játékosokat arra, ne műtessék szét karaktereiket, hogy azok kiborgként „emberfelettivé” váljanak. Szánalmas próbálkozásnak tűnik most a kiberuccok tervezett magas ára, hiszen melyik kalandozónak nincs pénze? A választ az R. Talsorian Games *Cyberpunkja* adta meg. Igaz, én máshogyan magyarázom a kiberszichózis kialakulását, de az eredmény ugyanaz – jobban mondvá, hasonló. Az Armageddonban fokozatosan történik az emberi természet elvesztése, elhalványulása, nem pedig „egy csapásra”. Mivel az októberi számban megjelent Pondsmithe-interjúból is kiderül, másnak is tetszett az ötlet, így már nem tartottam magam akkora tolvajnak. „Csak a legjobbaktól lopok” – írja Mike Pondsmithe az egyik Cyberpunk kiegészítőben.

Sosem tetszett viszont a Hálózat, az összekapcsolt számítógépek világa. Korábban is játszottam már Shadowrun – *decker*, azaz dekás voltam –, és elszomorodva láttam, amíg én egyedül bolyongok a Matrikban, addig barátaim, akik szamurájokat, sámánokat, meg más efféleket játszottak, unalmukban kiestek a mese hangulatából. Beláttam azonban, hogy mivel már napjainkban is lé-

teznek globális számítógép-hálózat, a közeljövőben szükségképpen fejlődni fog, talán nem is lesz túl különböző a William Gibson által megálmodott mátrixtól. Elfogadható magyarázatot kellett tehát találnom arra, miért nem használják a Hálózatot az Armageddon Marsán. Az emberek ugyebár nem szívesen mennek vadállatok közé, főleg olyanok közé nem, amik ellen szinte lehetetlen védekezni. Nem kellett tehát mást tennem, mint telerakni a Hálózatot szuperintelligens programokkal, amik a deckerekre vadásznak, hogy megbénítsák a hírek keringését.

A legtöbb sci-fi (és *cy-fi*, *cyber-fiction*) játékban van pszionika, de sajnos ez leginkább csak pszionikának nevezett mágia. Az Armageddonban első pillantásra talán gyengének, haszontalannak tűnik, de a tapasztalatok azt mutatják, nem az. Csak olyan pszi-képességek vannak, amik szerintem pszi-képességnek minősülnek, és nem varázslatnak. Nincs tehát csettintésre teleporthálás, távirányítású bélkifordítás, sem pedig tekintettel elérhető öngyulladás vagy fagyasztás, van viszont gondolat- és érzelemátvitel, érzékélesítés stb.

Az Armageddon sötét jövőjének világa erőszkos hely, nyilvánvaló, hogy szerepet kell adni a fegyvereknek is (hülyén is nézne ki egy ilyen stílusú szerepjáték harc nélkül). Sosem tetszett azonban, hogy a játékosok csúcstechnológiájú fegyverekkel lövik cafatokra a megatársaságok kommandóit, aztán mint akik jól végezték dolgukat, szépen hazamennek. Hogyan tudja valaki sokáig eltitkolni, hogy efféle fegyver(ek) van(nak) a birtokában? Sehogy! Miért ne próbálkozná meg egy hasonzó lélek (értsd: kalandozó) azzal, hogy elvegye tőlük? Elgondolkodtam, vajon miért is hordanak fegyvert az emberek? Nyilván azért, mert használni akarják, vagy le akarnak igazni valakit, akár úgy is, hogy csak fenyegetik a fegyverrel. A nagyméretű, erős fegyverek – mint amilyenek a puskák és a géppisztolyok – láttán a bandák, melyek minden kiberpunk-világban uralkodnak az utcákat, jogosan tekintik a fegyverest behatolóknak, trónkövetelőnek. A lesipuskások ellen pedig aligha van védelem. Az Armageddonban a játékosok egyáltalán nem mozgó, páncélozott lőszerraktárak, hacsak nem akarnak rendkívül rövid ideig játszani.

Ideje lassan szót ejteni a játékrendszeréről is. Nagyon idegesített, hogy sok játékban inkább a szerencsén múlik a siker, semmint a karakter vagy a játékos képességein. Igyekeztem olyan alaprendszert választani, ami nagyon lecsökkenti a szerencse befolyását. Jónak tartom, ha minden cselekedetre ugyanaz a metódus alkalmazható: az ismeret (máshol képzettség, szakértelem), a használt tulajdonság és a módosítók összegéhez 2D6-ot kell hozzáadni. Ha az így kapott érték eléri a helyzet bonyolultságából adódó célszámot, a cselekedet sikeres volt. (A két kocka használata

biztosítja a képességek jelentőségének megerősödését, mert így sokkal kisebb szerepe van a véletlennek, hiszen 2D6 várható értéke 7 körül van.)

Első pillantásra talán soknak tűnhet a tizenöt tulajdonság, de valójában csak öt csoport van, és mindegyik alá három altulajdonság tartozik. Ez az ötlet a *Wizards of the Coast „Envoy”* általános szerepjáték-szabványát alapul véve született, bár ezen is csavartam egyet, hogy használhatóbbá váljon. Az öt csoport és a tizenöt tulajdonság a következők: Test (Erő, Állóképesség, Alkat), Ügyesség (Fürgesség, Koordináció, Reflex), Elme (Logika, Észlelés, Emlékezés), Karizma (Megjelenés, Modor, Beszédkészség), Lélek (Aura, Akaraterő, Ösztön). A tervezés első fázisában még minden tulajdonságot egy pozitív értékkel jellemeztem, de aztán rájöttem, hogy szükségtelen felírni a tulajdonságok értékét, ha csak a módosítóikat használom. Elég tehát csak ezeket felírni, mint ahogy azt a *White Wolf Ars Magica*-jában, vagy a *Wizards of the Coast Talislanta*-jában teszik.

Hogy a lehető legkevesebbre csökkentsem az unalmas kockadobásokat, egy – tudtommal – eddig sehol sem látott módon használom a két kockát. Ugyanaz a kockadobás használható fel a találat sikerének és az okozott sebzés nagyságának meghatározására is.

Az életerő és a sérülések megoldására – úgy érzem – használható módszert sikerült készítenem, de erről most hely hiányában nem írok. Előre is annyit, hogy egyszerre lehet nyilvántartani a komoly sérüléseket és a fáradságot, úgy, hogy a játékos soha nem mondhatja, nem számít, van még életerőponton! A harc rövid és gyakran végzetes, akárcsak a valódi életben, még páncélok viselésével is. Még egy pisztollyal (vagy akár puszta kézzel) is van esély egyetlen támadással halálos seb okozására.

Végül szeretném itt is megköszönni a *Bíborhold* magazin stábjára nyújtotta segítséget: a rengeteg ötletet, javítást, kritikát, és azt, hogy elképzeléseimet tudományos szempontból is (nem vicc) ellenőrizve, végiggondolva, elfogulatlanul mondtak véleményét. Nélkülük egészen biztos, hogy soha nem jött volna létre ez a szerepjáték.

Szigeti Sándor

(Előre is szeretném elkerülni minden olyasfajta félreértést, ami korábban már a MERP kiadásakor is felmerült, ezért itt is hangsúlyozzuk: az Armageddon – 2092 Mars szerepjáték nem a Bíborhold magazin házi szerepjátéka! Mind kiadása, mind fejlesztése az újságtól teljesen függetlenül történt és történik, és ha foglalkozunk vele, az nem bármiféle pénzügyi érdekeltségéből ered, hanem mert úgy gondoljuk, hogy – mint magyar fejlesztésű RPG és mint a helyét a külföldi rendszerek mellett is biztosan megálló játék – megérdemli a figyelmet. – a szerk.)

Setét Patkány Naplója



Bevezető

Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Bátorhold rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Türelők Földje. Ez Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300 000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dúl, mindent felelgető 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 Játékmeister felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-8 oldalas, lézernyomatával készített levél formájában. Ez leírja, hogy mi történt a parancsok hatására, plusz küldünk egy részletes karakterlapot és egy térképet. Mivel a játék több mint ezer játékos befogadására van felkészítve, el lehet képzelni, hogy milyen óriási felfedezésre váró terület, hány száz szörny, tárgy, varázslat és küldetés vár a játékosokra. Ebben a játékban nemcsak a számítógép, hanem más, ravasz játékosok által irányított karakterekkel is sűrűn össze fogsz futni! Szövetségek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatba lehet lépni a másik játékosal vagy akár meg is lehet lopni. Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:

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

A TF a Beholder Bt. nevével fémjelzett két és fél éve sikeresen működő játék, amelynek minőségére, megbízhatóságára a garancia a játékosok folyamatosan növekedő száma.

783. nap

Úgy tűnik, nagy ára van a népszerűségnek. Hat nappal az olimpia után (az egész időt fenséges bíbor erővem nézegetésével töltöttem és megpróbáltam pár dicsőhimnuszt írni magamról), valaki megökött, miközben tüzet próbáltam gyújtani. Hátrafordultam.

– Mi van öcsi, kötözködni akarsz? – kérdezte egy elf egy spagulár hátáról tekintve le rám.

– Dehogyan feleltem után, éreztem, hogy ebből nem süli ki semmi jó.

– Láttam, hogy hosszú orrot mutattál a spaguláromnak! – üvöltötte magából kikelve a fűevő.

– Nem – feleltem. – Éppen csak tüzet akartam gyújtani.

– Szóval fel akartad gyújtani a spaguláromat! Ezért meglakolsz, féreg! – vonította teljesen eltorzult arccal. Ekkor pillantottam meg a kis jelvényt a ruháján, a Lélektisztító Irgalmas Nővérek közé tartozott. Nem véletlenül hívják őket Lélektisztító Irdatlan Kővérekknek, ez például se lélektisztító, se irgalmas, se nővér nem volt. Az utóbbi biztosan nem. Ez a szedett-vedett banda arról híres, hogy akibe csak tudnak, belekötnek. Visszataszító társaság, a legnevetésesebb az, hogy jóknak nevezik magukat. Nem vagyok egy filozófus, inkább a praktikus dolgok érdekelnek, de ezeknek szerintem semmi köze nincs a jószághoz. Az egyetlen az életben, akiről azt mondhatnám, hogy jó volt, talán Gurmó bácsikám volt. O tanított a lopás első fogásaira, és amikor próbaképp kölcsönvettem a hátvakaróját, szívrohambot kapott, mielőtt még utolért volna. Ez igazán jó cselekedet volt a részéről, mert egy velőtrázó veréstől menekültem meg. Mindenki más, akit ismertem és jónak mondta magát, valójában csak érdekből cselekedett.



Természetesen amikor az elf habzó szájjal nekem rontott, nem volt időm efféleken gondolkodnom. Mormolt néhány szót, intett egyet a kezével és hatalmas lángsugár csapott felém. Iszonyatos érzés volt, mintha a lelkemet égette volna a tűz. A koponya szimbólumom teljesen átzizzott, megperzselte a mellemem a szórt. Természetesen az egyes számú árnymanó taktikához folyamodtam, ami mindig beválik: a lehető legmesszebbre szaladtam. Még akkor is hallottam a szitkozódását, amikor már árkon-bokron túl jártam. A nagy rohanásban elfelejtettem a zsákomat magammal hozni. Éppen zokogni kezdtem nehézsorsom miatt, amikor egy meleg orr bökött meg. Fifi volt az, szájában a holmimmal. Annyira megörültem neki, hogy elhalasztottam a rendes napi verést, pedig csak egy savanyú varangyot hozott a reggelihez aznap.

Másnap reggel mentális hívásra ébredtem. Egy Darkseid nevű figura, aki a mesterek bajnoka volt az olimpián, próbálta elkuncsorogni az erőöveget. Persze mondtam neki, hogy semmi esélye sincs, hogy megszeresse. Amikor viszont megemlítette, hogy mit adna cserébe, megingott az eltökéltségem. Egy valódi roxati zárfaolt ajánlott fel. Az árnymanók között Roxat neve legendának számít. Gyakran mondogatják a pajkos manoncnak: „Nem Roxatban vagy fiacskám!”. Roxat a hely, ahol a tolvajok uralkodnak, minden úgy van, ahogy ők akarják, még a mágusok is olyan tárgyakat gyártanak, amik nekik kellene. A zárfaolt pont ilyen dolog. Bámulatos képességgel nyitja a zárat és soha nem török el. Darkseidnek nincs szüksége rá, azt mondja, neki mindenféle kulcsból van három. Persze erősen tompítottam kitörő örömet, nehogy feljebb vigye az árat. Gyorsan megegyeztünk, hogy Wargpin helytartói hivatala előtt a kerítés egyik laza köve mögé rejtjük el egymásnak a dolgokat. Valódi roxati tárgy lesz a kezemben! Ez több, mint amiről bármilyen árnymanó valaha is álmodhat.

Fokozott energiával indultam tovább a város felé. Ahogy kiértem a bozótostól, gigantikus építkezést láttam meg a távoli dombokon. A kis halom tetején varka-udvar hordák jártak fel s alá. Hatalmas köveket cipeltek a tetőre, ahol irtózatos gépezetek emelték fel őket a monstrum tetejére. Az épület, bár még érezhetően messze volt a befejezéstől, hatalmasnak tűnt. Miközben tátott szájjal ámultam egy ferdeszemű, lila-fehér mintás hajú, rücskös kék bőru varkaudar lépett mellém. Szakállában tetvek és kisebb rágcsálók hada nyüzsgött. Felismertem a jelvényt, Toborzáságtól Vlagyimir közös tudatához tartozott.

– Üdv halandó! Nevem Varka Atka. Látom, érdekel mi történik itt – mondta.

– Ja, mi a kő lesz ez? – kérdeztem.

– Egy zan indukátor! Kíváncsi vagy, mire kell nekünk a zan indukátor?

– Ja.

– Elmondom neked: ezzel használja majd fel a nagy Vlagyimir a zan erejét, hogy porrá égesse a neki nem tetszőket. Így majd csak azok maradnak meg a világban, akik az ő oldalán állnak és azok majd nagy boldogságban élhetnek.

– Ja.

– Mondd csak, kis árnymanó, ugye te is pártolod nagy vezérünk ügyét!

– Ja.

– Akkor tűnés segíteni építkezni, de azonnal!!!

– Ööö... meg kell etetnem a piromenyétemet – hebegtem és újfent az egyes számú árnymanó taktikához folyamodtam. Még hallottam magam mögött Varka Atka szavait:

– Fuss csak, majd ha felperzseljük az egész vidéket, úgyse lesz hova futnod...

Útban a város felé megmérkőztem egy trappoló dinymákkal. Kilehelte a lelkét az ocsmány pára. Hasonlóan járt egy gyilkos tetű is. Milyen jó, hogy efféle szörnyetek nem lehetnek tagjai az Irgalmatlan Nővérek társaságának, nem díjaznám, ha minden gyilkos tetű tisztítóúzzal kezdené a harcot. A városba érve nagyon vissza kellett fognom magam, hogy ne emeljek el senkitől semmit, de nem szeretném, ha még egyszer elkapnának. Örömmel tapasztalom, hogy a helytartói hivatal próbálkozásai a rend helyreállítására teljesen eredménytelenek. Az alatt a rövid idő alatt, amíg elsétáltam a boltig, egy útonálló és egy orgyilkos is megtámadott. Persze nem volt nagy kihívás egyik sem. Éppen az útonálló véret törölgettem le a bunkómról, amikor valaki megszóllított:

– Hé, nem te vagy Setét Patkány az árnymanók vezére?

Szélesen elmosolyodtam:

– Teljes életnagyságban – feleltem. A kis köpcös gnóm kinyújtotta a kezét és lángok csaptak felém. Egyes taktika. Futtomban még láttam, hogy ő is a Nővérek közé tartozó fivér. A helytartói hivatal sarkában pihentem meg.

Miután bekengettem az égési sebeket, gyorsan beraktam a megbeszélte helyre az övet. Mivel volt még egy kis idő, elkocogtam a varázslómesterhez. Elmesélte, hogy miket tudna megtanítani nekem, a legérdekesebb a hhaar burka nevű varázslat volt. Ha igaz, amit mondott, ezután még sokkal nehezebb lesz megütni engem. Ideje lenne lassan valami komoly dolgot csinálnom, ott van az a tatutelep a közelben, meg a kastplomnak is kellene pár tatubőr. Kifújom itt magam, aztán elindulok.

792. nap

Mi van itt? Nővér-gyűlés? Amíg a varázsló tornya mellett táborozgattam, kettővel is találkoztam. Az első megint jól megpörkölt, de a másoddal, Flaviusszal szemben a kettes számú árnymanó taktikát választottam. Jól elbújtam. Rejtekhelyemről kikukucsukálva láttam, hogy egy harmadik is érkezik. A másik kettő meghajlással üdvözölte és Kedves Vezetőnek szólította. Egy darabig beszélgetett velük valami templom építéséről, aztán a kerítéshez sompolygott, kivette az övet és egy másik tárgyat rakott a helyére. Szörnyű gyanú ébredt bennem, gyorsan felhívtam mentálisan Esztit és megkérdeztem, mit tud Darkseidről. Mondta, hogy ő az Irgalmas Nővérek főnöke, a leírás teljesen ráillett a figurára. Micsoda szemforgató banda ez! Pusztítjuk a gonoszt, de ha úgy áll érdekünkben, azért üzletelünk vele? Megvetjük az árnymanókat, de azért lekuncsorogjuk az erővükét? Hol vannak itt az elvek? Én legalább bevallom, hogy teljesen elvtelen vagyok. Ok viszont nyomják a süket dumát és közben ugyanolyan elvtelenek, mint bárki más. Mi, árnymanók legalább tudhatjuk, hogy nem bízhatunk meg senkiben, a többiek csak sejtethetik. Amint elkotródott a Raia-követő horda, odaosontam a kerítéshez és felkaptam a zárfalót. Csodálatos darab. Gyorsan a nyakamba akasztottam egy bőrszíjra, nehogy el tudják lopni tőlem. Nagy szerencse, hogy a legjobb tolvajok az árnymanó szövetségben vannak és eskünk értelmében nem lopunk egymástól. Pedig biztos, hogy ők is nagyon szeretnék ilyen...

Mielőtt még elhagytam volna a várost, hogy rendet tegyek a tatukeltetőben, beugrottam a varázslóhoz és megtanultam tőle a hhaar burkát. Remélem lesz alkalmam kipróbálni! Ebben a városban rosszabb a közbiztonság, mint Qvillben. A városszéli nyomortanyákon sötét gnómok garázdálkodnak és még a helytartói hivatal elől sem győzik eltakarítani az orgyilkosok áldozatait. Sajnos én is csak gondot okoztam a hullaszállítóknak, két gnómot is otthagytam az utcán. Ha Qvill a káros városa, akkor Wargpin a hullaszag.

Persze a békés vidék sem volt igazán békés, most például egy kaffogó hebrencs próbálta meg leszedni rólam a gatyát. A keltetőteleptől nem messze találtam egy tatufészket. Nem teketóriáztam sokat, gyorsan agyonvágтам a legkövetőbbet. Többet sajnos nem tudtam, mert elfutottak. Lenyűztem a bőrét. Eszembe



jutott, mekkora dolog volt még annak idején, amikor az első tatumat lenyomtam. Milyen boldog voltam, hogy nem végzett velem, és hogy örültem a bőrének. Akkoriban a bunkósbot még hipertárgynak számított. A göcsörtös bunkó mellett az még gyűjtősnak sem nevezhető.

A telep bejárata előtt táboroztam le, nem tudom, mi lehet bent; jobb lesz kipihenten bemenni. Elalvás előtt azon gondolkodtam, hogyan állok majd bosszút az Irgalmas Nővéreken. Túl egyszerű lenne, ha csak világgá kürtölném, hogy a főnök tolvajokkal üzletel (tehát orgazda), bár akkor talán akinek van esze, nem akar majd belépni hozzánk. A pusztá erőszak sajnos nem jöhet szóba, de talán valahogy össze lehetne ugrasztani őket egy másik jó jellemű bandával. Esetleg feltűzelhetnénk ellenük a Vasalt Bunkókat, ott elég sok haverom van. Természetesen a legjobb az egyenes út, vagyis ha lelopom róluk a gatyájukat is. Meg kéne tudni, merrefelé gyülekeznek, szólni a Banda összes tagjának és meglátogatni őket. De vajon ki tudja, hogy hol építik azt a templomot?

S.P.

SHADOWRUN

Ahol az ember összeforr a gépekkel és a mágiával

Az emberi test összeolvadása a modern technikával már a 20. század végén megkezdődött. Azután bekövetkezett az Ébredés: a gétek, melyek öt évezreden át tartották fogva a természetfeletti energiákat, áttörtek, és a mágia visszatért a földre. Sokan elvesztették emberi mivoltukat, és a korábban csak fantasztikus történetekből ismert tündékké, trollokká, orkokká változtak.

Megjelent magyarul az első Shadowrun regény, a Sose Kezdi Sárkánnyal. A könyvet mindenkinek ajánljuk, aki rajongója a sci-fi, a fantasy és/vagy a kiberpunk történeteknek. A regényben megelevenedik a Shadowrun Szerepjátékból megismert 21. század világa, árnyvadásaival, mamutvállalataival, mágikus lényekkel. Samuel Verner a cégalkalmazottak biztonságos, kiszámított életéből egyik pillanatról a másikra a seattle-i árnyvilág farkastörvények uralta vadonjába kerül. Ha életben akar maradni, csak egyetlen lehetősége van: maga is árnyvadásszá válik. Miközben eltűnt húga után nyomoz, akaratlanul is egy olyan hatalmas játszma bábfigurájává válik, ahonnan csak a legtapasztaltabb, legrámenősebb barátok segítségével menekülhet meg.

A második Shadowrun regény november végén, a harmadik decemberben jelenik meg.



FANTASY ÉS SZEREJÁTÉK SZAKÜZLET

A Magyarországon megjelent fantasy könyvek legszélesebb választéka

Több mint 50 féle lapozgatós könyv

Éj, Hajnal, Káosz, Conan könyvek

Dragonlance, Ravenloft, Forgotten Realms sorozat

Tolkien művei magyarul és angolul

Közel 400 féle angol nyelvű regény

AD&D minden létező kiegészítőjével

Shadowrun, Call of Cthulhu, Cyberpunk, Elric!, Amber, GURPS, Rolemaster, Warhammer stb.

Társasjátékok (magyar, angol, német nyelven), dobókockák, poszterek, matricák!

M.A.G.U.S., Középfölde, Star Wars, Harc és Varázslat

ÚJDONSÁGOK: Star Trek és Lovecraft regények (550.-),

Middle-Earth Atlas (2210.-), Complete Guide to M.E.

(1190.-), Journeys of Frodo (térképek, 1360.-),

Star Wars Universe Guide (1540.-)

EZT LÁTNI KELL!

Cím: BUDAPEST

1036 LAJOS U. 40

T: 250-4157

Nyitva:

H-P: 10-18

Szo: 10-14

AZ ÉJFÉLI VONATTAL

Az alábbi novella olvasásához ajánlom a következő zenéket: Angelo Badalamenti – Twin Peaks, Mozart – Requiem, vagy Ennio Morricone – Wolf soundtrack

„– A világ el fog pusztulni! – habzott a szája.

Senki nem figyelt oda az ordítására. Vadul lökdösték, a kényszerzubbony csak recsegett. A napszemüveges, hátranyalt hajú doki pár szót váltott a másik kettővel, majd betessékelték a mentőautóba. *Mind meghaltok ti is, hát nem fogjátok fel?! Látom a jövőt! A holtak feltámadnak, a hold elolvad, és szárnyak sötét suhogása hallatszik majd az égből! Pokoltűz végez mindenkivel!* A kocsii belseje steril volt, de ő látta a mocskot. A mindent belepó iszonyatot, a hangyákat, a sötét foltokat, a bikafejet az ülés alatt. *Ne bámulj már! Szörnyeteg.* Az orvosok hozzá beszélnek. Nem látják a halált, aki mellette ül az ülésen? *KI VAGY TE?*

– Jó fiú legyél ám!

– Oké, indulhatunk!

A kocsi ajtaja agresszíven csapódott. Hideg fém alkatrészek kattantak helyükre pillanatok alatt, de ha jobban odafigyelt, percekre lelassult a folyamat, és pontosan érezte a biztos mechanika könnyörtelenségét. Magára maradt. A rácson keresztül látta az ápolókat, a kocsi beindult. Ezzel valami változás történt az agyában. Süppedés. Az elme fordul. *Hova megyünk? Hol a szaxofonom?!*

Porszag. Hűvös. Ez már régen történt. Az idő relatív. A *jövendőelő* most elment. Holnap jön megint, azt mondta. Itt Lonami Valdos. A tej vérré vált. Ez a bábu eljön, és társam lesz. Okos, ügyes társam. Mint a hangszer – gyönyörűen énekel, ha én úgy akarom. Farkasüvöltés. *Átkozott teremtmények!*

Dave meditálva figyelte a felette lógó gömblampion spirális vázát. Ahogy ott feküdt alatta az ágyon, a mintázat szinte önálló életet élt, forgott, csavargott – szédítően. A szoba berendezése igen szegényesnek volt mondható – ez általában igaz az ilyen kis szállodaszobákra. Az óriási lampion halvány fénye az ágy mellett egy kis asztalkát világított meg, amin egy üres kukoricakonzerv, egy olvasólámpa és egy aranyszínű angyalszobrocska állt. Az ágy mellett egy pár levetett cipő hevert, és a vécéajtó előtti kis területet már teljesen beborította a sötétség.

Dave Neally, a Szövetségi Nyomozóiroda speciális ügynöke lassan megmozdította a tagjait, és felült. Tudta, hogy nincs egyedül a kis szobában. Régóta hallotta már a légyümmögést a vécéajtó előtti padló rész felől, s habár azt jótékony sötétség borította, a szagból következtetve azzal is tisztában volt, hogy mi van ott. Lassan fölemelte ágya alól a telefont és tárcsázott.

– Halló, jó estét kívánok, itt Dave Neally a 101-esből. Most elmegyek. A padlónom találtam egy hányást, legyenek szívesek eltakarítani, mire megjövök.

– Mit talált?

– Egy rókázást hölgyem, egy rakás turhát.

– Szörnyen sajnálom uram...

– Köszönöm – azzal lerakta a kagylót. Feltápáskodott az ágyról, és betámolygott a vécébe. Odabent egy kis zuhanyzót talált, kínosan tisztára súrolva. Csak úgy virított a fehérségtől az egész; ócska szállodai szappan szaga itatta át a kis helységet. A zuhanyzó sarkában két-három svábbogár feküdt mozdulatlanul, Dave úgy döntött, hogy nem zavarja meg őket. Megmosta az arcát, és a tükörbe bámult.

A pasas már egy hete itt van Rover Millsben, de azóta semmi jelét sem mutatott itt-tartózkodásának. Már olyasmit, ami arra utalt volna, hogy a szökött pszichopata egyben gyilkos is. Neally viszont mérget vett volna rá, hogy pár napon belül zsákmánya ölni fog. Amikor elutazása előtt a főnökével egy utolsó egyeztetés erejéig összefutott, a főnök kezében a Kék Rózsa akta volt. Ezeket az ügyeket specializált ügynököknek adják, de Dave már a nyomozás első napja óta ott látta az aktát az asztalon. Mik lehetnek azok az iratok? Mindenkit végigkérdezett, akit lehetett. Mr. Lonami múlt hét pénteken érkezett az éjfél vonattal. Megérkezése után elfogyasztott egy pohár szódavizet a pályaudvaron, majd – mivel pénze nem volt – valószerűleg a régi lerobbant katonai kórházba távozott, ahol azóta is tartózkodik. A városlakók nem szeretik azt a környéket, inkább csak a csövesek és kísértetek tanyája. A kórházat már jó tíz éve nem használják, amióta a kormány megvonta a támogatást az állam eme területeiről – azóta az épület az enyészeté, pedig annak idején még egy agyműtéthez is megvolt ott a felszerelés. Mr. Lonami feltehetően kétszer is látták azóta, az első kedden éjfél és egy között a főutcán *táncolt*, másnap pedig a hentes kutyájával látták. A kutya

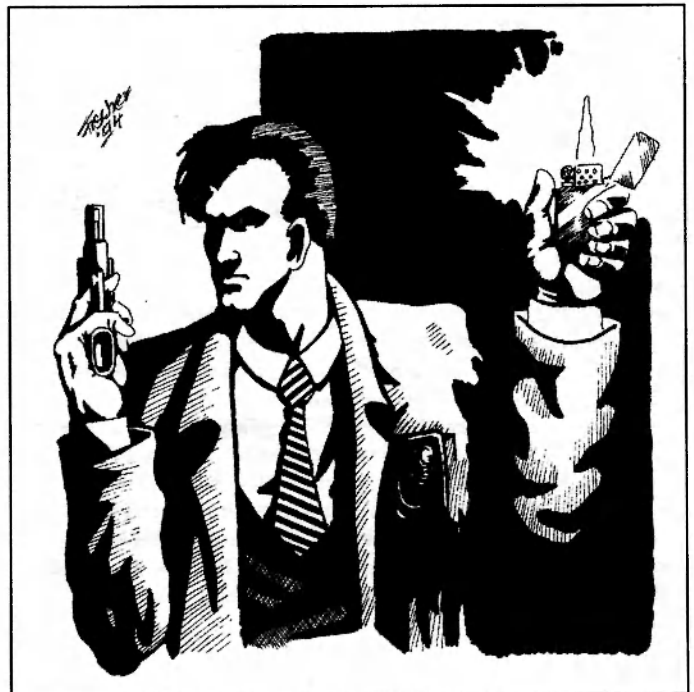
nem került elő. A fickó *bal lábán születése óta nem nő szőr*. Az orvosi jelentések szerint egyébként gyerekkora óta komplett skizofrén, meglehetősen intelligens, és nem szereti a kólát.

A recepció hölgy lábait az asztalra rakva, a körmeit lakkozta éppen. Dave magában megjegyezte, hogy a recepció hölgyek folyton a körmeiket lakkozzák, majd kilépett a Négy Fenyőből. Miközben fölfelé lépdelt a főutcán, meggáztotta kissé gyűrött öltönyét és a nirvána állapotáról folytatott magában eszmefuttatást. Már igen későre járt, úgy kilenc-tíz óra lehetett. Az utca üres volt, csak néhány macska játszadozott a kertek alatt. Dave egy pillanatra megállt az iskola-épület előtt. Az iskola úgy nyolc éve porig égett, többen meghaltak. Az újraépített változat pontos mása az eredetinek – kissé igényesebb tűzvédelmi megoldásokkal. Dave nem szerette az iskolákat.

Amikor az erdőszéli régi úthoz ért, rosszállóan konstata, hogy csupán a hold fényénél nehezen fog eltájékozódni az erdő tekervényes ösvényein, de nekivágott az útnak. *Kicsit fúj a szél. Hideg is van.*

Lassan maga mögött hagyta a kisváros fényeit. Lépkedett az ösvényen, és semmit nem hallott, csak a saját zihálását és szívdobogását. Sötét árnyakként vették körül a fák. *A fák. Mintha figyelnének.* Szinte rátelepedtek, körbevették. Mint a mesében – megy az úton, amelyről nem szabad letérnie, a hold repül az út felett és vezeti. Nedves levegő, tele az erdő szagával, de egyetlen erdei állat sem volt sehol. Sehol egy megrezdülő bokor, sehol egy felszálló madár – még éjszakai ragadozókat sem látott. Egyedül volt. *Követem a holdat. Vagy ő követ engem?* Miközben azon idegeskedett, hogy nincs sehol egy állat, azon kapta magát, hogy egy nagy bagollyal néz farkasszemet. Összerezzen. *Bábu vagyok?* Meggyorsította lépteit, kezdte komolyan kényelmetlenül érezni magát. Nem attól félt, hogy Lonami elé ugrik egy nagydarab bárdal vagy egy erdei kísértet jéggé fagyasztja a szívét. Nem a sötétségtől félt, nem az egyedüllétől, hanem attól *ahogy az a bagoly nézett rá!* Hallotta, ahogy a vér pulzálása felgyorsul az ereiben. A fák nem azzal fojtanak meg, hogy összeroppantanak, hanem azzal, hogy nem moccannak. Hátról bámulnak. Sötétben, bölcsen, gyilkosan. Paradox, elmeszaggató érzés. *Farkasüvöltés? Nem vagyok dilinyós!*

Futni kezdett.



Az út mindössze hat-nyolc percig tartott, de örökkévalóságnak tűnt. Aztán eléptapant a komor kórházépület. *Miért építették ezt ilyen távol a falutól? Mi volt a céljuk vele?* Sokkal kisebbnek képzelte a kórházat, a három emeletnyi halott falrakás gigantikus képet nyújtott a fenyőfák gyűrűjében. A romos ház az évek során szinte beleépült az erdőbe, bokrok nőttek körül, a majdnem-teli hold és a csillagos ég egy rémfilmdiszlethez tették hasonlatossá a lepusztult helyet. *Te jó isten! Itt pár éve még agyat műtöttek!* A betört ablakokból sötétség szivárgott, de az egyik földszinti ablakból halvány fény pislákol. Szolgálati fegyverét készenlétben tartva az FBI ügynöke lassan megkezdte behatolási manőverét a felfedezendő területre. A bedeszkázott ajtókról régen lekerültek a deszkák, ki-vert fogakként heverték szerte a bejárat körül. Felmérte a terepet, s amint a szeme hozzászokott a sötétséghez, belépett a bejáraton. A cipője alatt recsegő fapadló mindenütt tele volt szeméttel, üres dobozokkal, rothadt deszkákkal. Dave elővette öngyújtóját, és szikráva belobbantotta. Mintha puskalövés lett volna, olyan hangosnak tűnt; halványan világította be a kis előcsarnokot. Több folyosó indult ki innen – a recepció senki nem lakkozta a körmeit. Mintha hangokat hallott volna a jobboldali folyosóról. Lassan befordult. *Tényleg szaxofon szól az erdőből?* A szobából, ahová benyitott, újabb szoba nyílt – ott mintha több ember is lett volna. *Igen, négyen vannak.* Határozott léptekre váltott, és berontott a szobába. Szanaszét négy fiatal feküdt a szobában, halkan duruzsoltak egymásnak. A padló közepén egy ócska gitár hevert, a hajdan volt körtermet belepte a mocskok meg a kölykök holmija. Pokrócok, néhány kazetta, egy magnó. Egyikük sem lehetett még nagykorú, három fiú volt és egy lány. A lány szorosan odabújt az egyik fiúhoz, aki ijeszten vékony volt. Dave úgy saccolta, hogy a srác combja lehet akkora, mint az ő karja, pedig Dave nem volt egy túlzottan kisportolt alkat. Mind a négyen félig kómás állapotban voltak, a földön heverő üveglapból és szívcsővekből ítélve kokain. *Az a srác olyan mint egy csontváz!*

Mind a négyen fölpillantottak a nyomozóra, de láthatóan semmilyen hatással nem volt rájuk a látvány. Gagyogtak tovább, kissé hátrébbhúzódva a fénytől. Dave eloltotta az öngyújtót – az szisszenve kialudt – és sötét fantomként távozott. *Torz gyermekek.* Hunyorogva visszatámolygott az előcsarnokba, ott újra világot gyújtott és az öngyújtó pislákoló fényében haladt tovább. A másik folyosón egy lépcsőházat talált. A rengeteg szemét és kosz, ami a padlót borította, kezdett a tüdejébe menni. A falakon óriási rajzok hullámoztak a gyenge fényben – sátnárfék, titkos rúnák. *Csak graffitik.* Hallgatózott, és továbbindult felfelé a lépcsőn. Ahogy fölért az emeletre, az újabb folyosó padlóján egy kutya hevert. Dave lehajolt hozzá. A hentes kutyája. *Teljesen kiszáradt! Egy csepp nedvesség nincs benne!* Fölemelkedett a múmiaszerű tetemtől, és előretartott fegyverrel hatolt be az első helyiségbe. Az ajtó nyitva állt, odabentről halk nesz hallatszott. *Talán egy patkány.* A szobában üres vaságyvázak voltak egymásra hányva és egy nyitott szekrényt is látott bent. Dave óvatosan megvizsgálta a szekrényt. Egyetlen egy polca volt csak meg, azt is vastagon borította a por. A polcon papírmásé-holmik voltak egymásra rakva. *Papírsárkányok! Legalább egy tuca, de lehet hogy harminc! Ezek hogy maradtak itt? Az ablak tárva nyitva állt...*

Dave ebben a pillanatban aranyló csillogást vett észre a szeme sarkából. Megperdült, és egy alakot pillantott meg. Mr. Lonami volt.

– Üdvözlöm a menedékhelyben! – mondta sátni hangon az árnyalak. Egy szaxofont szorongatott a kezében.

– Jöjjen velem Valdós, visszaviszem.

– Kérem, oltsa el! Akkor megadom magam – mondta Lonami, az öngyújtóra mutatva.

– Ne bohóckodjon, és tegye föl a kezeit! – Dave kikapcsolta az öngyújtót, már úgyis kezdett kifogyni. Otthonosan látott már a holdfényben. Ijesztő.

– Hisz ön Istenben, ügynök úr? – Lonami lassan közeledni kezdett. Lerakta a szaxofonját.

– Azt mondtam, fel a kezekkel!

– Mi történik az emberi elmével, ha négyfelé vágják?

– Lelövöm, ha nem marad ott ahol van!

– Ön azt hiszi, hogy pszichopata gyilkos vagyok, igazam van, ügynök úr?

– Dehogyan!

– Hadd mondjak el egy történetet mielőtt elvisz, kérem! Egy történetet egy szegény fiúról, akiről mindenáron meg akarják állapítani, hogy beteg. Aztán egy nap eljön érte a fehérkőpenyes bácsi a szirénázó autóval – de az autó sosem ér el a kórházba. A bácsi ugyanis nehezen viseli, ha szikét nyomnak a bordái közé. A beteg fiút végül elkapják, mert nem elég ügyes. De egy nap meglátogatja őt egy kedves úriember, aki felajánlja neki a szabadságot. Semmit sem kér cserébe, csak egy kis vért. Egy-két decit a vérből. A fiú beleegyezik, de meg sem fordul a fejében, hogy ebből baja származhat. Hisz ön a vámpírokban, ügynök úr?

– Fejbelevőm, ha nem tartja fön a kezeit!

– A Tremere klán tagja lett a fiú, miután kilépett a kórház ajtaján. A tizenhat méter zuhanás meg sem kottyant neki, de a napfény égetni kezdi. Egy lesötétített limuzin érkezik, ahol barátok várják. Tudja ügynök úr, hogy azóta nem látam a napot?

– Jó, akkor most feküdjön hasra a padlóra – a kezeire vigyázzon!

Ekkor a szekrényben megmozdult valami. A papírsárkányok egyenként kirepültek a helyükről, és lassan körözni kezdtek az ügynök feje fölött. Lágyan, finoman, légiesen. Halkan susogtak, a por kísértetiesen szállt róluk.

– Bajban van, ügynök úr! Sötét erők gyülekeznek maga ellen! – Lonami arca teljesen elváltozott, de...

Dave lőtt. Kettőt lőtt, az egyik mellközépen, a másik fejen találta Valdóst, aki azonnal hátrabukott. A sárkányok leestek. *Hogy estek ezek ide a szekrényből?* Dave közelebb hajolt áldozatához, és megvizsgálta. Halott. Ideje hazamenni.

„A lesötétített limuzin egy sötét raktárban áll meg, ahol majdnem teljesen sötét van – csak kék neonszővegek adnak némi fényt. Hátraszólnak, hogy jobb, ha megszokja. Hármán vannak, vagy négyen. Tekervényes folyosókban haladnak át, egyre mélyebbre a földbe. Lépcsők, liftek. Végül egy hatalmas, alacsony terembe érnek. Itt már többen vannak. Heten. Sápadt arcok, hideg, kéjesen nyugodt tekintetekkel. Körbeállják az újoncot, akire fekete köpenyt adtak. Közelednek hozzá, ellepik. Halk sóhajok, szivárgó vér hangja. Sehol egy szívdobbanás vagy egy lélegzetvétel. Vért a vérnek, testet a testnek. Vért kötédes. *Egy vérből valók vagyunk.* Egy klán. Vértestvér. Szürcsögés, morgás. Tiszteld az idősebbeket, tanul meg forogni a lehegedtet! Tanítvány. *A Malkavian lekészte ezt a vonatot!*”

Dave, miután telefonált a földszintről, fölment a szobájába. Levetette a koszos öltönyt, a cipőit és elnyúlt a kényelmes ágyon. Egy ideig figyelte a lámpát. Lassan lemerült. Álamban egy iskolában járt. Az iskolába csak szénén égett gyerekek jártak. Elkezdődött a tanítás, bejött a tanár. A haza rá volt égve koponyájára. Kirohant, a folyosón csupa elszenesedett csontváz bámult vissza rá. Egy gyerek, akinek a zoknijai még épp kivehető volt, de az arcára már rásült a szemüvege, épp kólát vett az automatából. Kezdett egyre melegebb lenni, Dave érezte hogy ő is ég. Ordított is, de senki sem figyelt oda rá. Üres csontváz-tekintetek. *Hisz ön a vámpírokban, ügynök úr?* Felpattantak a szemei. Felugrott az ágyból – a lámpa lángokban állt! Szikrák pattogtak az ágyra, a füsttől semmit sem lehetett látni. Nem tudta, a forróság fojtóbba- vagy a füst. Kirohant az ajtón, betört a tűzjelzőt és berontott a folyosói végébe. Prűskölt, köpködött – felgyűrte az ingujját és megmosta az arcát. Amikor a tükörbe nézett, két arc nézett vissza rá.

– Jó estét!



Lonami volt az. Megragadta Dave karját, és az artériába mélyesztette a körmét. A vér patakokban folyt ki. Valdós az ajkához emelte a kart, de Dave már nem látta a kéjes arckifejezést a halhatatlan arcán. Látása elhomályosult, és valami emberi beszédet hallott. Nyakába, karjába nyilalló szúrás, hús és szakadó szövetek hangja, meleg folyadék folyik végig a mellén – aztán semmi.

A hegy lassan de biztosan áll. Újtát állja a szeleknek, azok finoman súrolják. A hegy lassan tompul. Ezer év. Fél. Egyedül van. A szél végtelen. A hegy egyre kisebb – egy szikla, egy szikladarab. Gördül lefelé saját romjain – a lélek gurulva, bukdácsolva hagyja el a testet. Egy kavics. Lassan formálódik, lágyan belecsobban egy patakba. Ezer év. Mozdulatlan. A víz még nyugodtan simogatja. De a víz elfertőződik. Vérré válik. Vértelvény veszi körül a kis kavicsot, amelyben már csak annyi hely van, hogy a hegy lelke beleférjen. De a vér veszi körül, amely azonban elhomályosítja a napot. Ezer év.

„Mi fogjuk uralni ezt a porfészket, Neally. Maga meg én. A kicsik jók lesznek táplálkozásra – de ha igazi vadászatot akar, elmehetünk egy nagyvárosba is pár napra. Sokat kell még tanulnia, Neally, de maga okos ember. Itt az erdőben sosem találunk ránc. Holnap még mesélek. Alig várom. Ja, és egy jótanács: se menjen a napra!”

Telihold. De ez az éjszaka nem csak a farkasoké. Az erdő halk susogását lágy szaxofonszó kíséri – onnan szól, ahová a farkasok nem merészkednek. A fenyőfák illata és az erdei patakok csobogása kíséri csupán a magányos muzsikust. És a hold csak rohög magában.

ZORRO, A FEJVEDÁSZ

STAR WARS COPYRIGHT ©. . . " LUCASFILM LTD., MINDEN JOG FENNTARTVA!

Ez alkalommal egy érdekes szerepjáték-lehetőségeket rejtő fajt mutatok be, egy ehhez a fajhoz tartozó fejedő NJK-n keresztül. Leginkább a mesélőknek szólnak mindezek, bátran alakítgassátok a megadott irányvonalakat saját szájizetek szerint. Segítséget adhat abban is, hogyan alakítsunk ki egy új fajt vagy egy MÉGKSZ NJK-t (Megölhetetlen És Gonosz Kampány Szuperman).

A borskeek büszke népe

Mielőtt Zorrót, a rettenthetetlen borskee (ejtsd: borski) fejedőszert kezdenénk el boncolgatni, több dolgot is meg kell tudnunk fájáról, a borskee népről, és bolygójukról a Bhoskról. A Bhoskon egyetlen intelligens faj él, ez a borskee. A borskeek a bolygó egyetlen, dzsungellel borított kontinensén laknak. A kontinens igen kicsi, az óriási tenger valamilyen mérgező anyag miatt teljesen sárga, ihatatlan és hajózatlan. Maga a dzsungel is leginkább sárga színekben pompázik; ezt az őshonos magas fémtartalmú növények okozzák. Kevés város van, azok is titokzatosak. Mindössze egy csillagközi leszállóállomás van, az Emperor II, amelyet még a Birodalom építtetett annak idején. A borskeek bolygójuk különlegességét kihasználva fém-exportból élnek, a *borskee fém* köztudottan a legdrágább és legkeményebb fémfajta. Borskee kések és kardok, szerszámok, kisebb alkatrészek mind-mind gyakori csempészárúk, ugyanis a Birodalom erősen tiltja, korlátozza és adóztatja ezeket az árufajtákat. A fém egyetlen hátránya, hogy eddig kizárólag csak a borskee nép tudta feldolgozni, ugyanis kibányászás után (egy sárga növényfajtából, a *kulummból* nyerik, titkos eljárással) rögtön meg kell ezt tenni – az anyag megmunkálására pedig csak a borskee szervezet képes. Lenyelik a fémest rostokat és transzformációs képességüket felhasználva (erről később) megmunkálják azt. Mivel a borskee nép igen szereti a nomád életmódot, és nem pártolják a hatalmas gépezeteket, ezért megtagadták fémük titkának kiadását nagyüzemi, hadi célokra. A Birodalom így hát nem kedveli őket, de mivel jelentős bevételre tesz szert elkapott csempészárúk és adók beszedéséből, továbbá a borskeek kihasználásából, megtűri őket.

Maga a faj több szempontból is érdekesnek mondható. Kinézetre leginkább valami szőrös játékbárára hasonlítanak, arcuk, karjuk és lábszárú azonban szőrtelenek. Szőrük hosszú és sárga, szanaszét álló, ami más civilizált területeken nagyon kellemetlen lehet, ám nem válnak meg tőle, ugyanis a borskee nép számára a testszőrzet nagyon sokat jelent. Hosszúsága, színárnyalata, ápoltsága sok mindent elárul az illető társadalmi helyzetéről, jelleméről és életmódjáról, azonkívül egyes kutatások szerint a borskeek hatodik érzékét a szőrük adja. Ez azt jelenti, hogy valahogyan annak segítségével látnak vagy éreznek. Ha egy borskeenként levágják a szőret, olyan, mintha kasztrálták volna.

A borskee társadalom összetétele igen sokszínű. Mivel erős hierarchiában élnek, nem mindegy, hogy ki melyik kasztba tartozik. A hierarchia tetején vannak a papok. Ők tarják rendben a templomokat, ők szervezik a népiünnepségeket, ők az orvosok, a tudósok, és ők jelölik ki a második kaszt tagjait minden ötödik évben. A papok tizenkét százalékának megvan a teljes transzformációs képessége.

A második kasztba tartoznak az irányítók. Ők a főnökök, a kiképzők, a tanítók. Ők oktatnak transzformációra, a „Bor's krrea"-ra (önvédelmi metódus, kihasználva a transzformációs képességet), ők a bányászok vezetői, ügyelők. Közülük öt százalékuk van meg a transzformációs képessége.

A harmadik kasztot alkotják a munkások, a tisztességes polgárok, bányászok, harcosok. Néhányuk rendelkezik a transzformációs képességgel, valószínűleg a következő öt éves ciklusban ők kerülnek feljebb a létrán. Az utolsó kasztba tartoznak a számkivetettek. A szőrnélküliek, a kívándorlók (akik a bolygót elhagyták, hogy máshol próbáljanak szerencsét) és a bűnösök. Közülük a legérdekesebbek a kívándorlók. Ők azért hagyják el a bolygót, mert köztudott, hogy a Bhoskon egy borskee élettartama 30-50 év, míg az űrben vándorolva emberi korokat érhetnek meg. (Egyes feltevések szerint a bolygó sárga tengersége van rossz hatással a borskee átlagéletkorra.) Egy ilyen űrvándorlóból lett a gengszter Zorro, aki ráadásul transzformációs képességgel is rendelkezik.

Mi is ez a képesség? Alapban a borskeek kb. nyolcvan százaléka rendelkezik az alapképességgel, amely a fém megmunkálásához elég. Azonban egy még kisebb százalék – minden harmadik családból egy egyén (egy családban általában egy papa, egy mama és két-három gyerek van) – képes arra, hogy más élőlények formáját fölvegye. Ha például Darth Vader képmására akarja egy – egyébként alacsony – borskee átalakulni, megnőne, és még egy Vader-szerű ruha is képződne rá. Persze egy ilyen bonyolult feladathoz mint a fent említett, több órás átalakulás kell egy gyakorlott borskee számára is. Fontos, hogy a lemásolandó személlyel bonyolultságtól függően megfelelő időt kell együtt tölteni, hogy a borskee szőr beszívja az apró információkat. (Játékban ez úgy megy, hogy a mesélő eldönti, milyen bonyolult az adott feladat, és hozzárendel egy időt és egy nehézséget. Feleannyi idő alatti átalakuláshoz kétszeres nehézséget kell megdobni a transzformáció tulajdonságából, és így tovább, sikertelen dobás esetén az új próbálkozás még nehezebb. Egyébként a transzformációt minden mesélő úgy találja

ki, ahogy neki tetszik.) Persze sokkal nagyobb kavarásokat lehet azzal csinálni egy kaland alatt, ha nem a játékosok, hanem az NPC-k alakulhatnak át. A borskee fajnak az is érdekessége, hogy agyaikkal igen könnyen átharapnak fémeiket. Erre is van tulajdonságuk (fémátharapás), van, aki az öt centis pánccellapot is átharapja, van aki az alumíniumlemezzel sem bír. Ezzel a tulajdonsággal is úgy bánik a mesélő, ahogy neki tetszik. A borskee fémből készült kardoknak és késeknek szintén megvan ez a tulajdonságuk, hogy a fémet könnyen vágják – persze modellje válogatja.

Bar's krrea – a borskee harcművészet

Ez a harcművészet kizárólag borskeek számára elérhető, közülük is csak azoknak, akiknek minimum 3K a transzformációjuk. A harcművészet ugyanis erőteljesen igénybeveszi a hirtelen átalakult csontokat, egyes végtagmeghosszabodásokat stb. A pusztakezes harcban belül lehet rá specializálódni, a csata ugyanúgy megy, mint normális esetben, csak a sebés alakul másképp. A sebéshez dobni kell egy kockával, és a kapott számnyi kocka, plusz az illető transzformációja lesz a sebés. Tehát például egy 3K-s transzformációjú illető négyet dob a kockával, a sebése 7K lesz. Természetesen ezt a harcos csökkentheti, tehát dönthet úgy, hogy csak 4K-t használ föl ebből. Egyes szakértők szerint galaxis-szerte ez az egyik legötletesebb és leghatékonyabb önvédelmi metódus.

A borskee vallás

A vallás tulajdonképpen egy rég letűnt – és egyébként igen titokzatos – civilizáció néhány fennmaradt temploma és egyéb épületei köré alakult ki. A főbb borskee városokban több ilyen régi templom maradt fenn, de már újakat is építettek az elmúlt hat-hétszáz évben. Az ezekben a templomokban található istenszobrokat kezdték el imádni, nekik rótták le áldozataikat. Divatba jött a Ftuttus áldozása (a Ftuttus olyan banánszerű gyümölcs, amelynek a húsa leginkább a málnára emlékeztet). Ez valóban nagy áldozat volt, hiszen az időtájt ezzel a növényvel gyógyították, és igen kevés volt belőle. Mára már teljesen kipusztult, néha találnak egyet-egyet, ilyenkor hatalmas ünneplés közepette feláldozzák, és a megtalálót hatalmas kegyben részesítik – akkor is, ha az történetesen nem borskee, hanem egy felfedező.

Fery

Zorro, a rettenthetetlen borskee fejvadász



Név: Zorro
Faj: borskee
Nem: Hím
Életkor: 32
Magasság: 160 cm-230 cm
Súly: 30 kg-150 kg

Külső leírás: Fekete páncélt visel, ami alól szanaszét kiáll a szőre. Övén fegyverek, gránátok, denonátorok sorakoznak. Kicsit púpos, de nem görnyedt – mozgása emberi mércével kicsit idétlen.

Háttér: Zorro a Bhoskról származik, rövid szabadúszó meló után figyeltek föl rá. Azóta egy titkos megbízónak dolgozik, egy névtelen fantomnak. Egyes feltételezések szerint a személy nem is létezik, állítólag azonban Jabbá folytatott üzleteket egy Vrr Votak nevű, ismeretlen fajú

lényel, de csak közvetítőkön keresztül. Zorro a szervezettől kapta első hajóját, a Raykillert, amit azonban azóta lecserélt a jelenlegire, a Garronerre. A Garroner nagyobb, gyorsabb és kényelmesebb, mint az előző hajó. Zorro a szervezettől több bérgyilkos robotot is kapott, a hajóján egyes becslések szerint 10 darab is lehet ebből a gyilkológépezetből. Egyes helyeken gyakran látták Zorrót két ilyen testőrrel mázkálni. Mostanában saját szervezet kiépítésén dolgozik, ehhez keres új embereket.

Személyiség: Zorro meglehetősen számító. Első helyen többnyire a profit áll, az információk megszerzése. Viszont ha kölcsön kap valamit, azt többnyire visszaadja. Ez a „kölcsön kenyér visszajár”-nak a negatív és a pozitív oldalára is vonatkozik. Személyiségéhez tartozik még egy hődetonátor, amelyet előszeretettel használ zsaroláshoz, különösképpen azért, mert vagy műdetonátort használ, vagy pedig igazít – páncélja igen komoly védelmet nyújt a hődetonátorok különböző fajtái ellen. Hajlamos arra, hogy ne maga intézzen el mindent, tehát csak akkor avatkozik a dolgokba, amikor a jutalmat kell elvinni, vagy a pontot kell feltenni az i-re. Nagyon udvarias, ugyanakkor szereti a színpadias megjelenéseket és eltűnéseket. Tipikus szuperhős, kedvenc teátrális megjelenései közé tartozik, hogy halottnak hiteti magát, megjelenik és elmesél egy történetet a dublórei haláláról. Hogy vannak-e borskee dublórei, vagy sem, ezt nem tudjuk, de nem valószínű.

Céltűzések: Jelenleg saját szervezetet szeretne, hosszútávon egy fejvadász-kiképző bolygót tervez. Aztán meg...

Idézet: „Fiatalember, felhívom a figyelmét, hogy ez itt egy hődetonátor!”

ÜGYESSÉG: 3K+2

- sugárfegyver: 7K+2 (spec. TCG miniblaster – 9K)
- pusztakezes védelem: 6K (spec. Bor's krraa 8K+2)
- kitérés: 6K+1
- közelharc: 4K
- közelharc védelem: 4K+2
- hajítófegyver: 4K

ÉRZÉKELÉS: 5K+1

- fűrkészség: 5K+2
- lopakodás: 6K+2
- szélhámosság: 7K
- alkudozás: 7K

TUDÁS: 2K+2

- alvilág ismerete: 14K
- nyelvismeret: 9K
- túlélés: 5K+1
- bürokrácia: 4K+1

FELSZERELÉS:

- 2 gyógycsomag
- TCG miniblaster (sebzés 4K, hatótávot lásd minifegyvereknél)
- könnyű ismétlőfegyver (lecsonkított változat)
- fejvadász páncél (borskee gyártmány – Zorro készítette) +2K energiatámadások ellen (hődetonátor ellen 3K) +3K+2 egyéb támadások ellen +opcionális légkondicionálás +opcionális fordítóberendezés +extra energiatelepeknek hely, ami +1K-t ad, de 15 kiló (-2K ügyesség

jártasságokból levonás, az energiatelepekkel) (Ez a páncél egyébként könnyű, egyszerű benne mozogni. A Zorro hátára szerelt mini pajzsgenerátor egy láthatatlan erőteret von maga köré, így az egyféle személyi pajzsként működik. A páncél egyetlen hátránya, hogy ha

- megfélemlítés: 8K
- üzlet: 7K+2
- bolygórendszerek ismerete: 3K+1
- értékbéslés: 9K+2
- akaratérő: 5K+1 (spec. megfélemlítés ellen 6K)

ERŐ: 2K+2

- pusztakezes harc: 6K (spec. Bor's krraa: 7K)
- kitartás: 5K+2
- transzformáció: 7K+2
- fémátharapás: 3K (spec. gárdista páncél: 3K+2)

MECHANIKA: 3K

- szállítóhajó vezetés: 9K (spec. Raykiller: 9K+1)

- asztrogáció: 4K+2 (spec. Bhosk futam, 7K)
- csatahajó fegyverzet: 6K+1
- vadászgép vezetés: 6K+2
- csatahajó védőpajzsok: 5K+1

TECHNOLÓGIA: 2K+1

- droid programozás: 4K+1 (spec. bérgyilkos robotok 7K)
- droid javítás: 4K+1 (spec. bérgyilkos robotok 6K+1)
- űrhajó javítás: 5K

RÉMSÉGER KICSINY BOLTJA

FANTASY ÉS SCI-FI SZEREPJÁTÉK SZAKBOLT



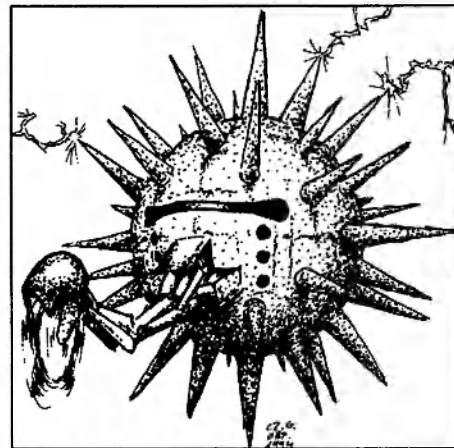
WARHAMMER, WARHAMMER 40 000, PALLADIUM, RIFTS, TMNT, ELRIC!, D&D, AD&D, GURPS, PENDRAGON, SHADOWRUN, CYBERPUNK 2020, CALL OF CTHULHU, KULT, CHILL, WEREWOLF, VAMPIRE, ARS MAGICA, STB.

Bp., V. Kossuth Lajos u. 4.
 Ferencziek terén, a metrótól 1 percre.

Csatagömb

KLÍMA:	Bármilyen
GYAKORISÁG:	Nagyon ritka
SZERVEZŐDÉS:	Magányos
AKTÍV CIKLUS:	Bármikor
TÁPLÁLKOZÁS:	Nincs
INTELLIGENCIA:	Nincs
KINCS:	Bármilyen lehetséges
JELLEM:	Semleges
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1-2
VÉDEKEZÉS (AC):	0
MOZGÁS:	Repülés 6 (B)
HIT KOCKA (HD):	8 (64 HP)
ACO ÜTÉSE:	13
TÁMADÁSOK SZÁMA:	7
SEBZÉSEK:	1D8+2/1D4+2(x6)
SPECIÁLIS TÁMADÁSOK:	Lásd a leírást
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉSEK:	Lásd a leírást
VARÁZSLAT ELLENÁLLÁS:	25%+ Speciális
MÉRET:	M (5' átmérő)
MORÁL:	Fanatikus (17)
TP ÉRTÉK:	4500

A csatagömb ember alkotta mechanikus szerkezet. Vastag fémlapokból készült testét mágia tartja lebegésben. Felszínét húsz centiméteres erős acéltűskék fedik. A gömb elején egy érzékelő látható, mely a szemet helyettesíti. Ezzel még mágikus sötétségben is képes 120 méterre ellátni.



Ezen kívül hat kilövőnyílás és egy csapóajtó fedezhető fel első pillantásra. A gömb dísztelen, de előfordulhatnak rúnákkal, vésetekkel borított változatok is.

HARC: Ez a fémből készült teremtmény életveszélyes a csatában. Sokféle támadási és védekezési formája nem egy tapasztalt kalandozót meglepett (de ők erről már nem tudtak beszámolni senkinek...). Mivel nagyon jól tud repülni, általában távolra ható fegyvereit veti be elsőként, ezzel megzavarja ellenfeleit, szétzilálja soraikat. Testéből hat dobonyilat (*dart*) képes kilőni

Lubbz (mágiaszívó medúza)

KLÍMA:	Föld alatt
GYAKORISÁG:	Nagyon ritka
SZERVEZŐDÉS:	Csapatos
AKTÍV CIKLUS:	Bármikor
TÁPLÁLKOZÁS:	Mágikus energiák
INTELLIGENCIA:	Állati (1)
KINCS:	Nincs
JELLEM:	Semleges
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	4-16 (4D4)
VÉDEKEZÉS (AC):	5
MOZGÁS:	Repülés 18 (B)
HIT KOCKA (HD):	2 (14 HP)
ACO ÜTÉSE:	16
TÁMADÁSOK SZÁMA:	1
SEBZÉSEK:	1D6
SPECIÁLIS TÁMADÁSOK:	Lásd a leírást
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉSEK:	Lásd a leírást
VARÁZSLAT ELLENÁLLÁS:	45% + Speciális
MÉRET:	S (50 cm)
MORÁL:	Átlagos (10)
TP ÉRTÉK:	350

E felettébb ritka teremtmények leginkább egy jól megtermett sötétlila medúzára emlékeztetnek. Csápjaik fekete, melyeket apró, fehér pöttyök díszítenek. Testük áttetsző, így láthatóak lüktető belső szerveik. A tengeri medúzákhoz ellentétben a víz nem létfontosságú számukra, de időről időre felkeresnek vízforrásokat. Gyorsan, hangtalanul repülnek, sohasem szállnak le pihenni. Kommunikálni csak egymás között képesek, valószínűleg telepatikus úton.



HARC: A lubbzok nem kimondottan veszélyes élőlények. Ha megzavarnak egy csoportot, inkább menekülnek, minthogy támadjanak, de ha bántják őket,

Éjkornis

KLÍMA:	Mérsékelt/Hegyvidék
GYAKORISÁG:	Nagyon ritka
SZERVEZŐDÉS:	Csapat
AKTÍV CIKLUS:	Éjszaka
TÁPLÁLKOZÁS:	Húsevő
INTELLIGENCIA:	Átlagos (8-10)
KINCS:	Nincs
JELLEM:	Kaotikus Gonosz
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1-6 (1D6)
VÉDEKEZÉS (AC):	2
MOZGÁS:	24
HIT KOCKA (HD):	6+3
ACO ÜTÉSE:	14
TÁMADÁSOK SZÁMA:	3
SEBZÉSEK:	2D4/2D4/2D6
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	Gőzlehellet, roham, patadobogás
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	Lásd lent
VARÁZSLATELLENÁLLÁS:	Nincs
MÉRET:	N
MORÁL:	Elit (14)
TP ÉRTÉK:	2000

Az éjkornisok a legendás egyszarvúak elkorcsosult, gonosz rokonai. Alakjuk hasonló az unikornisokéhoz, hiszen úgy néznek ki, mint egy tökéletes, izmos paripa, melynek homlokát egy kb. 20-30 cm hosszú csontszarv ékesíti. Az éjkornisok szőrzete azonban csillogó fekete, s testfelépítésük is izmosabb, robusztusabb, mint az egyszarvúaké. Szemük vörös tűzzel lángol, szájukból mindig forró gőz árad. A hímeket az állukon növekvő fekete szakáll külföldözteti meg a némileg karcsúbb testű nőstényektől.



körönként, melyek 30 méter távolságig nagy erővel csapódnak be áldozataikba (1D4+2). A nyilak száma nem végtelen, általában 70-85 (5d4+65) darab van belőlük.

A csapatgömb másik veszedelmes fegyvere a teste elejéből kinyújtható mozgékony kar végén pörgő körfűrész. Fogazott éle a legjobb páncél átvágására is képes. A penge +2-es fegyvernek számít, sebzése 3-10 (1D8+2).

Naponta öt alkalommal villámcsapást (*Lightning Bolt*) tud előidézni, mely 3-18 (3D6) pont sebzést okoz (felező mentődobás lehetséges). Két villámcsapás használata között legalább 3 körnek kell eltelnie. Még veszélyesebb a testében rejtőző 2-6 darab (2D3) repülő tőr (*Flying Dagger*), melyeket ha kienged, az ellenfelek problémái igencsak megsokszorozódnak. Borzasztó hatása van a gép felszínén elhelyezkedő nagy tüskéknek, ha a csapatgömb legalább tíz méteres távon fel tud gyorsulni, s ellenfelét felökleli. Mikor a több, mint 200 kg-os golyó becsapódik, az áldozatnak egy porcikája sem marad épen (3D6 pont sebzés).

A szerkezet ezen felül naponta háromszor képes három körig tartó elektromos mezőt vonni maga köré, amit ha valaki megérint vagy fémfegyverrel eltalál, 3-18 (3D6) pontnyi áramütést szenved el, s ha mentődobását elvétí, egy körre megbénul, és a következő körben -1 módosító sújtja. Állítólag ezt a védőpajzsot az ökleléssel együtt is használni tudja, de ez egyáltalán nem bizonyos.

védekeznek. Egyetlen esetben okoznak csak problémát, ha éhesek és a közelben valakinél varázstárgy található, ám ebben az esetben is óvatosan járnak el. Inkább az alvó, pihent ember holmiját lepik el, elvonva a mágiát sugárzó dolgokból az energiát. Olyan csendesen szoktak közelíteni, hogy a legéberebb alvót sem keltik fel (10% esély az észrevételükre). Csápjaik csipős, savas váladékot termelnek, ami erősen égető érzést okoz (1D6). Ahol pusztá bőrfelülethez érnek a tapogatók, ott kis piros, viszkető kiütések alakulnak ki (az áldozatot -2 módosító sújtja 6 teljes körig, amennyiben mentődobását elvétí).

Különleges módon ellenállnak a mágia legtöbb fajtájának. A varázslatok energiáját képesek testükben tárolni, s azt védelmükre felhasználni. Maximum 12 szintnyi varázslatot tudnak magukba szívni és azt akár mikor pusztító energiaként a szabadjára engedni. Ez a kitörés 3 pontnyi sebzést okoz 3 méteres körzetben minden egyes elraktározott szintért (mentődobás nincs!).

A lény másik megdöbbentő tulajdonsága, hogy képes tárgyakból is kivonni a mágia minden megnyilvánulását. Ha sikerül rátapadnia egy tárgyra, abból folyamatosan kiszívja az energiát (töltetet stb.), s így sebeit is begyógyíthatja. Varázsszintenként egy pontot tud magán gyógyítani. Már aktivált hatásokat (*Stoneskin*, *Prot. from Evil*, *Prismatic Sphere!*) is kikapcsolhat, s az így lerombolt varázslatokat is elnyeli. A mágikus italokat, főzeteket azonnal elpusztítja, fegyverek és páncélok két körönként vesztenek egy pluszt. Ha egyéb tulajdonságaik is vannak, akkor előbb azok tűnnek el (körönként egy). Ereiklyék maximum egy körre válnak hatástalanná, ha mentődobásukat +4 módosítóval elvétik. A hideg 1D4 körre teljesen lebénítja őket (mentődobást nem kapnak, s mágiael-

E teremtmények saját nyelvükön kommunikálnak egymással, és némelyikük fura, morgó-nyerítő hangon képes a közös nyelv használatára is (erre 30% az esély).

HARC: Patáik hangos dobogása miatt az éjkornisok nem képesek meglepni áldozataikat, hiszen a jellegzetes, trappoló hang már messziről felismerhető. Ám a célpontoknak általában kevés idejük van a felkészülésre, mivel e patadobogás mágikus tulajdonsággal bír: mindenki, aki hallja és elvétí mágia elleni mentődobását, zavarodottá válik [20-Bölcsesség] körre. Emiatt -2-t kapnak támadásra, mentődobásra, AC-re, és 30 %-ot varázslatrontásra. A mentődobásra minden 3 éjkornisért -1 büntetés jár (maximálisan -4).

Az éjkornisok fizikai támadásai is meglehetősen pusztító hatásúak: kétszer rúgnak elülső patáikkal, és egyszer öklelnek hegyes szarvukkal. A csatákat általában rohammal kezdik. Legalább 15 méteres nekifutás esetén szarvval történő támadásukhoz +2 módosító járul, és találat esetén a sebzés megháromszorozódik (6D6). Ez esetben azonban elveszítik a két patatámadást.

Legfélelmetesebb fegyverük kétségkívül a forró gőzt árasztó lehelet, amelyet naponta háromszor tudnak használni. A gőz 3-24 HP-t sebez egy 10 méter hosszú, 3 méter széles területen (sikeres sárkányláng elleni mentődobás felezi a sebzést).

Az éjkornisok immúnisak a méregre, mindenféle bővölésre, bénításra, halálvarázslatra, és a tűz is csak fele sebzést képes okozni nekik. Minden támadási forma ellen egy 11. szintű varázsló mentődobásait használják.

A fém teremtmény 50 pontnyi elektromosságot (pl. *Lightning Bolt*, *Shocking Grasp*) képes magába szívni, feltöltve ezzel telepeit. Ha ennél több éri, akkor három körre lelassul a felesleges energiátöbblet miatt. Ettől az elektromos mező bekapcsolásával vagy villámcsapásokkal szabadul meg.

A csapatgömb csak fél sebzést szenved el tűz és hő alapú támadásoktól (pl. *fireball*), valamint szűrő és vágófegyverektől. Ezen felül immúnis a hideg és sav támadásokra, s a bomlasztásra (*Disintegrate*). A szerkezetre nem hatnak az elmét befolyásoló varázslatok (*Charm*, *Hold Monster* stb.).

Ha életpontjai nullára (vagy az alá) csökkennek, a lény 1D4-1 kör múlva felrobban (ha a dobás értéke egy, akkor a szerkezet azonnal a levegőbe repül), 4D6 sebzést okozva három méteres körzetben.

ÉLŐHELY/TÁRSADALOM: A csapatgömb mechanikus szerkezet, s elvileg bárhol megtalálható kincseskamrák, labirintusok őrzőjeként, de szerencsére nagyon ritka. Önálló tudattal nem rendelkezik, kizárólag harcra készítették. Egyetlen célja a védelem és a pusztítás, s mindezt a lehető legnagyobb tökéletességgel végzi. Származását egyenlőre homály fedi. Az egyetlen használható leírás egy Andelor nevezetű kalandor paptól származik, akinek a Darkland alatti Káoszbarlangokban volt lehetősége megfigyelni, hogyan bánt el egy ilyen gép öt sötétűnde harcossal, egy papnóval és tizenhat ork rabszolgával. Egyesek Trobriandnak a Fém Mágusának tulajdonítják készítésüket, míg mások szerint sokkal régebbiek.

lenállásuk csak 15% hideg alapú varázslatokkal szemben). Tűzre teljesen immúnisak (mágikusra is), s lejegyeztek egy példányt, amely túlélte egy vörös sárkány leheletét is. Ha legalább három varázslatszintet elnyeltek, éterivé tudnak válni, s így szilárd tárgyakon is képesek átmenni (például a kalandozó háztizsákján, hogy hozzáférjenek az ott tárolt tárgyakhoz). Elég veszélyes lehet, ha valaki megpróbálja levágni a társa mellvértjére tapadt lényt, mert nagy a valószínűsége, hogy a barátját sebzí meg. Akire ráragad egy medúza, az mindaddig elszenvedi a savas nyálka hatását, míg el nem távolítják róla (körönként 1D4 pont sebzés).

ÉLŐHELY/TÁRSADALOM: A lubbzokat kizárólag a föld alatt találhatjuk meg, mivel érzékenyek a nap fényére. Kis csoportokban hangtalanul suhannak át a sötét folyosókon, barlangokon táplálék után kutatva. Egy-egy példány előfordulhat városok csatornarendszerében is. Csoportjaikat egy nagyobb méretű egyed vezeti (tulajdonságai a fent leírt tulajdonságok duplája: 4HD stb.).

Bimbózással szaporodnak. A felnőtt testéről 1D4+1 kicsi példány (tulajdonságai a fenti tulajdonságok fele: 1HD stb.) válik le, melyek, ha elegendő táplálékhoz jutnak, két hónapon belül elérik teljes nagyságukat.

ÖKOLÓGIA: Életmódjukról szinte semmi adat nem áll rendelkezésünkre. Természetes ellenségük nincs, de néhányuk nagyobb pókok áldozatául eshet. Mostanában kimondottan keresik őket, mert testnedveik felhasználhatóak a mágiától védő tekercesek tintájának készítéséhez. Varázslók nagy pénzeket fizetnek a távol tartásukért. Már nem egy gölemet vagy pentagrammát elpusztítottak, a tulajdonos legnagyobb bosszúságára.

ÉLŐHELY/TÁRSADALOM: Csapatosan élnek, s elsősorban a sziklás hegyeket kedvelik. A behatókat ellenségnek tekintik, és kivétel nélkül megtámadják. Vadászterületük kb. 100 négyzetkilométer.

Az éjkornisok gyakran szolgálnak hátsóként boszorkányok, gonosz bajnokok vagy más, náluk hatalmasabb lények számára.

ÖKOLÓGIA: A természet ezen korcs szülőttei valószínűleg egy újkeletű mágikus kísérlet nyomán szabadultak a világra, hiszen a régiek írásaiban nem lehetünk rólok szóló feljegyzésekre. Egy legenda szerint néhány évvel vagy évtizeddel ezelőtt egy magas rangú druida egy nagyhatalmú, de velejéig gonosz relikviát talált, amely nem evilági hatalmával nem csak őt, de régi, hűséges hátsát és követőjét, unikornisát is megváltoztatta, s ezen egyszarvú leszármazottai lettek az éjkornisok. Hasonló monda az is, hogy ha egy falun éjjel egy fekete egyszarvú vágtat végig, akkor hamarosan tűzvész vagy járvány sújtja majd a vidéket.

Ezek a lények szinte mindent felfalnak, s nem tudni, hogy élvezetből vagy félelemből ölnek. Kedvenc ételük állítólag a vörösén izzó parázs.

Lehetséges, hogy az éjkornis bizonyos testrészei mágikus komponensekként szolgálhatnak. Kísérletező kedvű varázslók szerint az éjkornis szarvából faragott és a lény vérében kifőzött amulettek hatásosak a mérgezésekkel szemben (ez +1 vagy +2 módosítót jelent mérge elleni mentődobásokra).

Pálfalvi László és Czuppon Gergely

HÍREK

Karácsonyra készülődvén minden RPG-kiadó lázasan bővíti választékát. Lásuk, hogy az eddigi információk alapján mi újat várhatunk!

Az **AD&D**-hez rengeteg új anyag jelenik meg. A **Ravenloft**hoz kiadják a *Masque of the Red Death* and *Other Tales* kiegészítőt, amellyel E. A. Poe világán játszhatunk (?). A *Hail the Heroes* (Köszöntsd a hősokeket) és a *Night of the Vampire* (A vámpír éjszakája) CD-s kaland **Mystara** világában játszódik (D&D). Az **Al-Quadim** kedvelői hamarosan kézbe vehetik a *Caravans* (Karavánok) kiegészítőt, ami kaland és környezetleírás is lesz egyben. Az elfeledett birodalmak, a **Forgotten Realms** szerelmeseinek szól a *Volo's Guide to the Sword Coast* (Volo kalauza Kardparthoz), ami a Kardpart leírását tartalmazza Waterdeeptől Calimportig, a híres utazó előadásában. Végül egy ingyencsés: az *Elminster: The Making of the Mage* (Elminster: a mágus születése) regény az AD&D világok egyik leghatalmasabb mágusának élettörténetét mutatja be.

A múlt hónapban már beszámoltunk róla, hogy a **Magic** kártyajáték kiadója, a **Wizards of the Coast** a játék Cyberpunk-változatát is tervezi megjelentetni (*Netrun*). Nos, azóta újabb hírek érkeztek, miszerint ezen kívül még a **FASA Battle-tech-jéhez** (harci játék óriás robotokkal) és **Tolkien Középföldéjéhez** (I) is jelenik meg hasonló kártyajáték. Ez utóbbinál voltak viták, ne legyen-e a játék a Magic rendszerének egy kiegészítője, de aztán az önálló rendszer mellett döntöttek.

Ha már Tolkiennél tartunk, lássuk a **MERP** újdonságait: már meg is jelent a *Treasures of Middle-Earth* (Középfölde kincsei – varázstárgyak) és a *Creatures of Middle-Earth* (Középfölde lényei – szörnyek) második kiadáshoz igazított, bővített kiadása. Hamarosan várható a *Moria*, majd a *Minas Tirith* környezetleírás. A **magyar MERP** rajongói nemsokára kezükbe vehetik az új **MERP**-modult, a *Dol Amroth-i orgyilkosokat*.

Az **Earthdawn** szerepjátékhoz megjelent a *Parlainth* doboz, ami Parlainth tiszteletére, eltűnt városát mutatja be részletesen. A **White Wolf** kiadta a **Vampire**-hoz a *Kindred – The Most Wanted* (Vértestvérek élve vagy halva) kiegészítőt, amiben a Kamara által legveszedelmesebbnek ítélt tizenhárom hírhedt vámpír leírása található meg. A **Werewolf**hoz megjelent a *Storyteller's Handbook* (Mesélők kézikönyve), ami a Werewolf-mesélőnek nyújt hasznos segítséget és háttéranyagot.

Előkészületben van az első **Castle Falkenstein** kiegészítő, a *Comme Il Faut*, ami ezernyi ötletet, háttéranyagot és kalandötletet nyújt majd a Falkenstein-mesélőknek. Ezt követi majd a *Steam Age* (Gőzkor – a Falkenstein Chromebookja), majd a Falkenstein Amerikáját leíró *Sixguns and Sorcery* (Hatlövétű és boszorkányság). A **Cyberpunk**hoz előkészületben van a *Solo of Fortune 2* (A szerencse lovagja 2), a nagy sikerű *Solo of Fortune* kiegészítő folytatása, még több adalékkal a szölkés mindennapi életéhez. A *Nomad Sourcebook* (Nomád kiegészítő) Amerika főbb nomád törzseit mutatja majd be. A **Gold Rush Games** gondozásában hamarosan elkészül az első hivatalos **Cyberpunk** *kazetta*, ami hangulatremtő és háttérzenét tartalmaz majd.

Végül egy jó hír Tokien kedvelőinek: megjelent a *Babó* új kiadásának utánnymása, a szerző rajzaival.

• REJTVÉNY •

Szeptemberi rejtvényünk megfejtése a következő volt: *...lesz-e hajó nekem, Hogy visszavigyen, átvi-gyen ily széles tengeren?*

A szerencsés nyertesek pedig – akik Macival és Setét Patkánnyal vacsorázhatnak együtt a Fregattban – szerencsére mind Budapestiek, könyvnyebb lesz tehát az időpontegyeztetés: Kónyi Zoltán, Bagi Péter és Mágori Tamás.

Rejtvényünkben idézetet olvashattok J. R. R. Tolkien: A gyűrűk ura c. könyvből.

„Nyugati földön, a nagy Kapu alatt
Nyit sok tavaszvirág,
Szalad a víz, fákon rügy fakad,
Víg pintyhad zengi dalát.
Vagy felhőtlen nagy éj ragyog...”

Az idézet befejezése rejtvényünkben megtalálható. A megfejtést december 18-ig adjátok postára! A szerencsés megfejtők tíz TF ingyenfordulót, valamint egy Castle Falkenstein szerepjátékot nyerhetnek.

VIZSZINTES SOROK:

- A. Az idézet első része
B. Észak-magyarországi város • Mérlegel • Kiabál • Férfinév • Kis patak
C. Halad • A Habsburg-dinasztia utolsó tagjának keresztnéve • Magyar Optikai Művek • Ázsiai ország, fővárosa
D. Homlokra fésült, rövidre vágott hajtincs • Váltópénz Romániában • Kisváros a Dunántúlon • Házi szárnyas • Költői felkiáltás
E. Tengeri emlős • A Középfölde szerepjáték egyik megjelent kalandmodulja • Kicsinyítő képző • A görög ABC egyik betűje
F. Izgalmi állapot • Képes • Tárca • Lézer-lemezjátékba való • Lőfegyver

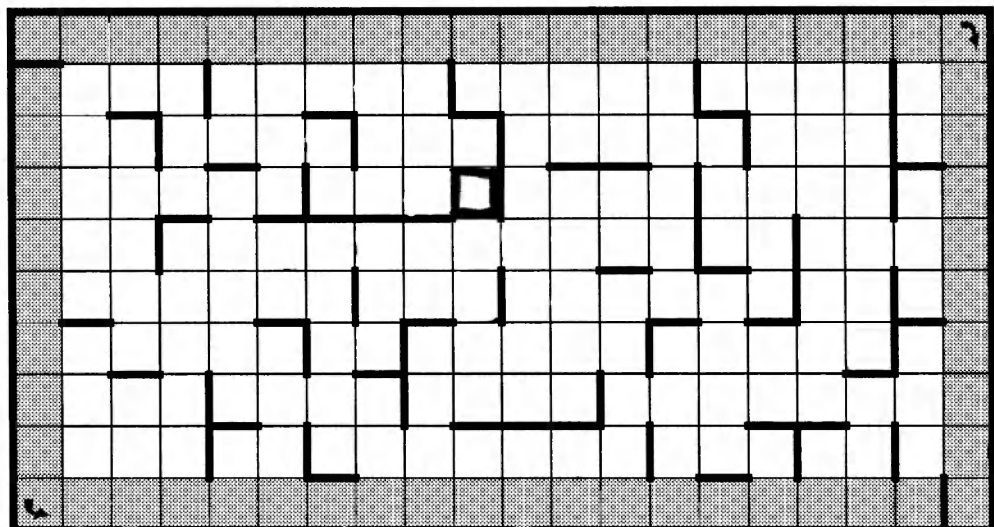
- G. Homérosz eposza • Téli sport • Ausztráliában honos erszényes emlős • Női név • Szomorúság
H. Shakespeare egyik hőse • A kukorica szemtermésében előforduló növényi tartalékfehérje • ... Warhol, amerikai képzőművész, filmes • Középfölde nagyhatalmú démonai
I. Ady kedvese • Kötőszalag • Tűzoltó eszköz • Központi Sportiskola • Kettős betű • Japán drámai színház
J. Az idézet második részének folytatása • Newton

FÜGGŐLEGES SOROK:

1. Rádiusz • Az idézet második része
2. Adott szó • Elhamvad
3. Tiltószó • Indiai szó, magyarul jelentése: összetakolt lakóhely • Állami jövedelem
4. Főnemesi rang • A rohir nemzet paripái
5. Tűzet szünteti • Nem működő • Innen szökött Monte-Christo
6. Kán, tatár fejedelem • ..9 Budapesti Stúdiószínház • Muzsika
7. Lesújt • A három nagy szibériai folyó egyike • Terepjáró gépkocsi • Hidrogén vegyjele

8. Cimbora • Van Kenobi, a Csillagok Háborújának egyik szereplője • A szőlészet „atyja”, bibliai hajós
9. Egyetlen egyedből ivartalan szaporítással leszármazott egyedek csoportja • Sír • Mészakösziklák felszínén az esővíz hatására keletkezett tarajos bemélyedés
10. Személyes névmás • A milliméter ezredrésze • Állati laktály
11. Feltépdik a szövet • Elsüti a fegyvert
12. Tartószerkezet • Magyarországi határfolyó • Kiejtett betű
13. Ilona becézve • Ruténium vegyjele • Foglyok
14. Állomás, latinul • Fényház
15. Középre mutató szócska • Magyar Testgyakorlók Köre • Holgersson, mesefigura • Személyes névmás
16. Az egyik varázslattípus a MERP-ben • Doktor, rövidítve • Hajlat
17. Megézés • Germánium vegyjele
18. Rajzfilmfigura, Kukori párja • Lovat nógató szócska
19. Konyhafőnök • Magyar autós-iskola • Építményt szétzsed
20. Az idézet első részének folytatása

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



ARMAGEDDON

• a jövő történelme •

2039

Az első kiberdeckek kifejlesztése. A rosszul megírt rendszerprogram (Rooms) hibája miatt pár száz decker szörnyethalt, mivel a program túlterhelte az agyat: olyan ingerekkel bombázta, amikre a test válasza nem lehetett más, mint a szívverés kóros felgyorsulása, a vérnyomás hirtelen megnövekedése, az idegek és az izmok kiégése.

2045

Végre elkészül a Kibertér és kiépül a Hálózat, de a számítógépes bűnözés elképesztő méreteket ölt. Ennek ellensúlyozására a Rooms tapasztalatait felhasználva elkészültek az első Jogosultság Értékelő Gátprogramok (JÉG), amik képesek voltak az emberölésre is. A felháborodott számítógép-kalózok válaszul betörték egy közel-keleti ország katonai rendszerébe. Talán csak tréfának szánták a kilőtt rakétákat, de a folyamatot már nem lehetett megállítani, kitört a Harmadik Világháború. A 2061 ősziig tartó pusztításban léptek színre először a kibernetizált zsoldosok.

A háború végül a pénzemberek, vagyis a nemzetközi matutvállalatok vezetőinek hatására véget ért, akik jólétet, békét és biztonságot ígértek a népnek. Mire az emberek ráeszméltek a hazugságokra, már javában tartott a kiberpunk-korszak.

2066

Eljut az első ember a Marsra, és felfedezik, hogy a bolygó már jelenlegi ismereteikkel is belátható időn belül lakhatóvá tehető. A terv végrehajtása csak a hetvenes években kezdődhet meg. A Marson talált vizet kezelés után kb. 200 kilométeres magasságban porlasztják szét, ezzel dúsítva a légkört. A gravitáció megnövelésére a Mars egyik holdját hatalmas rakétákkal geostacionárius pályára állítják. Senki sem gondolta volna, de a két égitest között energia-kisülések keletkeznek, ezzel megoldódik az ózonpajzs létrehozásának problémája, bár emiatt a Mars egy része lakhatatlanná, sőt életveszélyessé válik. A Föld közben teljes káoszba süllyed, polgárháborúk, lázadások tizedelik a már amúgy is megcsappant számú emberiségét, de a Társaságok tartják pozíciójukat.

2085

A Marson már elfogadható a gravitáció, a hőmérséklet és a levegő, de még mindig óriási viharok dúlnak, ahogy az újszülött atmoszféra keresi a helyét. A szegényebb kolonisták a védelmet nyújtó lakópiramisokból kiszorulnak a sebtében épített városokba. Ekkorra datálódik a pszi-képességek felfedezése, amihez a marsi víz fogyasztása segítette hozzá az embereket.



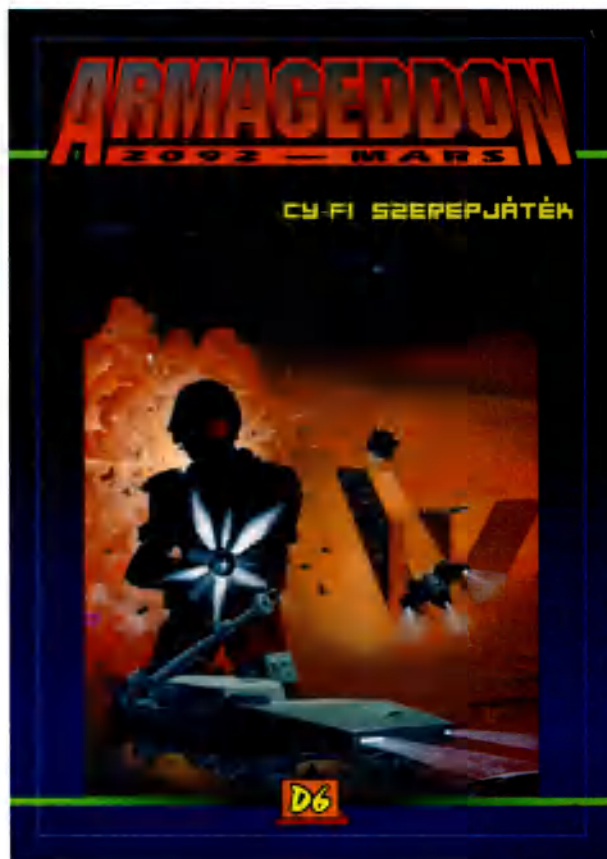
2091

Decemberben hat üstökös csapódik a Földre, és a bolygó örökre elhallgat. Az új technológiával megalkotott kutatóűrhajó a Plútón idegen civilizáció kihalt, földalatti városrendszerére bukkan, majd tovább, kifelé haladva az űrben, találkozik az idegen lények flottájával. Az űrhajó jelentést tesz, de megsemmisül, mielőtt pontos képeket sugározhatna.

2092

A Hálózatban felbukkannak az első Mesterséges Intelligencia vírusok, amiket az idegen lények küldtek rádióhullámokon keresztül. A Hálózatot a pánik elkerülése végett csaknem indoklás nélkül lezárják, és folyamatos kódosítás mellett „karanténban” tartják, de elkésnek. A vírusok képesek megfertőzni az embereket, távirányítható bábokká alakítva őket. Az egyszerű emberek semmit sem tudnak a közeledő veszélyről, míg a néhány kivételezett hajnalonta rettegve néz az égre – vajon megpillantják-e aznap a közeledő idegen hajókat?

ARMAGEDDON – 2092 MARS



HOLDBÁZIS

A BÍBORHOLD SZEREPIJÁTÉKBOLTJA



Szerepjátékkönyvek az Arnortól a Ye Booke of Monstres-ig.
Több mint 200 fajta szerepjáték, ólomfigurák, kockák,
minden második szombaton különleges események.

nyitva

CÍM: 1072 Budapest, Nagydíófa u. 5.
NYITVA: hétköznap 10—18, szombaton 10—14 óráig
TELEFON: 267-0923

Kereskedőknek nagykereskedelmi árat biztosítunk