

HOLDTÖLTÉ

Fantasy és
szerepjáték magazin

26

1995. január
IV. évfolyam, 1. szám

Ára: 120 Ft

ARMAGEDDON
2002 MARS

CYBERPUNK

AD&D
2nd Edition



Túlélők
Földje



MAGIC
The Gathering
Extended Edition

Középfölde

BATTLETECH



MAGIC

The Gathering

Revised Edition

(folytatás a 25. oldalról)

Miután sikerült választ adnunk az előző három kérdésre, következik a legnehezebb része a pakli összeállításnak. Nehéz mert, amikor egy kártyáról döntünk, nem csak azt az egy lapot kell vizsgálni, hogy jó-e. Mindig meg kell nézni, hogyan illeszkedik a többi laphoz. Meg kell tudnunk állni, hogy ne rakjunk be olyan lapokat, amiket ugyan szeretünk, de most éppen nem illelnek be a többi kártya közé. Előfordulhat még az is, hogy az első menetben túllépjük az előre elhatározott lap számot. Ekkor ki kell választani a felesleges kártyákat. Ez egy foghúzásnál is kellemetlenebb feladat, de ne hagyjuk magunkat elcsábítani egy nagyobb pakli felé.

Mivel a lapokat egy megkevert pakliból húzzuk egyenként, egy dolgot nem szabad elfelejtenünk. Attól hogy berakunk egy varázslatot a csomagba, még nem biztos, hogy a játék folyamán ki is húzzuk azt. Ebből több dolog is következik. Először: ne építsük egész stratégiánkat egy lapra (Egy *Shivan Dragon* nagyon erős teremtmény ha bejön, de ha a pakli aljára kerül nem sokra megyünk vele.) Másodsor: igen értékesek lehetnek azok a lapok, melyek lehetővé teszik, hogy a varázslatok ne egyenként kerüljenek a kezünkbe (*Ancestral Recall*, *Brainseizer*). A legjobb talán ebből a kategóriából a *Demonic Tutor*, mivel ha kijátsszuk, akkor végig kereshetjük a könyvtárunkat egy tetszőleges lapért. Harmadsor: nem árt, ha egy fontos varázslatból többet is beválogatunk a könyvtárunkba. Ezzel növeljük annak az esélyét, hogy játékba fog kerülni legalább egyszer. Ezt csak olyan kártyákkal tegyük meg, melyeknél nem probléma, ha az összes bejön. (Két *Glasses of Uzza* például elég felesleges lehet.) Még jobb megoldás lehet, ha egy bizonyos fajta lapból rakunk be többet. Mivel mindegyik egy kicsit más, mindig az adott helyzetben leghatásosabbat játszhatjuk ki. (A *Reverse Damage*, és a *Healing Salve* ugyan abba a kategóriába tartozik. A *Reverse Damage* erősebb, a *Healing Salve* viszont igen olcsó, és teremtményekre is jó.)



Tartózkodjunk az olyan kártyáktól, melyek csak egy adott helyzetben hasznosak.

(A *Black Vise* igen hasznos, ha rögtön az elején bejön. Később viszont már nem igen használható. A *Lifetap* sok életet adhat. Ha tudjuk, hogy az ellenfél zöld színnel fog játszani, rakjuk is be, de ismeretlen pakli ellen kockázatos.) Természetesen ha a kívánt helyzetet elő tudjuk állítani, akkor használhatjuk ezeket a lapokat. (Például amikor kint van a *Black Vise*, egy *Brainseizer*-rel egy rakás lapot húzhatunk az ellenféllel.)

Vigyáznunk kell még arra, hogy ne rakjunk be túl sok drága lapot. Ennek több hátránya is lehet. Ha kezdéskor csupa ilyen varázslat van a kezünkben, az elején nem tudunk semmit sem csinálni. Ráadásul lehet, hogy a földek is lassan fognak csak bejönni. Ez alatt pedig az ellenfél 1/1-es lényei lassan de biztosan megölhetnek, hiába van a kezünkben a *Force of Nature*. Meg kell találnunk a megfelelő elosztást. Az erős, de drága lapok kihozatalát elősegíthetjük, ha földeken kívül más mana forrásokat is berakunk. De még így sem szabad túlzásba vinni a drága lapokat.

„Befektetési” szempontból a leghasznosabb kártyák a teremtmények. Csábítók lehetnek azok a varázslatok, melyek direktben sebzik az ellenfelet, de ezeket csak egyszer lehet használni, és nagy sebzéshez elég sokba is kerülnek. Lényekre csak egyszer kell manát költeni, és amíg élnek további költségek nélkül fel lehet őket használni. Ezért egy negyven-nyolcvenhatos pakliba legalább tíz lényt rakjunk. Ráadásul nincs egyszerű lény. Mindegyiknek van valami különleges tulajdonsága (repülés, nem lehet esetleg blokkolni, stb. ...). Még a mezei 1/1-es goblin is megtámaszkodhat ha jelen van egy *Goblin King*. Egy másik fontos varázslat osztály, az életet adó lapok. Hacsak nem egy gyorsan ölő paklink van, ezekből mindenképpen érdemes berakni egyet-kettőt.

Nem árt, ha a kártyák összeválogatásakor tudjuk, hogy milyen pakli ellen fogunk játszani. Ebben az esetben felhasználhatunk olyan varázslatokat is, melyeket egyébként nem raknánk be. Ha tudjuk, hogy ellenfelünk milyen színnel fog játszani, berakhatunk annak a színnek a használatát megnehezítő, vagy büntető lapokat (*Conversion*, *Volcanic Eruption*). Ha tudjuk, hogy sok a paklijában az *enchantment*, rakjunk be egy *Tranquility*-t.

Végül említsük meg azokat a paklikat, melyek nem egy adott stratégiára épülnek, hanem egy téma alapján kerülnek összeválogatásra. Csinálhatunk egy olyan könyvtárat, melynek az ellenfél örületbe kergetése a célja (*Mind Twist*, *Hypnotic Specter*, *Mill Stone*). Vagy felállíthatunk egy hadsereget, melyben csak goblinok vannak. Itt nem is igazán a győzelem, hanem inkább a szórakozás a cél, és a kihívás, hogy azért egy működőképes paklit hozunk össze.

A Magic legérdekesebb tulajdonsága az, hogy a lapokat kombinálhatjuk egymással. Így látszólag gyengébb, vagy ritkábban használható varázslatokkal igen érdekes dolgo-

kat lehet csinálni. Nézzünk meg néhány ilyen kombinációt.

Nézzük először a *Fireball*-t. A *Fireball*-hoz egy vörös és annyi szintelen mana kell, ahány sebzést akarunk okozni a célponton. (Ez a célpont az ellenfél is lehet!) Ha az ellenfél a célpontunk használjuk hozzá a *Channel*-t. A *Channel* egy életpontért egy szintelen manát ad. Ez kockázatos dolognak tűnik, de ha az ellenfél nullára lemegy, akkor nem probléma, ha mi csak egy-kettőt állunk. Ezzel a módszerrel akár már a negyedik körben legyőzhetjük ellenfelünket. Baj csak akkor van, ha ellenmágiával megsemmisítik a varázslatunkat, vagy ha az ellenfelünk kihoz egy *Reverse Damage*-t. A legjobb az, ha csak akkor használjuk ezt a kombinációt, ha a szembenálló varázslónak éppen nincs egy manája sem.

Ha sok manánk van a *Fireball* kihozatalakor, érdemes lehet ezeknek egy részét egy *Fork*-ra költeni. A *Fork* *interrupt*, és megkettőz egy varázslatot. Az adott esetben lesz két egyenlő erejű tűzlabdánk, melyeket szükség esetén akár két eltérő célpontra is irányíthatunk.

A *Fireball* ellen lehet persze védekezni is, és akár alkalmazója ellen is fordíthatjuk. Egy *Reverse Damage*-vel átfordíthatjuk a sebzést gyógyulásba. Egy *Eye for an Eye*-al pedig az ellenfél is annyit sebződik mint mi, ami lehet hogy számára végzetesebb mint számunkra. Az előző két lap együtt pedig különösen jó *Fireball*-imádók ellen.

Sokak szerint a 'legundorított' kártya a *Magic*-ben a *Royal Assassin*. Azzal a különleges képességgel rendelkezik, hogy ha elfordítjuk, akkor elpusztíthatunk vele egy másik elfordított teremtményt. Az ellenfél vagy támad, és vállalja, hogy megöli egy lényét,

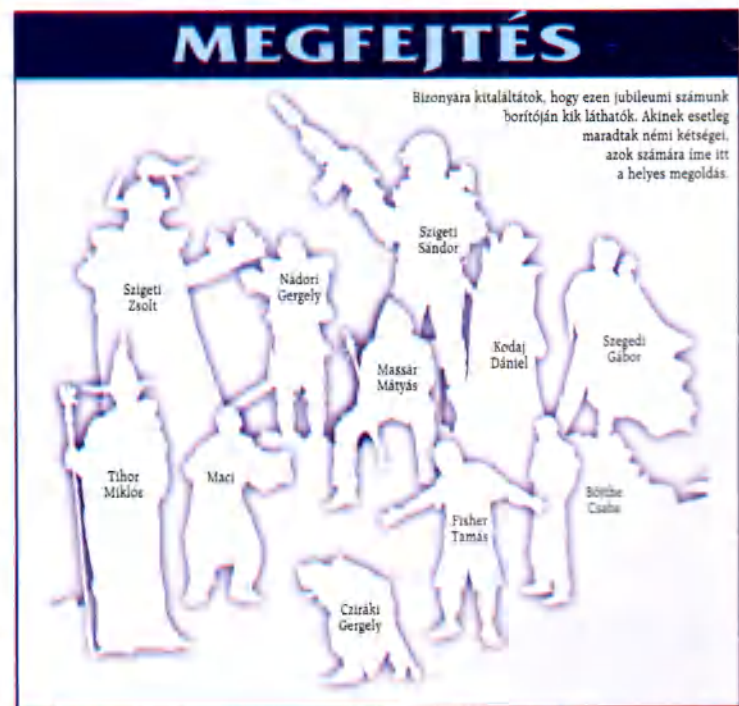
vagy várnia kell, amíg el nem tudja pusztítani az orgyilkost. Kék pakli ellen viszont vigyázni kell vele, hiszen az ellenfél támadhat egy kontroll varázslatot, és átveszi felette az irányítást. A legjobb ha úgy kerülünk, hogy ha kell meg is tudjuk ölni saját orgyilkosunkat. Még undorítóbb lehet a *Royal Assassin*, ha bizonyos lapokkal együtt használjuk.

Az egyik ilyen lap az *Icy Manipulator*. Ezzel a varázstárggyal elfordíthatunk egy tetszőleges földet, lényt vagy varázstárgyat. Azt hiszem egyértelmű, hogyan lehet ezt kihasználni a *Royal Assassin*-nel. Az *Icy Manipulator*-t érdemes még használni, ha kint van a *Manabarbs* (ha elfordul egy föld, annak irányítója egyet sebződik).

Közvetett módon ugyancsak elfordíthatunk nem-fal teremtményeket a *Nettling Imp*-pel. Ez a kis lény támadásra kényszeríthet egy másikat, és ha a célpont nem tud támadni, akkor meghal. Az imp jó társa lehet a *Royal Assassin*-nek, hiszen a támadáshoz el kell fordítani a lapot. Hasznos még az imp a *Sengir Vampire*-rel is (ha az általa megsebzett lény meghal a forduló alatt, a vámpír kap egy +1/+1-es jelzőt), olyankor amikor az ellenfél nem akar támadni, mert nincs kedve felhízálni vámpírunkat. Ha egy elforgatott lényt kényszerítünk támadásra az impel, az nem tud eleget tenni ennek, így meghal a kör végén. Így az imp jól működik együtt az *Icy Manipulator*-al is.

Mint láttuk egy elforgatott lény nagy veszélyben lehet. Vannak lapok, melyek ennek az állapotnak a fenntartását segítik elő. Ha ezeket a *Royal Assassin*-nel vagy a *Nettling Imp*-pel hozzuk elő, amikor az ellenfélnek el van fordítva az összes teremtménye, akkor a következő köről arathatunk. Ilyen kártyák például a *Smoke* (körönként csak egy teremtményt lehet visszafordítani), a *Meekstone* (nem lehet a kettőnél nagyobb erejű lényeket visszafordítani) és a *Stare* (nincs visszafordító fázis). Ekkor persze nem árt, ha a saját lényeinkre *Instill Energy*-t mondunk (a visszafordító fázison kívül még egyszer visszafordíthatjuk a teremtményt).

Említsük meg itt egy másik hasonló varázstárgyat, a *Winter Orb*-ot. Ez nem a lényekre, hanem a földekre van hasonló hatással. Ez különösen érdekes lehet, ha az ellenfél oldalán van egy *Force of Nature* vagy egy *Demonic Hordes*. Más esetben is hasznos, például húzhatjuk vele az időt. Vagy ha



TARTALOM

Véres játékok	2
Kemény szórakozási lehetőségek	
A Bölcs tanácsai	5
Középfölde™ kérdések és válaszok	
Battletech	6
Játékismertető	
Mechwarrior	8
Játékismertető	
Paul Cragen, a vámpír vadász	9
NPC storyteller játékok számára	
Tolvajcéhek	10
A szervezett bűnözés az AD&D világában	
Levelezés	14
Maci rovata	
Yabbagabb és a tűzmágus	15
Novella	
Varázstárgyak az AD&D-hez	18
Egy gnóm mágus gyűjteménye	
Club Beyond X	20
Armageddon kiegészítés	
Magunk után szabadon	23
Magic: the Gathering™ páros játék ötletek	
Tanácsok mesélőknek	24
avagy a multi-party mesélés rejtelmei	
Magic tippek	25
Ismétlés az előző számból	
Setét Patkány naplója	26
Nekrofun-halál	
Középfölde kincsei	28
Könyvismertető	
Dióhéjban	29
Könyvismertető	
Cybermix	29
Arcok Night Cityből	
Gonosz nyelvek Esgarothban	32
Középfölde kalandmodul	
Auvron	35
Játékismertető	
Rejtvény, hírek	36

Szerkesztői üzenetek

Kedves Olvasó!

Hát itt van egy új-régi újság, a Holdtölte. Amikor a legutóbbi szám szerkesztői üzeneteit írtam, szent esküvéssel fogadtam meg, hogy abbahagyom a jubileumozást, mert már nagyon unalmas lehet. De az első szám, az mégis csak jubileum. Mint láthatjátok áttértünk az lapszámok számolására. Ez a 26. szám és bőven jön majd utána a többi is. A nagy sietésben elfelejtettük megírni, hogy az eddigi Bőborhold előfizetések természetesen a Holdtöltére lesznek érvényesek. Mint a címlap is sejteti, ebben a hónapban szó lesz egy érdekes táblás játékról, a Battletechről és a hozzá tartozó szerepjátékról, a Mechwarriorról. Részletesen foglalkozunk még az egyre népszerűbb Magic: the Gatheringgel is. Közöljük az általunk kiötlött páros játék szabályokat és pótoljuk a lemaradást a legutolsó Bőborholdból a belső borítókön. Ugyanitt találhatók a decemberi borító magyarázatát is, ki kicsoda a festményen. Okulva a közvéleménykutatás eddigi eredményeiből, igyekszünk az AD&D rajongók kedvében járni, természetesen úgy, hogy a más fantasy játékokat játszó is használhassák az ötleteket. A véres játékok bármilyen alvilági környezetben elképzelhető, az alvilág szerveződéseről szól a tolvajcéhekről szóló írás, néhány új varázstárgy pedig mindig hasznos lehet. Minden mesélő használhatja a túl sok játékos problémájáról szóló tanácsokat. Kiegészítőket közlünk még a Vampire-hez (egy furcsa NPC-t), a Cyberpunkhoz (két arc Night City-ből), a MERP-hez (egy rövid modul). Külön öröm, hogy két magyar szerepjátékról is szólhatunk, az Armageddonhoz olvashattok egy kiegészítést, és örömmel adtunk helyt egy készülő magyar fantasy szerepjátékról szóló ismertetőnek. Természetesen itt vannak a régi rovatok is, Setét Patkány tovább bénázik Ghallán, Sylva Theomer ontja mély bölcsességének gyümölcsseit, Maci pedig a régi jó Maci (sajnos a kedves Medve a közelmúlt eseményeivel kapcsolatban kissé elragadtatta magát, ezért cenzúráznom kellett a levelézést). Még egy régi ismerőssel találkozhattok: Yabbagabb, a félelmetes harcosmágus tovább kalandozik. Reméljük tetszik nektek ez a szám is, és hűséges Bőborhold olvasókból hűséges Holdtölte olvasókká váltok. Jó olvasást kíván:

a vezető szerkesztő

A SZEREJÁTÉKRÓL:

Mi is a szerepjáték?

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

A játékban általában 2-7 játékos és egy játékvezető vesz részt (ez utóbbit neve mesélő vagy Játékmester). A játék a mesélő és a játékosok közötti „párbeszéd” áll. Minden játékosnak van egy karaktere, ami (aki) tulajdonképpen egy képzel világot képzel 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 kocsmárosztól, ki az a félszemű a szomszéd asztalnál”, vagy „mikor a csuklyás fickó kimegy, utánaolapokodom”, 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 szörnyet, kijutni egy labirintusból, megszerezni egy varázslatos tárgyat vagy növényt – a lehetőségek végtelenek. A játéknak ez a története a mese, ami nagyon hasonlít egy kalandregény vagy film történetéhez.

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



IV. évfolyam, 1. szám, 1995. Január — Megjelenik havonta

Szerkeszti a szerkesztőbizottság

Vezető szerkesztő: Nádori Gergely

Szerkesztő: Bátorfi Endre György, Kodaj Dániel, Szigeti Sándor, Tihor Miklós

Tördelőszerkesztő: Prekop László

Lapmanager: Szegedi Gábor

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

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

Grafikák: Cziráki Gergely, Fejes László, Fischer Tamás, Rátkai Kornél

Külső borító: Doug Andersen.

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

Terjesztés-szervezés: Baranyi és Társa Kft.

Megrendelhető a Bőborhold Budapest Kft. címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál. Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben. Terjeszti a Magyar Posta és az alternatív terjesztők.

ISSN 1216-7290

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való 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 Shadowrun, a Battletech és a Mechwarrior a Fasa Corp., a Cyberpunk 2020 az R. Talsorian Games, Inc., a Magic: the Gathering a Wizards of the Coast, Inc., a Túlélők Földje a Beholder Bt., az Armageddon a d6 Bt. védjegye.

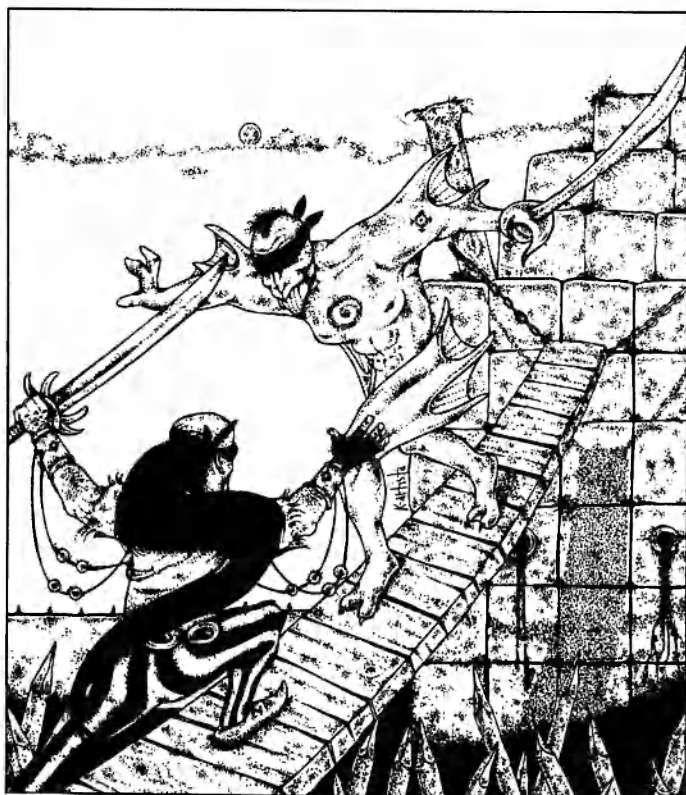
VÉRES JÁTÉKOK

„Andelot teljesen elborzadt az eléje táruló látványtól. Hozzá volt már szokva az öléshez és a halálhoz, de az elmúlt másfél óra alatt látottak még neki is soknak bizonyultak. Csontok törtek, patakokban ömlött a vér, s az emberek hullottak, mint a legyek. A nézők üvöltözése majdnem megsüketítette. Kezdte magát nagyon kényelmetlenül érezni, de nem mehetett el a páholyból, mert az feltűnő lett volna. Vérszomjas vigyort erőltetett az arcára, s tovább figyelte a magasban harcoló két gladiátort. A keskeny fagerendán egyensúlyozva hihetetlenül nehéz volt küzdeni, főleg az a tudattal, hogy bármikor leeshetsz. Ebben a pillanatban az egyik izzadó férfinak sikerült hirtelen mozdulatával meglepnie fáradó ellenfelét, s a lándzsáját mélyen a szembenálló oldalába szúrta. A sebesült megtántorodott, elvesztette egyensúlyát és lebillent a gerendáról. Újjai hiába is próbáltak volna megkapaszkodni, teljesen erőtlenül csúsztak le a peremről. Teste csak négy métert zuhant, s ezt még simán túlélhette volna, de a kihegyezett karókat már nem. Egy utolsót üvöltött, mikor felnyársalódott rájuk, aztán végleg elhallgatott. A tömeg szinte kéjesen hördült fel, s vad ordibálásba kezdett: a nyertest ünnepezték, aki sietve lemászott a magasból, s minden irányba meghajolt. Talán eszébe sem jutott, hogy legközelebb ő is feküdhet a vértől mocskos homokon.”

Askyos Fenmarge: Port Flandor, a kalózáros

Véres és kegyetlen játékok mindig is voltak, s mindig is lesznek, amíg akad rájuk néző. A rómaiaknál már az ókorban kialakultak a gladiatori játékok. Eredetileg egy etruszk temetési ceremóniából indult, de néhány évtized alatt vérfürdővé vált, a halott dicsőségére rendezett hősi csatából kialakult szokás. A borzalom csúcspontja i. sz. 107-ben egy 123 napig tartó tombolás és ünnepelés volt, amelyen tízezer (!) harcos vett részt. A szerepjátékok világából sem maradhattak ki az ilyen viadalok, noha általában koránt sem ennyire kegyetlenek. Ám ez csak az érem egyik oldala. Mindenhol ott rejtőzködnek a vérré szomjazó gazdagok, s az alvilági csőcselék. Nekik is meg kellett adni amit kértek: vért, vért, vért. Darkland sok városában bújnak meg titkos arénák, s tiltott klubok, ahol nem babra megy a játék. Újabb s újabb kegyetlen feladatokat, próbákat találnak ki, hogy a közönség igényeit kielégítsék. Óriási pénzek cserélnek gazdát a fogadások során. Iszonyú könnyen elveszthetjük minden vagyunkunkat, s ha nem vigyázunk, akkor az életünket is. A legnagyobb ilyen illegális „szalon” Port Flandor-ban működik, „A Játékok Háza” néven. Itt minden megtalálható, amit az emberi elme kitalálhatott s megvalósíthatott. Ezek közül szeretnék néhány „finomabbat” közölni, de azért a gyengébb idegzetűek inkább lapozzanak.

Az első bemutatandó kihívás a szkander. Ennek az egyszerű kocsmai játéknak az eldurvított változatai elég elterjedtek a kalózárosban. Nem kell hozzá



drága felszerelés, könnyű megszervezni, ezért sokan csinálják a szegényebek közül. Nincs taktikázás, csak a nyers erő. A szkandertermekben találhatjuk meg az alvilág „sűrű” fickóit, akikkel nem ajánlatos kötekedni, mert csúnya következményei lehetnek. Mint mindennek, ennek a játéknak is megvan a helyi bajnoka, a bivalyerős Félsemű Borisz, aki eddigi pályafutása során csak egyetlen meccset veszített, ám ez még az egyik szemébe is került. (Természetesen az ellenfele nem volt hosszú életű, mert Borisz eltörte a nyakát.)

1. TÖRTOLÁS

Az erőpróbaához egy különlegesen elkészített fegyver szükséges, amit sehol másutt nem találunk meg. Két tört a nyelénél illesztenek, illetve erősítének össze, s az így kapott duplatört kell az ellenfélbe beletolni, az előre megállapított szabályok szerint. Ez lehet első vér, három találat, megadás stb... Egyes durvább helyeken a cél a másik szemének kiszúrása, vagy az arcnak lehető legjobban való elcsúfítása. A duplatör sebése a fegyver méretétől függ. (Általában 1D2-1D4) Hallottak már olyat is, hogy kampós horgokat használnak erre a célra, s ez sokkal rondább sebeket tud okozni.

2. SZÖGEK

Teljesen megegyezik az erőpróba eredeti változatával, csak hogy a másik kezét három rövid szögbe (3-4 centis kihegyezett vastüskébe) kell belenyomni, ami iszonyú fájdalommal jár, s valószínű, hogy az átszúrt kéz hosszú napokig (4D4+4) teljesen használhatatlan lesz. Mesélnek olyan változatokról is, ahol a tüskék méreggel voltak borítva (kín, kígyó, bénító...). Sőt, az is előfordult, hogy minden szög más-más főzettel volt bekenve. Nyugodtan használjuk a DMG táblázatát a mérgekkel kapcsolatban, sőt saját fejlesztésű anyagokat is bevethetünk itt (gyakoribbak az olcsó, könnyen beszerezhető kutyaválékok). A szögek helyett néhányan pengéket használnak, amik nem átszúrják, hanem szétvagdadják az illető kezét. Félősebbek kaktuszt, illetve csalánt helyezzenek a kezek alá (vannak mérgező kaktuszok is, de erről nem kell mindenkinek tudnia, főleg annak nem, aki rosszul áll!).

3. SÜTÖGETÉS

Az asztalon két, alulról faszénrel hevített vaslap található, s azt hiszem, ebből magától értetődő a feladat. A lapok által okozott sebzés nagyban változhat (1D3-3D4). Egyesek saját emblémájukat helyezik az áttizott lapra, s ha az ellenfél veszít, a jelet örök életére viselnie kell. (Próbálja meg leszedni! – szerk.) Sokszor viszont megalázó, sértő szavakat égetnek a másik kezéjére. Ez a „móka” csak azoknak ajánlott, akik bírják a sülő hús szagát, s elég bátrak hozzá, hogy kipróbálják. Mesélik, hogy emberfeletti erőkifejtésre képesek a vesztesre állók, s nem egy küzdelem vett nem várt fordulatot ilyenkor.

4. SKORPIÓ

Ez a változat lényegében a Szögek egy variánsa, ahol nem a tüskék szúrják meg, hanem az asztal széléhez illesztett dobozban ülő felmérésített skorpió

csíp meg, vagy valami hasonlóan veszélyes, esetleg harapós lény (patkány, halálféreg (*rot grub*)) mélyeszi a fogait beléd. Rizikóssá is válhat a dolog, mert nem teljesen biztos, hogy téged nem mar meg valamelyik bestia, de hát ezért játék, s veszteni tudni kell (de nem feltétlenül szükséges).

Ja, és még valami, a küzdőfelek kezét sokszor bőrszíjakkal összekötik, hogy ne tudják elrántani a skorpió elől, vagy éppen a tüzes vasról. Néhány kegyetlen játékos ezt kihasználva direkt rajta tartja a másik kezét a vason, míg a szerencsétlen el nem veszti az eszméletét, vagy a skorpió háromszor-négyszer meg nem csípte.

Egy utolsó megjegyzés: A lista még nem teljes, úgyhogy légy kreatív, s engedj szabadjárára a fantáziád sötét oldalát. Megéri...!

Javasolt szabály egy szkanderparti lejátszásához: A játékhöz rajzoljunk egy skálát, mely 10-10 részre van felosztva, s a küzdőfelek keze alaphelyzetben a középponton van (ha hosszabb menetet akarunk, rajzoljunk több egységet!). Azt, hogy mikor merre mozdulnak el a kezek, a *Psionic Handbook Psychic Contest-beli* szabályaihoz hasonlóan érdemes lebonyolítani. A legegyszerűbben egy példameccsel tudjuk bemutatni a szabályt. Félszemű Borisz (Erő: 18/86) és Gonda, a harcos (Erő: 17) leülnek az asztalhoz. Kezüik összekulcsolódik, izmaik megrándulnak. Borisz hátborzongatóan vigyorog, ugyanúgy, mint az a fémkoponya, mely a vörösen izzó vaslapon fekszik.

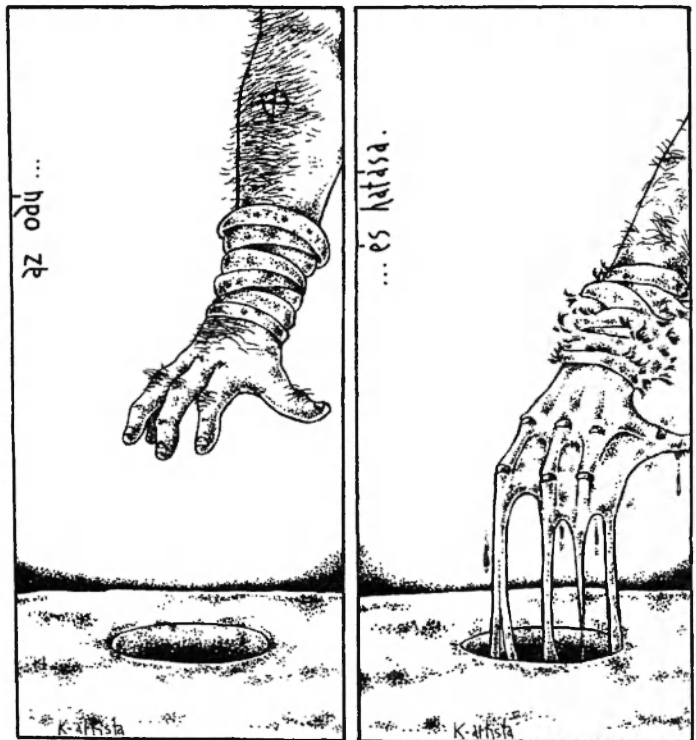
– *Jól nézd meg, mert a kezedre fog égni!* – suttogja a félszemű.

– *Majd elválik!* – válaszol Gonda. A bíró intésére egymásnak feszülnek, s megkezdődik a mérkőzés. Az asztal körül csoportosulok ordítva biztatni kezdik a küzdőfeleket. Mind a DM, mind a játékos dobna D20-at. Borisz 16-ot gurít, Gonda 12-t. Mindkettőjük sikeresen megdobta az erejét, ám Borisz nagyobbat gurított, így a mutató – vagyis a két kéz – Gonda felé mozdul, még hozzá a különbség felével (lefelé kerekítve), azaz kettővel. Tehát Gonda keze még 8 egységgel van a tűzforró lap fölött. Következő fordulóban a félszemű 3-at, a harcos 14-et dob. A mutató 5-tel mozdul Borisz irányába, a közönség felhördül, bár van aki sejtí, a bajnok csak játszik ellenfelével. Új forduló, Borisz 9-et, a vakmerő kihívó 18-at dob, ezzel elrontotta az erődobását, szinte semmi ellenállást nem tud kifejtetni, s így Borisz teljes erejével tolja őt vissza, 11-et ((ereje + sebzés bonusz) fele) mozdul a mutató, csupán 2 egység van hátra... Legközelebb azonosat dobna, Gonda minden erejét összeszedi, de meg sem bírja mozdítani ellenfele vasmarkát, majd a következő körben ismét elrontva a dobását, kezd félelmetes erővel csapódik az izzó vasnak. A harcos hiába próbálja visszanyomni Borisz kezét, mintha vasrudat akarna elgömbíteni. (A mutató már 9-cel túlment a végponton, ez persze ugyanazt jelenti, mintha pont elérte volna.) Üvöltve rángatja a kezét, de nem tudja elrántani a szíjak miatt. (Itt még lehetne folytatni, hátha összeszedi magát a vesztes, a fájdalom kezdetben bónuszokat, később büntetéseket jelenthet.) A termet a sülő hús borzalmas szaga tölti be. A félszemű röhögve löki el az ájult férfit, s besöpri az asztalon összegyűlt nyereseményét. Hát valahogy így!

Következő játéknak az **odú**. Ez leginkább egy régimódi orosz ruletra emlékeztet, s hasonlóan veszélyes. Nem kell hozzá semmi más, csak egy hatalmas homokkő tömb, amelybe vastag, mély lyukakat fúrtak. A két játékosnak ezekbe kell egymás után bicepszig belenyúlnia. Ez eddig még normális, viszont a játékmester az egyik (vagy több) odúba egy kellemetlen kis meglepetést rejtett el. Az odú alján rejtőzhet mérges pók, skorpió, patkányfogó, sav, pengék, kicsapó tűz, s ki tudja még mennyi minden. Valahol jobban megbonyolítják a dolgot, s néhány apró korongot helyeznek el különféle feliratokkal (pl. újra te következél, kétszer az ellenfél jön, most feladhatod stb.). Előfordulhat, hogy a „kis meglepetés” nem aktivizálja magát, de erre elég kicsi az esély (5-10%). A variációk végtelenek, s a játékmesterek fantáziája kimeríthetetlen. Természetesen kétszer ugyanabba a lyukba nem szabad benyúlni. Az Odú pontosan tizenégy éve kipróbálható Port Flandorban, s már nem egy párbajt döntöttek el a segítségével. Sokan humánusabbnak, s egzotikusabbnak tartják a nézeteltérések ilyen módon való lerendezését, hiszen így nem kell bemocskolnunk a kezünket mások vérével. Megteszik ezt az ellenlábasaik maguknak is.

5. PALLÓ

Jöjjön hát a cikk elején található részletben szereplő **palló**. Ebben a harcosoknak egy keskeny gerendán, vagy pallón kell megküzdeniük. Ez teljes koncentrációt és jó egyensúlyozási képességet igényel, mert aki téveszt, az zuhan, ami egyáltalán nem egészséges. A talajt ugyanis különféle módokon „átformálják”. Karókat ásnak a földre, szörnyekkel teli ketrecet tesznek alá, mendencét ásnak, melybe csúf vízilényeket, vagy fojtó iszapot helyeznek. Általában szálfelegyereket (lándzsa, szigony, alabárd...) használnak, azonban gya-



korta előfordulnak kardok, török, buzogányok, sőt ostorok is. A bátrabb (és ostobább) figurák bekötött szemmel is kipróbálhatják ezt a korántsem könnyű viadalt.

6. A GÖDÖR:

Egy hatalmas, 6-8 méter átmérőjű mély vermet ásnak ki a szervezők. Ebbe vastagabb fatörzseket vernek le, egymástól különböző távolságokra, de úgy, hogy még át lehessen ugrani az egyikről a másikra. Ezután a gödröt szintén „átkozmetikázzák” a fent említett módon. A kész terepen kell majd összemérniük a tudásukat a hivatásos harcosoknak, vagy az önként jelentkezőknek. Néha az oszlopok tövében is küzdelmet rendeznek, így dupla annyi látványosságban gyönyörködhetnek a nézők. Az ilyen harc nehezebb, mint az előbb említett, mert már a helyváltoztatás is rizikós a fatörzsek tetején egyensúlyozva, nemhogy a verekedés. A felhasznált fegyverek szinte teljesen megegyeznek a Pallón használtakkal.

Javasolt szabály a Pallón, vagy a Gödörben zajló küzdelem lejátszásához: A támadást eleve 2 büntetéssel lehet csak megkísérelni. A játékosoknak minden elhibázott támadásnál és elszenvedett találatnál dobniuk kell az ügyességükre. Sérülésnél 3 sebpontonként -1 módosító sújtja őket (-1 három Hp-nál, -2 hat Hp-nál stb.). Aki elvétí a dobást, azaz ügyessége fölé dob, az egy strigulát kap. Minden egyes strigula további 1 büntetést jelent az egyensúlypróba-bára – tehát egyre nehezebben áll a lábán a delikvens –, valamint a támadásokra is. Lehet próbálkozni az egyensúly visszaszerzésével is, ez egy teljes körös cselekedet, sikeres dobással két strigula törlődik (persze nem mehet nulla alá). Előre meghatározott számú strigula (5-10 körüli érték) elérése a teljes egyensúlyvesztést jelenti, s az illető lezuhan. Egyes támadó dobás esetén, ha nem sikerül a teszt, a harcos azonnal leesik. A Gödörnél az oszloponkon való átugráskor is kockadobás szükséges. Aki kötél-tánc (Tightrope Walking) képességgel rendelkezik +2 bónuszt kap minden dobására (persze a felsorolt módosítók számítanak!).

7. PULYKAVADÁSZAT:

Kizárólag a felső körök szadista lelkületű tagjainak kedvelt szórakozása, ez a jól ismert „játék”: elfognak, esetleg jutalom reményében rábírnak egy vagy több szerencsétlen embert (akár hétköznapi polgárt, akár kalandozót), hogy belemenjen a dologba, azaz legyen „pulyka”. Az ő feladata az, hogy adott idő alatt egy adott helyre érjen el, miközben a nemesúr és szakképzett testőrei (fejvadászai) üldözik őt. Ha elkapják, megölik, ha sikerül elérnie célját, akkor megmenekül (ez eléggé ritkán fordul elő). A pulykavadászat helyszíne változó: lehet erdő, csatornarendszer vagy akár egy éjszakai település.

Ha karaktereinkből „pulykát” csinálunk, ügyeljünk arra, hogy egy pillanatra se legyen nyugtunk, mindig történjen velük valami baljóslatú, legyen állandó veszélyérzetük az állig felfegyverezett vadászok miatt.

A leírt szabályok csak opcionálisak, nyugodtan lehet rajtuk változtatni, ha kitaláltak jobbat. Most nem tértem ki a különböző kedvességek által okozott sérülésekre, mert azt hiszem, egy kevésbé tapasztalt DM-re is rá lehet bízni, hogy mennyit is sebez egy kihegyezett karó.

Végezetül még két ötlet: 1. Fel tudok-e mászni a bezsírozott, egyre lejjebb ereszkedő kötélén mielőtt a tigris kijut a ketrecből? 2. El tudom-e húzni a kezem az ellenfelem előtt az asztalon, anélkül, hogy eltalálná a késével...

ARÉNÁK

1. AZ ARÉNÁK LEÍRÁSA

A küzdőterek kinézete nagymértékben függ attól, hogy milyen nézőtábor látogatja azokat elsősorban. A vére és izgalomra vágyó szegényréteg számára készült arénák meglehetősen gyenge színvonalúak. Sötét kocsmák nagyobb pincéiben, homokkal felszórt és esetleg kötéllel vagy palánkkal elkerített, kör alakú területen folyik a küzelem, amely többnyire a *ki-üti-agon-előbb-amásikat* szinten áll.

Sokkal „nívósabbak” a közép és felső réteg által látogatott arénák. A betiltás miatt ezek is szinte kizárólag csak a föld alatt (főként átalakított pincékben) találhatóak, mégis sokkal változatosabb képet mutatnak. Mivel az itt zajló küzdelmek vadabbak és erőszakosabbak, mint az előzőek, a nézőközönség lelátóit és a küzdőteret vasrácsok választják el, amelyeket a látványosság kedvéért nemegyszer acéltüskékkel, mérges kígyókkal vagy borotvaindával (*razorvinea*, a Planescape világban előforduló növény, melynek levelei pengelesek) „díszítenek”. Maga a küzdőtér ovális, homokkal felszórt terület, melynek nagyobbik átmérője 15 és 50 lépés között változik. A nagyobbakon nem ritkán terepadályokat helyeznek el, például vermeteket, melyek alján különféle veszély leselkedik az óvatlan gladiátorra (kígyók, szörnyek, karók stb.), homokbuckákat, fegyvereket, esetleg egy nagyobb tüzet. Létezik egészen különleges kiépítésű arénák is, ezekről később esik szó.

Ha ilyen helyszínen mesélünk, fontos, hogy a hangulatot minél jobban adjuk vissza. Gondolok itt elsősorban a látványra (lobogó fátylak, füstös terem, a véres homokon csapzott, szöges páncélokba öltözött izomkolosszusok küzdenek), a szagokra (dohos levegű, amely megtelik a vér és az izzadság édeskés illatával) és a hangokra (a közönség önmagából kivetkőzve üvölt, a fegyverek csendülve csapnak össze, a küzdők hörögnek, a narrátor pedig hideg, nyugodt hangon kommentálja az eseményeket) [Ez utóbbit nem árt valami mágiával, vagy gnóm trükkel kierősíteni, különben az előbbieket elnyomják. szerk.]. Nyugodtan meríthetünk ötletet az ilyen témájú filmek bőséges választékából (pl. Mad Max III., Tűzerő, Conan stb.).

2. HARCRENSZEREK, SZABÁLYOK

Az ilyen típusú küzdelmekre fokozottan érvényes a közhellyé vált mondat: az egyetlen szabály az, hogy nincsen szabály. Valóban, az esetek többségében az egyetlen cél az ellenfél mielőbbi harc képtelenné tétele. Ezt pedig minél látványosabban kell végezni, hiszen a közönség erre vágyik. Ha karaktereink arénában harcolnak, nyugodtan vessük be a lehető legaljasabb trükköket. A játékszabályok szempontjából, ezekre nagy általánosságban az a jellemző, hogy ha valamelyik küzdő fél ilyenhez folyamodik, akkor bizonyos büntetéssel támad, ám ha ez sikeres, akkor komoly hátrányt okoz az ellenfelének. Vegyük például az ágyékra történő támadást. Ha valaki úgy dönt, hogy ilyesmit művel, azt tekintjük célzott támadásnak (*called shot*), tehát eggyel romlik a kezdeményezése és négygel a támadása. Ha azonban sikeres, akkor az ellenfelének [feltéve, hogy férfi] **egészség-próbát** kell dobnia, különben egy körre a földre zuhan kinyábján, s még ha a próba sikerült is, 2d4 körre -2-vel támad és védekezik a rettenetes fájdalom miatt. Persze ilyen támadások ellen használatos a szöges ágyékvédő...

Fontos, hogy az arénában zajló küzelem ne a „támadok-sebezek-visszatámad” stílusban merüljön ki, hanem engedjük a különböző manőverek végrehajtását (pl. elkapni az ellenfél támadó karját, elgáncsolni stb.). Jó ötleteket nyújthatnak a *Fighter's Handbook*-ban leírt speciális fogások (*combat maneuvers*). Egy szó mint száz: minél aljasabbak a támadások, annál látványosabb lesz a küzelem.

Itt jegyezném meg, hogy a párbajok említésénél, ne csak ember ember elleni küzdelmekre gondoljunk: igen gyakoriak a szörnyekkel (pl. minotaurusz) vívott harcok is, sőt előfordul olyan eset, amikor két kiéheztetett lény ront egymásnak az arénában.

Természetesen nem minden összecsapás célja a másik megölése: vannak nem-halálos küzdelmek is, illetve bizonyos arénákban kötött szabályok sze-

rint zajlik a harc. Megszabhatják például a küzdő felek fegyverzetét, páncélját, a párbaj idejét, tilthatják a vitális pontok támadását stb.

3. SPECIÁLIS KÜZDELMEK

A csavaros eszű arénamesterek (a harc körülményeinek megszervezői, egyfajta „koreográfusok”) számtalan furcsa trükköt találtak ki, hogy a küzdelmet minél látványosabbá tegyék, és a közönséget minél jobban szórakoztassák. Az alábbiakban néhány ilyen fogást mutatunk be:

- Furcsa párbajnak lehetünk tanúi, ha a küzdő felek kezeit összekötözzük. Ekkor lábbal rugdalják egymást, ezért az ilyen mérkőzések célja többnyire az ellenfél harc képtelenné tétele („lerúgása”). Ezek nem igazán látványosak, inkább komikusak, főként komoly küzdelmek között szokott rájuk sor kerülni, mintegy „felüdülésként”.

- Keményebb a harc akkor, ha a két ellenfelet derekuknál fogva egy 2,5-3 méter hosszú láncsal egymáshoz kötözzük. Ekkor nem tudnak egymástól eltávolodni, ráadásul a lánc számos trükkre is használható...

- Ennél is nagyobb aljasság, ha bekötött szemmel küzdenek, és fegyverként mondjuk egy 15 kilós láncos buzogányt használnak. El lehet képzelni, milyen érzés az, ha vakon botorkálunk, félig megsüketülve a közönség ordításától, bőszen lóbálva a láncos buzogányt, miközben tudjuk, hogy bármelyik pillanatban eltalálhat bennünket az ellenfél... E küzelem másik változata az, ha mind a két félnek van egy-egy segítőtje, aki a közönség soraiból kiabálja nekik a megfelelő irányt, esetleg telepátikus kapcsolatot létesítenek kettejük között. Különösen idegtépő lehet a küzdők számára, ha nem egy-egy elleni harcról van szó, hanem csapatban kell dolgozniuk, hiszen vakon csapkodva könnyen lehet a partner az áldozat...

- Az igazán látványos küzdelmek megrendezéséhez többnyire mágiát is felhasználnak. Ennek egyik módja az, ha valamilyen varázstárgyat adnak a gladiátoroknak, ami növeli a párbaj bonyolultságát (pl. *Ring of Blinking*).

- Állítólag létezik egy olyan varázssital, amelyet ha beadnak az egyik küzdőfélnek, abból egy időre tomboló vadállat válik: Ereje megnő 18/00-ra, és képes lesz -10 Hp-ig is talpon maradni és harcolni, ellenben Intelligenciája 5-re csökken és védettsége is 2-vel romlik. Látványos, ha egy vézna, cingár fickóval itatják meg...

4. SPECIÁLIS HELYSZÍNEK

A különleges, furcsa kialakítású küzdőterek ismét csak a közönség csalogatását szolgálják. Az alábbiakban két ilyen helyszínt mutatunk be, de a mesélő természetesen számtalan újat kitalálhat a különböző filmek és könyvek-, és persze saját fantáziája alapján.

- Nem csak az ellenféllel, hanem az idővel is harcolnia kell a gladiátoroknak, ha egy megfelelő méretű, kb. 3 méter mély aknába helyezük őket, amelynek az oldalai lassan záródnak össze. A falak természetesen kellően rücskösek ahhoz, hogy ki lehessen mászni belőle. de a rendezők csak akkor engednek ki valakit, ha az ellenfele már harc képtelen.

- A másik szokatlan helyszínünk egy Erőfalakkal (Wall of Force) határolt kocka, esetleg félgömb, amelyben a küzdők levitálnak: az egyik falnál elrúgják magukat, repülés közben összecsapnak, majd visszapattannak a szemközti falról. A helyzet miatt mindkét félnek 2-vel romlik a támadása, valamint AC-jéből elveszti az esetleges Ügyességéből adódó bónuszokat, ám lehetőség nyílik az alulról és felülről történő támadásokra.

5. SPECIÁLIS FEGYVEREK

Az arénákban használatos eszközök általában eléggé brutális kinézetűek, hiszen céljuk az, hogy minél látványosabb sebet ejtsenek. Javasoljuk, hogy éppen azért, mert készítők a látványra, és nem a használhatóságra törekedtek, bizonyos büntetéssel (pl. -1, esetleg -2) használják őket a küzdők. Természetesen a veterán arénaharcosok már hozzászoktak ehhez, így őket nem sújtják negatív módosítók. A mesélők figyelmébe ajánljuk a *Bíborhold* 93/12. számában megjelent fegyverek leírását, mert kiválóan alkalmazhatók az arénákban.

6. FOGADÁSOK

A vaskos belépési díjak mellett ez a szervezők másik nagy jövedelemforrása. Azt mindig tartsuk szem előtt, hogy a közönség legtöbbször arra fogad, a ki nek szemmel láthatóan nagyobb a testi ereje: hiába 12. szintű harcos az egyik gladiátor, ha ereje alig 14-es, míg 1. szintű ellenfele izmai 18/00-ás erőből dagadoznak...

Akár a valós világban, itt is mindennaposak a lefizetett, bundázott küzdelmek, ezek szintén gondot okozhatnak a rossz társaságba keveredett játékosoknak.
Czuppon Gergely (LEAXE) és Pálfalvi László



A Bölös tanácsai

Bitman Csaba kérdezi Écsről a MERP-el kapcsolatban:

■ *A 11 opcionális hivatás gyermekkori szakértelem fejlődését hogy oldjam meg? (pl. harcosszerűtípusú, hogy vmilyen keleti típusú fajból származik).*

A gyermekkori szakértelem-fejlődés fajhoz kötődik, ezért szinte minden hivatásnál ugyanúgy használható a KLT-5 táblázat, mint az alap-kasztoknál. A harcosszerűtípusú esetén, ha úgy gondolod, hogy egy új fajt akarsz kidolgozni, akkor a gyermekkori szakért. fejlődéshez válaszd a legközelebb álló fajt (pl. keletlakók).

■ *Mi az az összetett íj? Mik a harci adatai?*

Az összetett íj a HT-1 táblázatban – tévesen – visszacsapó íjként szerepel. Az összetett íj többféle anyagból készül (fa, csont, fémek), a hagyományos íjknál erősebb, ámde nehezebb fegyver.

■ *Miért sebződik a lemezvétel alak nagyobb alacsonyabb támadásdobásnál, mint pl. a páncél nélküli?*

Ha valaki lemezvételt visel, kevésbé tud elugrani a támadások elől, könnyebb eltalálni – viszont az okozott seb jóval kisebb, hiszen az ütés nagy részét a páncél felfogja.

■ *Mit jelent a HT-1 táblázatban az, hogy „a 2. sorból lehet használni”? Mit jelent a „Töltés(1), Újratöltés(0)”?*

A 2. sorból használható azt jelenti, ha szűk helyen harcolnak, és csak ketten férnek el egymás mellett, a 2. sorból használható fegyverrel a hátuk mögül is támadhatja a társuk az ellenfelüket. A töltés utáni szám azt jelzi, hogy amikor a fegyvert először akarod használni, hány körig tart az előkészítése, az újratöltés mögötti szám azt, hogy hány kört igényel a fegyver újratöltése.

■ *Ha teszem azt egy ork a saját véreben fetreng a földön, vagy esetleg alszik, támadás dobás nélkül is megölhető?*

A magatehetetlen ellenfelet (nem kábultat, hanem pl. alvót v. kómában levőt) automatikusan meg lehet ölni, ha nincs harci helyzet, azaz már nincs talpon egyetlen egyéb ellenfél sem, aki a magatehetetlen társa közelében tartózkodva, úgy-ahogy meg tudná védeni. Ha mégis, akkor komoly pluszokkal (+50) lehet rá támadást leadni.

■ *Mi az a sulyom? Falusi gyerek vagyok, de ez még rajtam is túltesz.*

A sulyom négy vastüskéből áll, amelyek egy adott középpontból egy képzeltbeli tetraéder négy csúcsa felé mutatnak. A sulyomot akárhogy dobják el, egy tüskéje mindig felfelé fog mutatni. A nindzsák is ilyesmit használnak.

■ *A MERP-ben ismernek olyat, hogy ÖREGEDÉS?*

Az öregedésre nincsenek olyan szabályok, mint az AD&D-ben. Ha mindenképpen büntetni akarsz valahogy egy öreg karaktert (bár az ilyen nem nagyon szokott kalandozni), akkor természetesen csökkentheted belátásod szerint az erő, az ügyesség és az egészség bonuszát.

■ *Fel lehet-e gyógyulni egy olyan bérulástól, ahova nincs kiírva, hogy permanens? (KT-4, 90-es sor ill. BST-4, 117-119-es sor)?*

Bérulás. A karakterhalál, ill. csonkolódás és hasonló permanens sérülés minden szerepjátékban problémát okoz (de ha nem lenne, a játékból elveszne az izgalom, a veszélyérzet). Ha a játékosok ezt nem tudják önerőből megoldani (nem elég magas szintűek), az általánosan javasolt megoldás ilyenkor egy küldetés, amelynek jutalmaként a gyógyító, stb. jutalmul meggyógyítja a karaktert. Kezdő (néhány játékot lejátszott) karakter esetén lehet, hogy egyszerűbb az áldozatnak új karaktert kezdeni (esetleg ugyanazzal a karakterrel, csak a tapasztalati pontjai nullázódnak).

■ *Akadnak-e más istenek Középföldén? (Kifejezetten ISTENre gondoltok!) Középföldé ISTENEI a valák, ez legalább olyan változatos panteont nyújt, mint az északi mitológia vagy akár melyik másik, mondjuk az AD&D-beli Legends & Lore-ban leírtak közül.*

Lapzárta után

Lapzárta után kaptunk két klubcímet. A levelezés rovatban már nem volt hely, ám a bölös lelkesen integetve jelezte, hogy nála még elférnek. Lássuk tehát:

■ **A Sötétség Gyermekéi**
SF & fantasy szerepjáték
5650 Mezőberény, Fő út 21.

Péntek, szombat: 19–sokáig
Klubvezető: Én és még sokan mások
Dark Democracy

■ Bár erről a klubról már olvashattatok, némi pontosítással újra elküldtük

nektek. A klubról: volt egyszer néhány srác, akik frissen bevonult a Katonai Főiskolára. Úgy döntöttek, itt is létrehoznak egy klubot. Előtte is játszottak már különböző klubokban, így nem voltak kezdők a szerepjátékok terén. Egy dologban nem egyeztet a véleményük: a klub nevében. A választ a véletlen szülte. Kiderült, itt időnként felütötte már fejét a szerepjáték-őrület. Ebből jött az ötlet; legyen a klub toteme és neve a hamvaiból feltámadó madár, a Phoenix. A javaslatot végre egyhangúan elfogadtuk. Hogy mit játszunk? A fantasytól kezdve a Sci-Fi-ig széles mesélőgárdánk van. Játékosaink egyaránt felveszik a harcot Ynev rémségeivel, a gonosz sárkányfattyokkal, goblinokkal, varázslókkal és a Birodalom sötét erdőivel is. De egyben egyeznek: mindannyian szívesen kalandokra éhesen merülünk el a fantázia széles birodalmában. ahol

egyesíthetjük erőnket, hogy a gonoszt kiűzzük e világból. Sajnos gonosz mesélőink jóvoltából mindig újabbak bukkannak fel az ismeretlenség homályából. Várunk téged is, tarts velünk, fedezd fel a fantázia világának titokban bővelkedő világait.

Címünk: Szentendre, Főiskola Művelődési Otthon

Minden kedden és csütörtökön 16.30-tól itt szabadul el a mágia, mely elragadja hőseinket a tél és idő szövődékén a kalandozók világába.

De ha a Túlélők Földjének pusztaságait rovod, akkor se habozz felkeresni minket. E világot is járják harcosaink, varázshasználóink.

A Phoenix seregébe vár!

■ A nyáron harmadik alkalommal kerül megrendezésre az immár hagyománnyá váló **SárkányszívRoham**. Az esemény tervezett időpontja: 1995. július 21-22-23.

SZILMARIL

Fantasy és Sci-fi szerepjáték szaküzlet

**Budaörsön az első!
OLCSÓ ÁRAK,
KELLEMEK KÖRNYEZET,
NAGY VÁLASZTÉK.**

Cím: 2040 Budaörs, Szivárvány u. 3.
(40-es busz végállomásánál a Postánál)

Nyitva: hétköznap 11-18 óráig,
szombat 10-14 óráig.



BATTLETECH

Óriási, egyetlen ember által irányítható harci gépezetek, a BattleMechek uralják a 31. század csatamezőit. Gyorsabbak, hatékonyabban irányíthatóak, erősebben páncélozottak és jobban felfegyverzetek, mint bármely más harci gép, amelyet valaha ember megépített. A haditechnika állandó fejlesztésére szükség is van, hiszen az emberiség által meghódított csillagrendszereket birtokló uralkodóházak évszázadok óta háborúszögben állnak egymással. S ha ez még nem lenne elég, visszatértek háromszáz éves önkéntes száműzetésükből a galaxis peremére menekült Kerensky tábornok követői. A szigorú kasztrendszerbe szerveződött Klánok – az eltelt évszázadok alatt – genetikai programot dolgoztak ki harcosaik nemesítésére. A kasztrendszer csúcán álló harcosok legkiválóbbjai közül kerülnek ki azok a szerencsések, akik génjeikkel hozzájárulhatnak a Klán génállományához. A lombikokban születő újabb generációk egyre tökéletesebbek lesznek, ennek a génállománynak köszönhetően.

A BattleTech (a jövő harci technológiája, battle technology, rövid. Battle-Tech) alapvetően stratégiai játék, amely az elmúlt tíz év alatt szédületes karriert futott be. Kiadója a FASA Corporation, a céget a hazai rajongók inkább más játékaikról, a Shadowrunról és az Earthdawnról ismerhetik. A játékban egy hatszögletű mezőkből álló, változó méretű játéktéren mérkőznek a játékosok által irányított óriásrobotok és egyéb harci egységek. Az alapdobozban egy ötven oldalas szabálykönyvet, két térképet, a Mechek karakterlapjait és tizen-négy műanyag figurát találhatunk. Az alapjáték szabályai könnyen elsajátíthatóak, egy-két óra tanulmányozás után már neki is veselkedhetünk az első csata lejátszásának. Az alapkönyv négy szcenárió tartalmaz, ezek egyre több és bonyolultabb szabályt alkalmaznak. (Az elsőben csak a mozgás és lövés szabályaival kell törődnünk, a negyedikben már a túlhevüléssel, a fizikai támadásokkal, a kritikus találatokkal, a Mech vezetőjével és még sok egyébvel is.) A játékban rengeteg, kidolgozott robottípus közül választhatunk, természetesen mindegyik más képességekkel, teljesítményadatokkal és fegyverzettel rendelkezik. A harc folyamán ezeket a harci egységeket mozgathatjuk (a

terep típustól és a BattleMech sebességétől függően), és lőhetünk vagy akár közelharcba is bocsátkozhatunk velük. A találat sikerét/hatékonyágát befolyásolja a fegyverzet, a láthatóság, a pilóta tapasztaltsága, a szerencse (természetesen kockával is kell dobni) és még sok más tényező. A játékban kettőnél több játékos is részt vehet, az erőviszonyokat a szcenárió (a harc előre kidolgozott körülményei) határozza meg. Minden harci egységnek külön „karakterlapja” van, amelyen a kapott sebzéseket jelöljük.

Aki kevésnek tartja az alakönyv szabályait az a BattleTech Compendiumhoz fordulhat. Ebben temérdek szabály olvasható az aszfalton csúszástól a gyalogos egységekig. Külön kiegészítők foglalokznak az űr-, légi- és városi harccal. Folyamatosan jelennek meg az új Mechek adatait tartalmazó könyvek és a szcenárió gyűjtemények. A játékhoz szorosan kapcsolódik a Mechwarrior szerepjáték, melyről a 8. oldalon olvashattok részletesen.

A játék egyik fő vonzereje az aránylag egyszerű, ámde nagy változatosságot kínáló harci rendszer, a másik a kiválóan kidolgozott háttértörténet, mely valóságshűvé, könnyen elképzelhetővé teszi az otthon, asztalon lejátszott csatákat. Nem hiszem, hogy lenne bárki is, akinek a játék során ne jelentek volna meg a szeme előtt a hatalmas gépezetek, ne hallotta volna a lézerek és gépgyűk hangját. Nem elhanyagolható az sem, hogy a szerepjátékoktól eltérően itt nincs szükség mesélőre, mindenki egyenrangú részese a játéknak.

A játék népszerűségét mutatja, hogy egyre több BattleTech Center épül az USA-ban (és most már Európában is), ahol a játékosok a fantasztikus óriásrobotok pilótáiként küzdhetnek meg egymással, lélegzetelállító élményt kínáló szuperszimulátorokban. (A londoni BattleTech Center április elején nyílik.) Nemrégiben készültek el az első BattleTech animációs filmek, amelyekben alaposan kihasználták a Silicon Graphics komputerek által kínált grafikai animációs lehetőségeket, minden eddiginél látványosabb rajzfilmsorozatot készítve.

-tm-

A következőkben ízelítőül bemutattunk egy rövid BattleTech-szcenárió-t.



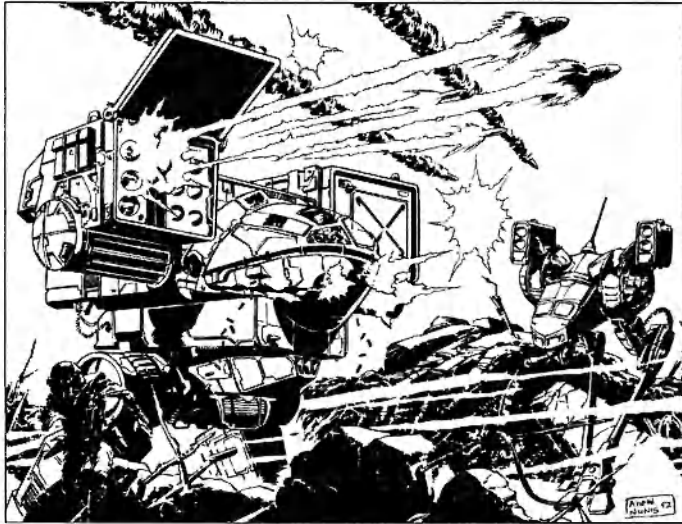
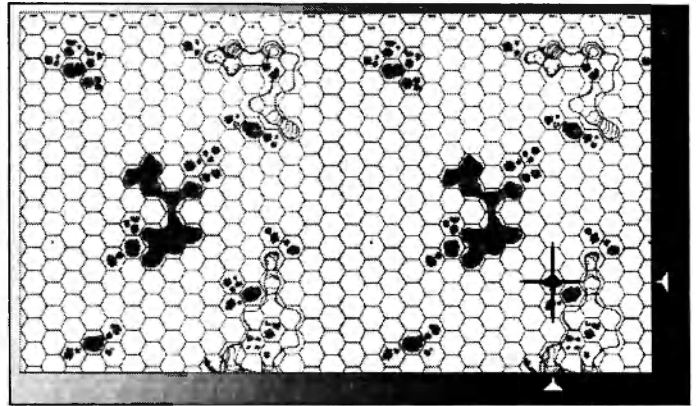
Gutt Fenron kapitány aggódomba kémlelte a látóhatárt. Még mindig nem érkezett meg a segítség. A rádiókapcsolat két napja szakadt meg a parancsnoksággal, azóta semmi utasítást sem kapott. Nem tehetett mást, követte a legutolsó parancsot. Őrizte a ládákat, amikben állítólag felbecsülhetetlen értékű technikai felszerelés rejlett. Már másfél napja ide kellett volna érnie a szállító egységeknek. A távolban mozgást látott, átszólt a Phoenixben ülő társának, hogy helyezze készenlétbe a gépét. Úgy tűnt nem a szállítók érkeztek meg.

Szituáció

Két Mechnek kell vigyáznia egy különlegesen fontos szállítmányra, amire az ellenség már régóta vadászik. Egy űrjárat véletlenül rábukkant a rejtkehelyre és megpróbálja elpusztítani a szállítmányt.

Játék felállítás

A térképet az alábbi módon állítsd fel. Az alapkönyv összes szabálya érvényes.



Védekező

A védekező egy *Archer-rel* (Vezetés: 4, Lövés: 3) és egy *Phoenix Hawk-kal* (Vezetés: 5, Lövés: 4) rendelkezik.

Felállítás

A védekező bárhova helyezheti Mechjeit a térképen.

Támadó

A támadó egy *Wolverine-nal*, egy *Stinger-rel* és egy *Wasp-pal* rendelkezik (mindegyiknél Vezetés: 4, Lövés: 4).

Felállítás

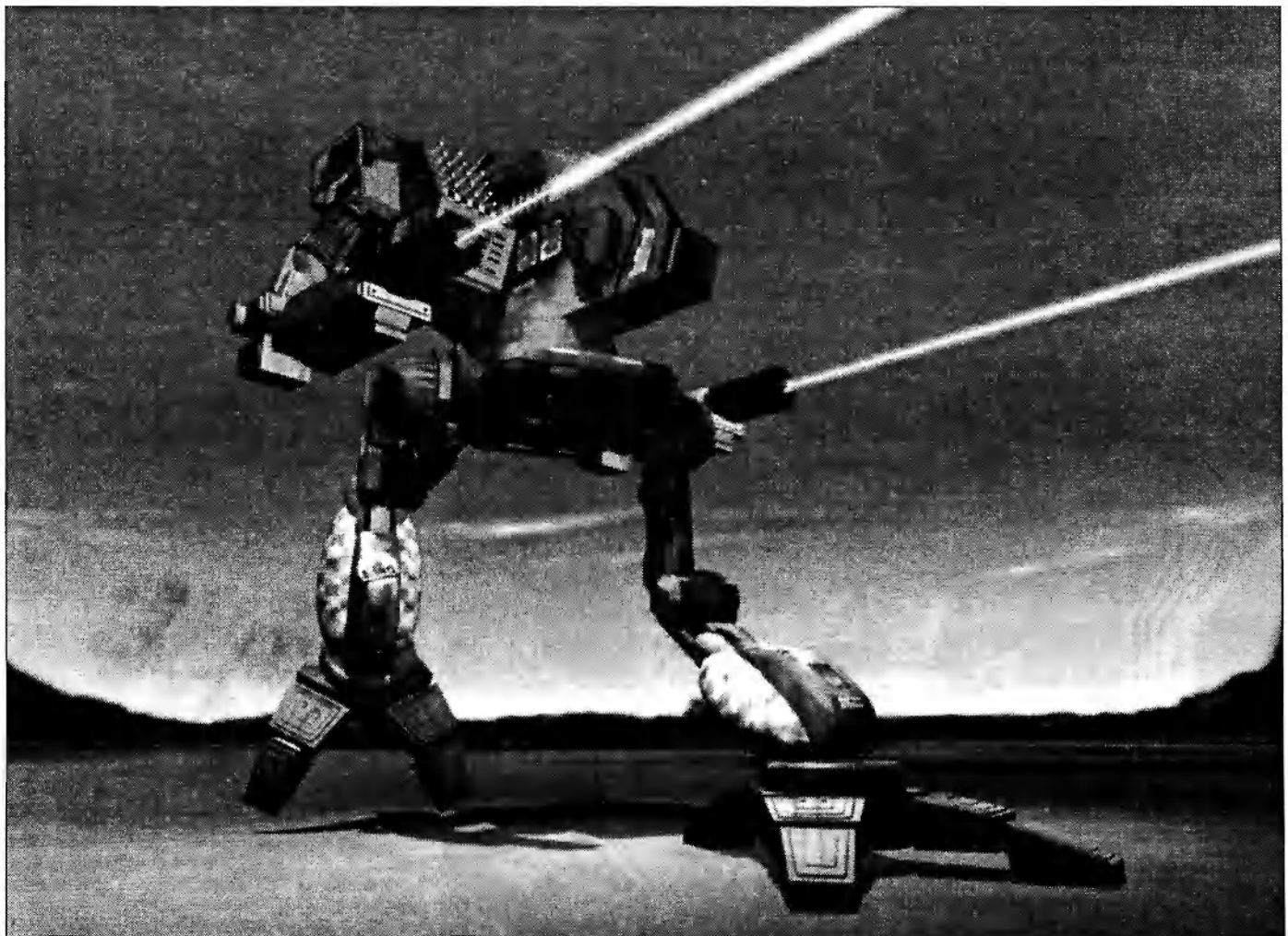
A támadó a térkép nyugati szélétől maximum három mezőnyire helyezheti fel egységeit.

Győzelem

A támadó győz, ha bármelyik kör végén működő Mechje áll a kereszttel jelzett mezőn. A védő győz, ha megsemmisíti a támadó Mechjeit.

Speciális szabályok

Ha egy Mech elhagyja a térképet, kiesett a játékból.



MECHWARRIOR

A világ

A MechWarrior világa leginkább a klasszikus, Dúne és Alapítvány szerű sci-fikre emlékeztet: hatalmas, feudális díszletekben tetszelgő csillagközi birodalmak, évszázados háborúskodások, intrikák, ödzkodás a túlságosan „modern” vagy sötét találmányoktól (pl. atomfegyverek, bio- vagy kibertechnika).

A XXXI. századra (ez a kezdőkor) az emberiség kirajzott a galaxis legtávolabbi zugaiba, bolygók ezreit népesítette be, ami persze nem ment az ilyenkor szokásos hatalmi harcok nélkül. Kezdetben, az egész emberiséget összefogó Csillagliga fennhatósága alatt mindenki boldogan élt, míg aztán 2398-ban, a Nagytanács egy hatalomvágyó Lordjának köszönhetően ki nem tört az első Utódlási Háború, amely kisebb-nagyobb megszakításokkal azóta is tart. A hosszú és bonyolult történelembe most ne menjünk bele, képzeljünk el hét évszázadnyi lovagias, vagy nem annyira lovagias öldöklést, cselszövést, oda-vissza árulásokat, kettős játékokat és orgyilkosságokat. A fontosabb momentumok a hiperúgrásra képes úrhajók, a hiperúrrádió (enélkül nem is igen lehetne csillagközi államokat fenntartani), és a BattleMechek, a gigászi, robot külsejű hadigépek kifejlesztése voltak.

Végül is a következő határok alakultak ki: a Belső Szférában (az egykori Csillagliga romjain) négy nagyhatalom, a Szövetési Közösség, a Szabad Világok Ligája, a Capellai Konföderáció, valamint a japán beütésű Draconis Combine tenyészik, és küzd a továbbélésért. A Periférián, a külső, felfedezetlen régiókban további kisállamok, független telegesbolygók és kalózkirályságok találhatók. Az utolsó két hatalmi tényező közül az egyik a ComStar, a birodalmi telekommunikációs hálózat maradványait fanatikus hévvel(?) őrző hírközlők szent szövetsége, a másik pedig a Klánok csoportja. Ezek a nemrég felbukant, félelmetes erejű, szintén fanatikus harcosok brutális kasztrendszerben élnek, és tulajdonképpen a Csillagliga réges régen, rejtélyes körülmények közt eltűnt hadseregének leszármazottai; az emberiség önjelölt „megmentői”.

A kor harcviseelésének alapja a BattleMech, a mesterséges izomrostokból, könnyű, de erős páncéllemezekből és hagyományos fegyverekből összeállított, ember irányította óriásrobot, valamint a lovagias, vagy inkább gyakorlatias harcmódot. A háborúzó felek kezdetben a birodalom szabályzatának engedelmeskedve, később pontosan a szabályok felrúgása miatt fellépő katasztrófális nyersanyag és alkatrészhiány miatt, amennyire csak lehet, megkímélik a civil lakosságot, és kinosan ügyelnek a – mindkettőjük számára létfontosságú – BattleMech gyártó telepek és hiperúrhajók épségére; ezek építésének titka ugyanis számos barbár vidéken végleg elveszett.

Nukleáris fegyvereket senki nem használ, a kilátástalan helyzetbe került erők pedig (főleg, ha zsoldosok), akárhányszor önként megadják magukat, hogy aztán felszerelésük egy részéért cserébe visszavásárolják szabadságukat.

A XXXI. század hősei, csodált lovagai, a MechWarrior néven ismert bátor BattleMech pilóták; az ő szerepüket alakítják (ki gondolta volna?) a játékosok.

A karakterek

A MechWarriorban a karatergenerálásnak három alapformája van: válogathatunk előre összeállított karakterminták közül (őket Shadowrun módra egész oldalas, színes illusztrációkon ábrázolják), találni köztük fantáziadúsakat (pl. Dörzsölt Veterán, BattleMech-fanatikus, Szabadkereskedő) és nem annyira fantáziadúsakat (Izomagyú harcos, Fejvadász), játszhatunk meghatározott pontmennyiségben belül módosított alapmintákkal, végül készíthetünk teljesen új karaktert is. Ez (megint csak Shadowrun módra) „prioritások” kijelölésével folyik; vagyis meg kell határozni, hogy a karakterünk melyik tulajdonságcsoportját tartjuk elsődlegesnek, melyiket másodlagosnak és így tovább (ha pl. a Vagyont vesszük előre, a Tulajdonságokra vagy a Képzettségekre már automatikusan kevesebb jut). Tulajdonságokból öt van: Testfelépítés, Reflex, Intuáció, Műveltség és Fellépés. Ezeket 18-ből különböző kombinációkban levonva öt Jellegetességét (Characteristic) kapunk; ezek tulajdonképpen az adott tulajdonsághoz kapcsolódó képzettségek nehézségi számát adják meg, – ötletes megoldás.

Játszható fajokból az Ember, valamint a klánok hosszú évszázadokon át nemesített katona hibridjei, a Pilóták (gyenge testalkat, jó Reflex), Nemzeti Mechwarriorok (szinte minden) és az Elementálók (széles vállú közelharc specialisták) állnak rendelkezésre.

Ki kell még dolgoznunk a karakterünk felszerelését, kezdő vagyonát, egységét (a csapat ugyanis rendszerint egy független zsoldosegységet alkot; a táblázatok segítségével részletesen ki-dobhatjuk ennek erejét, ellátottságát, politikai hovatartozását stb.), és ha van, BattleMechét (ez utóbbit ugyan tekintve, hogy a „Mechek használatáról a könnyben egy árva szó sincs (!), elég hiú mulatságnak tűnne, de tudni kell azt is, hogy az ugyanebben a számban ismertetett Battletech játék a Mechwarrior harci rendszereként használható).

Végül kiválaszthatjuk az Élőnyeinkeket (ezek afféle előélet lehetőségek, mint pl. Nagy Vagyon, Hírnév, Saját BattleMech, stb.). Vanak úgynevezett Élővonal pontjaink (Edge) is, itt ezek a (mondjuk a Star Wars Erőpontjaihoz hasonló) „hősmegkülönböztetők”.

A rendszer

A játérendszer – a Shadowrun-tól kivételesen eltérően – sima és elegáns. A játékos 2D6-tal dob, hozzáadja megfelelő képzettségének értékét, és ha ez eléri a nehézségi számot (amelyet egyébként a karakter Tulajdonságai szabnak meg), az akció sikerül. A mesélő módosíthatja az értéket, a különösen jó vagy rossz dobásokat pedig extra tapasztalati pontokkal vagy balsikerrrel díjazhatja.

A karakterfejlesztés a szokásos, a kalandok során összeszedett pontjainkból fokozatosan javíthatjuk a Tulajdonságainkat vagy a Képzettségeinket; minél magasabbak, annál nehezebben. Érdekesesség viszont, hogy kétféle tapasztalat van, ezeket Kaland és Képzettségpontokként tartják számon; a gyakorlati, illetve az elméleti téren szerzett ismereteinket jelképezik.

Harc

Egy – főleg – csatákra alapuló játékban, természetesen a harcrendszer a legfontosabb. Nos, a MechWarrioré nem a leegyszerűbb (külön javasolt hozzá a hatszöggrác és a figurák használata), mindazonáltal gyors és reális; két három ütő- vagy golyóváltással általában el is dől minden.

A kezdeményezés 2D6+Reflexszel történik; a nagyobb a jobb (pontosabban egy igen nyakatekert módszerrel növekvő sorrendben is vissza lehet fejtetni az eseményeket, mondván, hogy a gyors reakciójú karakternek módja van az egész kört megfigyelni, és tetszés szerinti időpontban beavatkozni). Harcban (már megint Shadowrun-szerűen) háromféle akciót hajthatunk végre: Esetleges (pl. kiabálás), Egyszerű (futás, fegyverrántás), és Komplexet (pl. támadás). Egy körben két Egyszerű, egy Komplex, és tetszőleges számú (javasoltan eltérő) Esetleges akció lehetséges, de ez véleményem szerint csak felesleges bonyolítás (miért kell külön szabályt annak szimulálására, hogy a karakter töltötetés közben beszélni is tud?).

A támadás szintén 2D6-os dobással, a megfelelő közelharc vagy löfegyver képzettség értékével, plusz a körülményektől (a támadó és a védő helyzete, megvilágítás, alkalmazott manőver) függően kb. húszféle módosítóval folyik; a sebzés nagysága csak a fegyvertől függ. Sikeres támadás esetén kidobjuk a sebzést, a találat helyét, és ellenőrizzük, hogy a célpont nem vesztette-e eszméletét. Ha a sebzés eléri a sebesült testrészhöz tartozó Sebzéshatárt (ez a Testfelépítés kétszeresétől a hatszorosáig terjed, az eltalált terület sérülékenységétől függően), kritikus találatot kapunk. Az életerőt egyébként itt is pontokban mérjük, értéke 10 és 72 közt mozog.

Kalandlehetőségek

Amint egy ilyen katonás játéktól elvárható, a kalandmesterek fejezetében pár nyilvánvaló mesélési tanács (pl. írjunk jó mesét) kívül, egy nagy halom, háborús körülmények közt használható találkozási táblázat, és egy két kalandötletet találunk. Van még egy impresszív felszereléslista (olyan, más sci-fikből már ismerős találmányokkal, mint a páncélozott úruha vagy a duplacsövű lézerpuska), egy hosszú leírás az Utódlási Háború történetéről, a BattleMechek javításáról (vajon minek, ha éppen a rongálásukról nincs egy szabály sem? [a Battletechben azért bőven akad]), egy pedig az úrutazásról. Stílusuk kissé száraz, de legalább pontos és érthető.

A MechWarrior tehát a maga szintjén jó játék, a stratégiai rajongói és a kommandóőrültek jól elszórakozhatnak vele, vagy ha a mesélő rászánja magát, és életet lehel a lapos politikai értekezésekbe, akár a szerepjátékosok is. Legzavaróbb hibája a „félbevágottság”: a könnyben szinte oldalanként előkelő utalásokat olvasunk a „Mechekkel vívott harca; de csak utalásokat, tényleges információt sehol. Hiszen ez a már a „nagy testvér” területéhez tartozik. A MechWarriorok csorgó nyállal téblábolnak csillogó BattleMechek tövében, de amíg a jó sors eléjük nem vet egy Tech készletet (Battletech táblás játék), be nem szállhatnak...

Fehér László



Paul Cragen, a vámpírvadász



Külső leírás:

Középkorú, középmagas, rövid túskehajú ősz férfi. Arca markáns, tekintete szúrós. Jó felépítésű, edzett ki-sportolt alkat. Többnyire napszemüveget, és ballonkabátot visel, a kabát alatt pedig kardot, esetleg gépfegyvert. Álcázásként különböző sapkákat hordhat magánál, fegyverként elképzelhető még a kalapács és a karó is, ám vámpírok ellen ha lehet a kardjával harcol. Kedveli a mesteri japán kardokat, amelyek kicsik (jól elrejtethetőek), ám igen jó minőségűek, a gépfegyverek közül az UZI a kedvence, ebből kettő is szokott nála lenni (sok-sok tárral). Van egy motorja, amelyet egy másodperc alatt képes elindítani, néha egy régi Cadillac is segíti a vadászatban, amelynek rádiójából rendszerint Pantera, vagy Metallica szól...

Leírás:

Paul Cragen tisztességes, törvénytisztelő amerikai állampolgár volt. Részt vett a vietnami háborúban, s hazajöttkor testőrként kezdett dolgozni. Emellett gladiátor iskolába járt, tökéletesen megtanult bánni a kétkezes kardokkal. Már munkájában is nagyban segítette paranótás, fanatikus természete - azonban egy napon ez mentette meg az életét. Egy este egy sápadt idegen szólította meg az utcán, majd miután Paul rá se bagózott, megragadta és mélyen a szemébe nézett. Az idegennek öt centis karmai nőttek, szemfogai megnyúltak, és végül szeméit mélyesztette áldozatába. Cragen annyi év óta először félelmet érzett. Erre eszköztárában egyetlen válasza volt: aya elborult, köpenye alól egy UZI gépfegyvert kapott elő, és két-három sorozatot adott le a furcsa idegenre. A csavargó összecsuklott, Paul körülnézett és már ment volna tovább - amikor maga mögül motoszkálást hallott, és az idegen talpra állt. A további sorozatok sem tántorították el azon szándékától, hogy megharapja Pault. A veterán villámgyorsan felismerte, hogy itt nincs esélye. Nem vesztette el a fejét, nem esett pánikba - elég filmet látott ahhoz, hogy felmérje a szituációt. Egyeden ugrással a falhoz vetődött, és eltűnt a sötétben. Paul Cragen megszűnt tisztességes állampolgárnak lenni. A következő heteket fegyverek beszerzésére fordította, és órákat töltött azon a könyéken kukák mögé bújva. Figyelt. Tapasztalt. Megtanulta, hogy léteznek olyan dolgok körülöttünk, amelyekről nem tudunk - vagy csak nem veszünk róluk tudomást. Rájött, hogy ezek a dolgok veszélyesek az emberekre, és veszélyesek rá. Vadászni kezdett rájuk. Kardot hordott magánál, és gondos nyomozó munka után kiderített egy-két dolgot a Vértestvérekről. Azóta fanatikusán vadászik rájuk. Eddig egyedül dolgozott, de hamar rájött, hogy a vámpírok hatalmával nem veheti föl a versenyt egymaga. Nem fárasztotta magát azzal, hogy más embereket próbáljon meg meggyőzni arról, hogy ufók igenis léteznek. Miután kissé kiismerte a vérszopók természetét, azok kiszemelt áldozatait szúrta ki magának. Miután egy-egy ilyen gyanútlan egyénnek már megvan a maga kellemetlen természetfölötti élménye, megkeresi őt és bemutatkozik neki. Így próbál szövetségeket szerezni kilátástalan harcához. Ezáltal meg is akadályozza, hogy tovább terjedjenek az általa gonoszoknak tartott élőholtak, és nem is kel bizonyíthatnia a vámpírok létezését, hiszen az illető maga győződhetett meg erről kellemetlen élménye során. Még csak sejtí ugyan, de a Vértestvérek szervezete már felfigyelt rá. Többször érezte, hogy követik, figyelik, azonban eddig még nem sikerült elkapniuk. Nagyszerű álcázási képességének köszönhetően egy ideig még biztonságban van - legalábbis ezt hiszi. Cragen egy nagyon kicsi lakásban lakik, munkájából (időnként még ma is testőrökön) szerzett egész komoly jövedelmét kizárólag lőfegyverekre és gyönyörű kardokra költi. Paul ezidáig csak a Vértestvérek létezéséről tud - szervezeteikről pedig igen keveset. A Garouk (emberfarkasok), Mágusok és egyéb természetfeletti-nek mondott lények mindezidáig elkerülték a figyelmét,

de ha egyszer hozzájuk is eljut, rájuk szintén vadászni fog. Rögeszméje, hogy minden ilyen természetfeletti lény gonosz, tehát el kell pusztítani őket. Módszere abból áll, hogy mielőtt bármit tenne, egy ideig nyomoz az adott ügyben. Érdeklődik, figyel, aztán, ha már elegendő információval rendelkezik a vadászathoz, megvárja a naplementét, megcsókolja kardjának pengéjét - és nekivág az éjszakának...

Ahogy a Vértestvérek látják: ez a vámpírvadász alapjában véve nem jelent veszélyt a Maskarára (Masquerade), ám magára a Vértestvér társadalomra igen. A nagyoknak egyelőre nincs elég okuk és idejük rá, hogy foglalkozzanak vele, ám ha valami neonate kölyök elpusztítja, akkor az Idősebb (Elder) - például a Sire-je vagy valamelyik Herceg - megjutalmazhatja érte, hiszen cselekedete nem volt hiábavaló. Néhány klán (Brujah, Gangrel, esetleg Assamites) megpróbálhatja őt is Vértestvérré tenni (Embrace). Mindhárom említett klánnak meglehetősen jól jönne egy ilyen jó képességű erős férfi, különös tekintettel fantasztikus kardvívó képességére, ami nem kis előny a Vámpírok világában.

Tanácsok mesemondóknak:

Tulajdonképpen bármely Storyteller rendszerbe egyszerűen használható Paul Cragen alakja. Farkasokra és Mágusokra egyaránt vadászhat, esetleg szövethet velük a Vámpírok ellen (ehhez azonban a csapatnak meg kell őt szereznie magának, meg kell győzni, ami nem könnyű feladat). Mint az a leírásból kiderült, Paul jelenleg segítőt toboroz munkájához, ezek lehetnek a játékosok is, ha Hunter partit akarunk indítani. (Ilyen parti esetén viszont ne feledkezzünk meg a vámpírok és egyéb természetfeletti lények viszonylagos ritkaságáról, Vértestvérből például egy nagyobb városban nagyjából minden százazredik emberre jut egy!) Az is elképzelhető, hogy az ifjanc vámpírokat állítják rá Cragyre, vagy esetleg Cragen valakit beszervez segítőjének, csak éppen az illető már átesett a Változáson és már Vértestvér. Cragen persze ezt nem tudta kiszűrni egyből. A kalandlehetőségek végtelenelek, de ne feledjük: a vén veterán rafinált, mesteri és nagyon ügyes! Van egy nagyon jó kontakta, aminek kitalálását a mesélőre bízom, ez lehet egy alvilági fegyverkereskedő, valami fejes a katonaságnál, vagy éppen egy Ghoul. Az Allies pontjai a segítőt jelölik, ezek mint már mondtam lehet hogy a karakterek, de ha nem akkor találunk ki néhány újdonsült vámpírvadászt. Nagyon fontos, hogy Cragen nem beszél senkinek arról amit tud, lehet hogy babonából, lehet hogy félelemből nem.

Ajánlott irodalom:

A White Wolf-tól A Hunters Hunted - főleg a Vadász partihoz, filmek közül az Örült Stone és a Highlander (persze nem a második rész!)

Nosferatu a Rettenetes

KARAKTERLAP

Name: Paul Craven
Nature: Fanatic
Age: 43
Demeanor: Survivor
Sex: Male
Concept: Hunter

ATTRIBUTES

PHYSICAL

Strength ***
Dexterity ***
Stamina ***

SOCIAL

Charisma *
Manipulation ***
Appearance **

MENTAL

Perception ****
Intelligence ***
Wits **

ABILITIES

TALENTS

Alertness ***
Brawl ***
Dodge ***
Intimidation **
Streetwise *
SKILLS
Drive *
Firearms ****
Melee (2hd sword) ****
Repair *
Security *
Stealth ***
Survival **
KNOWLEDGE
Investigation **
Occult (Kindred Lore) **

ADVANTAGES

NUMINA & OTHER TRAITS

Camouflage ***
VIRTUES
Conscience **
Self-Control ***
Courage ****
BACKGROUNDS
Allies **
Background **
Contact *
HUMANITY *****
WILLPOWER *****
COMBAT
Weapon: 2hd sword; Damage: STR+4; Difficulty: 6
Weapon: SMG, UZI; Damage: 4; Difficulty: 6
MERITS & FLAWS
Paranoia

Tolvajcéhék

Avagy a szervezett bűnözés az AD&D-ben

„A tolvajok világa a sötétség és a titkok világa, jól rejtve a tiszteletreméltó népek szeme elől, kívül a buzgó és erőszakos törvények hatalmán. A bátorság és a félelem, a harciasság és az erőszak, a gyávaság és a hűtlenség világa ez.”

A valóságban a tolvajok világa nem ilyen egyszerű. Sokkal sokrétűbb, szövevényesebb és kifinomultabb annál, mint amit a fenti sorok sugallnak. Ha a játékosok és a mesélő kedvet érez elmerülni az intrikák, a politikai cselszövések és az összefonódó érdekek végtelen hálójában, akkor a kalandjainkat fonjuk egy tolvajcéh köré. Ezekkel a titkos klánokkal, szervezetekkel szeretném az alábbiakban megismertetni az érdeklődő olvasót...

A második kiadású AD&D-ben két olyan osztály van, ami szinte teljesen nyitott mindenfajta és bármilyen jellemű lény előtt. Ezek a harcos és a tolvaj. Tolvaj gyakorlatilag bárkiből lehet. Egyetlen kizáró ok az, ha az illető jelleme törvényes jó. Ez a nagyfokú szabadság igen sokfajta „kézműves” karakter kialakítására ad lehetőséget. Lehetünk jószágosak, a szegények védelmezői, mint Robin Hood vagy Tell Vilmos, azonban éppúgy megalkothatunk egy gonosz, és elvetemült rablóbandát is. A motivációk sokrétűek lehetnek. Kezdvé a hírnév utáni vágytól, a kapzsiságtól, a pénz hatalmától, az igazság keresésén és a túlélésen át a hűségig és a szórakozásból űzött hóbortig. Ezekből kiindulva a legismeretesebb lehetséges tolvaj típusok: a vándorló mutaványos, a bujkáló népi hős, a piti kleptomániás, a maffiózó bandatag, a magányos profi, a vásott utcakölyök, a csalafinta szélhámos vagy a szemfüles ingyenélő. Ők a sötét lebujsok, a homályos sikátorok, a feketepiac és a sötét *iparágak* tisztjei és közkatonái.

Ne feledjük azonban, hogy a fosztogató banditák, a rabló pribékek csak gonosz harcosok, akik terrorral és öldöklő harccal oldanak meg mindent, nem pedig a tolvajokra jellemző *kifinomult* módszerekkel dolgoznak. A tolvajok sok fajtája közül, jelen esetben csak azok az érdekesebb számunkra, akik nem egyedül, hanem többé-kevésbé egy nagy érdekszférához kötődve működnek. Ezen szálak középpontjában a tolvajcéh áll. Az a titkos klán, amely összefogja és irányítja

a különböző „*iparágak*” mestereit. Egy alulról építkező, de mégis felülről irányított sajátos szervezet...

A következőkben röviden összefoglalom azon összetevőket, jellemzőket amelyeket figyelembe kell venni egy tolvajcéh a játékban való megalkotásakor.

FÖLDRAJZI HELYZET

Először mindenképpen rögzítsük a csoport központjának földrajzi helyét. Ez alapvetően meghatározza a későbbi lehetőségeket is. A tolvajok el-

nosz, semleges, törvénytelen vagy törvényes. A törvényesség persze itt kicsit mást jelent, hiszen a *szakma* cselekedetei messze állnak a világi törvények szabályaitól. A jellem meghatározza a céh lehetséges mozgásterét, az elképzelhető „*iparágakat*”.

PÉNZÜGYI HÁTTER

A következő fontos ismerv a klán vagyona, gazdagsága. Egy jómódú környezetben, nagyobb anyagi források igénybevételével, szélesebb hálózat építhető ki, mint egy elmaradott környéken.



LÉTSZÁM

A céh nagysága, tagjainak száma a környék gazdagságával és lehetőségeivel arányos. Egy kisvárosban csak pár „*iparos*”, nagyobb helyen kiterjedt hálózat található.

KAPCSOLATOK

Jelentősen meghatározza a céh helyzetét és tevékenységeinek milyenségét más érdekszférákkal kialakított viszonya. Ezek közül rögzítsük a legfontosabbakat. A világi hatalmakkal, a konkurens céhekkel és a gazdag kereskedő réteggel

fennálló kapcsolatok milyenségét. Ezek a szálak változatosak lehetnek az együttműködéstől kezdve, a hallgatóságos megállapodásokon át akár a nyílt harcig terjedve. Részletesebben dolgozzuk ki az esetleges szövetségesek, csatlósok vagy titkos támogatók lehetőségeit. Ők azok az erőforrások és lehetőségek, amelyre egy komolyabb *munkában* a céh támaszkodhat mint erőforrásra, mint tudásra vagy mint információbázisra.

fennálló kapcsolatok milyenségét. Ezek a szálak változatosak lehetnek az együttműködéstől kezdve, a hallgatóságos megállapodásokon át akár a nyílt harcig terjedve. Részletesebben dolgozzuk ki az esetleges szövetségesek, csatlósok vagy titkos támogatók lehetőségeit. Ők azok az erőforrások és lehetőségek, amelyre egy komolyabb *munkában* a céh támaszkodhat mint erőforrásra, mint tudásra vagy mint információbázisra.

Titkos háttér

A vidék életében a háttérben meghúzódó titkos szálak alapvetőek a hosszú távú célok és érdekek szempontjából. A közös érdek sok ellentétes erővet öltet terehet közös útra. A kívülállóknak számára teljesen érthetetlen megállapodások összejátszások lehetnek a színpalok mögött. A rejtély és a titok az ami sok játékos érdeklődését felkelti a szövevényes kapcsolatok világában.

A KLÁN JELLEME

Az elején kell eldöntenünk a közösség jellemét. Ez hasonlóan egy személyiséghez lehet jó, go-

Történelmi tényezők

Sok helyen adódhatnak olyan történelmi szálak, amelyek meghatározhatják a *mesterség* tevékenységének, helyének, tagjainak vagy érdekeinek részleteit. Például egy titkos földalatti szekta hatása vagy a terület sötét erőt irányító gonosz erő/lény/tárgy befolyása.

A klán szerkezete

Egy tolvajcéh szervezeti felépítése, tagjait összekovácsló ereje különböző lehet. A leggyakoribb felépítés a *központosított vezetés*. Egy vezető vagy egy kisebb létszámú csoport az irányító. Ez közvetlenül, vagy pedig kisebb helyi vezetőkön keresztül szigorú, megkérdőjelezhetetlen utasítások által irányítja az egész szervezet működését.

Elképzelhető *kohéziós szerkezet* is; itt a lényeg az egész csoportot összefogó közös érdek, ellenségkép vagy fenyegetettség. Vannak vezetők, de a csoport ereje nem a szigorú hierarchiában, hanem az azonos célokban van.

Vannak különböző *frakciókra* épített céhek is. Az egyes érdekcsoportokba az azonos *mesterségű* tagok tartoznak. Az ágazatok felett álló tanács vagy választott vezető az, aki a különböző szálakat egyben tartja és az egész szervezetet irányítja.

A következő típus az ellentétes alcsoportok *rivalizálásán* alapuló szerkezet. Erős vezetés biztosítja a családok versengésének békés és a fejlődést segítő mederben tartását. Az örökös összehasonlítások arra ösztönöznek minden tagot, hogy igyekezzen eredményességben túlszárnyalni a többi *részleg* munkáját.

Az utolsó céh típus az *anarchikus* felépítésű. Az ilyen klán mentes minden szervezettségtől, s csak *szabad* tagjainak alkalmi erőviszonyaitól függ belső felépítése.

A céh irányítása

A tolvaj klán irányítása igen fontos jellemző a szervezet működésképességének és eredményességének szempontjából. A gyors és a megalapozott döntések egyaránt fontosak. A legelterjedtebb irányítási forma az erős központosított hatalom. Ekkor gyakran öröklődik a családtagok által a vezető tisztség. Így egyesek vezetőknek, mások *iparosnak* születnek. A származás szerinti besorolás mellett, lehetnek faji vagy foglalkozási besorolások is. Elismertebb, nagyobb súlyú a csempészek részlege, mint a zsebtolvajoké. Lehet az ezekre épülő alcsoportoknak teljesen különálló vezetése is, de lehet egy egységes rendszer is. Van olyan klán, ahol adott időközönként demokratikusan újraválasztott kollektív vezetés irányít. Elképzelhető az is, hogy az egyes frakciók vezetői által alkotott tanács végzi a szervezet irányítását.

A klán vezetője

A legtöbb céh esetében van egy kiválasztott csúcsvezető. Ez jó lehetőség a mesélőnek az adott vidék rejtelmait kihasználó szálak beépítésére. Lehetséges, hogy a mocsarak melletti vízi város bandafőnöke egy igazi Fekete Sárkány (*Black Dragon*) vagy egy rettenetes Szemzsarnok (*Beholder*). Vagy az is kiderülhet, hogy a keresztapa nem más, mint a törvényt tisztelő király egyik hűséges beavatottja. Fény derülhet vallások és mágusok, esetleg természetfeletti lények



erős befolyására is. A klánvezető mellett lévő tanácsnokok, kegyeltek, testőrök személye is sok váratlan meglepetést rejthet. Az adott világrész körülményeibe logikusan beilleszkedő határok mellett a mesélő nyugodtan szabadjára engedheti csapongó fantáziáját.

Üzletágak

Egyes hagyományos *üzletágak*, szinte minden szervezetben megtalálhatók, és mások csak bizonyos adottságokkal rendelkező környéken prosperálnak. Szokványos ágazatok: koldulás, zsebmetszés, fekete piac, orgazdaság, kurrens tárgyak és információk beszerzése, szerencsejáték és a kezdő *kézművesek* oktatása. Gazdagabb helyeken lebujszók, szórakozóhelyek, nyilvánosházak támogatják az üzleti életet. Jobban felszerelt, ügyesebb klánok a hamisításra, vagy ha közelben esetleg ércbánya is található, hamis pénz verésre is szakosodhatnak. Határ melletti vagy kikötővárosban szinte mindig jelentős a csempészet és a rabszolgá- (ember-, humanoid-) kereskedelem. Sok helyen vállalnak kémkedést, felderítést. A módosabb rétegek nyugalalmát fegyveres családok biztosítják, megfelelő védelmi összegek befizetése ellenében. Nem ritkán találhatóunk a céhekben belül egy gyilkolásra szakosodott csoportot is. Ennek ellenére vannak olyan tehetősebb családok, akik külső személyeket is alkalmaznak

egy-egy rázósbabb feladat elvégzésére, ilyen formán csökkentve kiadásait, veszteségeit, illetve gondosan vigyázva a kialakult *jó kapcsolatok* fenntartására. Az ilyen *megbízások* jó kalandötletek lehetnek játékosaink számára.

A tagok kötelességei

Általában minden szervezet, amely valami pluszt ad tagjai számára, az elvárásokat is támaszt velük szemben. Ezalól a tolvajcéh sem kivétel. A legfontosabb követelmények a feltétlen engedelmesség, a teljeskörű titoktartás, a klán íratlan törvényeinek betartása, a feltétlen hűség és az, hogy a család érdekei mindennél, még a tagok életénél is fontosabbak. Ezenkívül minden családban *illik* a sikeres akció bevételeinek 10–20%-át a társaság javára *felajánlani*. A kötelességeket megszegő árulókra jobb esetben kiközösítés, rosszabb esetben pusztulás vár.

A tagok számára nyújtott előnyök

Az első és legfontosabb a *legitim működés*. Ugyanis minden család közös érdeke, hogy üldözze és megakadályozza területén a céhen kívüli amatőrök tevékenységét. Ez persze a hosszabb ideig ott tébláboló kalandozókra is igaz. Emellett minden családtag bármikor kérheti egy másik tag segítségét vagy speciális szolgáltatásának igénybevitelét. A segítséget senki sem utasíthatja vissza semmilyen ürüggyel, de jogosult a tevékenységéért reális árat kérni. A család teljeskörű védelmet biztosít tagjai számára a kívülről és belülről érkező veszélyek ellen. Felkérésre, a család vezetője a tagok vitás ügyeiben is dönt. A klán érdekeit védelmező tag halála esetén a család *atyai* figyelemmel viseli gondját az árván maradtaknak.

Írott és íratlan törvények

A klán szempontjából a külső világ törvényei lényegtelenek. Bár vezetőik jól ismerik azokat, figyelembevételükre csak abban az esetben kerül sor, ha a család érdekei is valamilyen okból azt kívánják. A törvényesség, ennek ellenére a legtöbb szervezetre mégis jellemző. A hatékony működés egyik alapvető feltétele a belső szabályok maradéktalan betartása. A szigorú, hierarchikus szerveződések *betyártörvényei* szentírásnak számítanak a tagok számára. Megszegésük halálos bűn.

Gyerekek, asszonyok

A legtöbb családtag öröklí mesteriségét, már megszületik a tolvajcéhbe. Hamar elsajátítják a szakma egyes iparágait. Külön csoportok specializálódtak a gyermekek és a nők *foglalkoztatására*. Ritkaságszámba megy az a fiatal, aki nem követi a családi hagyományokat. A beavatási szertartásig azonban bárki szabad akaratából eltávozhat,

de a klán íratlan törvényei akkor is egész életében végigkísérik.

Belépés, beavatásra várók

Egy kívülről jött számára, megfelelő ajánlás nélkül, szinte lehetetlen bekerülnie egy klánba. Ha rendelkezik is elismert pátfogókkal akkor is évekig tarthat amíg az új család befogadja. Addig is láthatatlan *vigyázó* szemek kísérik ténykedését. A beavatásra várók csak felületesen vesznek részt a munkában, a lényeges dolgoktól gondosan távoltartják őket. A beavatásig felügyelik cselekedeteiket, figyelik minden lépésüket. Ha megszegik a klán szokásait, akkor számukra ott többé nincs hely. A beavatáskor a jelöltek saját vérükkel pecsételik meg esküjüket, amely ezután halálukig a családhoz köti őket. Életüket felajánlják a céh vezetőjének, aki ezután szabadon rendelkezhet felettük.

Tolvajnyelv

A *szakmabeli* klánok rendelkeznek egy sajátos, titkos nyelvvél. Valójában ez nem csak egy különös nyelvjárás, szleng, hanem egy jelrendszer is egyben. Mivel a legtöbb jelzés más céh tagjai számára is érthetetlen, ezért kiválóan alkalmas azonosításra, rejtett kommunikációra.

Mérgek

A tolvajcéhek általában nem specializálódnak mérgek használatára vagy előállítására. Valójában megtalálhatók fegyvertárukból a mérgezett eszközök, de az igazi *kézművesek* inkább ügyességükre, szakértelmükre építenek. Egyes családokban azonban előfordulnak olyan részlegek, amelyek főleg ezzel foglalkoznak.

Miután megalkottuk a magunk kis *szervezetét*, gondolkozunk el kicsit azon is, hogyan meséljük be azt a játékosoknak. Célszerű egy olyan városba terelni őket, ahol még nem nagyon jártak. Ekkor nem lesz feltűnő, hogy hirtelen megváltoztak a körülmények. Ha hosszútávú mesében gondolkozunk, akkor mindenképpen kapcsoljunk az új helyhez olyan előnyöket, amelyek miatt a játékosok gyakran megfordulnak majd ott. Lehet ez kisebb varázskereskedés, vagy kivételesen ügyes fegyverkészítő mester, vagy esetleg egy segítőkész patrónus. Ez utóbbi akár a klán egyik kisebb vezetője is lehet. Lehetőleg finoman, apró epizódokkal hozzuk kapcsolatba a partit a maffiával. Legjobb módszer talán a látszólag önként és ingyen nyújtott segítség. Ha elfogadják ezeket,

akkor később rá kell jönniük, hogy semmi sincs ingyen. Ha sikerült kellően behálózni őket, akkor végeláthatatlan szövvényes kalandokba bocsátkozhatnak a láthatatlan érdekek útvesztőjében...

Az alábbiakban röviden vázolom egy kiépült közepes tolvajcéh felépítését. Ez alapján már bárki bátran hozzáfoghat a saját családja megszervezéséhez.

Appletown városa Dart északi részén található, Eriad keleti szélén, közvetlenül a Fehér hegység lábainál, körülbelül félúton Torodil kikötője és Alanor nagyváros között. Közepes város, 12 ezer lakossal. A kelet-nyugati nagy kereskedelmi útvonalat a városban keresztezik a Fehér hegység hágóján átvezető északi út és a Zird síkság felértartó kisebb déli utak. A város gazdasága az utak és a hegyek kincseire épül. A Fehér hegység ércekben gazdag közeli bányái, és a forgalmas kereskedelmi utak fellendítették a város életét. Appletown jómódú város képét mutatja. Az emberek látszólag semmiben nem szenvednek hiányt. A szegények és a koldusok is kissé unottan, a másutt megszokott erőszakossághoz mérten szinte szelíden molesztálják a városba látogató idegent. A város utcáin mindenféle népet látni. Talán kicsit több az átlagosnál a félszerzet és a törpe, valamint gyakran felbukkan egy-egy gnóm is. A város önálló, *független* városállam. Vezetője XII. Goldin király immár 10. esztendeje háborítatlanul uralkodik trónján. A városnak Dart szerte nincs különösebb híre, de az átlagosnál kicsit jobb helynek számít. Hosszabb kutatás esetén feltűnhet a kíváncsiskodónak, hogy elég sok személyt találhat, aki appletowni élményeiről mélyen hallgat...

A látszólagos appletowni idill háttérben tevékenykedő, igen kiterjedt Aranyujj (*Goldfinger*) tolvajcéhet rejt. Gyakorlatilag a város lakosainak 15–20%-a tagja a családnak. A beavatottakat persze nem lehet megkülönböztetni az egyszerű polgároktól. De a család érdekeit mindenhol képviselik. Nem térhet be az idegen egyetlen kocsmába vagy boltba, hogy ne kerülne a céh érdekszférájába. A város jóléte nagyszámú kereskedőkre és átutazóra épül. A forgalmas útvonalakon csak nagy kiterővel lehet Appletownt elkerülni. A gazdagabb átutazóknak minden esetben felajánlanak némi kíséretet, ami segíti a tájékozódását és védelmet nyújt az esetleges kellemetlenségekkel szemben. E szolgáltatás ára

igen borsos. Az üzletfél pénztárcájától függően napi 1 aranytól akár napi párszáz aranyig terjedhet. Általában az idelátogatók első alkalommal kacagnak ezen az áron. Viszont aki másodszor jár erre, az már betervezi ezt a költséget, ha egyáltalán megadatik számára a második alkalom. Sok esetben az első út az utolsónak is bizonyul az óvatlan utazók számára. A város *kézművesei* ugyanis kíméletlenül vámot szednek az idegenektől minden adódó alkalommal, legyen az egy kisebb forgatag az utcán, egy sötétebb utca, egy kihalt síkator, vagy egy népesebb mulató. A megkönnyített áldozatok figyelmét felhívják arra, hogy ha eljár a szájuk akkor végeznek velük. Néhány távoli, gyanús haláleset bizonyítja, hogy a szervezet keze messzire is elér. Aki olyan vakmerő, hogy ellenáll az gyakran az életével is fizet. Az utazók pumpolása és a védelmi pénzek mellett egyéb jól menő *üzletágak* is üzemelnek. Kiterjedt szórakozóhely-hálózat van. A szolgáltatások igen sokrétűek. Mindenféle náció igyekszik a legkülönbözőbb igényeket kielégíteni. A szerencsésjátéktól kezdve az exkluzívabb mókákig, minden adott a kövér erszényű vendég számára. Aki becsülettel fizeti a *napidíjat* annak nincs tovább félnavalója, bármerre is jár a városban. Sokan azért látogatnak ide, hogy igénybe vegyék a klán valamelyik specialistájának szolgáltatását. Valóságú másolatok, ritka tárgyak, egyedi hírek, speciális anyagok, fekete mágia, okult tudományok, rendkívüli halálesetek megfizethető áron, hogy csak párat említsék a repertoárból...

Aranyujj (*Goldfinger*) tolvajcéh

A céh működési területe Appletown városa és annak 3 napi járóföldre eső környéke. A klán ügynökei ezenkívül megtalálhatók Dart minden jelentősebb városában. Kisebb titkos alcsoport tevékenykedik Alanorban (10 fő).

A szervezet törvényes semleges tendenciát mutat. A működéshez szükséges anyagi háttérrel a helyi gazdag réteg beavatottjainak hozzájárulásai, az átutazók *adományai* és a helyi lakosok *biztosítási* pénzei adják. A fentiekből következően, a céh elég gazdagnak számít. Jelenleg a klán beavatott tagjainak száma 1600 fő. Beavatásra vár 50 fő. A foglalkoztatott gyerekek száma közel 500. A tagok megoszlása:

20. szintű – 1 fő: Aranyujjú „Goldfinger”

Nyurga Gitmo – a céh feje

18. szintű – 2 fő: Kámzsás Lopez, Késes Tom. – a főnök testőrei

16. szintű – 7 fő: a 7 fő iparág vezetői



14. szintű – 10 fő: a regionális és a faji csoportok vezetői

13-11. szintű – 55 fő

10-8. szintű – 164 fő

7-5. szintű – 465 fő

4-2. szintű – 512 fő

1. szintű – 384 fő

A legjelentősebb üzletágak: felderítés és kémkedés, pénz és irathamisítás, bérnyilkosság és megfélemlítés, keresett árucikkek/tárgyak beszerzése, pénzügyi és üzleti manipulációk, szórakoztatóipar, kapcsolattartás és oktatás (beleértve az új jelentkezők bevezetését is). A szervezet igen jó kapcsolatokkal rendelkezik a különböző érdekcsoportok felé. Az még a külső szemlélőnek is látható, hogy egymás mellett békésen megférnek a városban a kereskedők a polgárok, az uralkodó rendfenntartó erői és a *kézművesek*. A jó kapcsolatok mögött persze nem a jóindulat, hanem a kemény üzleti érdek húzódik meg. A céh kapcsolatok ápolásáért felelős része nem kis munkával és pénzzel elérte, hogy a szomszéd területek klánjaival és uralkodóival semleges, üzleti viszony alakult ki. A nagy helyi béke valós hátterre az, amit csak pár hatalmasság tud, hogy a város minden jelentősebb területét a tolvajcéh irányítja. Például a király nem más mint a klánfőnök által kinevezett báb. Minden komolyabb döntést a céh vezetője hoz. Az ő döntései érvényesülnek a kereskedők tanácsa és az uralkodói rendeletek által is. Azon kevesek, akik ismerik a valós helyzetet, nem csodálkoznak az egységes politikán. Akik nem látnak a színpad mögé, azok sem békétlenkednek a helyzet miatt, hiszen gond nélkül folytathatják prosperáló üzleteiket, s ezért csak némi adót kell fizetniük.

A hely történelme nem dúskál ósi hagyományokban. A nagy háborúk is messzire elkerülték. Ez is hozzájárult a jelenlegi nyugodt és békés állapotok kialakulásához. A klán felépítése szigorúan hierarchikus. Mindenkinek meg van a maga besorolása a piramiszerűen felépülő szervezetben. Az iparágak vezetőinek korlátlan hatalmuk van *részlegük* felett. Senki nem kérdőjelezheti meg feljebbvalója utasításait. A legfőbb vezető, Nyurga

Gitmo teljhatalommal rendelkezik bárki élete felett. Alvezérei kemény kézzel irányítják a rájuk bízott területeket. A szigorú besorolás alól csak a klánfőnök két testőre a kivétel. Ők mint a vezér belső tanácsosai lépnek fel, s nem parancsolnak a szervezet alacsonyabb szintű tagjainak. Elsőrendű feladatuk a céh fejének biztonsága. Mágikus tárgyak sokasága és sok éves tapasztalataik segítik ebben őket. A céh egyik különleges vonása, hogy nagy számú különleges képességű tagot számlál. Az osztott kasztú (multiclass) és kettős kasztú (dual class) iparosok sok hatékony trükkel erősítik szervezetüket. Jelentős mágikus, vallási és harci tapasztalatokkal kiegészítve igazi *mesterségüket* sok átlagon felüli megbízásra válnak alkalmasra.

Aranyujjú „Goldfinger” Nyurga Gitmo

Erő:	15
Intelligencia:	18
Bölcsesség:	15
Ügyesség:	19
Egészség:	12
Vonzero:	10
AC:	-7 (karkötő+köpeny+ügyesség)
Mozgás:	12 (normál)
Szint:	20 (tolvaj)

Életerő pont (HP): 63

THACO: 11 (6 jobb kéz rövid kard, 8 bal kéz tör, 6 dobótör)

Támadások száma: 2 (jobb kéz, bal kéz), 2 (dobótör)

Sebzés: fegyvertől függ (1D6+5/1D8+5 jobb kéz, 1D4+3/1D3+3 bal kéz, 1D4+2/1D3+2 dobótör)

Különleges támadás: hátszúrás (5x szorzó)

Különleges védekezés: áthelyezés köpenye (Cloak of Displacement)

Jellem: törvényes semleges, gonosz tendenciákkal

Fegyveres ismeretek: tör (bal kéz), rövid kard, dobótör, kés, rövid íj, hosszú kard, buncsbot

Nem fegyveres ismeretek: vakharc, álcázás, szájról olvasás, írás/olvasás, mágiaismeret, etikett, becslés, tünde nyelv, törpe nyelv, gnóm nyelv, félszerzet nyelv

Normál tárgyak: Ha nem a klán központjában van, akkor a szokásos alapfelszerelés jó minőségű, de nem fényűző tárgyakból.

Varázstárgyak: rövid kard +5 (IQ 16, ego 17, beszél közös és félszerzet nyelven, tele-

rab of Protection) #10, az álcázás kalapja (Hat of Disguise), az igazlátás ékköve (Gem of Seeing), ajtónyitás csengettyűje (Chime of Opening), a varázslatmegszüntetés varázsvesszeje (Wand of Negation) #35, az eltüntetés pora (Dust of Disappearance).

Varázstekercsek: ajtónyitás (Knock), tükröződő képmás (Mirror Image), varázs zár (Wizard Lock), tűzlabda (Fireball), zűrzavar (Confusion), menedék (Sanctuary), személy fogvatartás (Hold Person), csend 15' sugarú körben (Silence 15' Radius), méreglassítás (Slow Poison), mágia semlegesítés (Dispell Magic).

Varázsitálok: extra gyógyító italka (Potion of Extra Healing), gondolatolvasás itala (Potion of ESP), tűzellenállás varázsitala (Potion of Fire Resistance), repülés itala (Flying Potion), gázformaság itala (Potion of Gaseous Form), a sebesség varázsitala (Speed Potion), vízlélegzés itala (Potion of Water Breathing).

A klánfőnök kb. 190 cm magas, 60 kg súlyú ősz hajú cingár férfi. 42 éves aszott arcú, bizalmatlanságot sugalló figura. Magas termete és nyeszlett testalkata miatt kapta ragadványnevét. Az aranyujjú jelzőt 25 éves korától viseli. Ekkor egy szerencsétlen baleset közben elvesztette balkeze mutatóujját. Rövidesen a hiányt egy színarany műujjal pótolta.

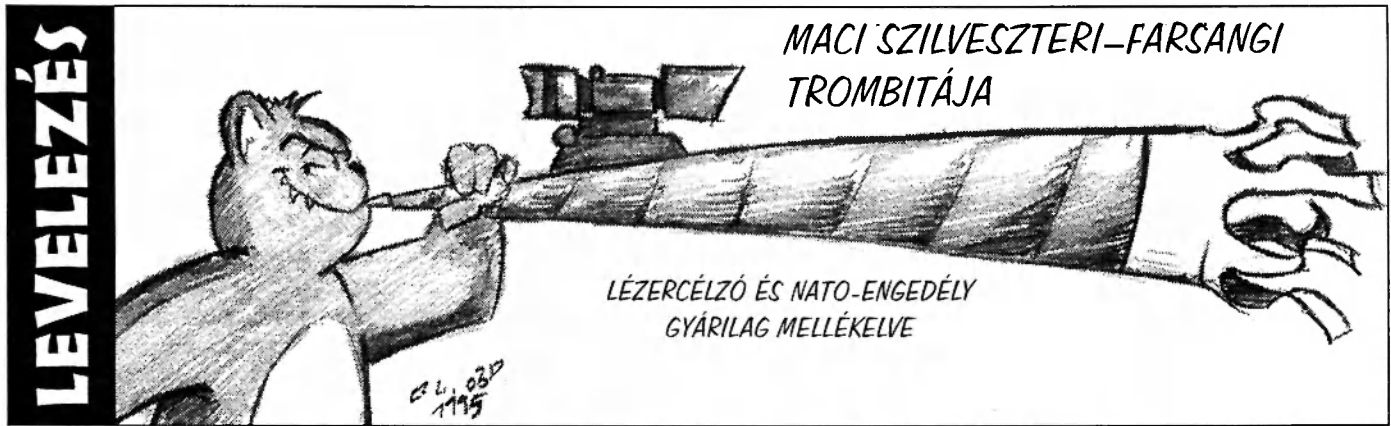
Arcát számos régi forrás csúfítja. Fagyos tekintete tiszteletet parancsol minden szemlélőre. Határozott beszéde sejteti ellentmondást nem tűrő, erőszakos jellemét.

Aranyujjú Nyurga Gitmo valaha előkelő, nemesi származású tisztességes polgár volt. Az igazi neve Sir Richard Graystone. Tisztos úrfiként nevelkedett 18 éves koráig, amikor egy fiatal hajadon miatti szóváltásban felindulásból megölte apját. Az eset után elmenekülve névtelen kalandozóként próbált szerencsét. Sok éves bolyongás után a tolvajmesterekhez csapódott társul. Évek alatt elsajátított a szakma mesterfogásait. Rendíthetetlen akaratereje, magabiztos története egyre elismertebbé tette. 27 éves korában



patikus, nyelvek és mágikus írott anyagok olvasása képesség, láthatatlan tárgyak észlelése 10' sugarú körben, mágia észlelése 10' sugarú körben, titkos ajtó észlelése 5' sugarú körben, röntgen látás 40 yard távolság 2x naponta max 10 perc 1 használat, törvénytelen semleges), tör +3, 4 db dobótör +2, áthelyezés köpenye (Cloak of Displacement), védelem karkötői (Bracers of Defense) AC2, védelmező gyűrű (Ring of Protection) +3, a szabad mozgás gyűrűje (Ring of Free Action), levítálás csizmája (Boots of Levitation), észlelés és keresés elleni amulett (Amulet of Proof Against Detection & Location), védelmező szkarabeusz (Sca-

került Appletownba. Jelentős részt vállalt az előző uralkodó *leváltásában*. Röviddel ezután érdekes módon a céhvezetésben is változás történt. Mág sem tisztázott körülmények között, a család nagy részének támogatását élvezve ő lett a klánfőnök. Későbbi eredményei és nagy szak tudása később az őt támogatókat igazolta. A mai napig is felfelé ível pályája. A szervezet befolyása a városon kívüli térségekben is egyre nő. Goldfinger jelenleg Dart északi vidékének egyik meghatározó egyénisége. Ritkán lehet találkozni vele. Leginkább csak megbízottak útján tárgyal. Személyét sok rejtély övezi. Közelebbit talán csak két belső munkatársa Lopez és Tom tud róla...



BÚÉK Mindenkinél! Ugyan az utolsó levorovatot így fejeztem be, de azért, hogy érződjön a jogfolytonosság, gondoltam, nem árt így kezdeni. Tehát elkezdődött egy teljesen új év, itt van egy félig új, félig régi újság, és otthon egy teljesen régi feleség. Ez utóbbi kiadói jogra remélhetőleg nem eladó, és legalább miatta nem lesz problémánk a konkurenciával. Ennek reményében kezdődjék a levelezés.

KLUB

Nem hiába sipítoztam a legutóbbi számban, azonnal jelentkezett két klub. Az elsőről sajnos eléggé kevés infót kaptunk, de az érdeklődők egy gyorstalpaló Sherlock Holmes tanfolyam elvégzése után már elég jó eséllyel megtalálhatják.

EVENING STAR Fantasy Klub

Bocskai István Gimnázium – Hajdúböszörmény
Időpont: ezt már nektek kell kinyomozni!

Arthur Pendragon Szerepjáték Klub

Vác, Művelődési Központ
Időpont: Szombat 14–21h

LEVELEK

Az utolsó Bátorhold belső borítóján olvasott hír (most nem a Holdbázis-hirdetésre gondolok), többeket készített levélírással. Úgy döntöttem, hogy nem töreksem a mártírúságra azon maximumára, amit ezekből a levelekből ki lehetne hozni, de azért szükségem érzem legalább egy levél idézésének. Ezúton is szeretném megköszönni az egész szerkesztőség nevében az elmúlt hetekben küldött támogató leveleket.

Most Yasmina fedőnevű kedves olvasónk leveléből szeretnék néhány gondolatot közkinccsá tenni.

„Ma kaptam kézhez a decemberi, és egyben utolsó Bátorholdat. Természetesen nem a neve miatt veszem az újságot, így az, hogy ezután Holdtölte néven jelenik meg, de változatlan szerkesztőgárda készíti és változatlan tartalommal, számomra nem jelent különösebb változást.

Ez a lap, bárminek hívják is, eddig az egyetlen, aminek olvasásakor nem úgy érzem, hogy csak egy újság, hanem úgy, hogy míg olvasom, barátaimmal beszélgetek. Ti megcsináltátok a lehetetlent, együtt vagytok az olvasóitokkal. Már az is különleges, hogy tegeződünk, de a szerkesztői üzenetek és Maci levelezési rovata, meg a játékleírások közvetlen hangulata is nagyban hozzájárul ahhoz, hogy ezt a bensőséges hangulatot megteremtették.

Novák „Űrnak” is írtam már, mint volt könyvklub tag, de arra válasz nem érkezett, és le sem közölték. Valahogy megértem. Nem az a fajta levél volt, amelyet bekereteznek. Stílusos – mármint az ő stílusukhoz mérten – jubileumi, és karácsonyi ajándék volt részükről ez a nem éppen etikus húzás. Az azonban Melletteknek szól, hogy Ti mindig fair módon jártok el. Amiért ez a levél megszületett, az az, hogy a Novák-Massár-Papp féle pofon mellé legyen egy kis ellentételezés. Ne veszítsétek el a kedveteket! A Holdtölték kívánok még sok jubileumot, Massár Mátyásnak meg gyomorrontást a fogadáson nyert pizzához!”

Köszöni a jókívánásokat. Ehhez sokat már nem tudok hozzátenni, legfeljebb annyit, hogy a tartalom azért nem lesz teljesen változatlan, mert az 2–3 szám múlva eléggé unalmas lenne. Reméljük, hogy az NMP-trió nem rendelkezik kiterjedt galaktikus kapcsolatokkal, és nem tud tartós Holdfogyatkozást előidézni, és így mi még rengeteg jubileumi számmal tudjuk meglepni olvasóinkat.

A másik téma, ami kicsit felkorbácsolta a kedélyeket, a 94/11-es Bátorholdban közölt Asztalos Krisztián-féle levél. A reagálók két táborra oszlottak: az egyetértőkre, és az ellenzőkre. (Ki gondolta volna, hogy így lesz?) Persze a támogatók is csoportokra oszlottak, aszerint, hogy ki mennyire ért egyet, illetve az ellenzők sem mindig elleneztek mindent. Szóval itt nagyobb a kavargás és több a frakció, mint a lengyel parlamentben (SZE)M. Ezt csak a széleskörű műveltségem fitogtatására írtam ide.)

Néhány egyéb megjegyzés Dark Doryett Detth-től (remélem jól olvastam).

„Óriási problémám a kalandmodulok közzététele. Bőven elég lenne egy oldalt közölni a kalandról, amely a fontos infókat tartalmazná: rövid háttértörténet, főbb helyszínek, főbb NPC-k, egy-két tipp és kész. Ha valaki ebből nem tud mesét faragni, akkor ne meséljen, mert csak a játékosait sújtaná, lévén, hogy semmi fantáziája sincsen. ... Szerintem az eszményi Bátorhold (most már Holdtölte – Maci.) így nézne ki: – legalább 10 oldal AD&D, 2 oldal Star Wars, 2 oldal Setét Patkány, 2–3 oldal Levelezés, max. 6 oldal novella, 2–3 oldal Call of Cthulhu, 1 oldal MERP, 1 oldal rejtély, hírek, 2 oldal Galéria v. Dióhéjban, Max. 3 oldal Cyberpunk és Shadowrun és a maradék helyen riport vagy játékleírás. Hát nem lenne csodálatos?”

Nekem nagyjából megfelelne, bár szerintem pofátlanság lenne tőlem egy ilyen terjedelmű újságból 3 oldalt elbirtokolni. A 10 oldal AD&D szerintem csak vágyalom, a számonként 4–5 oldal várható, és alkalmanként ennél valamivel több. (Vegyétek figyelembe az újság terjedelmét. Az ... [cenzúrázva] ...va.) Persze meg tudom érteni, hogy egy rajongónak a relatíve sok az még siralmasan kevés.

Kukovecz Máté az NPCK-ről: *„...Még általánosabb, hogy az NPC-k közlésénél szerintem nincs nagyobb hülyeség. NPC-t mindenki tud csinálni. Más kérdés persze, ha az NPC modulhoz, vagy egyéb cikkhez tartozik. Az új szörnyekkel gyakran az a baj, mint a varázslatokkal, és varázstárgyakkal: elcsépeltek, fantáziátlanok. Sokat lendítene az ügyön, ha melléjük, teszünk azt egy novellát, vagy egy modult is lenyomnátnak. Nem a mennyiségre, hanem a minőségre kell rámenni.”*

Tanácsaidat továbbítom az illetékeseknek, elképzelhető, hogy a későbbi számokban viszontláthatod a lap hasábjain.

Többen kérdezték, hogy ha a Rúna tudja növelni az oldalszámot, akkor mi miért nem. Nekem erről ...

[cenzúrázva] ... Ez azt jelenti, hogy amikor reális lehetőségünk lesz az ... [cenzúrázva] ...

IRODALMI ALROVAT

Kedves Czagány Gábor! Őszinte sajnálatomra nem tudom teljesíteni azt a kívánságot, hogy verseid a közeljövőben a Bátorholdban megjelenjenek, ugyanis nincs kedvem munkahelyet változtatni. De ha a Holdtölte is megfelel, akkor íme itt az egyik vers.

Rah-Saturi ígérete

Zöld mező, tarka virágok
az árnyas erdőben friss illatokat hord a szél
madarak csicseregnek és állatok ugrándoznak,
majd egy pillanat, és minden üszkös rom.
Ez Rah-Saturi ígérete.

Égő falvak, letarolt városok
fájdalmukban üvöltő emberek,
véres csontok és egykor élő testek,
az iszonyattól torzult arcok.
Ez Rah-Saturi ígérete.

Maroknyi túlélő, kiknek sorsa kétes
a magasságos szolgái nyomukban.
Csak pár hónap
és lemondanak az életről.
Ez Rah-Saturi ígérete

Kik szolgálják a félelmet
most jutalmuk eljő
uralkodhatnak a semmin,
mert övük lesz a világ
Ez Rah-Saturi ígérete.

Sötét minden és oly távoli
ködbe vész a gonosz álmom
és én boldog vagyok,
mert akkor már nem élek
Ez Rah-Saturi ígérete.

HELYREIGAZÍTÁS

Mint azt korábban is megígértem, ez is állandó alrovat lesz. Az 1994/11 számbeli Lev. Rovatban nem fogalmaztam teljesen közérthetően, és emiatt esetleg azt lehetett kiolvasni a soraim közül, hogy a WARHAMMER szerepjátékkal problémáim vannak. (Magyarul, hogy szerintem nem jó.) Ezúton szeretném kijelenteni, hogy eszem ágában sem volt becsmérelni a WARHAMMERT, és elnézést kérek a félreérthető sorok miatt.

VITA

A vita rovat egy kicsit kifulladás mostanában, ezért új témát dobok fel: mit tegyen az a frissen összeállt parti, akik között nincsenek gyakorlott játékosok és mesélők, és valamilyen ok miatt nem tudnak klubba járni. Még egy kérdés: kelle-e az újságban modult közölni, és ha igen akkor milyen stílusban? (Lásd második levél!) Frappáns befejezés helyett egyszerűen csak VÉGE.

Maci

Yabbaqabb

és a tűzmágus

Számtalan történet regél Yabbaqabb, a harcos vándorútjairól, aki egyben varázsló is volt és pszionista vadtehetség. Nem mint bátor kalandozó vagy hősré emlékeznek az emberek neve hallatán, hanem egy egyszerű csavargóra, aki mégsem volt annyira közönséges, ahogyan azt szakadt és koszos ruhájáról, borostrás arcába lógó fésületlen hajáról első ránézésre lehetett gondolni. A harcosvarázsló az övéhez egy kopott kardhüvelyt erősített, benne pedig egy ócska kardot tartott, melynek célja az volt, hogy megkülönböztesse vele magát a földműves parasztoktól. Más szerepe nem is lehetett volna a fegyvernek, mert a kard csupán egy markolatból állott, pengéje valahol ott rozsdásodhatott azon falusi szemétdombon, ahonnan a markolatot halászta elő. Így a tokjában azonban egy normális kardnak nézett ki, persze csak addig míg elő nem húzta onnan. Yabbaqabb már négy napja maga mögött hagyta Wargpint, és a sűrű tölgyes egy elhanyagolt, ritkán használt ösvényén távolodott mind messzebb a várostól. Remélte, hogy a Wargpinban töltött napjairól szóló történetek nem fognak fennmaradni, mert meglehetősen kényesen hatott volna amúgy sem fényes hírnevére, ha elterjedne az a rengeteg bűnös dolog, melyek elkövetése egyáltalán nem illik egy nagy népszerűségnek örvendő kalandorhoz. Yabbaqabb legendáinak megírói azonban csak elvétve tesznek említést a mágusharcos kicsapongásairól, ezért olybá vehetjük, mintha nem is léteztek volna effajta gyarló cselekedetei. Hősünk jókedvűen bandukolt az erdei földúton, és egy ősi törpe bányászalt fűtőrézest. Figyelmetlensége miatt, ha nem is a vesztébe, de majdnem egy girbe-gurba rozsdás kardba szaladt. A szablyát egy – robusztusnak éppen nem nevezhető – férfi szorongatta mindkét kezével. Az idegen egy szempillantással ezelőtt ugrott elő a csalitból, és láthatólag nagyon meg volt elégedve magával, hogy ilyen könnyedén sikerült meglepnie Yabbaqabbot.

– Segíthetek valamiben kegyelmednek? Ööö.. Netántalan eltévedt az uraság? – kérdezte a mágusharcos, és közben megpróbálta szelíden félretolni az útonálló fegyverét, kevés sikerrel. – Ha Wargpin felé tart, akkor...

– Elhallgass, kutya! – üvöltött rá a zsvány. – Nekem a kincseid kellemenek.

Yabbaqabb megnyugodott, mert pénze az bizony nem volt.

– Elő az aranyakkal, vagy ha az nincsen, akkor az életeddel fizetsz.

Yabbaqabb azonban nem volt anyámasszony katonája. Felvette érzéketlen pókerarcát, úgy válaszolt.

– *Kegyelmed túl öntelt. Én Yabbaqabb vagyok, a sárkány- és démonölő. Sok fajtádbeli gógos és beképzelt fickóval bántam már el. Most egy rovatkával nőni fog a számuk.*

Ha hősünk ettől a monológtól az várta, hogy a zsvány az életéért könyörögve a lába elé borul, akkor férfiasan be kell vallanom, Yabbaqabb félreismerte az ideget, bár az útonálló, mintha egy kicsit megtántorodott volna, és néhány lépést hátrált a harcosvarázslótól. Yabbaqabbnak ez önbizalmat adott, és újult erővel folytatta beszédét.

– *Nézz magadra, csóró zsvány! Nevetséges piszkafa kardot szorongatsz a kezekben és szakadt láncingedtől remélsz menedéket, miközben a félsziget egyik leghatalmasabb erejű mágusa áll szemben veled. Te akarsz nekem ártani?!*

A csavargó elmosolyodott, és a csalit felé mutatott.

– *Nem én..., majd a társaim.*

Yabbaqabb követte az útonálló tekintetét, és azt kellett tapasztalnia, hogy a cserjék és bokrok szövvényéből tucatnyi felajzott íj mered egyenesen rá. Hősünk egy rövidke szünetet kért az idegentől, és lázasan kutakodni kezdett nem létező kincsei után. Az idő telt, és Yabbaqabb hamarosan az utolsó zsebét is kifordította. Volt nála még szárított koboldürülék is, de úgy tűnt, az életét nem sikerül megváltania. Most sajnálta csak igazán, hogy Wargpinban megfűjták a varázsfüzetét,

melyért talán továbbengedte volna ez az ellen-szenves fickó. Gonosz vigyor ült ki arcára, ahogy felidézte varázsfüzete eltűnésekor érzett haragjában elkövetett gaztetteit. Most már sejtette, hogy a kocsmát nem illetet volna szétvernie, és nem kellett volna beletaposnia a helyi tolvajcég öregapjának képebe sem. Ha nem futna olyan gyorsan, már régen egy sikátorban feküdne elvágot torokkal. De térjünk vissza a jelenbe.

Időközben egy váratlan esemény történt, melyre egyik fél sem számított. Egy jókora medve masirozott elő a csalitból, és megállva az ösvény szélén, alig hallhatóan morogva a két férfit fűrészte. Az, hogy nem rontott azon nyomban az emberekre, annak volt köszönhető, hogy nemrég evett meg egy pánccélos lovagot – a lovával egyetemben. Amikor Yabbaqabb megpillantotta a vadállatot, csak fejét csóválva mélyet sóhajtott, és azon töprengett, vajon örülnie kellene-e annak, hogy megválaszthatja medveeledelként akar-e az árnyékvilágba utazni, vagy nyílvevesszőkkel tele-tűzdelt tűpárnaként. Mindenesetre támadt egy mentőötlete, és a zsvány szemébe nézve szaporán megszólalt.

– *Ez a medve velem van... Az enyém... A famulusom.*

Bár nem valami határozottan mondta a szavakat, a szerencsétlen férfin megmutatkoztak a kétségbeesés első jelei. Szablyája határozottan remegett a kezében.

– *Nem hiszem el!* – sipákolta, és majdnem el-sírta magát elkeseredettségében. – *Bizonyítsd be!*

– *Ám legyen!* – vágta rá Yabbaqabb szemrebbenés nélkül. – *Ha a medve engedelmskedik nekem, akkor utamra engedsz. Megegyeztünk?!* – Meg sem várva az útonálló választ, a fenevad felé fordult, és aktivizálta az egyetlen támadó varázslatot, melyet kedve volt megtanulni régi mentora unalmas tanóráin. – *Bőfőg famulus, gazdád így parancsolá!* – És lón világosság, az értetlenül álló medve öblös hangon egy bődületeset böföntett. Yabbaqabb vigorgott, a zsvány pedig pánikba esett.

– *Az állatok ura... vagy egy ósmágus? En ostoba fajankó, kivel kezdtem ki?* – hebegte, és hanyatt-homlok, fegyverét kezéből kiejtve elrohant. Mögötte viszont ott szaladt Yabbaqabb is, mert az óriási medvét felidegesítette a bőfőgés, illetve bőfőgtetés. A fenevad szörnyűséges bömbölések közepette üldözőbe vette áldozatait.

– *Ne kövess, nagy varázsló! Kérlek hagyj futni. Kíméld meg nyomo-*



rult életem – lehetge a csavargó, miközben hátra-hátra pillantott a nyomában loholó Yabbagabra. Végre elérték ama hatalmas tölgyet, melyet még a megvadult medveóriás sem lehetett képes ki-dönteni. Ez megváltásnak tűnt hősünk számára, mert tekintélyes sörhása, amire egyébként más körülmények között annyira büszke volt, most megakadályozta volna már akárcsak néhány méter megtételében is. Az útonállót követve fűrgén felkapaszkodott a fa kérges törzsén egy biztonságot nyújtó oldalágra. Szerencsére a medve túl hatalmas volt ahhoz, hogy utánuk másszon, így átmenetileg megmenekültek. Yabbagabb megpróbálta megnyugtatni a zsványt.

– Mielőtt lerúgnál az ágról, közlöm veled, hogy nem követlek, nem üldözlek, csupán én is ez elől az otromba behemót elől menekültemk fel a fára.

– Elvesztetted a famulusod felett az irányítást? – nézött rá meglepetten a zsvány.

– Nem volt semmiféle kontrollálás. Most látam először ezt a medvét. Csupán annyit csináltam, amennyire varázserőmből tellett... Megbőfőttem.

Az útonálló előbbi félelemmel teli arcáról először értetlenséget, aztán haragot lehetett leolvasni. Megigazította sisakját, és megviselt láncingét, majd araszolva megindult Yabbagabb felé.

– Szóval csak megbőfőtgetted, felidegesítetted ezt az átokozott vadállatot. Akkor nem is vagy nagy varázsló. Azonnal fogod a kardod, és lemászol! Kergesd el vagy öld meg a medvét!

Yabbagabb szája mosolyra húzódott.

– En ugyan le nem megyek. Ez a kardhüvely csak dísznek van az oldalamon. A benne lévő fegyver mindössze egy markolatból áll.

A szemléletesség kedvéért elő is húzta a kardmarkolatot, de utána rögtön rájött, hibát követett el. Társa látva, hogy neki sincs fegyvere, fogcsikorgatva, dühtől habzó szájjal tovább csúszott hozzá a fa oldalágán.

– Ha nem tudod legyőzni a medvét, akkor majd felzabáltatlak vele, vagy ne legyen többé Drumer a nevem. A kajától talán megnyugszik, és odébbáll.

– Várj már egy picit! – mondta Yabbagabb, miközben lázasan gondolkozott. – Mi van az íjászaiddal? Miért nem lövik le a medvét?

– Azért, mert nincsenek semmilyen társaim. Ostoba vándor, egyszerű fabábukat állítottam fel az út mentén. Hogy lehet valaki ilyen hülye, hogy bedől a legócskább trükköknek?

Yabbagabb nem szerette ha átverik, de legfőképpen azt nem tudta elviselni, ha a maga által oly nagyra tartott intelligenciáját becsméri. Fel-túrte köpönyege ujjait, és vöröslő fejjel elkezdett ő is a zsvány felé araszolni. Nem szépítem a dolgot, kettejük küzdelme nem volt egy gigászi párviald. Az első néhány karmolás, harapdálás és hajcibálás után egymásba csimpaszkodva mindketten leestek a fáról. Bámulatos fűrgeséggel ugrott fel földetésük színhelyéről – egy tüskebokról, majd lökdösődve a nagy tölgy felé iramodtak, de eme cselekedetüknek már nem sok foganatja volt. Ugyanis a medve időközben elcammoghatott, híre-hamve se volt a közelben. Yabbagabb és a zsvány egymással mit sem foglalkozva összeszedték elhagyált tárgyaikat, majd hősünk volt az, aki először megszólalt.

– Te egy igazi szélhámós vagy. Majdnem sikerült engem is átverned. Másodsorra, egy másik vándornál biztosan beválna a cseled... Egy napal. ezelőtt elhaladtam egy lassan cammogó



utazó mellett, aki errefelé tartott. Nem láttam nála semmilyen fegyvert, viszont díszes selyemkötöst és vöröslő drágaköves gyűrűket viselt. Könnyű préda egy magadfajta fickónak. – A zsvány megvakarta a fejét, erősen töprengtetett a hallottakon.

– Talán igazad van. Mindazonáltal, ha lenne egy társam, könnyebben menne a dolog.

Yabbagabbnak kapóra jött az alkalom. Ereszvényében egy darabka pénzérme sem volt, pedig új fegyvereket és varázskönyvet szeretett volna vásárolni.

– Társat nem kell keresned, mert már megtaláltad. A földkerekség legnagyobb zsványja, Yabbagabb áll előtted.

Így történt, hogy Yabbagabb és a magát Drumernek nevező útonálló szövetséget kötött, attól a kevésbé nemes szándéktól vezérelve, hogy kifosszanak egy gyámoltalan magányos öregembert, aki balszerencséjére, mit sem sejtve közeledett feléjük. Megigazították a fabábukat és a nyílvevesszőket, majd nagyképűen, karbatett kézzel az ösvény közepére álltak, és türelmesen várták a vándor érkezését.

– Nem lehet, hogy azért nem hord fegyvert, mert jelentős mágikus hatalommal rendelkezik? – kérdezte bizonytalanul Drumer.

– Nálam biztosan nem erősebb varázsló.

Hosszú csend...

– És ha valamely távoli vidék harcművészeivel állunk szemben?

– Ejnye, no! Ne idegeskedj már. Hiszen kétszeres túlerőben vagyunk. Meg aztán úgyse mer el-lenszegülni az akaratunknak, mikor meglátja a bozótostól rámeredő nyílvevesszőket. – Drumer végre megnyugodott, és helyeslően bólogatott. Nem messze előttük, ahol az ösvény elkanyarodott, egy vándor tűnt fel. Yabbagabbot rossz elő-érzet kerítette hatalmába, de nem hátrált meg. Az egész ösvényre, egy természetellenesen meleg, lát-hatalan búra ereszkedett. A levegő páratartalma szokatlanul magasra emelkedett, és csipős füst terjengett a széllel. Bár a férfi öreg volt már, szál-fatermete, vöröses fénytől csillogó szeme és elő-kező, rúnakkal díszített öltözéke tekintélyről és hatalomról árulkodott. Az idegen szótlanul meg-állt, és mozdulatlanul dermedt.

– Ide a kincseidet, tata! Es ne próbálkozz sem-milyen trükkkel, mert széjjelhasítalak – mondotta Drumer, és előrántotta kardját.

Az öreg még mindig mozdulatlanul állva vála-szolt.

– Nyavajás zsványok! Erőtök és gonoszságotok szánalmasan eltörtül az én ördögi hatalmamhoz

képezt. Most továbbmegyek, ti pedig elkotródtok az utamból.

– Jobb lesz öregember, ha betekintesz jobbra-balra a bozótosba. Tucatnyi felajzott íj szegeződik rád. Na, mi lesz a pénzzel?! Ne haragits fel, kutyal!

Yabbagabb és Drumer arra számított, hogy most meg fog ijedni áldozatuk, azonban az idegen szeméből csak mérhetetlen haragot lehetett kiolvasni. Nem nézte meg, hogy valóban körbe-vették-e íjások, mindössze felemelte kezét, és néhány rúnát írt le a levegőbe. Mozdulatainak következménye elementáris erejű volt. Az ösvény mindkét oldalán, ahol a fabábuk álltak, gigantikus tűzgolyóuhatag söpört végig. A tűzlabdák elpusztítottak mindent, ami az útjukba került. Évszázados tölgyek robbantak szilánkokra. Por, pernye és megfeketedett madarak tetemei takarták be az utat.

– Azért ez durva volt – motyogta Yabbagabb, üzenetét a Szerencse Istennőjének szánva. – Hatalmas tűzmágus, én nem ezzel a zsvánnyal vagyok, most láttam először. Én... én tűsz voltam. Köszönet néked, hogy kiszabadítottál.

Drumer meghökkenve bámulta a mágushar-cost, aki a varázslóhoz lépett, hogy alázatosan kez-tetszólkoljon neki.

– Hazudik! Ő találta ki az egész rablást. Kegyelmezz nekem, és cserébe megkapod e mocskos fé-reg életét – sipákolta Drumer.

A tűzmágus már kántálta volna a gyilkos ígét, melynek hatására gyorsan, de annál nagyobb szenvedéssel pusztult volna el az előtte álló két szerencsétlen flótás, azonban valamilyen ismeretlen okból mégsem ezt tette. Egy csendvarázslattal megakadályozta a további vádaskodásukat, majd úgy döntött, hogy egy darabig még életben hagyja őket. Energiák kusza szövevényéből összefont ketrec jelent meg az útonállók körül. Yabbagabb hiába próbálkozott, nem tudott kiszabadulni belőle. A rácsok erősebbnek bizonyultak, mintha vasól lettek volna. A tűzmágus egy csetintésére az egész ketrec felemelkedett a levegőbe, és a börtön lassan lebegve követte foglyulejtő-jüket. Hamarosan letértek az ösvényről, és egy er-dei vadcsapáson folytatták útjukat. Majdnem fél napot vett igénybe, míg megérkeztek a tűzmágus birtokára. Az öreg tölgyek ölelte terület sívárnak, kihaltak tűnt, fogvatartójuk ódon kastélyát kiégett pusztaság vette körül. Nemhogy bokrok, de még fű se nőtt a tisztáson. Amikor a kapuhoz érkeztek, az magától felemelkedett, és a mögötte megbúvó folyosók vörös fénnel izzó falai szinte megvakították a zsványokat.

– *Mint a Kilenc Pokolban...* – jegyezte meg Yabgababb, nem mintha valaha is járt volna az említett helyen. Mikor ráeszmélt, hogy társa hallotta a szavait, vagyis a csendvarázs végre megszűnt, egyből a tűzvarázslóhoz fordult, és megkérdezte, ami fogságba esésük óta nyomasztotta.

– *Mi lesz a sorsunk? Levágod a kezünket, ahogy azt a tolvajokkal szokás csinálni?*

A tűzmágus töprengően összehúzta sűrű szemöldökét.

– *Jó ötlet, de nem szokásom a könyörületesség. Ha ott az ösvényen nem tudtam volna megvédeni magam, már nem élnék. Nincs igazam?*

A mágusharcos és a tolvaj szinte egyszerre szólaltak meg.

– *Hova gondolsz?! Dehogysz! Ugyanmár! Mi csak egy kis pénzt kértünk tőled.. Kolduló szerzetesek vagyunk. Teljesen félreérted a helyzetet.*

A tűzmágus pattintott egyet az ujjával, ismét egy csendvarázst aktivizálva.

– *Ostoba fecsegésedek jobban kifáraszt, mintha Calorge-gal a félsziget nagy mágusával vívtam volna varázspárviadalt Szeretném minél előbb lezárni ezt az ügyet. A Szerencse Istennője különösen kedvelheti egyikőtöket, mert megkért, adjak esélyt, hogy megmeneküljete a kínhaláltól. Mivel nem áll szándékomban megsérteni a Szerencse – általam oly nagyra becsült – Úrnőjét, ezért teljesítem akaratát, egy próba elé állítalak benneteket. Kövessetek!*

Követni nem volt megerőltető a mágust, mert még mindig az energiaketreben ültek, az pedig létrehozója után lebegett. Áthaladva egy vasajtón kis, ablakok nélküli kamrába érkeztek. A helyiség tükörsima padlóján egy mágikus pentagramma díszelgett. A tűzmágus megint kántált valamit, mert egy nagy faláda jelent meg Drumer mellett a ketrecben. A doboz teteje hirtelen felpatlant, ám a hősünk által elképzelt rettenetes szörnyeteg helyett üvegcséket tartalmazott.

– *Mindegyikötök egy fiolát választhat. Ez talán segíteni fog, hogy keresztül tudjátok verekedni magatokat a labirintusomon. Alaposan fontoljátok meg, mit választotok. Amíg döntötök, körül néztek a földalatti járatokban, megvannak-e még a szörnyetegeim.*

Beszédét befejezve rálépett a pentagrammára, és eltűnt. Drumer nem habozott, máris a ládában matatott. Mikor úgy érezte, hogy megtalálta a kívánt tárgyat, átengette a terepet Yabgababbnak. A mágusharcos alig hajolt a láda fölé, a vasajtón belépve visszaérkezett a kastély ura, és egy kézmozdulattal eltűntette a kincsdobozt és az erőtereketrecet.

– *Még nem választottam – motyogta mérgesen Yabgababb.*

– *Most már nem is fogsz. Azt tanácsolom, hogy a labirintusban fürgébb legyél. – A tűzmágus a maga részéről le is zárta a vitát. – Lépjetek rá a pentagrammára, és nem lesz más dolgotok, mint kijutni a labirintusból.*

Yabgababb bosszút forralt az aljas mágus ellen, de most nem tett mást, csak dühödten ráugrott a mágikus jelre, melynek hatására azonnal eltűnt. Társa követte... Röviddel ezután a kastély alatt elterülő labirintusrendszer hideg padlójához ke-nődtek. Nem voltak hozzászokva a teleportálás-hoz, nem tudták megérkezésük után mennyi ideig lehettek ájultak. Mikor kitisztult a fejük, és elmúlt a rosszulletük, elindultak egy szimpatikus irányba. Drumer megitta az italt, és most már érzekelte, merre kell menniük ahhoz, hogy kijussanak az útvesztőből. Majd Yabgababb megdöbbenésére megivott még egy folyadékot, és így már a rejtett csapdákat és folyosókat is fel tudta fedezni.

– *Mintha a mágus azt mondta volna, hogy mindegyikünk csak egy fiolát vihet magával.*

– *Kit érdekel az a szenilis vénember. Ha mögöttem maradsz, hamarosan a kijáratnál leszünk.*

Két perc múlva megtalálták a labirintus kijárat-ajzó vezető folyosót, melyből néha-néha kisebb járatok ágaztak le. Az egyik ilyen leágazásból egy borzalmas külsejű, sápadt bőrű, lezagyatos valami düllöngélt elő. Rothadó húsa foszlányokban csüngött még megmaradt testén. Habár szemüregi mélyek és üresek voltak, megállíthatatlanul vándorogott a ledöbbsz Yabgababb felé. Testét talán csak az az ütött kopott bőrvért tartotta össze, mely mellkasát és hátát borította. A nem emberi, ámde humanoid förmedvény, hosszú sárgás karmaival megrohmozta két áldozatát.

– *Csak egy zombi – dörmögte Drumer, és kettévágta kardjával. Yabgababb mikor magához tért az élőholt látványa okozta sokkból, mérgező volt magára, amiért egy ilyen gyenge szörnytől megijedt. Úgy tűnt, túl táposak ahhoz, hogy a tűzmágus labirintusa kihívást je-*



lentsen számukra. Ezt a nézetét rögtön megváltoztatta, mert szemből két tucat zombi közeledett feléjük teknősbéka alakzatban. Yabgababb feltűnés nélkül lemaradt Drumertől, aki egy szemernyit se volt hajlandó lassítani. Társa valamelyik titkos zsebéből egy harmadik üvegcsé került elő. Mielőtt az élőholtak hada a közelébe juthatott volna, felhajtotta az italt, majd nagy levegőt véve óriási lángcsóvát okádott a seregbe. A zombik porrá égre rogytak össze. Yabgababb fürgén a tolvaj mellé kocogott.

– *Hé te zsvány! Hány fiolát loptál el a mágustól?*

– *Még nem számoltam össze... –* vigyorgott Drumer. – *Nemsokára a kijáratához érünk, oda pedig bizonyosan egy nagyhatalmú őrzőt állított fogvatartónk. Ezért én megiszom eme sebezhetetlenség italát, és odébálok, míg a folyadék hatása tart. Te meg majd kijutsz a nagy eszeddel, amire annyira büszke vagy.*

Hősünk már ugrott is, hogy kitépje társa kezéből a fiolát, de nem volt elég gyors. A csavargó felhajtotta a sebezhetetlenség italát, és... és nem az történt amire számított. Drumer apró cefatokra robbant! Yabgababb letörölte arcáról volt társa vért, és közben szidta magát, miért is nem jutott előbb eszébe, hogy egy-két mágikus folyadék-nál többnek nem szabad egyszerre működésben lennie a szervezetben, mert az olyan beláthatatlan következményekkel járhat, mint eme zsvány-nál volt tapasztalható. A mágusharcos nem kedvelte az útonállót, ezért különösebben nem hatotta meg társa halála.

– *Hát nem te voltál a Szerencse Istennőjének kegyeltje –* dörmögte a valahai Drumer húsfafatát szemlélve. Felszedte az útonálló rozsdás szabályját, majd szemügyre vette társa megmaradt italaikat. A címkéket elolvastva, az adott helyzetben mindegyik teljesen feleslegesnek tűnt. A tetszhalál és a tollpiheesés italok semmire sem jók. A gyógyítólére még szüksége lehet, azonban a repülés itala megintcsak alkalmatlan, mert a folyosó túl alacsony ahhoz, hogy a szörnyetek ne érjenek fel a plafonig. Yabgababb komoran és túlélést illető kétségeivel küszködve közeledett a kijárat-hoz. Miféle félelmetes bestia őrizheti a kaput? A járat kanyarodott, és a kastélyban látotthoz hasonló teleportálókamrához jutott. A pentagrammát pedig nem más, mint egy foszladozó bőrű, halálontúli lény őrizte, aki most szemek nélküli üregeivel hősünket fürkészte.

– *Csak egy zombi –* kacagott fel Yabgababb, és kardjával lecsúszott a lassú mozgású szörnyetegre, majd lecsapott mégegyszer és harmadszor is, míg egy vágásnál szét nem tört a szablya. A zombi sértetlenül állta Yabgababb támadásait, meg se tántorodott, de még egy karcolás se volt látható sápadt bőrén.

– *Nem csak zombi... –* röhörögte az élőholt, és lecsapott.

– *Yu-Yu zombi!*

Hősünk megrogyant, mikor a sem élő, sem holt lény egy nagyobb húsdarabot szakított ki tőrszéből, majd megfordult és elhaltasodó ájulással küszködve hanyatt-homlok visszamenekült a labirintus sötétjébe, elkéseredetten, elkönnyelve, hogy soha többé

nem közelítheti meg a szabadságot jelentő pentagrammát. Rabságra ítéltetett a tűzmágus labirintusában, míg meg nem hal. A kapu őrzője egy yu-yu zombi, aki soha nem alszik, soha nem eszik, mindig éber és szakadatlanul ellátja feladatát. Vigyáz a kijáratra. E lény a negatív energiák szülőtte, közönséges fegyver nem használ ellene. Yabgababb sejtette, hogy az élőholt nem fogja követni, mert az ilyen zombikba szorult annyit értelem, hogy rájöjjenek, ha az áldozat nyomába erednének, a labirintusban könnyedén ki lehetne játszani őket, és mögöjük kerülve harc nélkül elérhető lenne a teleportálókamra. Hősünk előhalásztta a mágikus italaikat, és bevedelte a

gyógylé feliratú fiola tartalmát. Ha sebe nem is nagyon gyógyult be, fájdalma meg kábultsága elmúlt, és ahogy egy terv kezdett mind jobban kibontakozni a fejében, úgy oszlott el letargiája is. Hogyan láthatta őt a szörny? Hiszen nincs is szeme. És Yabgababb most már tudta, a zombi nem lát sehogyan, csak az élőt érzékeli. Vagyis, ha halott lenne, könnyedén kijuthatna innen, mert az élőholt számára teljesen láthatatlanná válna. Hősünk fölpattant helyéről, és elindult vissza a yu-yu zombihoz. Az út alatt megivott egy italt, és ettől kezdve már repült, majd megivott egy másikat is, és innentől holtan lebegett tovább – tetszhalott volt. Nem lélegzett, nem dobogott a szíve, de érzékelte a környezetét, és mentálisan koncentrálni irányította halott testét merre repüljön. Megérkezett a kamrába, és a zombi nem figyelt fel rá. Meg se rezzent, mikor a mágusharcos leszállt mellette a mágikus vésetre és elteleportálódott. Akárcsak az első utazás alkalmával, most is elvesztette az eszméletét...

A kastély egy nagyobb termében tért magához, és legnagyobb sajnálatára képtelen volt megmozdulni. A repülés varázsa elmúlt, a tetszhalál itálának hatása azonban még nem szűnt meg. Yabgababb mellett a tűzmágus állt, és a kezében tartott könyvből valamilyen varázslatot olvasott fel. A mágusharcos először nem értette, hogy az öreg varázsló miért kántál zombi teremtése varázslatot, majd egy pillanattal később észbekapott. Az ostoba mágus, amikor rátalált, nyilván azt gondolta, hogy belehalt a törzsén lévő mély sebbe, és most egy zombit akar készíteni a hullájából. Yabgababbot démoni düh szállta meg a tűzmágus eme oltári baklövése és orcátlan cseleke-

dete miatt. Ő teljesítette a feltételeket, elnyerte a szabadságát. Ehelyett azonban ez a sátáni és ütődött varázsló, egy értelem nélküli táptalan élőholtat akar alkotni belőle. Alig bírta kivárni, hogy elmúljon a tetszhalál ital hatása. Végre eljött az idő, mikor érezte, hogy újra ura lett testének. Nagyjából ekkor fejezte be a tűzmágus a varázslatát.

– *Kelj fel, zombi!* – mondotta, és Yabgababb feltápázkodott.

– *Jöjj ide zombi!* – szólott ismét, immáron önelégült mosollyal a tűzmágus, és Yabgababb odaballagott, majd úgy férfiaságán rúgta a meglepetten és védtelenül álló mágust – aki, a teljes nyugalmat és mágiamentes környezetet igénylő zombi alkotása varázslat miatt, kénytelen volt rövid időre megválni varázstárgyaitól és védelmező auráitól –, hogy a szerencsétlennek az arcára fagyott a vigyor. Míg a tűzmágus mozgásképtelenül a földön fetrengett, és elfojtott hangon, megállás nélkül káromkodott, addig Yabgababb a személyét ért kellemetlenségek miatt, a lehető legkevesebb elégtételnek tartotta, hogy eltegye a mágus varázskönyvét. Majd nem várva meg, míg a hatalmas varázsló visszanyerje erejét, és képes legyen összefüggően elmon-

dani egy varázslatot, gyorsan az ablakhoz szaladt benyakalva a tollpiheesés italát. Elmosolyodott, és egy utolsót integetett a haragtól tűzvörös fejű öregapónak, majd elrugaskodott a faltól, és lassan a kastély lábához ereszkedett. Végigrohant a kiégett tisztáson, és eltűnt a cserjék és bozótosok sűrűjében. Hősünk elkönyvelte magában, ha szentté nem is fogják avatni, útonállásra többé biztosan nem adja a fejét.

Dörnyei Kálmán



Varázstárgyak az AD&D-hez

Egy gnóm mágus gyűjteménye

Kaldar Barg gnóm varázsló volt. Egy kiváló harcosból és papokból alakult kalandozótársaság hasznavehetetlen mágiázójeként tartották számon, aki sem a fegyverforgatásban, sem az ártó mágiában nem jeleskedett. Mégis alig kellett néhány évnek eltelnie, hogy a csapat oszlopos tagjává emelkedjék. Hírnevét mintegy három tucat varázstárgy megalkotásával vívta ki, melyek nagy segítségül szolgálhatnak egy olyan igazán összetartó társaságnak, mint amilyen Kaldar Barg kalandozócsapata. Ízelítőül bemutatunk néhányat tárgyaiból:

Illúzióromboló gyöngy

E gyöngy birtokosa igen nagy hatalomhoz juthat a varázstárgy által, ha helyesen használja fel annak mágiáját. Elkészítése szintén a gnóm nevéhez fűződik, aki egy rettegett illuzionista likvidálása után behatóan tanulmányozta az exzsarnok palotájának védelmi rendszerét. Rengeteg idejébe és erőfeszítésébe telt, de végül sikerült megismernie és megértenie az illúziók



természetét, működését, így olyan eszközt alkotott meg, melyet hatásonként vehetett be a mágia eme típusa ellen. A gyöngy hozzá nem értők szemében jellegtelen, értéktelen csecsebecsének tűnik mindaddig, míg tulajdonosa bármiféle illúzióval nem kerül szembe. Alapesetben, ha a karakter illúzióra gyanakszik, mentődobásra jogosult. Ha ezt elvétí, nem sokat tehet a rá ható mágia ellen. Viszont, ha rendelkezik a varázstárggyal, újabb mentődobásra jogosult, sőt ezt annyiszor +1 bónusszal teheti meg, ahány sikeres mentőt tett társa győzködi (pl.: Öt karakterből álló parti halad az úton. Nevük legyen: A, B, C, D és E. Hirtelen tizenöt félork és három hegyi törpe ront rájuk. „A” gyanakodni kezd, hiszen köztudott, hogy a hegyi törpék utálják a félorkokat. Megtagadja az illúziót – sikeres mentőt dob –, így kiderül, hogy csak a törpék valódiak. Kiabálva elmondja társainak felfedezését, így ők is mentőt dobhatnak. Ez csak „B”-nek sikerül, viszont „C”, „D” és „E” elvétí a dobást. „A” erre elveszi az illúzióromboló gyöngyöt és „C” kezébe adja, vagyis „C” újabb mentőt dob, de már +2

bonusszal, mert „A” és „B” győzködik). A gyöngyöt egy személy következmény nélkül naponta egyszer használhatja, azonban egy napon akárhányan igénybe vehetik a segítségét. Ha valaki ugyanazon a napon mégis többször próbálja meg a gyöngyöt használni, az nagy kockázatot vállal. A gyöngy ugyanis az illúziókat magába szívja, és ezek napi többszöri használat esetén beáramolhatnak a használó agyába, összezavarva a valóságot és a képzeletet. Pontosabban: ha valaki netán ugyanazon a napon többször is használni próbálja a gyöngyöt, akkor sokkdobást kell tennie annyiszor 20% negatív módosítóval, ahányadik alkalommal használja azon a napon a varázstárgyat (példánkat folytatva: „C” a gyöngy használatával sem tudja megdobni a mentőjét, de újra megpróbálja igénybe venni a segítségét. Mivel ez neki már a második alkalom, így sokkdobását -40% módosítóval kell megdobnia. Ezt sikeresen megdobja, úgyhogy újabb mentődobást tehet. Mivel „A” és „B” még mindig győzködik ugyanúgy +2-vel dobhatja mentőjét). Ha a karakter esetleg nem teszi le sikeresen a sokkdobást, akkor a valóság és az illúzió összekeveredik agyában, vagyis az illető megőrül (pszichológushoz hiába is fordulna, örületén csak mágiával lehet segíteni). Egyetlen illúzióromboló gyöngy létezik, de hollétét sűrű homály fedti.

TP érték: 3.000

Ára: 12.000 arany,

Az Egység Kardja

Barg csapata sokszor vívott hősi küzdelmet a gonoszság megannyi förtelmes szörnyetegével, és bizony gyakran előfordult, hogy mágusunk a háttérben rejtőzködve figyelte végig a csatát, gyarapítva azoknak a számát, akik nem tettek semmit a győzelem érdekében. Az Egység Kardjának megalkotása révén egy süket, nyomorék ember is igen hasznos tagjává válhat a csapatnak. A kard magányos vándor kezében egyszerű fegyverként funkcionál. Azonban ha valaki úgy használja, hogy a közelben segítőtársak kísérik figyelemmel a fegyver mozgását, és erős koncentrációval arra törekcszenek, hogy az Egység Kardja minél hatékonyabban találjon, akkor a mágikus penge engedelmessé válik az egység akaratának. Minden személy után, aki koncentrációval tölti a körét, a kard +1 támadás- és +1 (az adott fegyverben specialista segítő esetén +2) sebészbónuszt kap. Maximum 5 segítője lehet a fegyverforgatónak (ill. lehet ennél több is, de csak 5 személy után érvényesül a hatás), így – optimális esetben – egy brutális +5 támadású és +10



HOLDTÖLTE

sebzésű gyilkolóeszközzé alakított kard hozható létre. Kaldar Barg több ilyen fegyvert is készített rövid, hosszú, másfél- és kétkezes változatban.

TP érték: 15.000

Ára: 150.000 arany

A Kapcsolat Sisakjai

Barg csapata bármennyire összetartó volt is, egy-egy labirintus felderítése során néha bizony szét kellett válniuk. Kaldar Barg ezen probléma részleges megoldására készítette el az agy-sisakokat, melyekből minden kalandozótársának ajándékozott egyet. A sisakok első ránézésre csak közönséges, rostélyal ellátott fém fejfedőnek tűnnek, azonban ezek segítségével a csapat tagjai képesek – akár egy mérföld távolságról – mágiusan kommunikálni egymással, bármilyen akadály álljon is közöttük. A kommunikáció során ki kell ejteni a szavakat, tehát nem elég csak rá gondolni az üzenetre. Ezen kívül, ha valaki leengedi a rostélyt, akkor annak felületén figyelemmel kísérheti az egyik kiválasztott társa szemszögéből látott eseményeket. Megjegyzendő, hogy lehúzott rostély mellett nem lehet kilátni a Kapcsolat Sisakjából.

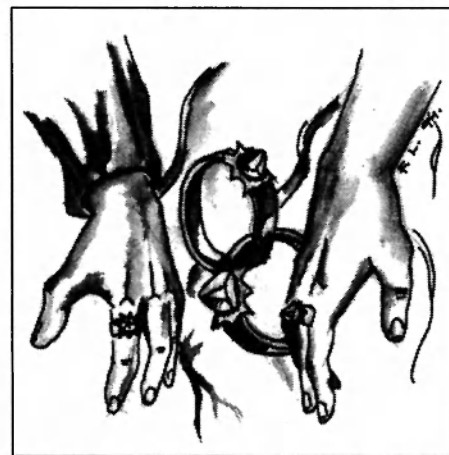


TP érték: 4.000

Ára: 20.000 arany/db

Az Összetartás Gyűrűi

Egy öreg sárkány kemény ellenfél. Hogy mennyire erős, azt Kaldar Barg és társai a saját bőrükön tapasztalhatták meg. Amikor megrohmozták a dühödtt vörös sárkányt, a bestia egyetlen lehelete elég volt, hogy a csapat varázstudói megperzselődve, ájultan omoljanak össze. A mágikus támogatás nélkül maradt legyengült fegyverforgatóknak pedig arra is alig volt idejük, hogy visszavonuljanak eszméletlen társaikkal. A gnómot ezen esemény motiválta az Összetartás Gyűrűinek elkészítésében. Célja a csapat életérének egyesítése és növelése volt. Ezt néhány varázsgyűrű formájában sikerült megvalósítania. Ha az Összetartás Gyűrűt viselő karakterek egy pillanatra összeérintik a gyűrűket, akkor egyesülni fog az életerejük. Ez azt jelenti, hogy közös életponttal fog rendelkezni a csapat. Ennek összegét megkapjuk, ha összeadjuk a karakterek életpontjait és minden személy után hozzáadunk még tíz pontot. Ezek után, ha valakit eltalálnak, akkor a közös életpontból kell kivonni a



veszteséget. Ezt úgy lehet elképzelni, hogy a csata folyamán megsebzett személyen csak egy apró vágás válik láthatóvá, de az Összetartás Gyűrűt viselő társain is kisebb sebek jelennek meg. Gy a harc végén vagy mindenki életben marad vagy az egész csapat odavész (ha a közös életpont nullára zuhan). A varázstárgynak van néhány hátrányos tulajdonsága, melyet a kis gnóm képtelen volt kiküszöbölni. Ezek a következők:

- 1., A gyűrűt csak naponta egyszer lehet használni, maximum két forduló időtartamra
- 2., Egyszerre hatnál több személy nem képes egyesíteni az életerejét
- 3., Ha az összetartó személyek egymástól 20 méternél messzebb kerülnek, akkor megszűnik a varázslat
- 4., Ha a varázslat megszűnt (pl. lejárt a két forduló időtartam), mindegyik karakteren általános gyengeség uralkodik el, ami abban nyilvánul meg, hogy életpontjaik száma egyre csökken.
- 5., Ha valakit olyan találat ér, melytől egyből meghal (pl. harcosölő nyilvessző vagy sikeres dezintegrálás), akkor ez az egész parti veszét fogja okozni, vagyis minden karakter meghal.

Ezen fogyatékságai nagy mértékben legyengítik a mágikus gyűrűk értékét, azonban rendelkeznek még egy pozitív tulajdonsággal. Miután aktiválták a gyűrűket, a karakterek képtelenek lesznek egymásnak ártani, és a két forduló lejártáig semmilyen esetben sem hagyják magukra társaikat. Tehát a gonosz mágus által elbájolt karakter nem fogja megtámadni barátait a varázsló kérésére, és nem fog elfutni a félelemvarázslat hatására, ha a többiek ottmaradnak és tovább harcolnak. (Megjegyzendő viszont, hogy a csapat tagjai mindig azt csinálják, amit a többség. Tehát ha a félelemvarázslat ellen a csapat több mint fele elrontja a mentődobást, akkor mindannyian eszüket veszve menekülnek. Ha az arány fele-fele, akkor dobjatok fel egy pénzérmét.) Kaldar Barg csapata, mikor másodszor szállt szembe a vörös úrral, már az Összetartás Gyűrűt aktiválva léptek be a barlanghasadékba. Tíz méterrel a csapat előtt haladt Sir Base a talpig páncélban lévő lovagjuk, aki telibe kapva a sárkány tüzes leheletét csak elmosolyodott, majd néhány perces közelharcban lekasabolta a szörnyeteget. A társai által egyesített 400-nál is több életpontja révén könnyedén elviselte az ősféreg leheletét, és tovább bírta, mint a hatalmas sárkány, aki harmadynyi életérével ha rendelkezett. Minden mesélő jól gondolja végig, mielőtt kiosztana ilyen tárgyakat, hogy mely varázslatokkal miképp működnek együtt ezen gyűrűk. Pl. Gyógyítás (Heal) és hasonlók.

TP érték: 12.000

Ára: 80.000 arany/db

Dörnyei Kálmán és Botos János

CLUB BEYOND X

**Cold as dead
And no one cares
If there's a Hell
I'll see you there**

**Hideg, akár egy halott
És senki sem törődik veled
Ha van Pokol
Ott találkozunk**

Nine Inch Nails: „Heresy”

Ebben a cikkben egy kiberpunk-bandáról és kedvenc törzshelyükről, a Club Beyond X-ről olvashattok. A bandatagok tulajdonságait és ismereteit az Armageddon 2092 Mars szerepjáték szabályai szerint írtuk le.

GHOSTS

Vezető: Jan 'Ghoul' Lilholt
Bandatagok száma: kb. 50
Törzshely: Club Beyond X és környéke

Érdekeltség: Drog- és fegyverkereskedelem, bérnyilkosság, „biztosítás”, de gyakorlatilag mindent elvállalnak – minél veszélyesebb, annál jobb

Viselkedés: Hallgatag, baljós, életunt

Jellemző felszerelés: Lánc, kések, motorkerékpár

Ez a banda New Hessen egyik legsötétebb kocsmáját, a Club Beyond X-et nevezte ki törzshelynek. Tagjai általában 15–30 éves férfiak és nők vegyesen (50–50%). Közös vonásuk, hogy már lemondtak arról, hogy valaha is „normális” életet éljenek, és ezért – minden mindegy alapon – bármire kaphatóak. Viselkedésükben, beszédmódjukban is van valami baljós, amitől a legtöbben borzongani kezdenek.

Nincs külön „egyenruhájuk”, de legtöbbször a vastag bőrdzseki kedveli. Elterjedt viselet még a sötét, hosszú kabát, a szürke illetve fehér ing és a fekete csizma; ékszerszámot csak nagyon kevesen viselnek. Nagyon ritka, hogy krómot használnak (az Interfész az egyedüli kivétel), és a pszionika szinte ismeretlen közöttük. Mivel már nemigen törődnek az élettel, nem félnek a haláltól sem. A deckereik még az MI-vírusokkal fertőzött Hálózatba is bemelegsznek, ha a megbízójuk azt kívánja. Egyiküket sem köti semmilyen morális kód, hiszen már nem tekintik életnek napi tengődésüket.

JAN 'GHOUL' LILHOLT

Ghoul, a Ghosts bandavezére, 197 cm magas, 114 kg súlyú közepkorú férfi. Hófehér mohikánfrizurája, szürkés-kék szemei, pszichopata gyilkos-tekinete van. Teste izmoktól duzzad, mozdulatai magabiztosságról árulkodnak – ha éppen hozzájut a „betevő” drogához. A bal lábára jellegzetesen sántít. Fekete, ezüst szögekkel kivert vastag bőrdzsekit hord, alatta méregzöld ujjatlan trikót. Fakósárga, koponyacsatos derékszíjat, fekete farmert és szakadozott, vasalt orrú katonai bakancsot visel. Bal fülcimpáján legalább húsz fekete karika díszleleg (állítólag minden fontosabb győzelme után felrak egyet).

Mielőtt rászokott volna a komolyabb drogokra, az Arcadia egyik helyi kirendeltségén dolgozott szerelőként. Részben függősége miatt, részben pedig mert saját zsebére történeteket és fegyveralkatrészeket készített a cég tulajdonában levő gépeken, kirúgták (talán okosabb lett volna a kapott pénzből juttatni egy keveset a közvetlen főnökeinek...). Nyúlópipó, a seftes, aki továbbadta a Jan Lilholt által készített cuccokat, beajánlotta néhány ismerősének, mint tapasztalt csatlóst. Egyszer egy droggerkedőt kellett elkísérnie egy „tárgyalásra” a sivatagba, de a találkozás balul sült el, kettejükre heten vártak... Egyedül Lilholt maradt életben, szánalmas állapotban;



szilánkosra tört a bal lába és mindkét karja súlyosan megsérült. Mivel tudta, hogy minél hamarabb vissza kell érnie a városba, belötte magát, hogy legalább enyhüljön a fájdalom. A visszauton elvesztette uralmát a motorja felett és balesetet szenvedett. Napokig bolyongott, kizárólag drogon élve, de visszajutott a városba. A folyamatos vízióktól és a fájdalomtól megbomlott az agya. Éppen egy fiatal sráckból álló banda számolt le egy másikkal, amikor Jan Lilholt megérkezett. Éhségében és örületében rávetette magát a holttestekre – a punkok megdöbbenően hagyták abba a verekedést, és némán, bémultan figyelték a véres, magában mormogó, zabáló sivatagi szellemet. A szótlanúságot mindkét részről fellelkesült bekiabálások törték meg, és Lilholt arra eszmélt fel lakomájából, hogy körbeállják és hangosan éljenzik.



A két banda egyesült, vezérük Lilholt lett, akit már csak Ghoul-nak neveztek. Ghoul fabrikált magának egy pisztolyt, egy ormótlant, hatalmas, de nagyon hosszú csövű fegyvert, ami inkább rémisztő, semmint hasznos.

Test +3 (ÁKS +3; ERŐ +4; ALK +3)
Elme +0 (EML +0; FLF +1; LOG -1)
Ügyesség +1 (FRG +0; KOO +1; RFX +2)
Karizma -2 (BDK +0; MGJ -4; MOD -3)
Lélek -1 (AKR +0; AUR -2; ÖTN +0)
MS: 10 m; **DH:** 5 m; **FS:** 9

Ismeretek: Fegyvertelen harc 12; Akrobatika 7; Kézifegyver (Pisztoly) 9; Földi jármű vezetés (Motor) 7; Alvilág 6; Piszkos trükk 8; Rémisztés 10; Műveltség 4; Fegyverjavítás (Pisztoly) 5; Mechanika 7; Elektronika 5; Vezetőképesség 6; Futás 5; HM ütés 6; HM rúgás 4; HM ugró rúgás 6; HM söprés 3

Króm: —

Pszionika: ME 9; Pszi-kapu 6; – (sosem volt alkalma pszionikával foglalkozni)

Felszerelés: bőrdzseki; Ghoul pisztoly (l. lejjebb); 4+1 teli tár a

Ghoul pisztolyhoz, normál töltények; 6 tár a lángszóróhoz; boxer (sebzés 10/7); 2 Energia (tableta); 2 Fájdalomcsillapító (derma); 3 Heroin (injekció); 280\$ kp

Ghoul (NPI); Tűzgyorsaság: F10; Tár: 7/13×25mm; Sebzés/Átütés: 7/20; Pontosság: -2/-2/-2/-3; Visszarúgás: 6; műszaki hibára C+5 büntetés

A pisztoly gombnyomással kis, kézi lángszóróvá alakítható át, ilyenkor a Pisztoly ismerettel is használható, C+3 büntetéssel:

Ghoul (LG); Tűzgyorsaság: E2 (a fegyver nem alkalmas kaszálásra); Tár: 5/speciális; Sebzés/Átütés: 20/25; Pontosság: +0/+0/-1/-; Visszarúgás: 0

Harci értékek: Kezdeményezés 2+2D; Akrobatika 8+2D; Fegyvertelen támadás 13+2D; Fegyvertelen sebzés 9×D-D (HM ütés 11×D-D, HM rúgás 15×D-D); Ghoul pisztoly támadás 8/8/8/7+2D

Sebhatár: Fej 9; Kar 10 (bőrdzseki P5); Törzs 13 (bőrdzseki P5); Láb 11

Életerő: 13; Fájdalomküszöb 5

DOROTHEE 'DORO' ALBRECHT

Dorothee 183 cm magas, 63 kg súlyú, a húszas éveinek végén járó nő. Vállig érő, egyenes szálú, fekete haja van, egy sötétkékre festett vékony hajfonattal. Szemei zöldek. Az arcára sápadt, a szemei környékét és járomcsontját sötét festékekkel emeli ki, de még ez a halálfej-design sem csúfítja el kellőképp; legalábbis nem annyira, amennyire szeretné. Viselkedése mindig csöndes, tartózkodó, visszahúzódó, szinte félénk. Különös ismertetőjele, hogy a bal kézfeje kibernetikus protézis, mely fekete csontkézhez hasonlít. Fekete-piros bőrdzsekit, bő, fekete pulóvert, sötétszürke nadrágot és fehér tornacipőt hord. Rengeteg bőrszíjat visel nyakláncként és karkötőként, amikre fekete és szürke gyöngyök vannak felfűzve.

Dorothee életvidám, vonzó, ... könnyen barátkozó lány volt, mígnem körülbelül két hónappal ezelőtt megtámadta és megerőszkolta egy férfi, akinek Doro ujjpengéi még az arcát sem tudták megsebezni, olyan ellenálló beépített páncélja volt. Egyenesen undorító volt, és Doro minden erejét összeszedve próbált szabadulni, de túlságosan gyengének bizonyult. Amikor az akkor még hús-vér bal kezével elnyomta magától támadója fejét, megpillantotta a férfi övére akasztott pisztolyt. Egy pillanatig sem tétozott, kikapta a fegyvert, és közvetlen közletről arcon lőtte az erőszakoskodót; bal-szerencséjére azonban saját keze is súlyosan roncsolódott. A látvány és a történetek nagyon felzaklatták, sehogy sem tudta kivenni a gondolataiból a szétrobbanó fej látványát és a felszökő vérzuhanyt.

Doro azelőtt decceléssel, adatalkódzkodással foglalkozott leginkább, és a kézműtét után rögtön becsatlakozott, hogy felvegye a kapcsolatot régi megbízóival, bár még nagyon nyugtalan volt, nem tudta kivenni a fejéből azt az éjszakát. Ahogy a statikus zaj megszűnt és indult volna, egy bizonytalan körvonalú alak jelent meg előtte. Egy fejetlen, vérvörös, agyonkrómozott férfi alakja...

„BENG! Milyen sok vér ahhoz képest, hogy mekkora volt a fejem... Ugye? Igazán megvárhattad volna, amíg végzek...” hallotta még, mielőtt elájult a mátrixban. A fejetlen alak gúnyos röhögése még sokáig visszhangzott a kibertérben.

Magáhoztérve érezte, hogy soha többé nem akar becsatlakozni. Két hét múlva azonban már minden pénze elfogyott, kénytelen volt becsatlakozni, hogy munkát keressen. A fejetlen jelenés ismét megmutatkozott előtte, és Doro sikoltva tépte ki a fejéből a kibercsatlakozóját. Azóta még megpróbálkozott néhányszor a kibertérbe-lépéssel, de mindannyiszor találkozott a rémálmaiban élő férfivel.

Az életvidám, csak a manák élő lányból zárkózott, barátságtalan nő lett, kapcsolatai egyszerre megszűntek, nem járt el sehová. Aki látta, drogosnak hitte, kialvatlan, karikás szemei és holtfáradtnak tűnő, bizonytalan mozdulatai után – részben igazuk volt: Doro va-

lóban víziókat látott, és képtelen volt szabadulni tőlük, már az álmaiban is előjöttek. Mindenki elfordult tőle, senkinek sem mondhatta el, mi a baja.

A Ghostok egy sikátorban találták rá, felvágott erekkel. Talán megéreztek, hogy közéjük való, elvitték egy ismerős tüstént-egyklinikába. Doro eleinte még ellenkezni próbált, de a lelke mélyén a régi énje örült, hogy ismét tartozik valahova. Mivel a Hálózattól retteg, korábbi életében szerzett ismereteit kamatoztatja: fél évet szolgált a Vector hadseregében, ezért „látott már puskát”. Senki sem tud róla, hogy egy régi ismerőse révén beszerzett egy Mirage NTA218- mesterlövész puskát, amivel munkát is vállal. Azt lövi le, akit a megbízó kíván, mindegy, ki a célpont. Mivel azonban még újnak számít ebben a szakmában, legtöbbször a Club Beyond Xben- üldögél – egyedül.

Test +0 (ÁKS +0; ERŐ -1; ALK +1)

Elme +2 (EML +2; FLF +2; LOG +2)

Ügyesség +0 (FRG +1; KOO +0; RFX +0)

Karizma +2 (BDK +1; MGJ +3; MOD +1)

Lélek +1 (AKR +2; AUR +1; ÖTN +0)

MS: 11 m; **DH:** 3 m; **FS:** 5

Ismeretek: Fegyvertelen harc 4; Akrobatika 2; Kézifegyver (Pisztoly) 3; Kézifegyver (Puska) 5; Műveltség 6; Deckelés 9; Földi jármű vezetés (Autó) 5; Alvilág 3; Álcázás 6; Kézügyesség 4; Csábítás 7; Divat 5; Japán nyelv 7

Króm: Interfész •3; Ujjpenge •1; Maljzat •2; Kiberkéz •1 (bal)

Pszionika: ME 13; Pszi-kapu 8; – (sosem volt alkalma pszionikával foglalkozni)

Felszerelés: bőrdzseki; D-II tüvető pisztoly; 3 tár tű; Mirage N-TA 218 mesterlövész puska (×2 digitális távcső, éjjellátó); 3 db tár az N-TA-hoz; 70 \$ kp

Harci értékek: Kezdeményezés 0+2D; Akrobatika 2+2D; Fegyvertelen támadás 4+2D; Fegyvertelen sebzés 5×D-D (ujjpengékkel 6×D-D); D-II tüvető támadás 4/3/2/1+2D; Mirage N-TA 218 mesterlövész puska támadás 7/7/7/6+2D

Sebhatár: Fej 6; Kar 7 (bőrdzseki P5); Törzs 10 (bőrdzseki P5); Láb 8
Életerő: 10; Fájdalomküszöb 4

EGY ÁTLAGOS BANDATAG

Test +1 (ÁKS +2; ERŐ +1; ALK +1)

Elme +0 (EML +1; FLF +0; LOG +0)

Ügyesség +1 (FRG +1; KOO +1; RFX +0)

Karizma +0 (BDK -2; MGJ +1; MOD +1)

Lélek +1 (AKR +1; AUR +1; ÖTN -1)

MS: 11 m; **DH:** 3,5 m; **FS:** 6

Ismeretek: Fegyvertelen harc 8; Közelharc fegyver (lánc) 6; Akrobatika 5; Műveltség 3; Földi jármű vezetés (Motor) 5; Alvilág 3

Króm: — (nem jellemző)

Pszionika: ME 11; Pszi-kapu 8; — (nem jellemző)



Felszerelés: bőrdzseki; lánc; bicska, könnyű drogok, 60 \$ kp
Harci értékek: Kezdeményezés 0+2D; Akrobatika 6+2D; Fegyvertelen támadás 9+2D; Fegyvertelen sebzés 6×D-D; Lánc támadás 7+2D

Sebhatár: Fej 7; Kar 8 (bőrdzseki P5); Törzs 11 (bőrdzseki P5); Láb 9
Életerő: 11; Fájdalomküszöb 4

CLUB BEYOND X

Ez a szórakozóhely New Hessen harcizónájában van, így közönsége nem éppen a legfinomabb, legjobb nevelésű hölgyekből és urakból tevődik össze. Egy felrobbantott épület garázsát alakították át; maga az épület – illetve a romok – 2090-ben, karácsony előtt néhány nappal került a híradók beszámolóí közé. Akkor még egy közepes színvonalú magánkézből levő áruházzal működött itt, és tömve volt idegesen rohangáló ajándékvásárlókkal. A hangosbemondók szerint a harmincadik emeletől felfelé 80%-os árszállítást tartanak, még negyven percen keresztül. Természetesen mindenki oda igyekezett, hiszen a felsőbb szinteken mindig a legjobb minőségű árut lehetett kapni. A fél óra múlva bekövetkezett robbanás földig rombolta az épületet. Érdekes módon csak százhatan haltak meg, a tévénezők csalódottan kapcsolták át készülékeiket más, izgalmasabb csatornára. Mint később kiderült, a tulajdonosok visszautasították a Fenrir társaság nagylelkű ajánlatát, és úgy döntöttek, hogy továbbra is magánkézből akarják tartani az áruházzal. A katasztrófa után a médiák ismét szenzációs hírről számolhattak be: a Fenrir ügyvédei és nyomozói megdönhetetlen bizonyítékokat találtak arra, hogy a robbanást a tulajdonosok idézték elő. A bűnösöket még másnap kivégezték.

Ahogy az eltelt években egyre beljebb húzódott a városközpont,

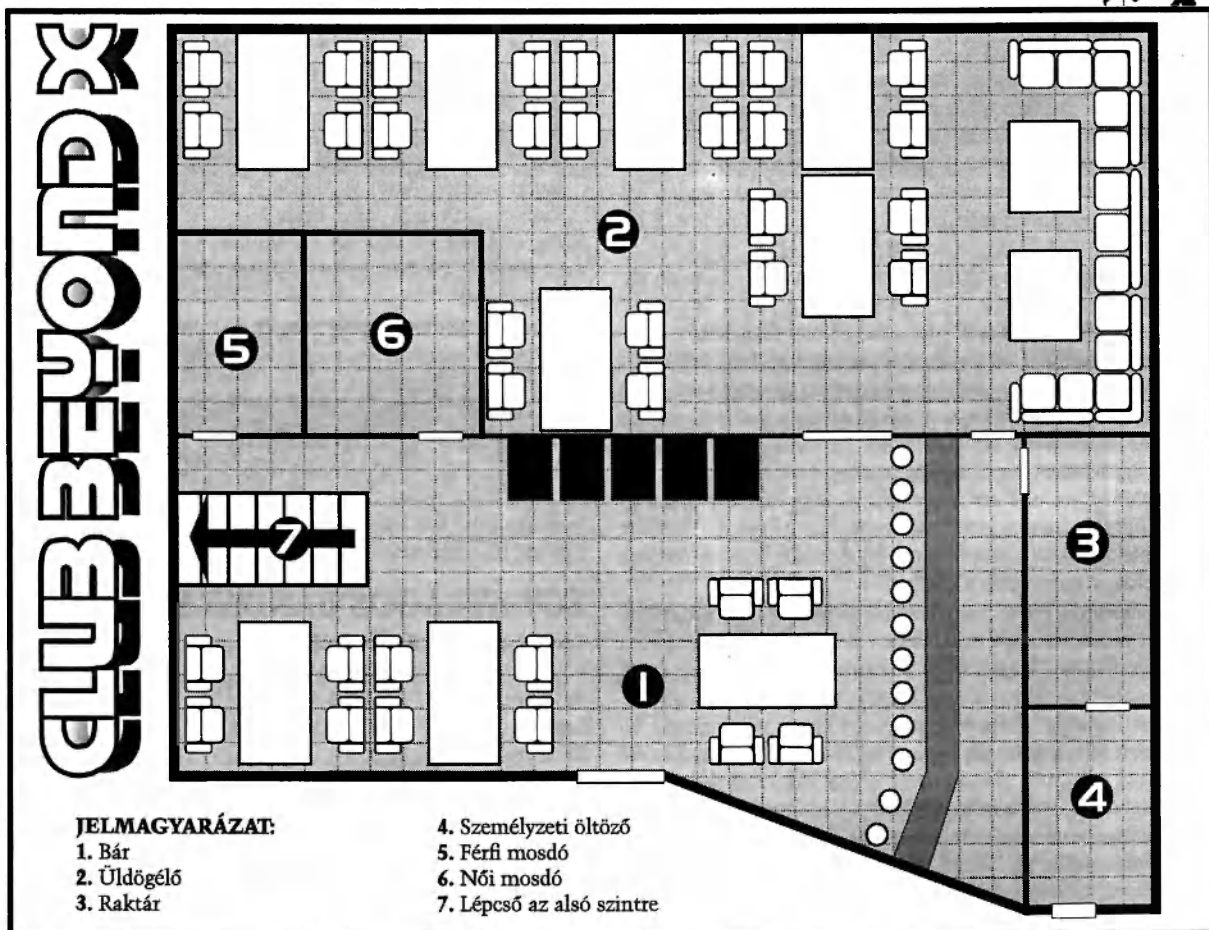
úgy zuhantak az ingatlan- és telekárak a kerületben, míg végül a Club Beyond X tulajdonosai pottom pénzért jutottak hozzá a romhoz.

A klub kétszintes, mindkettő a talajszint alatt van. A vendégek a felső szint 1. helyiségébe lépnek be. Az ajtók hangtalanul húzódnak be a falba. Bent titokzatos félhomály fogadja a látogatókat, az állandó cigarettafüst és a színes, villódzó hangulatfények még inkább lecsökkentik a látótávolságot (maximum 4 méterre; hőérzékeny retinára hatástalan). A bárból (1.) a balra található lépcsőn lehet lejutni az alsó szintre, ahonnan szinte elviselhetetlen hangerővel üvölt a legvadabb zene (ez nem afféle diszkóklub...). A bejáratl szemben öt játékgép található, ezekben a legnépszerűbb virtuális valóság játékokat lehet játszani, akár egymás ellen is. A bárpult jobbra kapott helyet, előtte magas bárszékekre telepedhet aki akar. A kiszolgálók mindig nagyon vonzó külsejű lányok, akikre jólépezett testőrök vigyáznak, bár nagyon ritka, hogy bárki is megpróbálna szemtelenkedni a személyzettel.

Az üldögélőbe (2.) már nem hallatszik be olyan erősen az alsó szinten dübörgő zene, így itt már kiabálás nélkül, akár öt méterről is beszélgetni lehet. A bútorzatot fekete és mély vörösesbarna színekből állították össze. Az asztalok fölött alacsony, szórtfényű lámpák világítanak úgy, hogy az asztalnál ülők arca nem nagyon látszik, még közelről sem. Minden asztalba automata pincéért építettek, amivel a legolcsóbb és legdrágább ételeket és italokat is bármikor meg lehet rendelni.

Az alsó szint alaprajza ugyanolyan mint a felsőé, azzal a kivétellel, hogy egyáltalán nincsenek válaszfalak, így az egész egy nagy táncterem. A fal mellett apró, négyszemélyes boxok sorakoznak. A mennyezetről a legújabb technikát képviselő fény- és füstgépek lógnak le a legerősebb hangüvöltők mellett.

—SZS



MAGIC-THE GATHERING

PÁROS JÁTÉK – MAGUNK-UTÁN SZABADON

Léteznek szabálykönyvek, melyek a több mint két személyes játék hivatalos szabályait taglalják, ám ezek sajnos nem hozzáférhetőek számunkra (legalábbis egyelőre). Mivel izgatta fantáziánkat a lehetőség, nekiültünk négyen a kártyaasztalnak, és elkezdtünk játszani – majd csak kialakul valami elven.

Eleinte mindenki – mindenki ellen küzdött, s legfeljebb alkalmi (és igen ingatag) szövetségek alakultak csak ki. Nem lett annyival izgalmasabb a játék mint vártuk, így hát drasztikus szabályt vezettünk be: kettő-kettő ellen. Innentől sokkal jobban kezdtük élvezni a dolgot, és lavinaszerűen szüntek az újabb és újabb szabályok.

A második szabály elég meglepő a kártyajátékok világában, ugyanis nem szemben ülnek egymással a partnerek, és belenézhetnek egymás lapjaiba! Ezzel jóval több kombinálásra nyílik lehetőség. Egy támadó csapat ellen valószínűleg nem egy goblinnal fogok védekezni, hisz leesik a védő, és még sebeződöm is kettőt. Pedig nyugodtan megtehetném, hisz a partneremnél ott az óriási növekedés (*Giant Growth*), és ebben az esetben valószínűleg rátenné az én lényemre, amivel nemcsak lecsapnám az erős támadót egy gyenge figurával, de az én lapom még is maradna. Persze a társam hiába készül erre a cselre, más dolgaitól visszatartva a manáját, hisz ha nem tudom, hogy ott lapul a kezében a mamut végzete, hogyan is merném megkísérelni az amúgy esztelen védelmet?

További szabályötleteink a kísérletezések során nyerték el a megtisztelő *szabály*, vagy a kevésbé dicsőségszerűen *felejtés* el címet. Az alábbiakban a sikeresebbekből nyújtok át egy csokrot, inkább ötletadónak, mintsem szigorú törvénynek szávnva. Egyébként is javasolom mindenkinek, bátran kísérletezzenek saját szabályokkal, még az elvetélt ötletek kipróbálása is lehet szórakoztató és agytornáztató feladat, mielőtt végleg száműznék őket. (Ráadásul lehet, hogy egy selejt ötlet kipróbálása közben több használható is születik, épp annak hiányosságaiból kiindulva.)

Nos, milyen szabályokat is használunk akkor a páros játékban?



HOLDTÖLTE

– Minden játékos csak saját

- térfelére rakhat föld (*land*), megidézett lény (*summoned creature*), varázsszörny (*artifact creature*), varázstárgy (*artifact*) vagy tartós mágia (*enchantment*) kártyát (azaz tilos a partnerhez áttenni földet, lényt, varázstárgyat vagy tartós mágiát),
- föld és lény lapjait forgathatja el (*tap*) (vagyis tilos a szövetséges birtokról „kölcsonvenni” manát, vagy szövetséges lényt elforgatással bevetni),
- lényeivel támadhat illetve védekezhethet.

– A varázstárgy és tartós mágia típusú lapokat, és a lények elforgatást nem igénylő képességeit (gyors hatásait (*fast effect*)) a páros mindkét tagja használhatja, de egy játékos körén (azaz egy körön) belül csak az egyik szövetséges operálhat egy konkrét lappal (varázstárgy használata, védőkör (*Circle of protection: xxx*), lény saját, vagy szerzett tulajdonsága, mint: regenerálódás, első csapás (*First strike*), repülés stb. aktivizálása). Hogy melyik fogja a körben használni a tartós mágiákat, azt az ellenfél kérésére közölni kell (pl. ki használja a zöldtől védő kört? Partnerem „Én” válasza után a zöld lényekkel nyilván engem érdemes támadni).

– A támadásokról: Csak az ellenfelet lehet megrohamozni, tehát nem tápolhatom „vacak” 1/1-es lényekkel a partnerem vámpírját. A hagyományos játékhoz hasonlóan egyszer lehet támadni egy körben, a fő fázisban (*Main Phase*), a különbség csupán annyi, hogy minden támadó figurához mellékelni kell azt az információt, hogy melyik elengedős játékosra támad. Az előbbi pontban leírtak alapján azon kreatúrák gyors hatásait, melyek rendelkeznek ilyenekkel, ekkorben használhatja a szövetségesem, még ha történetesen én támadtam is vele. Például támadok a sárkánykölyökkel (*Dragon Whelp*), nekem 1, neki 2 hegye (*Mountain*) van. Ekkor dönthetünk úgy, hogy ő költ rá két manát, és így +2-t sebzünk; de nem tehetjük, hogy én ráköltöm az 1-emet, ő a 2-jét és így +3-at nyerünk. A védekezés teljesen azonos a támadással – legalábbis ezen szempontokból.

Visszaforgatási (*untap*) fázis: ebben a részben csak a tulajdonos forgathatja vissza lapjait. Ha ez manaköltéssel jár (pl. *paralyze* esetén), azt csak az fizetheti akinek a kontrollja alatt a kártyalap áll. Olyan lapok visszaforgatására, melyeket bármikor vissza lehet forgatni, persze a partnernek is van lehetősége, de ha ezt megteszi, akkor az adott körben csak ő használhatja a lapot. Ilyen lap például a Bazalt Monolit.

Fenntartási (*upkeep*) fázis: Az itt felmerülő problémákat is a tulajdonos kell, hogy megoldja.

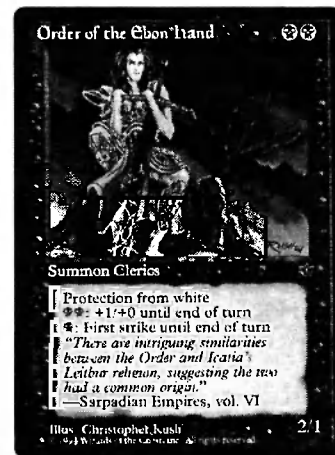
Húzási (*draw*) fázis: Ez elég nyilvánvaló, de azért leírom: Mindenki a saját könyvtárból húz (Bár nem is rossz ötlet kipróbálni, onnan húzok ahonnan akarok...).

Fő fázis: Nagyjából mindent lehet, mint azt fentebb már említettem, lényt idézni (*summon xxxx*) és boszorkánykodni (*sorcery*) persze mindenkinek csak a saját fő fázisában szabad (bár ezzel is érdemes lehet kísérletezni).

Dobás fázis: Na ezen még nekem sem sikerült bonyolítani, ha van valakinek ötlete ezzel kapcsolatban, feltétlen írja meg, a kelően jó tippeket hajlandó vagyok némi serralal is honorálni (Maci, itt a nagy lehetőség!!!).

Gyógyítási fázis: Lásd mint fent.

Ezek a szabályok jól láthatóan felértékelik a lapok egy részét, sőt egynemely bűbáj (*enchantment*) vagy varázstárgy (*artifact*) használhatósága akár többszöröse is lehet. Néha egyetlen védőkör (*Circle of Protection: xxxx*) teljes védelmet nyújthat mindkettőnknek, hisz ha engem támadnak én védekezem vele, ha a társamat, akkor ő persze ha mindkettőnkkel egyszerre ér támadás, akkor csak az egyikünk védekezhet ilyen módon. Egy lengi könyvtár (*Library of Leng*) pedig olyan, akárha kettő lenne belőle, hisz mindenkinek csak a saját köre végén van rá szüksége. Az egyik leghasznosabb páros trükk, ha a csapat mindkét tagjának van Naggyűrűje (*Sol Ring*), és mindig a partnerét fogysztom ki előbb, hiszen neki hamarabb következnek a visszaforgatási fázisa...



Lássunk néhány konkrét példát a fenti ekre:

Például egy Lélekhaló (*Soul Net*) segítségével, két szörny halálakor nem gyógyulhatnak kettőt-kettőt, sem egyet-egyet; csakis az egyikünk nyerhet életpontot (azt hogy melyikünk és mennyit, a körülményeink alapján határozhatjuk meg (pl. kinek van rá szabad manája)). Vagy például az én védekező trollomat regenerálhatja a partnerem, de ha így cselekszünk, akkor egy második regenerálást is csak ő hajthat végre a körön belül.

Alternatív szabályok:

– a partner lényeinek gyors hatásait nem használhatjuk,

– a partner lényeinek elforgatást igénylő gyors hatásait is használhatjuk (ez pl. a Parádicsommadár (*Bird of Paradise*) és a Llanovar tünde (*Llanovar Elf*) esetében lehet igen gazdaságos dolog),

– csak a varázstárgyak használhatóak között,

– azokért a varázstárgyakért, melyeket manaráfördítással vissza lehet forgatni az untap fázison kívül is, a páros bármely tagja fizethet. (Pl. Bazalt monolit (*Basalt Monolit*) vagy Manaláda (*Mana vault*), melyek jól láthatóan mana szivattyúvá válhatnak),

– csak a csapatok jönnek felváltva, egyébként nem kötött, melyik játékos lép, minden csapat eldöntheti, tagaik közül mikor melyikük jön. Lehet, hogy én ötször jövők, míg a partnerem egyszer sem.

A pakli összeállításánál eltérhetünk a megszokottól, célszerű jónéhány gyenge, de jól védekező szörnyet (pl. csontváz) bepakolni, hisz támadni a partnerünk is tud, de védekezni magunknak kell! Kicsit megnövelhetjük a saját lényeinket tápoló lapok arányát, hisz ha nincs szörnyünk, amire tegyük, a partnerünknek még mindig lehet. Érdekes lehet önmagában használhatatlan paklikat összeállítani, melyek a párosban akár verhetetlenné is válhatnak. A varázstárgyakat osszuk el magunk között arányosan, sőt, általában túrjuk át a partner készleteit, lehet, hogy találunk ott hasznos dolgokat, elvélve ez is egy előnye a páros játéknak: olyan lapokat is kipróbálhatunk, amit még nem sikerült beszerezniünk.

Végezetül néhány ötlet, amit persze nem csak párosban lehet elsűtni, de itt több esélyünk van rá, illetve néhány lap, melyek értéke sokszorosára nő az egyéni játékhoz képest.

Károszhatással (*Chaoslace*) átszínezek egy kellemetlenkedő lapot pirosra, a partnerem pedig lelövi egy Elemi kék csapással (*Blue Elemental Blast*).

Egy fekete, vagy varázslényre Rettegést (*Terror*) mondok, majd az ellenfél „Nem hat rá!” vigyora után a partnerem átszínezi szegény lényt, s így az rémülten elmenekül a temetőbe...

Mielőtt elsűtném a hurrikánt, az ellenséges lényeket megtanítjuk repülni (*Jump*).

Az öngyilkosságra hajlamos Banditáknak (*Erg Raiders*) jó szolgálatot tehet néhány törpe, akik alagutat ásnak az ellenfél vonalai mögé.

Az Ork fellángolás (*Orcish Oriflame*) értéke sokszoros, hisz mindig a támadónál üzemel.

Hasznosak a védőkörök (*Circle of protection xxx*), a kastély, a naggyűrű...

Végül egy apróság, ami még ide kívánkozik: Köszönjük a tesztsatákat, és a felejtetetlen szórakozást Novák Gábornak, Török Balázsnak és Lipták Lászlónak.

..Xx/Wick

TANÁCSOK MESÉLŐKNEK,

avagy a multi-party mesélés rejtelméi

(Star Wars-hoz, AD&D-bez, vagy bármilyen sci-fi ill. fantasy játékhoz)

„Ezek már sose fogynak el!”

Han Solo, heves tűzharc közben

Hát igen, a fenti felszólalás akár a mesélő szájából is hangozhatott volna, amikor már a harmadik játékos hull a porba – és számukat még mindig soknak tartja. Igaz ami igaz, van amikor az ember nem tud mit kezdeni a sok játékosal. Annak, akinek kialakult partija van, ez nem jelent problémát, ám ők is kipróbálhatják azt, milyen egy 8–10 fős csapatnak (helyesebben két 4–6 fősnek) egy kalandot mesélni, méghozzá szimultán. A dolog gyakorlott mesélőknek is ijesztőnek tűnhet – hiszen tudjuk, hogy nincs rosszabb, mint a túl népes játékos tábor az asztal másik oldalán. Ám a baglyok nem azok, amiknek látszanak, lássuk mi kell egy ilyen nagyméretű játékhoz! Kérem, hogy játékosok innen ne olvassanak tovább, hiszen az alábbi sorok kizárólag MESÉLŐKNEK szólnak!

„Oké, ott vagytok a Vén Koponyában, és kezdődik a kaland!”

ismeretlen mesélő

Először is, valamilyen módon ketté kell választani a csapatot, akik valamilyen módon már összeszoktak, vagy nekünk kell összetákolni őket. Ezt megtehetjük úgy, hogy megoldjuk hogy a továbbiakban egymásra legyenek utalva. (Például egyszerre gyanúsítják őket valamivel, amit meg sem tettek – együtt kell menekülniük, vagy egyedüli túlélő lesznek egy kocsmai lövöldözésnek vagy verekedésnek, megmentetik egymás életét, de ha ez sem elég, bezárhatják őket egy közös cellába egy vérszomjas, éhes vukival, vagy trollal is...) Tehát elkülönítünk két csapatot. A szimultán játékhoz mindenképpen két külön szoba szükséges, hogy amíg az egyik szobában mesélsz addig a másik szobában a másik csapat elfoglalja magát. Itt kezdődnek az első gondok. Az odáig rendben van, hogy egyszer itt mesélek fél órát, egyszer meg ott, de akik épp nincsenek soron, azok addig mit csináljanak? Rendszerint unatkoznak, kiesnek a hangulatból, elfelejtik, hogy mit akartak csinálni. Ahhoz, hogy ez ne történjen meg, valami olyan dologgal kell hogy elfoglalják magukat, ami a témához kapcsolódik. Játsszanak egy olyan társasjátékot, amit az adott univerzumban is játszanának egy hosszú és unalmas úrutazás vagy szekérút alatt. Neked kell eldönteni, hogy milyen időközönként váltasz csapatot, és olyan játékot kell választanod elfoglaltságnak, amit annyi idő alatt be lehet fejezni, vagy könnyen félbehagyható szükség esetén. Lehet az egy helyi kártyajáték is, vagy egy saját magad által, erre a célra kifejlesztett társasjáték. Ez szolgál útrcsatákról, szörnyekről – a lényeg, hogy valami módon passzoljon a környezetbe, és lefoglaljon öt embert fél-háromnegyed órára. Én ugyan nem javaslom, de ha megoldható akkor nézhetnek videót is – szigorúan csak olyan filmet, ami illik a témához, sci-finél Star Wars filmet, fantasynál Conan, vagy valami hasonlót. Adhatsz nekik addig a kalandhoz kapcsolódó logikai feladatokat is, ha ez megoldható – én még ezt tartom a legszerencsésebb megoldásnak.

Miután a cselekmény úgy istenigazából beindult, erre az unaloműző foglalatosságra már nem lesz szükség – a játékosok úgyis azt fogják tárgyalgatni, hogy mit csináljanak, ha ismét sorra kerülnek, értékelgetik amit eddig csináltak, gondolkodnak stb.

„Hát... Ha a Világegyetemnek van középpontja, akkor ez attól a legtávolabbi bolygót!”

Luke Skywalker

Kell a játéknak egy közös helyszín. A legegyszerűbb megoldás, ha a két csapatot – akár különböző motívációval is – ugyanarra a planétára, országra vagy szigetre csalogod. Ez többféleképpen is megoldható. Ha a parti legutóbbi kalandja során szétszóródott, elképzelhető, hogy oda beszéltek meg a találkozót. Esetleg ellopják valami értékes holmijukat, s a szálak abba a rendszerbe vezetnek. Vagy a mágus (vagy Jedi), valami régi mágikus ereklyéről szerez tudomást, ami ott van valahol azon a helyen. Millió módszer van, a legjobb ha már a kaland céljait, vagy indító motívumait bedobod itt az elején. Azt is el kell döntened, hogy a két csapat egymás ellen, egymással kooperálva, vagy egymástól függetlenül haladjon-e a mese vonalán. Akármelyik verzió mellett is döntesz, ügyelj a következőkre:

Nehogy összejöjjen a két csapat. Az időnként előfordulhat hogy találkoznak (ilyenkor egyszerre mesélsz a két társaságnak), sőt az is lehet hogy még jobban szétszóródnak – három társaság lesz. Arra viszont mindig ügyelj, hogy egyiket se vihessék túlzásba, azaz ne kelljen mégis 12 embernek egyszerre mesélned, és hogy ne kelljen a tizenkettőnek külön-külön sem.

Az is fontos, hogy ha a karakterek egymást kezdik el kiirtogatni – ami könnyen előfordulhat – akkor nagyon ügyelj az egyensúlyra. Ha már így fordult a kocka (ha lehet, ez a te hibából történjen), egyenlő eséllyel induljanak egymás ellen – és lehetőség szerint, nagyobb áldozatok nélkül béküljenek is ki, vagy váljanak el útiak. Vigyázz, az nem cél, hogy összehozz tíz embert, amikor tudod, hogy öt valószínűleg karakter nélkül fog távozni! (Ha ezt így előre kihirdeted az persze más dolog...) Az egyensúly megteremtésére több módszer is van. A gyengébb csapat találkozhat egy erős NPC-vel, aki esetleg régi barátja valamelyiküknek, és szívesen segít rajtuk. Esetleg nagyobb pénzösszeghez juthatnak, amiből fel tudnak szerelni, ezzel technikai fölényt szerezve. A legtisztább megoldás, ha a gyengébb csapat több információval rendelkezik mint az erősebb, ezzel mindig egy lépéssel előttük járhatnak - esetleg pont a többletinformáció miatt lesznek kénytelenek üzletet kötni egymással, vagy legalábbis megtúrní egymást.

Az, hogy a két csapat összetalálkozzon, vagy legalábbis tudomást szerezzen egymás jelenlétéről, szinte elkerülhetetlen, sőt az a jó, ha ez bekövetkezik. Ezek a találkozások feldobják, felpezsdítik a cselekményt.

A megfelelő sztori kitalálása, bizony embertpróbáló feladat, hiszen akármi történet nem alkalmas egy ilyen típusú játékra. A helyszínt érdemes egy zárt területnek meghatározni, tehát valamilyen oknál fogva ne lehessen elmaszkálni onnan. Erre több okot is találhatunk, pl. vesztetgár, fantasyben valamilyen erőter varázslat, vagy banditák, ill. hógörgetegek lezárták az utakat, sci-finél üzemanaghiány, esetleg meghibásodik a hajó valamely létfontosságú alkatrésze (amelyet természetesen a végén meg tudnak majd javítani) stb. Tehát a helyszín legyen egy város, egy sziget, vagy akármi. A kaland lehetőleg legyen nyomozó típusú, legalábbis a tapasztalatok szerint ez válik be a legjobban. A terep legyen telerakva nyomokkal – hamis és jó nyomokkal egyaránt –, érdekes NPC-kkel, és legyen néhány csatahelyszín is (utcai támadások, SW-nál birodalmi rajtaütés, szörny-hegység, fejdadások vagy egy „rég jóbarát”). A két csapat azután elkezdhet kalandozni a helyszínen. Az indulási helyük legyen egy sokelágazásos gócpont, tehát több irányba indulhassanak – ahonnan aztán megint más helyszínekre vezethetnek a nyomok. (Pl. kapnak egy hirdetőcédulát egy jó szórakozóhelyről, elkapnak egy beszélgetésfoszlányt valami találkahelyről, a városban van egy híres kaszinó, vagy fegyverbolt stb.)

Igen hasznos lehet még, ha bekvarsz egy harmadik (NPC) csapattal is, őket állandóan „a másik csapat”-nak fogják majd nézni, számodra hasznos félreérté-



sek sülnhetnek ki a dologból. Az NPC-k egyébként arra is jók, hogy ha valamelyik csapat nagyon rossz irányba keveredne el, akkor a megfelelő mederbe terelődket, egy ilyen találkozás segítségével. Megpróbálhatsz az egyik csapatba egy árulót ültetni, akire a legkevésbé – vagy éppen a leginkább – számítanának (az „okos” parti egyik esetben sem fog gyanakodni) viszont mindenképpen intézd úgy, hogy legyen kire ferde szemmel nézni, akiről aztán kiderül hogy ártatlan. Fontos, hogy a valódi áruló se olyan természetű legyen, hogy az komolyabb ellenségeskedésekhez vezetne, elég ha csupán információkat ad át a másik csapatnak (lehet az az NPC csapat is), vagy csórja a csapat kasszáját. Ha már az egyik játékosot sikerült erre a feladatra bepaliznod, ügyelj arra, hogy megfelelő pillanatban ki is tudd húzni a slamasztikából.

Miután elhelyezted a megfelelő gócpontokat (elágazásokat), szereplőket és nyomokat – már csak egy frappáns befejezést kell kitalálnod. Ezt több eszközzel is elérheted. A kaland elején beígért óriási összegű jutalommal az NPC csapat lép. Ezzel megalapozott lehet már a következő kaland is. („Elkapjuk azokat a mocskokat!” – magát megnevezni nem kívánó fejeződésként) A nagyon magas jutalom több okból is hasznos lehet: két csapatnál elosztva éri el a megengedhető pénzértéket – ezért célszerű, és motiváló is, hiszen nyilván mindkét csapat egyedül kívánja elvinni a jutalmat. Befejezésként, bizonyos szituációkban jól jöhet még egy össznépi úrcsata is – erre minden bizonnyal már kiéreztek időközben a játékosok. Fantasy esetében konfrontálódhatnak a főbb szereplők, óriási mágikus összecsapást készíts elő, esetleg egy-két megidézett szörny beiktatásával. A csatát – akár Star Wars, akár fantasy – javaslom egy szépen előre kidolgozott térképen lejátszani. Bizonyára mindenkit izgalomba hoz majd egy úrcsata a frissen visszalopott, esetleg vásárolt úrhajókkal, egymás, a Birodalom, vagy a harmadik csapat ellen – mellesleg kitűnő alkalom számodra is, hogy az idő közben kialakult veszélyes ellentéteket egy kissé enyhítsd (mondjuk három Imperial osztályú csillagromboló, AD&D-ben egypár tűzelemetál támadása talán már elég meggyőző érv lehet arra, hogy az ellentéteket félretéve össze kéne fogni...).

Hát, körülbelül ennyi. Ez egy meglehetősen egyszerű váz – hidd el, nem kell bonyolultabb. Ha minden jól megy, eléggé összekutyulják ezt a játékosok – vagy ha mégsem, bizonyára neked is van a tarsolyodban pár bevethető „bomlasztó” elem. (Star Wars-hoz például a nemrég leköszölt Zorro nevű egyén, AD&D-ben esetleg kisebb likantrópok, elátkozott királylányok, vagy közepes méretű őslícek...)

Nosferatu a Rettenetes



AZ ELSŐ MAGYARORSZÁGI FANTASY ÉS SZEREJÁTÉK SZAKÜZLET.

**Eredeti angol és magyar nyelvű
fantasy regények, játékkönyvek
AD&D, Rolemaster, Shadowrun stb. szerepjátékok
karakterlapok, modellfestékek, társasjátékok
poszterek, matricák, ajándéktárgyak
Angol nyelvű Tolkien, Lovecraft regények
Magyar nyelvű szerepjátékok: M.A.G.U.S.,
Középfölde, Star Wars, Harc és Varázslat
Több mint száz féle angol nyelvű fantasy regény
490 Ft-os áron**

**Kereskedőknek nagykereskedelmi
árakat biztosítunk!**

**~ UJ, OLCSÓ ÁRAK ~
EZT LÁTNI KELL!**

Cím: BUDAPEST
1036 LAJOS U. 40
T: 250-4157

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

egy *Magic: The Gathering* játszma fele részben még a kezdés előtt eldől. A pakli összeállítása talán a játék legfontosabb, és sokak szerint a legelvezetesebb része, hiszen egy párbaj alatt csak azokat a lapokat fogjuk kihúzni, melyeket bele is raktunk a könyvtárunkba. Ezért igen fontos, hogy milyen lapok, és milyen arányban kerülnek bele. Három alapkérdést kell a válogatás alatt eldöntenünk. Hány színnel fogunk játszani, mekkora legyen a csomag, és mennyi manát rakjunk bele? Ezek a döntések összefüggnek, de próbáljuk külön-külön megvizsgálni őket.

Hány színnel játszunk? Minél több a szín, annál sokoldalúbb a pakli. Ekkor viszont fennáll annak a veszélye, hogy pont olyan manánk nincs amire szükségünk lenne. Kevesebb színnel, az ellenfél jobban megítélheti, hogy mire számíton. Neked viszont nagyobb az esélyed, hogy rendelkezésedre áll a megfelelő mana.

Ez utóbbi szempontból a legjobb az egy színes pakli. Ez jó taktika lehet különösen akkor, ha erősen akarunk olyan varázslatokra építeni, melyeknek nagy egyszínű mana igénye van (*Firebreathing*, *Drain Life*). Vannak viszont hátrányai is, hiszen egy árva (megfelelő színű) *Circle of Protection* meg tudja akadályozni összes próbálkozásunkat. Veszélyesekek egy ilyen pakliara még azok a kártyák, melyek kifejezetten egy szín használatát büntetik (*Karma*, *Flashfires*). Ha mégis az egy szín mellett döntünk, akkor néhány jól megválasztott varázstárggyal fel lehet oldani az esetleges egységkúságot. Például a vörös kártyák között sok az erős romboló lap, de nincs élet adó, vagy *banding* képességgel rendelkező kártya. Beválaszthatjuk ebbe a csomagba az *Iron Star-t* (minden vörös varázslatért egy életet ad), és a *Helm of Chatzuk-ot* (egy lénynek egy fordulóra *banding* képességet ad), hogy ezeken a hiányosságokon segítsünk.

Használható lehet még egy három színes összeállítás is, de itt már sokszor előfordul, hogy nem lehet kiját-



szani lapokat, mivel egy színből mana hiány van. Itt is jól jöhetnek a varázstárgyak, hiszen ezek kihozatalához bármilyen szín jó. Nem árt még olyan lapokat is beraknunk, melyek feltartják az ellenfelet addig, amíg ki nem tudunk bontakozni.

A legbiztosabb a kétszínű pakli. Itt nagy eséllyel már az első néhány körben ki tudunk hozni mindkét színből földet. Jól összeválogatott kártyákkal pedig elég változatos is lehet a taktikánk. Vigyázni kell azonban arra, hogy ne rakjunk túl sok olyan lapot a pakliba, melyek kihozatalához az egyik színből több mint egy mana kell, mivel (különösen az elején) előfordulhat, hogy az adott mana forrásból még csak egy került a kezünkbe.

Mekkora legyen a pakli? A minimális méretet szabály határozza meg, negyven lapnál nem lehet kevesebb. Ha lehet ne is legyen sokkal több. Egyszínű paklinál akár lehet pont negyven is (a tiszta vörös összeállításnál úgyis arra megyünk, hogy hamar kinyírjuk ellenfelünket). Kétszínű csomagnál jó szám lehet a negyvenhat. A használhatóság határa hatvan-hetvennél van. Miért ne vigyük túlzásba a kártyák számát? Vegyünk egy negyvenhat lapos csomagot, egy tizenöt körös párbaj alatt huszonkét lapot fogunk látni belőle (csak a felét), és azokat is véletlenszerűen. Egy hetvenes csomagnál már csak a harmada megy át a kezünkön. Minél nagyobb a pakli, annál bizonytalanabb, hogy mit használhatsz majd belőle.

Természetesen, ha direkt az időhúzás a célunk, használhatunk nagy paklikat is, de ekkor nagyon oda kell fi-

gyelni a lapok kiválogatásánál. Ha egy ilyen paklival egy kisebb kerül szembe, játszhatunk arra is, hogy az ellenfélnek elfogyjanak a kártyái.

Mennyi föld kerüljön a csomagba? Legalább az egyharmada legyen föld. Egyszínű paklinál lehet esetleg eggyel vagy kettővel kevesebb. Más összeállításnál viszont inkább egy-kettővel több. Abban az esetben, ha sok olyan kártyánk van, melyekhez egy színből több mana kell, növelni kell az adott manát termelő földek számát vagy arányát. Kiválthatunk földeket, ha beválasztunk néhány más típusú színes mana termelő kártyát (ezek közül a legjobbak az olyan teremtmények, melyek manát is termelnek). Ne vigyük ezt a kiváltást túlzásba, hiszen ezekhez a lapokhoz is mana kell. Az extra mana termelő kártyák használhatóak még arra is, hogy gyorsabban ki tudjunk hozni erős varázslatokat. Átléphetjük velük azt a szabályt, ami korlátozza a normális mana források, a földek gyors kihozatalát.

Több szín esetén a földek aránya egyenlő legyen akkor, ha a varázslatok is egyenletesen oszlanak meg. Más varázslat eloszlásnál eltolódhat egy kicsit a földek aránya is. Ez az eltérés viszont ne legyen túl nagy, hiszen ekkor nő annak az esélye, hogy az adott földből egyáltalán nem fogunk húzni. (folytatás a belső borítón)



Setét Patkány Naplója



Bevezető

Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Holdtölte rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Túlélők Földje. Ez Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300 000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben 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-eket egy számítógépes rendszer dolgozza fel, a Játékmester 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 fognak futni! Szövevségek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatba lehet lépni a másik játékosal vagy akár meg is lehet lopni. Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír.

Beholder Bt.

1680 Budapest, Pf. 134.

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

900. Nap

Kicsit elgémberedtek a tagjaim, talán sokat pihiztem itt a városban. Elég sokan járnak mostanában errefelé, de ismerős egy sem. Persze nekem sincs nagyon kedvem haverkodni, megint rámosolygok egy Irgalmas Nővérrre és irgalomból olyat bemos, hogy Gatinig repülök. Világégés ide, világégés oda, maradtak a régi szokások. Árnymanó húzza meg magát a legsötétebb sarokban, és ne próbáljon haverkodni senkivel, úgysí pofán vágják. Volt időm töprengeni egy kicsit. Eddig nem vettem túl komolyan ezt a gonoszág-meg Leah papság-dolgot, imádkozgattam, megcsináltgattam, amit a hatalmas Leah kért tőlem, de annyi elég is volt. Általában jó szándékú voltam mindenkivel. Eztán másképp lesz. Az Irgalmas Nővérek rákényszerítettek, hogy gonosz legyek. Ha ők úgy akarják, az leszek. Lehet, hogy valódi gonoszság csak azért van a világban, mert jók vannak?

Úgy tűnik, elég jól megy a Nodonrod baráti körnek errefelé. Nyúzsögnék az utcákon az orgyilkosok, útonálló és sötét gnómok. Fel is aprítottam párat. Elérkeztem a kastplomhoz, hmmm... elég csúnyán zavartak ki innen, amikor legutóbb erre jártam, és nem volt nálam elegendő tatubőr. Gyorsan átkutattam a zsákomat, és meg is találtam, amit kerestem. A helytartói hivatalban adtak egy térképet a kastplom alatt húzódó kazamatákról. Ideje lenne megtanítani a helyes viselkedést ezeknek a sötét gnómnoknak. A lejáratot egy szomszédos raktárházban leltem meg. Nem nagyon rejtették el, csak két bála grombillaszórt dobtak rá a csapóajtóra. Meggyújtottam egy fáklyát, és lementem a porlepte lépcsőn. A fáklyafényben vizsgálgtam a térképet. *Próba, szekeerce*, gondoltam, és a délnyugati járat felé indultam el. A kis szobában egy útonálló várakozott. Egy csapással végeztem vele. A hullájának hosszas előadást tartottam arról, hogyan fogadják máskor a jó szándékú kalandozókat, aztán a sarokban álló kóládikát néztem meg. Még a zárfalóval sem sikerült kinyitnom. Sebaj, ilyen kis lukban biztos értéktelen dolgokat tartanak. Edzésnek ennyi elég is volt, irány a nagyterem. Itt bezárták ugyan az ajtót, de a zárfaló előtt nem lehet akadály. Bent egy sötét gnóm babrált éppen valamit az erszényében. Hátulról jól fejbe vágtam a bunkómmal, ő erre sötét halál varázslattal próbálkozott, mondanom sem kell, hogy hiábavalóan. Miközben én csépeltem, ahol értem, ő villámokat és hasonlókat lödözött, de végül fekvé maradt. Gyorsan leszedtem róla az ezüst karkötőjét, a bunkósbotját otthagytam.

(Szóval erre kellett nekik az a sok tatubőr, hogy bunkósbotokat csináljanak belőle!) Úgy tűnik, a nagy zajra felfigyelt a főnök is, a szembe levő ajtón egy főgnóm rontott be. Az ő sötét halál varázslatát is leráztam magamról, ütöttem is egy jó nagyot a kopasz fejére, de aztán lángnyelvek csaptak ki felém, és azt már nem állhattam, gyorsan kiszaladtam. Az ajtó előtt lepihentem, és a közös tudat energiáira koncentráltam. Sebeim gyógyulni kezdtek, a fáradtság elmúlt tagjaimból. Na most gyere, te főgnóm! Visszaszaladtam, és két csapással végeztem vele. Leakasztottam a nyakából a denevér szimbólumot, és elvettem a kezében levő jogart. Na, ez szép munka volt. Volt a sarokban egy kóláda is, leszedtem róla a csapdát, aztán a zárfalóval kinyitottam. Egy szép nyakláncot találtam benne, amire pár tuskét és gyöngyöt fűztek fel, egy rézpajzsot és egy kis szürke üvegcsét, amiről fogalmam sincs mire való.

Elegem volt a városból, irány a vadon. Egy darabig kószáltam észak felé, aztán lefeküdtem aludni.



909. Nap

Alig tudtam aludni, egy haldokló elf nyöszörgött mellettem. Elképesztő, hogy egyesek mennyire nem figyelnek másokra, én pihenni próbálok, ő meg itt nyög. Muszáj volt jó modorra tanítanom, agyonütöttem. Teljesen eluralkodott rajtam a vérszomj, de senki nem volt a közelben, akin kitölthettem volna. Azért valaki mégis volt: Fifi! Gyere a gazdihoz! Ma megint csak egy kaját vadászta? Nesze! Jól fejbe nyomtam a bunkóval. Úgy látszik, Fifi ke megsértődött, mert tüzet lehelt rám, aztán elszaladt. Nem volt kedvem rohagnálni utána, találok én még jobb szörnyeteget is.

Nicsak, a tatuk visszajöttek kedvenc legelőjükre! Eszembe jutott, hogy most már igazán gonosz vagyok, ezért gyorsan leütöttem az anyatutut, a kölykök sívítva menekültek el. Volt egy kellemetlen találkozásom egy karmos tankánnyal és egy vérfürdető magzimmal, de aztán szívemnek kedves látvány tárult szemem elé. Egy nekrofun tövében Jerikó pihent. Bele is gyalogoltam a csapdájába. Talán nem kell mondanom, hogy a dolog elég bosszússá tett. A csontszabállyammal cafatokra téptem a nekrofun, és rögtön jobb kedvre derültem, egy tatubőr sarkára írtam egy kis verset, és otthagytam a nekrofun maradványain. Így hangzott:

Nekrofunon vert tábornok a jó Jerikó!
Sok varázspontom lesz – gondolta, – Jaj, de jól
Mikor reggel ébredt, nem mondta: Halihó!
Mert a növény helyén csak egy csont volt látható.

Kedvét szegve bandukolt hát Jerikó,
S tanulhat ebből minden csapdaállító:
Setét Patkánnyal packázni nem való!

Úgy látszik, a harci teljesítményemre a hangulatom nagy befolyással van. Most játszi könnyedséggel nyomtam le egy karmos tankányt és levezető tornának egy gyilkos tetűt. Megtaláltam Earth Elemental táborhelyét is. A csapdáján nagy nehezen átverekedtem magam, de sajnos amikor az erszényét akartam megemelni, az túl nagyot csörrent, és felébredt a laposagyú. Elég gyorsan futottam el. Azt hiszem, ma elég gonosz voltam, gyarapítottam is Leah birodalmát. Mennyire hebehurgya voltam eddig, hogy csak félvállról vettem a gonosztságot, ez így sokkal kellemesebb élet. Bármi rossz ér, elég csak arra gondolnom, mit fog szólni Jerikó, ha reggel megtalálja a versemet, és máris előnt a boldogság. Lelkiismeretfurdalásom nincs egy szál se, elvégre Jerikó jó, és engem a jók kényszerítettek rá, hogy igazán gonosz legyek. Most megihatják a levét. Azért Fifikét sajnálom, nem kellett volna olyan durván bánnom vele. Sebaj, neki is biztos jobb, hogy szabadon élhet.

918. Nap

Reggel szomorkodva tapasztaltam, hogy senki nem hozza a reggelimet, mint ezt régen Fifike tette. Fogynom kéne valami másik szörnyet, ami vadászik nekem. Gyorsan elszaladtam Jerikó táborához, még mindig édesdeden aludt és szorosan átolelte a nekrofunon maradványait. Elmosolyodtam. A közelébe akartam lopakodni, de mordult egyet álmában, amitől elment a kedvem a dologtól. A trófeái és a fegyverei meggyőztek arról, hogy nem kellene összeakaszkoznom vele. Ahogy beértem a városba, furcsa ötletem támadt: benézhetnék a kastplomba. A kazamatákban nem hagytam túlélt, talán nem tudják, hogy én irtottam ki őket. Örömmel fogadtak. Átadtam a tatubőröket, ők meg veregettek a vállamat. A következő feladat egy trikornis elpusztítása volt, a szarvát kérték bizonyítékként. Gyorsan előrántottam az egyik szarvat, és azt hazudtam, hogy idejövét végeztem a gonosz párá-

val. Mosolyogtak, majd megkérték, hogy ha ilyen nagyszerű fickó vagyok, ugyan hozzam már vissza a jogarukat a palotából, amit a helytartó egyik ember elrabolt tőlük. Előhúztam a kazamatákban talált jogart és megkérdeztem, nem erről van-e szó. De igen – felelték, és gyanakodva néztek rám.

– Ööö... a helytartói hivatal mellett loptam egy fickótól – mondtam gyorsan.

– Az más, akkor adok egy másik feladatot. A város előljárói mély, vízzel teli árkot ástak a város körül. Nem titkolt szándékuk, hogy vízzel árasssák el az egész várost. Ezt megakadályozandó ki kell szabadítanod a városon kívül található börtönből munkatársunkat, aki szakértője az árkok leeresztésének és betemetésének. Rajtad múlik a város sorsa! Itt a börtön térképe.

Persze egy szót sem hittem el az egészből, de azért majd megpróbálkozom a dologgal. Mára ennyi meló elég is volt. A palota mellett pihentem le.

927. Nap

Az egész nappalt átaludtam, aztán éjszaka osontam a palotához. A térképet szerint, amit a sötét gnómok adtak, van egy oldalbejárat, amit nem őriznek. Balfélle egy kőajtó volt, ráadásul félig nyitva. Ezt felkérésnek vettem. Bent egy udvari mágus kísérletezgetett. Gondoltam, móresre tanítom. Ő védekező varázslatot rakott magára, én meg fejbe vágtam. Ennyi elég is volt neki, elterült, mint egy zsák. Elvettem a vaskulcsát, szétvertem a laboratóriumát. A folyosót vastag szőnyeg borította, szerencsére ezen alig hallatszottak a lépteim. Balra még egy ajtót találtam, ebben a szobában nem volt senki, csak egy láda várakozott rám türelmesen. Gyorsan kipakoltam. Hohó, ez volt az ékszeraktár! Egy obszidián függő, hús arany és egy aranygyűrű lapult benne. Továbbmentem a folyosón egy kis szobában egy ór állodogált. Jelszó? – kérdezte. Neszel – feleltem, és belenyomtam a csontszablyámot. Kalimpált még egy kicsit, de egy bunkócsapás elhallgattatta. Leszedtem a rézsisakot a kobakjáról, aztán gyerünk tovább. A következő poszton is egy palotaőr álldigált, neki bronzpengéje és borsisakja volt. Nem részletezem tovább, árnyékként suhantam át a palotán, és még további öt palotaőr tetemet hagytam magam mögött. Az eredmény még öt bronzpenge, egy kis vaskulcs, egy bőrpajzs, egy rézpajzs, egy bőrpáncél és egy teljes rézpáncél. Elég szép termés. Az utolsó teremben volt egy nagy láda, ebben lapult a helytartói jogar. Kimenet még felvéstem egy SP monogramot a falra, aztán elhagytam a palotát. Letáboroztam a városban, nehogy lopjanak tőlem. Ha kipihentem magam, majd elnézek valamelyik boltba. S. P.

TF-hírek, információmorzsák

– Minden városban, – beleértve a kisvárosokat és a helytartói városokat is – hamarosan kocsmák fognak nyílni. Szálláshoz, harapni- és innivalóhoz, friss hírekhez juthatnak itt a vendégek. A hírek adatbázisát folyamatosan frissítjük, a nagyobb eseményekről, a kalandozókkal történt különlegesebb kalandokról mindig eljut egy-egy röpke töredék a pletykás fogadós fülébe. Egyéb, alternatív programok (pl. kocsmái verekedés) is várják a különlegességekre szomjazó úri közönséget.

– A játék szövegezése teljes megújulásnak lesz kitéve, a már unalomig ismert, elcsépelet mondatok egy részének lecserélésével. További színfoltot jelent az új jellemprobák bevezetése.

– Egyenlőre még nem mondhatunk további részleteket azokról az új kódokról, amelyek sokkal gyakoribbá tehetik a kalandozók közötti párviadalt, az életveszély növekedése nélkül. A végleges változat elfogadása lapzártkor még vita tárgyát képezte.

– A lap megjelenésekor az elsőként alakult Közös Tudat tagjai már megkapták azt a füzetet, amely az egyénileg kifejleszhető Tudaki Képességek létrehozásához tartalmaz instrukciókat. Az AD&D-beli varázslat-feltaláláshoz hasonló opció gyakorlatilag határtalan lehetőségeket biztosít az alkotó elmék számára.

– Végezetül egy szenzáció (amiről bizonyára már szinte minden TF-es tud). Tavasszal indul a Beholder Bt. új levelezős játéka, a Káosz Galaktika. A sci-fi játék fejlesztése már közel fél éve zajlik. A játérendszer rengeteg újdonságot kínál, mint például a párhuzamos mozgás, a több játékos részvételével végrehajtott úrcsatak és a játékosok által diktált speciális tevékenységek. A játékról egy részletes leírást közlünk a márciusi Holdtöltében.



... AHOL A FANTÁZIA VALÓSÁGGÁ VÁLIK ...

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

**WARHAMMER • NEPHILIM
WARHAMMER 40 000 • CALL OF CTHULHU
SPACE MARINE • CYBERPUNK 2020
TITAN LEGIONS • DREAM PARK
VÉR FOCI (BLOOD BOWL)
INDIANA JONES • ELRICI**

**ÓLOMFIGURÁK, KÖNYVEK, FESTÉKEK,
DOBÓKOCKÁK SZÉLES VÁLASZTÉKAVAL
VÁRJUK KEDVES VÁSÁRLÓINKAT
KERESKEDŐKNEK
NAGYKERESKEDELMI ÁRAKAT
BIZTOSÍTUNK**

**KÖZPONTI ÜZLET
BUDAPEST VI., TERÉZ KÖRÚT 11.
TEL: 122-6026
(PEPITA CITY ÜZLETHÁZ)**

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

Középfölde Kincsei

Treasures of Middle-earth

„Elendil kardját a tünde-kovácsok újrakovácsolták, a pengét hét csillaggal díszítették a félhold és a kelő nap között, s kőre rúnákat róttak; mert Arathorn fia Aragorn hadba készül a fölkelte Mordor ellen. A kard fénylett, ahogy elkészült, a nap fénylett benne vörösen, a hold fénylett hidegen, s az éle kemény volt és metsző. És Aragorn új nevet adott neki, Andurilnak, Nyugat-lángjának nevezte el.”

A Gyűrű Szövetsége

Göncz Árpád fordítása

Minden mesélő, aki kidolgozott világon mesél, szembekerül azzal a problémával, hogy a karakterek varázstárgyakat, értékes kincseket kutatnak, vagy kapnak jutalmul. Ilyenkor sokszor felmerül a kérdés: Mi legyen, és milyen legyen? Ha csak egy „tucattárgyat” kapnak, nem lesz olyan értékes, a játékosok nem fogják igazán megbecsülni. Legyen egyedi, a világhoz igazodó tárgy. Igen ám, de ezek többnyire ismertek, vagy történetük kidolgozása fárasztó munka, ráadásul az ismert tárgyak képességei is homályosak, s a Játékmesternek csak sejtései vannak vele kapcsolatban.

Az ilyen problémák megoldására, a legtöbb szerepjáték-kiadó megjelenítette világainak kincsgyűjteményét, melyekben az igazán különleges tárgyak és eszközök szerepelnek. Az ICE is hasonló megfontolásból adta ki a Középfölde szerepjátékhoz a Treasures of Middle-earth (Középfölde kincsei) című kiegészítőjét.

Az ICE bevett szokása szerint, a kiegészítő a MERP-hez jelent meg, de a könyvben található összes „szabályszoveg” ismerteti a Szerepmester és a LoR használatot is. Maga a könyv az 1989-es kötet újraserkesztett, kiegészített változata.

A kötet több mint kétszáz oldal! Szinte elképesztő mennyiségben található benne különféle tárgyak, melyek szerepet kaptak Középfölde ősidőkbe nyúló történetében. Szándékosan kerülöm a „varázstárgyat” kifejezést, hiszen a könyv tartalma túllép ezen a korláton. Itt valóban kincseket találunk, melyeknek az anyagi értéke olykor elenyésző...

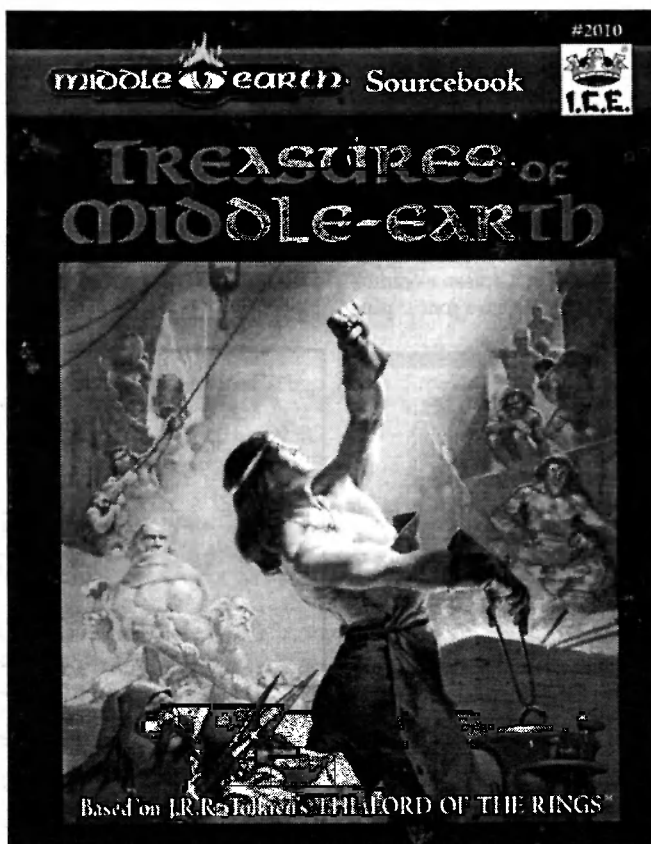
A könyvben ugyan található egy gyorsan használható névmutató, de maga a tartalom felosztása is könnyűvé teszi a keresgélést. A kötet elején előre összefoglalják a lényeges fogalmakat, a használt varázslatlistákat, alkalmazott kiegészítő szabályokat. Ezután a bevezető után következik a könyv legnagyobb részét kitevő fejezet, a kincsek birodalma. Több mint ezer tárgy, minden ami valaha Tolkien munkáiban, Középfölde regéiben, vagy akár csak Bilbó verseiben felbukkan. Ésszerű felbontásban, egymás után következnek a fegyverek, páncélok, ruhák, ékszerek, ékkövek, díszek, a „varázslók tárgyai”, hangszerek, gyűrűk és szerszámok. A tárgyak leírása ismerteti a tárgy történetét röviden, a főbb eseményekre kitérve, részletezi a tárgy képességeit, majd a MERP/SzZM és LoR szabályai alatti kezelését. A történet ismertése lehetővé teszi, hogy egy-egy tárgy aktuális tulajdonosát is ismerjük, s ne érhesen kellemetlen meglepetés. Példaként álljon itt a Fullánk, Zsások Bilbó tünde-tőre:

FULLÁNK

Beleriandban, az őidőkben készült ez a kiválóan megmunkált tünde tőr. Zsások Bilbó nevezte el, miután egy troll-üregben rábukkant. Bilbó oda-

ajándékozta Frodónak, nem sokkal útrakelése előtt, Völgyzugolyban. A banyapókkal vívott csatában Samu megsebesítette vele az óriaspókot, s ezután Frodó nekiadta. A Gyűrű szövetségében jó szolgálatot tett Frodónak.

Képességek: Rövidkardként támad; világít, ha egy ork 1000m-es körön belül tartózkodik, a fény a távolság csökkenésével erősödik; orkölő fegyver.



MERP/SzZM: +15 TB

LoR: +1 TB, +2 Sebzés

Az ismertetés végén még egy rövid felsorolás tudatja az olvasóval, hol található még információ a tárgyról. Természetesen részletes leírás található minden tárgyról, amiről olvashattunk, köztük a Hatalom Gyűrűiről is, mégpedig külön tárgyalva a tündék Három Gyűrűjét, a törpök Hét Gyűrűjét, s az emberek számára készült Kilencet. A „Varázslók Tárgyai” fejezetben pedig a könyveket, italokat, elixíreket, és a különféle mágikus tárgyakat, gömböket találhatjuk.

A rengeteg kincs leírása után következik az én kedvenc részem – mely egy fejezeten át az alkotókat tárgyalja, céljaikat, vágyaikat, motívációikat. Az ICE kiegészítőktől megszokott felsorolásban található a Valák és Maiák, a Szabad Népek, A Nagy Ellenségek és a Sötétség szolgálói. A különféle népekre jellemző tárgyak és kincsek ismertetése, ugyan többnyire nem meglepő, de tartogat érdekességeket. Jó példa erre a tünde „ékkövkovácsolás” (jewel-smithing).

Az ezutáni fejezet a nyersanyagokat, illetve a természet kincseit tárgyalja. Itt szintén szerepelnek az ék-

kövek, de a fémek és ásványok mellett, a gyógy- és egyéb növények, kővek, fák és bűvös anyagok is megtalálhatók. Az elterjedt felhasználási módok, vagy alkalmazások érdekes tapasztalatokat adnak, s csak ez az egy fejezet is kiváló segítség, vagy eszköz lehet egy mesélőnek. Itt található az Athelas, a Pipafű, de a Mithril vagy az Eöl által feltalált fém, az Eog.

Végül, mint minden kiegészítő hátulján, itt is olvashatunk a kincs alkotásához, vagy szükség esetén gyorsgeneráláshoz szükséges segédletet. A gyorsan és világosan áttekinthető táblázatok segítségével bárki könnyedén tud tárgyakat alkotni játékosai számára.

Bár a könyvet eredetileg csak kíváncsian, komolyabb érdeklődés nélkül lapozgattam végig, azóta az egyik kedvenc kiegészítőmmé vált.

Egy jó kincs, egész kaladfolyamokat indíthat el, s a tárgyak sokasága szinte ösztönzi a mesélőt az írásra. Nagyon jól megalkotott kiegészítő, amely nem hoz szégyent az ICE híres alaposságára.

Bognár András

A Középfölde Kincsei magyar nyelvű megjelenése tavasszal várható.

DIÓHÉJBAN

Paradise Lost

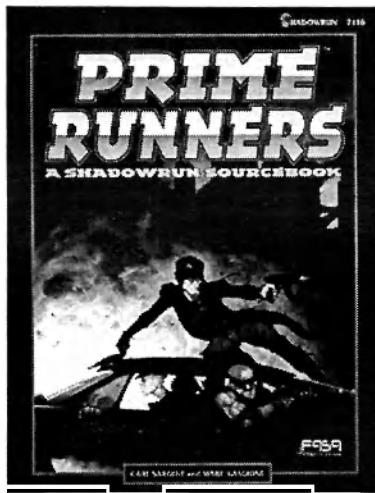
Akik ismerik a Native American Nations köteteket a Shadowrunhoz, azoknak ismerős a Paradise Lost (Elveszett paradicsom) formátuma. Az első 65 oldalon egy kaland terpszkedik, utána pedig Hawai'i-ról olvashatunk. A kalandban több cég és egyéb szervezet verseng egy új szerkezetért, ami megakadályozza, hogy a fekete jég megölje a dekásokat. Erthető, hogy nagy a harc. A vadászoknak el kell utazniuk a szigetkirályságba és ott kell nyomozniuk. Harcba kerülnek a helyi szakadár mozgalmakkal és egy sárkánnyal is. A kalandot különösen nehezíti, hogy a vadászok ismeretlen terepen, kapcsolataik, helyismeretük nélkül kell hogy tájékozódjanak. A királyság leírásában túl sok nagy újdonsággal nem találkozunk, de ahhoz elegendő, hogy érdekes kalandokat találjunk ki Hawai'in. A királyság 2017-ben vált el az Egyesült Államoktól, ebben nagy segítséget kapott a különböző megatársaságoktól. Mára sok szigetlakó visszatért népeken ősi életformájához és pár szakadár mozgalom megpróbálja kiűzni a cégeket az államból.



A könyvben megtalálhatjuk még négy új, helyi totem leírását is, ezek: teknős, bálna, gekkó, nene lúd. Kalandnak nagyon jó, Hawai'i leírásának kicsit kevés a Paradise Lost.

Prime Runners

Kik a legjobbak? Kik azok, akikről beszélnek az utcán? Ezekre a kérdésekre keresték a választ az Árnyvilág dekásai, és össze is állítottak egy galériát a legjobbakból. Van itt minden: vámpírvadász vámpír, extravagáns harcmágus, megbízható talizmánárus, yakuza főnök, tünde gyűlölő sárkány, terrorista, kegyetlen tünde fejedelmű. A dekások megjegyzései néha teljes zavarban hagyják az olvasót. Az egyik összekötőről például azt is írják, hogy megbízható és csak jó munkát ad, és azt is, hogy teljes öngyilkosság elfogadni az általa kínált munkát. A játékmesternek nagy segítség, hogy teljes statisztikákat is talál minden karakterhez. Ez nem csak akkor hasznos, ha használni akarjuk ezeket az NPC-eket a játékban, akkor is, ha magunk akarunk hasonlókat kreálni. Az Árnyvilág bejegyzései után elolvashatjuk a valóságot a karakterekről, és kapunk pár jó ötletet is, hogy hogyan illesszük őket meseinkbe. A kötet végén az alapkönyvben található és kissé „nyomi” Veszély szint (Threat Rating) rendszer bővítését is olvashatjuk, amire már igazán szükség volt. Függetlenül attól, hogy most kezdett-e el játszani, vagy már öreg motoros, minden játékmester hasznosnak fogja találni a Prime Runners-t.

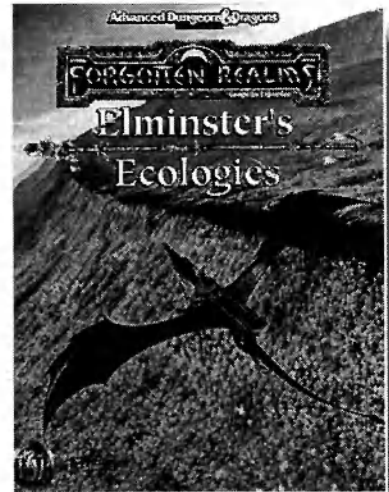


Elminster's Ecologies

Talán sok mesélő van, akit bosszantanak a logikátlanságok egy fantasy világban. Mennyit és mit eszik például egy falura való óriás? Miért üldögnének a szörnyek nyugodtan a labirintusban? Mit esznek, amíg nem téved arra pár hízzott kalandozó? Ilyen (és még sok más) kérdésekre ad választ ez a kiegészítő. A dobozban kilenc 32 oldalas füzetet találunk.

Az első Elminster gondolatait tartalmazza az ökológiáról, körülbelül gimnáziumi tananyag mélységben, ebben találhatjuk az egyes vidékek találkozás-táblázatát is. A

további nyolc, egy-egy területet vesző ki az Elfeledett Birodalmakból. Ezek: A Mennydörgés Csúcsok és a Vihar Hegyek; a Cormyr-i mocsarak; a Hullott csillagok tengerének partvidéke; a benépesített vidékek (Cormyr, a Völgyvidék és Sembia), Thar, a Kővidék és a Manó határ; Cormanthor a tünde erdő; és Anauroch. A füzetek felépítése a következő: elsőként a szerző mutatkozik be röviden, aztán a vidék földrajzáról és normális élőlényeiről olvashatunk, ezután a szörnyek kerülnek sorra, végül a helyi legendák és híresztelések következnek. A szörnyeknél azoknak szokásairól és kultúrájáról is sokat megtudhatunk. Ha valaki az Elfeledett Birodalmakban mesél, biztosan nagy segítségnek fogja találni ezt a kiegészítőt. (Egy utolsó mormogás: nem igazán értem, miért kellett ezt az egészet dobozba rakni, hiszen csak kilenc füzetet kapunk.)



RED STEEL (Vörös acél) – Kiegészítő Mystara világához

Egy különleges fém, mely könnyebb az acélnál, s drágább az aragnál. Már évszázadok óta háborúk okozója, és sokakat űz a vágy, hogy megszerezzék. A világon csak egyetlen helyen található meg: a Vad Parton (Savage Coast), ahol örök háborúság dúl a területekért és a megélhetésért. De ezen a vidéken ősi mágikus hatások miatt az itt élőket egy furcsa „betegség” sújtja: a Vörös Átok (Red Curse). Furcsa változás – örökségnek (Legacy) nevezik – történik az emberekkel, ami sokak szerint rossz, míg mások kihasználva új képességeiket hatalomra törnek. Az Átoktól csak egy dolog véd meg: a Cinnabryl. Ez a különös fém, melyből a vörös acél is lesz. De a védelem nem végleges, a cinnabryl minden nap veszít erejéből, így állandóan meg kell szerezni az új adagot (mint a drogból!), hogy a furcsa testi változásokat elkerülje az ember (tünde, törp...). Ezek néha kisebbek, de néha elborzasztóak, sőt tulajdonságaink is csökkenhetnek. A 128 oldalas könyv 80 örökséget tartalmaz, és minden más egyéb tudnivalót a vörös acélról, a vörös átokról, az új és régi karakter kitékről, új fegyverekről, s varázslatokról és végül négy új játszható fajról. Ezek az új lények nagy változatosságot hozhatnak a játékba, mert teljesen egyediek (póklények, macska és „kutya” emberek, s óriás teknőcök). A fegyverek között felfedeztem a pisztolyt és a puskát is (és a puskaport is, naná!). Egyébként a játék hangulata számomra kicsit Dél-amerikainak tűnt, ami sokszor a spanyol nevekben nyilvánult meg, de találtam franciát is. A könyvben hat jó kalandötlet olvasható alacsony és közepes szintű csapatoknak is, és még sok érdekes dolog, ami megragadja az embert. A másik füzet a területek, és a településeket részletezi. Mellékeltek még három nagyméretű térképet is, ami elengedhetetlen a játékhoz.

Majdnem kifelejtettem a CD-t, ami nem előre elkészített szereplők szövegét tartalmazza, hanem zenét! Több mint egy óra igazi aláfestő zenét, ami feldobhatja sok egyhangú kaland hangulatát. Viharos tenger, mély labirintus, harcmező – szóval minden, ami kell. Ez a kiegészítő egyébként a Dungeon és a Dragon magazinban kezdte a pályafutását, s lám máris egy egész doboz lett belőle! Az összehatással teljes mértékig meg voltam elégedve, azt hiszem senki sem fog benne csalódní, ha az étvágygerjesztő hatására kipróbálja.

Czuppon Gergely

CYBER MIX

ÍZIG-VÉRIG CYBERPUNK

ARCOK NIGHT CITYBŐL

Immár a második CyberMixet olvashatják a sötét jövő világának szerelmesei. Az alábbiakban két részletesen kidolgozott, közepes szintű nem-játékos karakter adatait közöljük: egy kétségbeejtő helyzetű nomádét és egy mindenre elszánt szülőjét. Ezeket a mesélő tetszés szerint használhatja fel – lehetnek ellenfelek, akiket el kell pusztítani vagy akiktől meg kell szerezni valamit, vagy a játékosok ellen, esetleg velük párhuzamosan felbérelt duó, esetleg mindentudó segítők és így tovább. Kidolgozottságuk miatt inkább nagyobb faltnak illenek, semmint golyófogónak.

Mivel mindkét személyiség háttértörténetében van valami (ezúttal részletesen ki nem dolgozott) titok, azt is megcsinálhatod, hogy részletesebben kidolgozva őket, e titkok köré építed fel a mesét, vagy azok alapján illeszted bele a figurákat a már folyó mesébe. – Az adat a tied, a lehetőségek végtelenek.

Figyelem! Az alábbiak bizalmas mesélő-információk, játékosok lehetőleg tartsák távol magukat tőlük!

Név: Warmoran, a Kóborló Főnix (*más név nem ismert*) + kép + retinaszken
Foglalkozás: [Ex-] Nomád motoros
Életkor: 26
Származás: Közép-Amerikai indián
Magasság: 1.74 m
Súly: 81 kg
Nem: férfi [eredeti]
Szem: méregzöld [Biotechnica?]
Haj: fekete, vastag szálú, vállig érő
Bőr: kreol



Stílus: Indián stílusú gatyák, nyakláncok; bal fülében fülbevaló. Rövid, kev-mellényére boruló *poncho*, széles homlokpánt. Pipázik. Szenvedélyes, indiánhoz képest bőbeszédű.

Személyiség: Lázadó, hirtelen haragú, forróvérű. Az elszenvedett sérelmeket nem felejtí el. Gyűlöli azokat, akik nem tartják be a szavukat. Általában bizalmatlan azokkal, akiket nem ismer. Jelenlegi legfontosabb célja: bosszú törzséért.

Pletykák: Nagyon sokáig egy nomádcsaládban élt, pár héttel ezelőtt azonban ide vetődött Night Citybe és szemmel láthatólag nem akar visszatérni a nomádokhoz. Érdekes módon a motorját még

senki sem látta. (Lehet, hogy kizárták a nomádok soraikból?) A nomádokról azonban jobb nem kérdezni, mert elég ingerültté válik. Gyűlöli a Biotechnicát. Valami Sheila nevű nő után kutat szenvedélyesen – hogy ki az illető, senki sem tudja. Féltelmetesen jók a reflexei, egyesek valami különleges kibercuccról susognak.

A valóság: Nem ismerte a szüleit. A nomádcsalád, amelyben sokáig élt, hároméves korában talált rá egy megtámadott Biotechnica-szállítókosziban. Gyerekkoráról nincsenek emlékei – néha fel-fel-villan benne egy-egy kép hosszú folyosókról, amin menekül, meg egy nagy szobáról, ahol emberek bámulnak rá. A nomádok szerint a szülei csemmőkorában eladták a társaságnak.

Nevét a nomádcsaládtól kapta; megtalálása után óta náluk nevelkedett. Gyakran gyötörték (és gyöttrik ma is) heves fejfájások. Tizenéves korában harcosképzést kapott – ekkor derült ki, hogy szemével képes a normális emberek látóterén kívül eső dolgokat is észlelni, jobban tud fókuszálni, messzebbre lát, és vaksötétben is tud tájékozódni. E képességekkel nagy előnyre tett szert a harcban és a járművezetésben. (Később megvizsgáltatta magát egy kiberspecialista dokival, aki azt mondta, valami van a szemében és a fejében, de nem hasonlít semmi általa ismerthez, és jobb nem megpiszkálni.) Tizenhat évesen kezdte elkísérgetni a banda motoros testőreit különböző kiküldetéseiken, míg néhány éve belőle is testőr vált. A családdal bejárta Közép-Amerika nagy részét. A legutóbbi három évben Amerikában vándoroltgatott a család, északkelet felé.

Még suhanc korában szerzett egy ellenséget a nomádok között: az egyik új családtag, egy lány – lángoló vörös hajú, égő tekintetű – szisztematikusan tette tönkre épülő kapcsolatait a másik nimmel, majd egy megrendezett lopási ügyvel megpróbálta bemocskolni őt a többiek előtt. Megszégyenítették, és kis híján kidobták maguk közül, amiért Warmoran majdnem megfojtotta a lányt, aki azonban nem sokkal később eltűnt. Sheilának hívták.

Húsz évesen egy kiküldetésen beleszeretett egy szőke francia lányba. A lány is szerette őt, és együtt is tértek vissza a nomádokhoz. Azaz tértek

volna, mert hogy a lányt a visszatérés előtti éjszakan holtan találta Warmoran a motelszobában. Drog-túladagolást állapítottak meg – csakhogy Stephanie nem volt drogos. Egy seftes megemlégette, hogy állítólag járt a városkában Warmoran nomádcsaládjának egy volt nőtagja.

Legutóbbi küldetése egy bizonyos különleges seftes, Albert Tyalen Gendor Yotem megkeresése volt Night Cityben. Két társával ment be a városba. Bár nem találkoztak a seftessel, telefonon beszéltek vele és egy reptéri csomagmegőrzőből át is vettek egy (számukra ismeretlen tartalmú) csomagot, amit a nomád vezető kért. Mikor – visszaindulva a „hullaházba”, ahol alvókoporsót béreltek – felültek motorjaikra, valami hatalmasat villant. Warmoran következő emléke egy zugkórház, ahol három napig feküdt, míg kiengedték. Az ápolásért cserébe egy szállítmány őrzését kellett elvállalnia. Motorja elveszett, csak ruhái, néhány személyes tárgya és fegyverei maradtak nála meg minimális készpénz.

Ez két hete történt. Warmoran a szabadulása utáni éjszakan a Net54 egyik hírcsokrából értesült róla, hogy a rendőrségnek sikerült megfékeznie egy, a város határában tomboló csavargóbandát. A Bevetésen show-ban végig is nézte családjának kiirtását. Úgy tűnt, talán húszan maradhattak életben a hatvan-hetven emberből, azok is elmenekültek, börtönbe vagy javítóintézetbe kerültek.

Mivel pénze nincs, zsoldosakciókból igyekszik fenntartani magát. Mindenképpen meg akarja találni családját maradékát és azokat, akik kiirtották a családját. Meg a lányt, aki többször is betett neki. Meg persze a seftest, akihez annak idején küldték. Egyelőre egyik sem sikerült. Mindenek előtt pénzre van szüksége, amiből felszerelést és információt vehet.

STATISZTIKÁK

INT	5	REF	9	TECH	7
COOL	10	ATTR	8	LUCK	7
MA	10	BODY	8	EMP	8/7

REP (Night City-ben) 3

Kibercucc

– Speciális Biotechnica™ kiberszem (jobb+bal), nagyjából a következő képességekkel: \Anti

Dazzle \Low Lite™ \Teleoptics + fejlesztett periferikus látás és fókuszálás: +4 Awareness, +2 Motorcycle, +2 minden védekezésre és nem-közelharcú támadásra.

– Azték mintás színkavalkád bal alsó karján (*Light Tattoo*)

Szakértelmek

Family +8/+0 ATTR: Wardrobe&Style +4 BODY: Endurance +6 COOL: Intimidate +5, Resist Torture +5 EMPATHY: Human Perception +4 INT: Nyelvek – angol +7, spanyol +10; Awareness +6, Wilderness Survival +5 REF: Athletics +4, Brawling +6, Dance +6, Dodge +5, Driving +3, Handgun +5, Melee +6, Motorcycle +7, Rifle +7 TECH: Basic Tech +5, Demolitions +3, Disguise +4

Felszerelés

2 váltás ruha, hátizsák, hálózsák, felfújható matrac, gázmaszk, 3 elsősegélycsomag, pisztolytáska (hónalj), 150 lőszer, pipa és dohány (*Everest*). 120eb.

Fegyver: Armalite 44 (P • 0 • J • 4D6+1 (12mm) • 8 • 1 • ST • 50m); Túlélőkés (Melee • 0 • J • 1D6+3 • • • • 1m)

Páncél: Kev-mellény (torzó, SP 10 [vágófegyver felezeli])

Név: Oswald Robertson – „Os, az ágyú” + kép + retinaszken

Foglalkozás: Szóló

Életkor: 29

Származás: Kanada

Magasság: 1.89 m

Súly: 112 kg

Nem: férfi [eredeti/Lantech]

Szem: barna [eredeti]

Haj: fekete

Bőr: fekete

Stílus: Ballonkabát. Sötét cuccok. Ujjatlan kesztyű. Tükörszemüveg. Tüsiháj. Szivarozik.

Személyiség: Makacs, nem tűri az ellenkezést. Kiábrándult; nem hisz benne, hogy az élet bármi jót is tartogat számára és hogy valaha is társra vagy nyugalomra lelhet. Hideg, magányos. Türelmetlen, szereti gyorsan letudni a más emberekkel való kommunikációt, könnyen bepörög, ha valaki sokáig feltartja vagy kellemetlenkedik. Egyedül három dologhoz ragaszkodik, ezek a kabátja, a lefűrészelt csövű Remingtonja és egy furcsa nyaklánc, melyre vasdarabok vannak fűzve.

Pletykák: Nagyon jól dolgozik, igazi keményfiú. Nem érdeklik a nők (bár férfival sem látták még együtt). Állítólag több kapcsolata is van Friscóban és Los Angelesben, időnként eltűnik NC-ből. Többek szerint nagyon keres valami bezsongott fickót:



HOLDTÖLTE

egyések szerint az illető legyilkolta a családját, mások tudni vélik, hogy egy volt cellatársa, aki becsapta őt. (Vadabb pletykák szerint azért kerüli a nőket, mert az illető egy régebbi barátnője, aki beindult a kibernetizációjától, és levágta a... ah, borzasztó, mennyi hülyeséget pletykálnak ezekben a bárókban.) Akárhogy is, a fickó arca mindig rándul egyet, ha csonkolásos gyilkosságokról hall. A nyakában lévő különös műtűrökről (némelyek szerint vallási szimbólumok) és a felső karján lévő tetoválásról („NMMA” – *New Mexico Mercenary Army...?*) ajánlatos nem faggatni.

A valóság: Oswald, családja elszegényedése miatt a lepusztult Kanadából (amit az USA a 2005-ös kormányserződés óta veszélyeshulladék-lerakóhelynek használ) átlógott az USA-ba. A kanadai határhoz közeli seattle-i metroplexben próbált először szerencsét, sikertelenül. Mivel nem ismert senkit, csak pitiáner akciókban vett részt (seftesek közti magáncsaták, kellemetlen emberek eltakarítása, adósok meggyőzése stb.). Volt, hogy még ilyen melók sem akadtak, olyankor kidobóemberként volt kénytelen dolgozni. Egyik éjszaka egy bárban felcsipett egy medtechie-t, aki később egy profi szóló nőjének bizonyult. Mennie kellett Seattle-ból.

Egy évvel később, immár San Franciscóban, ismét összeakadt a szólóval, Zimarskival. A fickó ezúttal, érdekes módon, barátságos volt; kibékültek, Oswald jó időre helyet kapott csapatában. Szóló-képességei sokat fejlődtek ezidőtájt. A mulatságnak egy balul kiütdött csempészakció vetett véget: valaki nagyon ki akarta nyírni Zimarskit és barátait, sikerrel. Csak Oswald maradt élve, ő is otthagya az egyik karját.

Los Angeles. Két új kapcsolat: egy konzolcowboy-nő és egy exrendőr-seftes. Oswald csinos vagyont harácsolts össze mindenféle munkákkal. Egy éjszaka aztán a lányt az utcán szétszedte egy kiberszichó. Két nappal később a seftes felajánlotta Osnak „élete akcióját” – amibe azonban hiba csúszott, és a szóló a katonaságnál kötött ki.

Két kriotankot kellett elszállítani Los Angelesből Tucsonba, a kiszáradt senkiföldjén át, félelmetes összegért. A megbízót nem ismerték, bár a seftes többször is utalást tett valami szingapúri kapcsolatra. Egész kis konvojval indult útnak a profikból verbuvált csapat, az értékes tankokat azonban egy motorosbandával vívott küzdelem után elvesztették. Mikor Tucsonba beérve egy csapat rájuk vadászó nindzsával kerültek szembe, Oswald jobbnak látta jelentkezni a helyi toborzóirodában.

Másfél évig szolgált mint alacsony beosztású zsoldos, az újból kiújult, végeérhetetlen közép-amerikai drogháborúban. Képességei tovább fejlődtek, néhány kibercuccot is kapott, amit azonban leszerelésekor kiszedtek belőle (jobb szemének konzerválásába valami hiba csúszott, ezért félszeműen távozott: helyére saját költségén kellett az utcán újat – ezúttal kibert – vásárolnia).

Szolgálata az *Jungle Evelyn* akcióval ért véget. Egy tízfős, kezdőkből álló csapatnak egy állítólagos dél-amerikai kábítószertelepet kellett felkutatni és az ott levőket likvidálni. A telepet nem sikerült megtalálni, de két hét alatt a csapat minden tagja meghalt; sokukat brutálisan megcsonkították, a lehető legkülönbözőbb módokon (az utcán „bozarro”-nak nevezik az ilyen gyilkosságokat). Az ötödik haláleset után megszűnt a rádiókapcsolat a központtal. Utoljára Iris – a lány, akibe Oswald bele volt esve – halt meg; valami letépte a karját és a lány elvérzett. Teste körül, mikor Oswald rátalált, hét durva megmunkálós kis vasdarab hevert. Mindegyik két-három kis vaspálcikát tartalmazott, me-

lyek egy vaskörre voltak illesztve, különböző furcsa alakzatokat formálva. Mikor Iris kilehelte lelkét, Oswald felfűzte ezeket, és azóta a nyakában hordja őket. Megfogadta, hogy csak akkor veszi le, ha bosszút állt.

Oswald félig holtan keveredett ki végül az őserdőből. Élt – ő maga sem tudta, minek köszönheti a szerencsét. Csak a hátán lévő, ismeretlen eredetű kör alakú mart sebhely és a lány holttesténél talált amulettek bizonyították számára, hogy nem lidércalom volt az egész.

Elvergődött egy kórházig, ahonnan megpróbált érintkezésbe lépni a hadsereggel. Nem kapott érdemleges választ, ezért gyanakvóvá vált, és nem engedte, hogy az orvos beadjon neki egy bizonyos injekciót. Mikor hívták az öröket, elmenekült.

A történetek kiöltek belőle minden érzelmet és szánalmat. Nem hisz már senkiben és semmiben, csak a saját életben maradásában. Bizarro gyilkossággal nem találkozott azóta. Talán a dzsungelgyilkos, akit (amit?) Evelynnek keresztelt el, tudná egyedül felkelteni érdeklődését.

Felépülése óta szabadúszóként dolgozik Night Cityben különböző kisebb-nagyobb megbízásokon; tekintélyes hírnévre is sikerült szert tennie. Munkáját precízen, hidegvérrel végzi. Megismerkedett egy seftessel, de semmi egyéb ismerőst nem szerzett. Állandóan rémálmai vannak, újraéli a füledt erdő borzalmait, kissé paranoidd is vált.

Három éve él a város mocskában.

Statisztikák

INT	5	REF	10	TECH	8
COOL	10	ATTR	3	LUCK	7
MA	9	BODY	10	EMP	7/4

REP (Night City-ben) 4

Kibercucc

Cyberarm (bal) \REAL \HRAM \MSR \STR \GLN

Cyberoptic (jobb) \IE \TA \LL \UV

Basic Neural Processor \TE \WLNK

Szakértelmek

Combat Sense +9; ATTR: —; BODY: Endurance +5, Swimming +5; COOL: Intimidate +7, Resist Torture +4, Streetwise +5; EMPATHY: Leadership +3; INT: Awareness +7, Wilderness Survival +6, Nyelvek – angol +10, mexikói spanyol +2; REF: Athletics +6, Brawling +7, Driving +6, Handgun +8, Rifle +6, Shotgun +7, Heavy Weapons +5, Melee +4, Motorcycle +7, Stealth +6, Submachinegun +5 TECH: Basic Tech +3, Demolitions +3, First Aid +4, Weaponsmith +2

Felszerelés

3 váltás ruha, kis szerszámkészlet, digitális kamera, rádiótelefon, 2 UV-lámpa, 2 derma, 2 elsősegélycsomag; ballonkabát, szivardoboz (Roquitos *Havanna* szivarok), benzines öngyújtó, lapos fémlaska; kb. 2000 eb (nagy része bankban)

Egyszobás lyuk a harcizónától másfél mérföldre (tévé, fax, hűtőszekrény stb.)

Fegyver:

- Remington, lefűrészelt csövű (SHT • +1 • L • 5D6 (12mm) • 4 • 1 • ST • 50m)
- Magnum 601, kiberekt (*smartchipped*) (P • 0 • J • 2D6+2 (10mm) • 12 • 2 • ST • 50m)

Páncél:

- Kev-mellény (torzó, SP 10)
- Könnyű páncélkabát (torzó+karok, SP 14)
- Sisak (fej, SP 12) [utóbbi kettőt normális esetben nem viseli]

Jármű: Torelli Hurricane Q44 motor *Sebesség:* 200 km/ó, terepen 80 km/ó (100-ra 7 mp alatt) *Biztonságos manőverezési seb.:* 80 km/ó *Üzemanyag/Távolság:* 15 liter(CHOH2)/250 km *Páncélzat:* SDP 20, SP 7 *Digitál Danci*

GONOSZ NYELVEK ESGAROTHBAN

Az alábbi rövid kaland inkább egy hosszabb kalandorozat részeként használható. Kincset legfeljebb az ellenfeleknél találhatnak, bár a sikeres teljesítéssel elnyerhetik Esgaroth urának bizalmát.

HELYSZÍN, VISZONYOK

A Harmadkor 2769. esztendejében, Urnuí (Augusztus) havában járunk. Észak Rhovannion területei évszázadok óta viszonylagos békében élnek. Bár Dol Guldur a Bakacsinerdő déli részén szinte az egész erdőt árnyékba vont, az északi területek, Thranduil barlangjainak területén és az erdő szélein általában biztonságosak. Telente farkasok portyáznak, de azok többnyire csak a hegyekhez közeli területeken vadásznak.

Az itt élő népek többnyire erdei emberek, akik favágásból, prémvadászattól, illetve a folyók mentén halászatból élnek. Az erdő nyugati területeit a beorningok uralják, s bár nem kedvelik az idegeneket, becsületesek és jóindulatúak.

A keleti területek jóval civilizáltabbak és sűrűbben lakottak. Rhovannion legnagyobb városa Esgaroth vagy Vízváros, a Hosszú-tó északi részén lévő szigetre épült. Lakói halászatból és kereskedelemről élnek, meglehetősen jól. A város mindig is sikeresen használta ki szerencsés helyzetét, hogy több fő kereskedelmi útvonal találkozásánál fekszik. Északról a bakacsinerdei tündék és az erebori törpök, déli és keleti felől pedig a gondoriak, dorwiniak, ill. néha keletlakók karavánjai találkoznak a Vízvárosi piacokon. A város egésze láthatóan jómódú, a legszegényebb is meg tud élni, s van saját háza, még ha csak egy egyszerű faépület is.

Völgváros, Esgaroth nagy riválisa viszonylag fiatal település, a Magányos Hegy lábánál épült. Szintén gazdag település, bár a kereskedelmi útvonalakból kiesik, szinte kizárólagos közvetítői a Hegy törpjeinek. Igaz, a közvetítés, és az abból eredő többletár még mindig megéri a munka árát, de Vízváros gazdag kereskedői érthetően ferde szemmel nézik.

A Magányos Hegy törpjei északról, a Szürkehegységéből vándoroltak vissza, miután ottani városaikból a sárkányok kiűzték őket. Királyuk, Thrór tiszteletnek örvend az egész vidéken. A törpök egyedülálló kő- és fémmunkái biztosítják a városuknak az élelmet, aminek a termelésével nem nagyon foglalkoznak. A törp mesterek gyakran hívják építkezésekhez szakértőnek az egész környéken.

A bakacsinerdő tündéi igazándiból nem avatkoznak az emberek dolgába, bár nem különülnek el annyira, mint lórieni rokonaik. Királyuk, Thranduil jó viszonyban van a városok uraival, s Thrór királlyal. Kereskedni nemigen szoktak, bár Vízváros borait (főleg a Dorwinionból származókat) előszeretettel vásárolják.

HÁTTÉRINFORMÁCIÓK A JÁTÉKMESTERNEK

Az Erdő déli részén Szauron, az Anduin völgyének átvizsgálása mellett, terveket szőtt az északi törpök – Durin népének – elpusztítására is. Bár a nyílt támadással még nem mert megpróbálkozni, de egyéb fegyverei mindig készenlétben álltak. Ezért elküldte szolgáit Esgarothba, szítsanak szét-húzás és gyűlöletet a törpök ellen. A küldöttek az év elején érkeztek a vá-

rosba, s lassan híreket kezdtek terjeszteni, hogy a törpök Völgváros segítségével el akarják pusztítani a várost, és így a környék kereskedelmi vezetését átvenni. Igaz, a szóbeszéd lassan terjedt, de terjedt, és a tanulatlanok és szegényebbek elkezdték elhinni. Nyár végére sikerült az általános közhangulatot a törpök ellen hangolni, bár hivatalos szinten semmi nyoma az ellenségességnek. Vízváros ura bölcs ember, de a munkások nem szívlelik a törpöket, vagy a Völgvárosiakat...

Szauron kémei öten érkeztek, de egy hónappal ezelőtt ketten visszatértek Dol Guldurba beszámolni. A tervek szerint két nap múlva, egy ideiglenes táborban találkoznak, a Bakacsinerdőben lévő hegyvonulaton.

ESGAROTH, A FOGADÓ

A város éli a békés mindennapi életét. A karakterek egy fogadóban töltik a jól megérdemelt pihenésüket. Az egyik délután a fogadó ivójában üldögélve, egy kisebb csapatra lesznek figyelmesek, akik már láthatóan „kapatosak”. Fel-felcsapó röhögés, egy-egy hangosabb kiszólás hallatszik, ahogy egymás után rendelik az italokat. Ha valaki megkérdezi, akkor kiderül, hogy ők azok a favágók, akik a Bakacsinerdő szélén dolgoznak, bár télen a városban laknak.

Az egyik sarokasztalnál egy törp üldögél egyedül, egy korsó sörrel. A Hegyből érkezett, hogy az egyik építkezésnél segítse. A zajos társaság egyik tagja nagy röhögés kíséretében feláll, és a törp asztalához lép. Mivel nem áll tökéletesen a lábán, az asztalra támaszkodik, és rászól a törpre.

– *Mit művelsz itt szakállas! Hogy mersz ide jönni? Azt akarod, hogy elmenjen a jókedvünk a ronda pofádtól?*

A törp láthatóan nem akar balhét, csendben issza a sörét, mintha észre sem venné beszélőt. Az ivóban néma a csönd, egy-egy arc elkomorul, a többi szélesen vigyorog, élvezik a helyzetet. Az asztaltársaságból valaki felkiált.

– *Lehet, hogy kém!*

Többen is helyeslően felkiáltanak, és szitkokkal illetik a törpöt, meg úgy a fajtáját általában. A törp dühtől remegő szakállal áll föl, és kalapácsával az asztalra csap, amitől a nehéz faalkotmány jól hallhatóan megreccsen. A hirtelen beállt csendben a törp megvetően körülnéz, majd a részegét kikerülve a csaposhoz lép.

– *A sör finom, de a társaság mindent alulmúl.*

Kezében a kalapáccsal kilép, senki sem tartóztatja fel. Ha a karakterek valamelyike utánaered, a törp mogorva, nem mond semmit, láthatóan dühös.

Ha a kocsmárosnál érdeklődnek, az láthatóan egyetértéssel mesél a hírekről, amik manapság terjengenek a városban.

Ha a karakterek között van törp, akkor az inzultált törp ő is lehet, ami jó alkalom a szerepjátékra, bár veszélyessé válhat, főleg az elkövetkezők miatt.

A BETÖRÉS

Égész éjjel tombol egy nyári zivatar, villámok csapkodnak. Másnap reggel nagy zajra ébred mindenki, ugyanis éjszaka betörték a fogadóba. Nagy értéket nem vittek el, csak azt a kis pénzt, amit a fogadós a söntés alatt tar-



tott, meg egy pár üveg ritkább italt, és összetörték a törékeny tárgyakat. Senki sem hallott semmit, mivel az éjjeli vihar elnyomta a zajokat, de a nyitott ablak zárjába akadva találnak egy pár szál szőrt. A gyanú azonnal a tegnapi törpre terelődik. Hamarosan megérkezik egy erdei prémvadász, aki a prémeit eladni jött a városba. Bár a nyomokat igen összetaposták, nagyjából megerősíti a feltevéseket, bár halványan megjegyzi, hogy a padlón a sáros lábnyomok nem törp méretűek. Ezt azonban senki sem veszi tudomásul.

Ha a törp az egyik karakter, a csapatnak menekülnie kell.

AZ IDEGEN

Ha a törp nem karakter, és a társaság a fogadóban maradt, akkor ezek az ivóban történnek. Ha elmentek, akkor valamelyik téren, vagy egy másik fogadóban...

Az előző napi randalírozó társaság vezetőjét pillantják meg, amint belép a helyiségbe, rendel egy sört, majd egy sötétebb sarkokba ül le, és vár. Nemsokára egy idegen férfi érkezik, aki habozás nélkül a várakozó férfifohoz lép. Halkan beszélgetnek, az idegen jelenlétében a másik láthatóan fél. A fickó hirtelen megdöbben, de egy kis zacskó előkerülésére visszakerül az előző, félős állapotába. Végül az idegen feláll, és szó nélkül kimegy. Az asztalnál ülő férfi hirtelen fellélegzik, mint aki a víz alól bukkan fel. Kiissza a sörét, majd ő is távozik.

A FAVÁGÓ

A fickót követve, az egy egyszerű, ám rendes házba megy be, ahonnan aznap már ki sem jön. A szomszédoktól megtudhatják hogy a neve Dorn, és hogy ő és a többi favágó, havonta egyszer, két napra jönnek be a városba. A többiek már visszamentek, ő holnap reggel indul. Azt mondta, új fejszét kell vennie.

Éjszaka ugyan behatolhatnak a házba, de ezen a környéken az nagy zajjal járna. Erre utalni lehet a karaktereknek is.

Ha másnap utánerednek, a város és az erdő közötti síkon észreveszi az üldözőket, de nem tud elbújni sehová. Az első ritkásan álló fák majdnem egynapi járásra vannak. Maga az erdő másfél nap.

Mikor elkapják, tiltakozik, és rablóknak nézi a társaságot. A fogadóbeli eseményekről nem tud semmit, és különben is, hagyják elmenni, nincs semmije! Egy kis rábeszélés után (erőszak = RPI!) még mindig tagad, és látható, hogy az idegentől jobban fél, mint a karakterektől. Végül is megtudják, hogy az a Bakacsinerdő hegyei között fog táborozni, és hogy őt elengedte, azt mondta, nincs már rá szüksége.

Ha nagyon faggatják, elmeséli az alábbiakat is:

- Nem tudom, mi a neve és kicsoda! Engem tavaly ősz végén orkok fogtak el az erdőben, és délre hurcoltak, egy toronyba! Az egy borzalmas hely, ahol maga a rettenet élé vetettek. Sörét volt, és félelmes! Azt parancsolta, hogy térjek vissza a városba, és teljesítem a követei parancsát, ha jelentkeznek. Ev elején jött az idegen úr, az ő parancsával, hogy teljesítem az akarát. Végeztem a dolgomat az erdőben, néha felkeresett, kérdegetett a várossal kapcsolatban. Egy hete azt parancsolta, provokálják egy törpöt, majd éjszaka törjek be a fogadóba. A szakálldarabot is odaadta, amit be kellett akasztanom az ablakba. En nem mertem ellentmondani!

A szavai érthetetlen motyogásba fúlnak, a sötétségről és a félelemről. Ennél többet nem tudhatnak meg.

AZ IDEGEN ÚTJA

Ha valaki követi Dornnal való találkozásja után, a férfi egyenesen a városkapu felé indul. A kapu előtt odalép egy lovat vezető emberhez, az átadja neki a kantárt, ő pedig ellovagol. A másik egy ideig bámul maga elé, majd hirtelen, mint aki álomból ébred, tolvajt kiált, és a földre esik.

Az idegen a lovon délkelet felé indul, az Erdő irányába.

A BAKACSINERDŐ

A városkaputól egy napi járás után érhetik el az első fákat, majd az erdőt másfél nap alatt. A fák között, ahol már sűrű a bozót, egy nagyjából két napos lótetemet találnak. Aki követte az idegent a városban, az felismerheti, hogy ez az a ló, amit az idegen a kapunál szerzett.

Az erdőben az első nap teljesen normális, semmi említésre méltó nem történik, bár kissé hamar sötétedik. A második napon azonban, ahogy egyre mélyebben hatolnak a fák közé, úgy lesz egyre sötétebb és csendesebb minden. A hatalmas fák elfogják a napfényt, a bomló avar szaga pedig nyomasztóvá és nehézé teszi a levegőt. Ha van a csapatban erdei ember, vagy kócska, annak feltűnhet, hogy nem hallani az állatok neszezését, a madarak rikoltásait, csivitelését. Mindent néma csend ural, mintha ki-

halt lenne az erdő. Estefelé (ezt csak az időérzékük, és a fáradtságuk sugja, már dél körül teljesen sötétben haladtak) néhol vastag pókhálófoszlányok lógnak az ágakról. Élelmet szerezni lehetetlen, nem találnak semmi ehetőt. Csak fák és avar.

Mivel nem ismerik az erdőt, naponta kétszer dobniuk kell az eltévedésre. Ha a csapat minden tagja elrontja az Észlelés dobását, akkor eltévedtek. A legközelebbi sikeres észleléskor rájönnek, hogy eltévedtek, de a helyes irányba csak Nagyon Nehéz dobással találnak vissza. A rossz irányt a JM határozza meg, a dobás hibájától függő mértékben. A karakterekkel az eltévedést ne közöljük, csak meséljük tovább. Eltévedés esetén természetesen fogy az élelem, támadnak a pókok...

Az erdőben töltött harmadik nap éjszakáján óriaspókok támadják meg a csapatot. Számuk 3 és 5 között van, persze ha a csapat túl erős, lehetnek többen is. A megmérgezett élő áldozatokkal a pókok elmenekülnek, bár a nyomuk könnyen követhető. A foglyokat a fákra lógatják fel, begubózva. Ők nagyjából a marás után hat órával térnek magukhoz. Ha két napon belül nem szabadítják ki őket,

a pókok megölik, és felfalják a zsákmányt. A pókok nyomai könnyű nyomkövetéssel követhetők.

A BAKACSINERDŐ HEGYEI

Az erdőből (ha nem tévednek el) a negyedik napon bukkannak ki, a hegység keleti részén. Dorn elmondásából tudják, hogy kissé keletre vannak a tábortól, bár azt nem, hogy mennyire. Mire elérik a hegyeket, délután van, pár óra múlva esteledik.

Másnap délelőtt csapást találnak a fűben, ami a hegyektől az erdőbe vezet. Ha követik, egy hatalmas kővel lezárt barlanghoz jutnak. A barlang körül csontok hevernek szétszórva és máglya nyomai látszanak. Nehéz nyomolvasással a letaposott földön megállapítható, hogy a barlang lakója valószínűleg egy troll, tehát nem az, amit keresnek.

A troll csak éjjel jön elő, hogy az erdőbe menjen vadászni. A barlangot elzáró követ csak Rendkívül Nehéz Mozgás Manőverrel lehet elmozdítani (Minden segítő ember egy kategóriával csökkenti a nehézséget). Az ERŐ-bónuszt lehet beleszámolni. A siker százalékos, a mindenki által elért eredményt átlagolni kell. A százalékos érték azt mutatja, mennyire sikerült elmozdítani a követ. Ha az első próbálkozás sikertelen, a második két kategóriával nehezebb, mivel a troll visszatolja a helyére. Ha a kő elmozdul, a troll megbújik az árnyékban. Ha a kő teljesen félregördül (90%-nál nagyobb a siker) a trollt eléri a napfény, és kővé válik.

A troll barlangtól másfél napi járásra egy faházat találnak az egyik teraszon. A ház elég újnak néz ki, de sikeres Könnyű Észleléssel feltűnik, hogy semmi „házas” nincs körülötte. Csak önmagában a ház, nincs kút, fészec, állatok... Kívülről semmi mozgás nem látható, az épület teljesen kihaltnak tűnik. A háztól az erdőbe egy ösvény fut, és az ösvény elhalad a ház előtti sziklafal alatt, és visszakanyarodik az ajtóhoz. Mikor a kalan-



dozók kb. 120 méterre érnek a háztól, a lábuk elé nyílvecső csapódik az egyik ablakból, de nem követi több.

HÁZ A HEGYEN

A ház valaha vadászház volt, az árnyék terjeszkedése előtt. Miután elhagyták és az erdő mélye elnéptelenedett, az eltelt évszázadok alatt a kőfalak kivételével teljesen rombadólt. Pár éve Dol Guldur szolgáló újjáépítették, titkos táborhelynek. Az ablakokból belátni az egész környéket, az erdő pereméig. Megközelíteni csak a ház alatt futó ösvényen lehet.

A ház teljesen üres, bár a nagyteremben álló ágyak közül kettő láthatóan használatban van. A harmadik ágyon becsomagolt zsákok, útra készen felszerelve.

CSATA

A következő szobában áll örként két férfi. Az egyik harcos, a másik varázsló. Bent a szobában várakozik Golthang. Ha a két őrt legyőzték, a továbbvezető ajtót kinyitva, egy Vízfalal találják szembe magukat. A falon át lehet menni (a varázslat leírását lásd: MERP 209. o. Teremtés lista), de a másik oldalon kibukkanókat Golthang egy számszerűen fogadja. A támadás ellen a lelassulás miatt -20 VB. Közelharcban az első támadót fénylővedékkel lövi meg, majd a fogazott szabályjával harcol.

GYŐZELEM!

Mielőtt Golthang kilehelné a lelkét (a mesélő kerülje el az azonnali halált; ha kell, változtassa meg a kritikus sebzéseket), még hallhatóan, kárörvendő hangon azt nyögi:

– Most győztek! De a szakállasokon ez már nem segít. Követeim elindultak...– és meghal.

BEFEJEZÉS

A követek eltűnésével, és a város tanácsa előtti beszámolóval Vízvárosban helyreáll a rend, és ahogy elterjedt a rosszindulatú szóbeszéd, olyan gyorsan el is felejtik. Az év végére a törpök újra vállalták munkát a városban, s az eseményeket végül teljesen elfelejtették. Bár ebben az is közrejátszott, hogy a krónikások szemében az 2770-es esztendő minden mást elhomályosított:

„2770. Szmóg, a sárkány betör Ereborba, Suhatag pusztulása. Thrór elmenekül II. Thárinna és II. Thorinnal.”

AZ NJK-K ÉS ELLENFELEK

A varázshasználóknál a Szint a Varázslattanulás Opcionális szabályának használata esetén érvényes. A dőlten szedett listákat szintén csak az opcionális szabály esetén ismeri!

GOLTHANG, SZAURON PAPA

7. szintű fekete númenori pap

Golthang délen, Umbarban született, nemesi családból. Umbar urai mindig is Szauront szolgálták, s az ifjú kiváló képességei biztosították számára a dicsőséget. A Sötét Úr papjává vált, s nemsokára északra küldték Dol Guldurba. Golthang itt is jól szolgálta urait, míg az Esgarothba induló csapat vezetőjévé nem tették.

Erő:	73	(+5)	
Ügyesség:	79	(+5)	
Egészség:	84	(+5)	
Intelligencia:	93	(+10)	
Intuíció:	98	(+20)	
Fellépés:	97	(+15)	
Megjelenés:	83		
Viselt páncél:	Nincs	+15 MM	VB: 5
Fegyver:	élén fogazott szablya	+25 TB	
	számszerű	+10 TB	
Erőpontok:	14		ÉP: 74

Ismert Varázslatlisták:

Gonosz tűz	5. szint
Farkasok útja	5. szint
Gonosz csábítás	5. szint
Hang és fény útja	5. szint
Teremtés	5. szint
Hatalom az állatok felett	3. szint
Csont és izom útja	4. szint
Közvetlen kapcsolat	2. szint

Kedvenc varázslatai: Édes szó, Fénylővedék

Különleges tárgyai:

- +15-ös áldozótör. Kritikus sebzéskor a kritikus meghatározására is +15. Átkozott tárgy, minden használat (sikeres sebzés) +2 RP.
- +2 varázslat adó gyűrű. Naponta két, max 3. szintű varázslatot képes tárolni. A betételhez kell felhasználni erőpontot, a varázslat kilövésig benne marad. 1 darab Édes szó varázslat van benne. Rontást nem okoz, de a tündéket és a törpöket égeti.

Ruházata: Kedveli a feketét és az ezüstöt. Sötétkék inget, fekete szövetnadrágot és csizmát visel. A vállára szürkés-kék köpenyt terít, melyet egy ezüst csat fog össze. Hosszú, fekete haját egy ezüst szalaggal szorítja le.

GILNAR, GONDORI VARÁZSLÓ

5. szintű varázsló

Bár Gilnar a szabad Gondorban született, mindig is agresszív volt, gyakran büntették vadása miatt. Tizenegy évek korában elszökött, és dél felé vette útját. Umbarba jutott, ahol a Sötét Úr szolgálói befogadták, és felismerve a fiú kiváló intelligenciáját, tanítani kezdték. Az iskolában ismerkedett meg Golthang-gal, és azóta együtt szolgálják urukat.

Erő:	69	(+5)
Ügyesség:	82	(+5)
Egészség:	71	(0)
Intelligencia:	99	(+20)
Intuíció:	82	(+5)
Fellépés:	90	(+10)
Megjelenés:	71	

Viselt páncél:	Nincs	+15 MM	VB: 5
Fegyver:	tör	+20 TB	ÉP: 46
Erőpontok:	10	(amulettel 20)	

Ismert Varázslatlisták:

A tűz rendje	5. szint
A fény rendje	5. szint
A szelek rendje	5. szint
Szárnyaló híd	5. szint
A szellem mestersége	5. szint

Kedvenc varázslatai: Altatás, Izzítás, Bénító felhő

Különleges tárgy: Egy 2-es varázslat szorító amulett, ami fekete üveg-szerű, rideg és kemény anyagból van. A Soha Le Nem Hunyt Szemet ábrázolja. Ha az amulett megsérül, használhatatlanná válik.

Ruházata: A feltűnő, rikító ruházatot kedveli, előszeretettel párosít össze nem illő színeket. Fekete csizmát, piros inget és zöld nadrágot visel. Egy rozsdabarna kabátköpenyt is hord, aminek csuklyája megvédi a szétlőt és esőtől. Bőr kesztyűt visel.

RALWEN, „ERADORI” EMBER

4. szintű harcos

Ralwen a Bakacsinerdő mellett fekvő faluban született, de gyerekkorában elrabolták a portyázó Dol Gulduri orkok. A Toronyban sötét módszerekkel, neveléssel, hitegetéssel a Sötét Úr szolgájává tették. Az első komoly feladata volt Golthang testőrsége, s ezt a feladatot amolyan próbának tekintti.

Erő:	97	(+20)
Ügyesség:	83	(+5)
Egészség:	88	(+5)
Intelligencia:	76	(+5)
Intuíció:	63	(0)
Fellépés:	51	(0)
Megjelenés:	69	

Viselt páncél:	Láncing, pajzs	+35 MM	VB: +30
Fegyver:	szekerce	+65 TB	ÉP: 69

Különleges tárgy: Egy feketére edzett, kiváló minőségű szekerce. +5-ös, de tündék és tisztavérű dúnadánok ellen +15-ös.

Ruházata: Társaival ellentétben ő egyszerű, praktikus ruhákat hord. Barna gyalogcsizmát, szürke nadrágot, és a láncing alatt egy fehér, vászoninget. A köpenye is egyszerű avarbarna szövet.

A BARLANGI TROLL

A troll leírását lásd: Merp szabálykönyv 251. o.

A troll kincse: Az egyik sarokban 304 arany, és 57 ezüst összekeveredve, egy bot (5 töltet lánglővedék) három kard, két balta, egy buzogány, egy horpadt ezüstözött lemezvért és egy tekercs (egy altatás VII varázslattal).

Bognár András



Legnagyobb örömünkre egy új **MAGYAR SZEREPJÁTÉKRÓL** kaptunk hírt! A játék az országban olyan-nyira népszerű fantasy környezetben játszódik, és mind a világot, mind a játékrendszert magyar szerzők készítették, készítették. Minden további mellébeszélés helyett szólnak most a legilletékesebbek: maguk az írók.

Üdvözöllek barátom! Mikor érkeztél? Tétova mozdulatod azt sejteti, hogy nem régen. Látom, szemed a messzeségbe réved, s a látóhatárt kutatod. Kalandot keresel, izgalmakat, barátokat? Akkor jó helyre csöppentél. Ez a Legendák Földje. Itt mindent megtalálsz, amire vágytál, néha olyan dolgokat is, melyeket még rémálmodban sem kívánnál.

Aki AUVRON világán kíván kalandozni, az egy fantasy jellegű szerepjátékba csöppen. Ez a világ az igaz legendák világa. Születése is kész csoda. Az égben lakozó istenek lakomamorzsákat szórak az alatt hullámzó Ősvízbe, s az fellobbantotta bennük az élet szikráját. Összesodorta őket, megszilárdította egységüket és a hatalmas felületen jelentek az egyszerű csenevész növények. A három testvér-isten AULER, VRUNDAL és ONLORN pedig tovább folytatta az új világ felépítését. Megteremtették a négy lábú állatok, a madarak, majd a csúszómászók és férges világát. Ezek után felkeresték kovácsukat, kérve Őt, hogy alkosson egy olyan eszközt, amely összefogja az istenek gondolatait, hogy ezen gondolatok segítségével egy új világ születhessen. Így is történt. Succellus, az istenek kovácsa megalkotta a korongot.

Nem sokkal ezután a vízmély ősi szörnyei tépni és szagatni kezdtek a még gyenge világot. Az istenek óriási erőfeszítése és a korong egysége azonban megállította és visszaverte ezt a támadást. Ennek következményeként az ősvíz gyermekei, a fenséges szépségű sárkányok AUVRON világára léptek, hogy itt folytassák életüket és hogy levezeleljék őseik bűneit.

Nem sokkal később a három isten testvéri viszonya megszakadt és a korong forgásba kezdett közöttük, mintegy szimbolizálva az időt. A sárkányok nemzedéke kipusztította magát és a világ szétszakad. Auler és Vrundál megteremti a három csodás nemzetet, a Törpék, Elfek és Emberek népét. Onlorn azonban sötétebb dolgokba kezd. Egy holdtalan éjszakán mágikus álomba ringatta testvéreit és a nemzetek fiait, majd átjárót nyitott a Sötét-víz mélységében, hogy utat engedjen a borzalomnak. A semmiből törött árbocú, tépett vitorlájú hajók érkeztek és fedélzetükről szétrajzottak az iszonyat kreatúrái, félelmet hozva a világra. Az ébredő istenek tombolni kezdtek, s haragjukban száműzetésbe küldték az Elfek és Törpék népét. Az emberek kezében összpontosult a világ irányítása és a harc a szörnyek ellen. Az idő eközben kegyetlenül múlt és egyre-másra peregetek a történelem vérel írott lapjai.

Jelenleg a világ a birodalmak éveit nyögi. Tizennégy birodalom jött létre, úgymint KARDFÖLD, THARBARD, MATHYRA, NYUGATI KIRÁLYSÁG, CASTORIA, EKUSZUMIA, BELLGOR, PHARMALION, NEFIER BIRODALOM, TIGARA FORRÓFÖLD, VADPÖLD, ŐSFÖLD, valamint a törpék ősi birodalma, a MAGASDOMB és az elfek lakhelye, MIRIAM ERDEJE. Ezek mindegyike egy-egy külön népcsoportnak ad otthont. Ezek a népek sajátos kultúrával, vallással rendelkeznek.

A népcsoportokon belül különféle osztályokat határozhatunk meg. Ezek a következők: **BAJNOKOK**, akik élnek a hétköznapi életüket, ám ha kell, félelmetesen tudnak harcolni, s ennek a ténynek köszönhetően hírnevüket. **HARCOSOK**, akiknek az élete a harc és a küzdelem.

PÁRBAJHŐSÖK, akik hírnevükre romantikus természetükkel és kiváló kardforgató tehetségükkel szolgálnak rá. **LOVAGOK**, akiket az különböztet meg az egyszerű harcosoktól, hogy elveik vannak, s szigorúan ezek alapján élnek. **ZOLDOSOK**, akik pénzért kockáztatják életüket és háborúból-háborúba, kalandból-kalandba sodródnak. **DALNOKOK**, akik krónikáikkal „halhatatlanná” teszik a hősokeket, így a múlt idő és a halál riválisai. **KALÓZOK**, akik nehezen tudnak meglenni a tengerek sós íze nélkül, és szárazföldi idejüket pedig élvhajász módon töltik el. **BARBÁROK**, akik félelmetes erejüket és ösztönüket használva a természetadta lehetőségek között élnek. **VÁNDOROK**, akik az erdők hallgató gyermekei, a vadon igazi ismerői. **TOLVAJOK**, akik zseniális szakértői mesterségüknek. **PAPOK**, akik isteneikbe vetett hitüket használják különböző módon. **VARÁZSLÓK**, akik a világmindenség energiáit állítják szolgálatukba. **IGÉZŐK**, kik a sárkányok ivadékainak vallják magukat és a sárkányok mágiáját használják. **ALKIMISTÁK**, kik a földi lét erejét alkalmazzák, s a bölcsek kövének ismerői, a nagy dolgok és törvények letéteményesei. Fontos megjegyezni, hogy ezek az osztályok nem befolyásolják egy-egy karakter fejlődését, illetve nem a megszokott mértékben; igazából csak az induló képzettségek meghatározásában van szerepük. És el is jutottunk egy fontos tényhez. Ez a játék nem szintlépéseken alapul, hanem képzettségek fejlesztésén. Négy alapképességet különböztetünk meg, és ezek alá tartoznak képzettségek. A négy alapképesség a **FIZIKAI**, **SZELLEMI**, **EGÉSZSÉG** és **TÁLENTUM**. Az ún. alapképességekkel minden képzettség végrehajtható, illetve meg lehet próbálni ezek végrehajtását, ám amelyeket már továbbfejlesztett a karakter, azok sikeres végrehajtására nagyobb az esély. Pusztán néhány speciális képzettség van, melyek osztályfüggőek, bár ez nem jelenti azt, hogy ha egy harcot tanult karakter meg akar ismerkedni a mágia fogalmával, azt nem teheti meg. Igenis megteheti. Ezt majd részletesebben a szerepjátékban találhatod meg.

Ha már a képzettségeknél tartunk, meg kell említeni a harc, a mágia és a vallás lényegét. A harc idején rengeteg mindent szabad alkalmazni. Fegyveres harc, pusztakezes harc, birkózás stb. Egy fontos példa a harcra, hogy egy sikeres védekezés után akár vissza is támadhatsz az ellenfeledre, védekezésre kényszerítve Őt.

A mágiával kapcsolatosan a következőket említeném meg: A varázslatokat három fő csoport jellemzi, úgymint **ALAP** mágia, **KOMPONENS** mágia és **RITUÁL** mágia. A varázslónak varázslási esélyét kell használnia ezek alkalmazására és bármelyik varázslatot alkalmazhatja szinttől függetlenül. Azonban azt tudnia kell, hogy egy sikertelen varázslat visszahat magára a mágusra, egy abszolút sikertelen varázslat-alkalmazás pedig akár végérvényes, káros hatásokat is okozhat a varázslónak. A papok csak rituál mágiát tudnak használni, melynek segítségével kapcsolatot létesítenek a mindenható isteni erővel.

Dióhéjban ennyi fért ebbe az ismertetőbe. Talán még annyit, hogy rengeteg fegyver, használati eszköz, varázslat, varázstárgy és sok-sok legenda található ebben a játékban. Fontos elmondani, hogy ezzel a szerepjátékkal egy új és érdekes színfoltot kívántunk létrehozni a magyar szerepjáték világban. Nem áll szándékunkban versenyezni és vitatkozni senkivel. Bízunk benne, hogy ez a rövid cikk felkeltette az érdeklődésedet.

A játék legkésőbb 1995 tavaszán jelenik meg a boltokban, addig érdeklődhetek levélben a következő címen:

FUTURE LINE Kft. 2800 Tatabánya Sárberki utca. 88.
Somló Ferenc, Kovács Olivér, Hajma Miklós

HÍREK

Ebben a hónapban néhány nagyobb cég ezévi terveiről számolunk be. A WIZARDS OF THE COAST, mely nemrégén megvásárolta az Ars Magica szerepjátékot, februárban kiadja a tündérről szóló kiegészítőt (*Faeries*), májusban a varázsszövegekről szóló könyvet (*Covenants*), augusztusban pedig a játék új, negyedik kiadását. Az év során még további négy kiegészítőt szándékoznak kiadni, de ezekről még ők sem tudtak pontosabban mondani. Azt is tervezik, hogy teljesen új szerepjátékkal is kijönnék az idén. A Magichez- a tavasz végén jelenik meg egy teljesen új kiegészítő, a Jégkorszak (*Ice Age*), ez a kártyajáték önmagában is játszható, de teljesen kompatibilis a jó öreg Magickel- is. Ebben is több mint 300 féle kártya található majd. A WotC egy teljesen szokványos kártyajátékot is kiad majd, címe a Nagy Dalmuti (*The Great Dalmuti*); aki ismeri a Mocsár nevű népszerű játékot, az ne számítson meglepetésekre.

Korábban már szó esett arról, mit tervez az R. TALSORIAN GAMES a Castle Falkensteinhez, lássuk mit kínálnak majd a Cyberpunkhoz '95-ben: idén jelenik meg a *Solo of Fortune 2*, a kiberharcosok kézikönyve; az Eu-

rópát leíró kiegészítő új kiadása (*Eurosource 2*); a médiával foglalkozó könyv (*In the Spotlight*); az *Edgerunners, Inc* azokról szól, akik munkát adhatnak a karaktereknek; a nomádok is megkapják majd saját kiegészítőjüket (*Nomad sourcebook*); a Cybergeneration új kiadása már kevésbé kötődik a Cyberpunkhoz, magában is játszható játék lesz; ehhez a rendszerhez szól a *Mediafront* (médiák), *Virtualfront* (kibertér) és a *Generation gap* (mesélők kézikönyve). A Mektonnak is új kiadása lesz, a *Mekton Z*, ehhez készül már a szabálykiegészítéset tartalmazó *Mekton Z Techbook* és a világot leíró *Algol:1530*.

A GAMES DESIGNER WORKSHOP a Travellerhez a két idegen fajt leíró *Aliens of the Rim Iet*,- a galaxis legismertebb részét taglaló *Regency Sourcebookot* és a *Vampire Fleet* kalandot adja ki. A Twilight 2000-hez a *Vistula Campaignt*,- mely a lengyelországi háborúról szól és az *Armor '21-t*, ami új harci szabályokat tartalmaz.

Hazai hír: A Valhalla Páholy gondozásában, Kornya Zsolt fordításában megjelent William Gibson kibertér-ciklusának harmadik kötete, a *Mona Lisa Overdrive*. Az izgalmas regényben folytatódik és lezárul (?) a *Neurománban* elkezdett történet. Minden kiberpunk-rajongónak kötelező olvasmány!

REJTVÉNY

Ismét visszatért ez a fajta rejtvény. A helyes megfejtés melletti betűket megfelelő sorrendben olvasva, egy játék nevét kapod. A nyerevény ez az alapdoboz és persze 10 ingyenforduló a Túlélők Földjén.
Beküldési határidő: 1995. február 15.

1. Nagy cégek mátrixvédelmét ellátó program (Shadowrun):

- A. Bodyguard
- C. JG
- E. Killing Cloud
- L. MI
- Y. Shadowland

2. Ez a cég adja ki az Elric! szerepjátékot:

- A. Chaosium Inc.
- D. Pendragon Ltd.
- F. FASA Corp.
- L. R. Talsorian Games
- T. Palladium Books

3. Ebben a rendszerben használható a Bunnies and Burrows kiegészítő:

- H. Torg
- J. Amazing Engine
- Q. Cyberspace
- T. G.U.R.P.S.
- W. Palladium

4. A FASA Inc. fantasy játéka:

- L. Earthdawn
- P. Moonlight
- R. Moonstone
- U. Starshine
- V. Earthquake

5. A magyarul is megjelent Shadowrun könyvek főszereplőjének utcanéve:

- B. Csavar
- H. Kalapács
- J. Szellemcsináló
- S. Sam
- X. Ütvefúró

6. Az elsőnek létrejött Ravenloft birtok:

- A. Darkon
- E. Barovia
- F. Strahd Von Zarovich
- K. Ravenloft
- R. Southern

7. Nagy seregek csatájának lejátszását elősegítő AD&D kiegészítés:

- B. Spelljammer
- E. Battlesystem
- H. Once and Future King
- R. Demons
- U. Double Exposure

8. Maci kedvenc itala:

- E. ásványvíz
- H. sör
- I. Potion of Healing
- K. vörösbor
- L. málnaszörp

9. Ezek közül az egyik nem AD&D világ:

- D. Ravenloft
- E. Greyhawk
- G. Forgotten Realms
- I. Dragonlance
- T. Forbidden Lore

10. Az alábbiak közül valamelyik troll már nem regenerálódik (AD&D):

- A. halott
- E. mérgezett
- M. impotens
- S. vízbe fojtott
- T. égetett

A novemberi rejtvény helyes megfejtői közül Kaposi György budapesti (Castle Falkenstein) és Béres Gábor kázinobarcai (10 TF ingyenforduló) olvasóknak kedvezett a szerencse. Kérünk benneket, hogy megfejtéseiteket – a felragasztott igazolószelvényvel együtt – küldjétek be, mert csak így vehettek részt a sorsolásban. Aki egyszerre több megfejtés beküldésével próbálja esélyeit javítani, automatikusan kizárja ömagát a sorsolásból.

HOLDBÁZIS

A Bíborhold Budapest Kft. szerepjáték boltja

1052 Budapest,
Nagydiófa u. 5.
Tel: 267-0923

Nyitva: hétköznap 10-18,
szombaton 10-14 óráig.

HOLDBÁZIS

Dream Park (R. Talsorian Games)	1580	Parlainth - The Forgotten City (FASA)	2070
Listen Up, You Primitive Screwheads! (R. Tals. Gam.)	1010	Vampire (White Wolf)	2440
Chromebook 3 (R. Talsorian Games)	1580	Vampire Player's Guide (White Wolf)	2150
Night City (R. Talsorian Games)	1770	Timothy Bradstreet Portfolio (White Wolf)	1820
Compendium of Modern Arms (R. Tals. Gam.)	1950	The Kindred Most Wanted (White Wolf)	1440
Castle Falkenstein (R. Talsorian Games)	2500	Mage (White Wolf)	2440
Bloodshadows (West End Games)	2130	Karamaikos - Kingdom of Adventure (TSR)	2740
Battletech 3rd Edition (FASA)	2070	Red Steel (TSR)	2640
Battletech Compendium (FASA)	2070	The Will and the Way (TSR)	1310
Day of Heroes (FASA)	1130	City by the Silt Sea (TSR)	2420
Harlequin's Back (FASA)	1340	Planes of Chaos (TSR)	2740
Lone Star Sourcebook (FASA)	1560	Elminster's Ecologies (TSR)	2330
Denver - City of Shadows (FASA)	2070	Investigators Companion (Chaosium)	1100
Paradise Lost (FASA)	980	Ye Booke of Monstres (Chaosium)	1435
Prime Runners (FASA)	1560	Cthulhu's Heirs (Chaosium)	990
Denizens of Earthdawn I (FASA)	1560	Pagan Shores (Chaosium)	1700
Denizens of Earthdawn II (FASA)	1560	Nephilim	2050

direkt olyan paklink van, melyben csak olcsó varázslatok vannak, akkor mi meg sem érezzük, de az ellenfél esetleg teljesen lebecsül. Ha feleslegessé vált a *Winter Orb*, akkor az ellenfél körének végén, egy jól irányzott *Shatter-rel* megszabadulhatunk tőle. Így mi már a teljes mána készletünkkel kezdhetjük fordulónkat.



A vámpírnál említett taktikát használhatjuk egy másik lény, a *Fungusaur* feltápolására is. Ha a *Fungusaur* egy fordulóban megsérül, de nem hal meg, akkor kap egy +1/+1-es jelzőt a forduló végén. Ennek a sérülésnek a forrása nincs megkötve, így mi is sebezhetjük ezt a teremtményt! Erre alkalmas a *Rod of Ruin* és/vagy a *Prodigal Sorcerer*, mivel mindkettőt egyet sebez bármilyen célponton. Ráadásul ezt minden fordulóban megtehetjük, tehát körönként kettővel nőhet lényünk ereje és védekezése.

Egy másik idegesítő zöld lény a *Thicket Basilisk*. A vele harcoló lények meghalnak (kövéválnak). A baj csak az, hogy ezért valószínűleg nem fogják blokkolni. Egy *Lure-ral* megoldhatjuk ezt a problémát (az összes blokkolásra képes lénynek a *Lure-ral* támadót kell blokkolnia). Természetesen ekkor nem árt, ha egy *Regenerate* is van rajta, mivel a kövévált lények azért még megsebzik a támadót (állandóan rádől az a sok kőszobor). Ha viszont ellenünk támadnak sokan, használhatjuk a *Blaze of Glory-t* a *Basilisk-ra* (egy védekező lény az összes támadót blokkolhatja, és blokkolnia kell), és rögtön le is szedtük az összes ellenfelet.



A *Blaze of Glory*-hoz jól társítható a *Righteousness* (a blokkoló teremtmény +7/+7-et kap) A *Blaze of Glory* egyébként két irányú, rákényszeríthetünk vele egy lényt, hogy az összes támadónkat blokkolja, tehát az összes támadó őt fogja sebezni. Ez

zel a technikával lehet megőlni az ellenfél feltett lényeit, melyekkel sohasem támad, és sohasem blokkol.

A kék lények között több olyan erős lap van, melyek csak akkor támadhatnak, ha az ellenfélnek is van kint szigete. Ezek a lapok: *Pirate Ship* (4/3), *Sea Serpent* (5/5), *Island Fish Jascontius* (6/8). Ha nincs sziget, akkor csináljunk nekik a *Phantasmal Terrain-nal*. Ha jókor játsszuk ki ezt a kártyát (például, amikor az ellenfél összes lénye el van fordítva), az ezt követő támadás akár rögtön el is döntheti az egész összecsapást.

Egy másik ilyen váratlanul előbukkanó fenyegetés lehet egy megerősödő *Keldon Warlord* (vörös). A *Keldon Warlord* ereje attól függ, hogy hány teremtményünk van a játékban. Honnan vehetünk gyorsan sok lényt? Egy vörös/zöld pakli esetén a *Living Lands* segíthet ebben. Ez a varázslat összes erdőnként 1/1-es teremtménnyé változtatja, így megdobja *Keldon Warlord*-unk erejét. Ezért azért vigyáznunk kell, mivel az 1/1-es lényeket könnyű megsemmisíteni.

A vörös lények közül a *Dwarven Warriors-t* lehet még jól használni más lapokkal együtt. Blokkolhatatlanná tehetünk vele egy másik teremtményt. Ennek csak egy feltétele van, az alkalmazáskor nem lehet a célpont lény ereje nagyobb mint kettő. A tényleges támadásra viszont felvihetjük azt kettő fölé. Erre használhatunk instant lapokat (*Giant Growth*, *Howl from Beyond*), vagy a teremtményre rakhathatunk egy *Firebreathing*-et.



Már volt szó a *Braingeyser/Black Vise* kombinációról. A *Braingeyser*-rel X lapot húzathatunk egy játékosal. A *Black Vise* életpontokat vesz el, ha az ellenfélnek több mint négy lapja van, mégpedig annyit, amennyivel több mint négy lapja van. Amikor kint van a *Black Vise*, szedessünk fel ellenfelünkkel annyi kártyát, amennyi manánk csak van. Így akár több mint hét lap is kerülhet a kezébe, hiszen eldobni belőlük, csak a saját *discard* fázisa alatt tud. Az ellenfél következő fordulójának *upkeep* fázisa alatt sebződik. Ha sok lap van a kezében, és nem tudja őket kijátszani, esetleg a következő körre is marad hét, így akkor is sebződhet még három. Ez a sebzés szintelen forrásból származik, ezért *Circle of Protection* nem védheti ki. Egy másik erőssége ennek a kombinációnak, az hogy a *Braingeyser* akkor is igen hasznos lehet, ha nem húzzuk be hozzá a *Black Vise-t*. Ekkor magunkra használjuk, így több lapból válogathatunk.

Ha eleve úgy tervezzük, hogy a *Braingeyser-t* csak magunkra használjuk, érdemes berakni hozzá az *Ivory Tower-t*. Az *Ivory Tower* a *Black Vise* ellentéte, életet ad, ha több

mint négy lapunk van. Egy másik hasznos kártya lehet, ha sok lapot akarunk a kezünkben tartani, a *Library of Leng*. Amíg kint van, nem kell eldobnunk a hét feletti lapokat.

Vannak más olyan lapok is, melyek négy felé vihetik a kézben lévő varázslatok számát. Ezeket is használhatjuk a *Black Vise* társaságában. A *Wheel of Fortune* az egyik ezek közül. Használatakor minden játékosnak el kell dobnia a kezében lévő lapokat, és hét újat kell húznia a könyvtárából.



A *Soul Net* használatakor, egy életet nyertünk (egy manáért) minden egyes alkalommal, amikor egy lény a temetőbe kerül. A *Scavenging Ghoul* pedig egy regenerálódási lehetőséget kap, minden eltávozott teremtményért. Ezeket a tulajdonságokat tudjuk kihasználni egy *Millstone* segítségével. A *Millstone*-nal körönként (két manáért) két lapot tehetünk ellenfelünk könyvtárából a

temetőjébe. Ezek között biztos lesznek lények is, és ezek aktiválhatják például a *Soul Net*-et.

A *Soul Net* sok életet termelhet még nekünk egy *Wrath of God*-dal társítva is. A *Wrath of God* az összes játékban lévő teremtményt eltemeti. Ha van elég manánk, minden egyes lényért egy életet kaphatunk. A *Wrath of God* kihozatala előtt, nem árt ha *Unsummon*-t használunk a legerősebb lényünkre, hogy az ne kerüljön a temetőbe.

Két dolgot említsünk még meg. Érdemes együtt használni *banding* képességgel rendelkező lényeket a *Regenerate*-tel. Egy bandánál a sebzést kapó fél oszthatja el, hogy melyik lényből mennyi jön le. Akár az összes sebzést ráirányíthatjuk a regenerálódó teremtményünkre, így el lehet kerülni a veszteségeket.

Ha a kék szint használjuk, tanácsos mindig tartalékolnunk kék manát a *counter-spell*-ekre. Ez viszont megnehezítheti, az új lények, varázstárgyak kihozatalát. Ezen segíthetünk, ha extra mana termelő varázstárgyakat választunk be paklinkba (*Sol Ring*, *Basalt Monolith*). Ezekre szükségünk lehet még a *Spell Blast* vagy a *Power Sink* használatahoz is.

Végül két szabályról, melyek nagy ellenérzést váltottak ki. Ahol az a szövég szerepel, hogy 'any target', annak a varázslatnak maguk a játékosok is célpontjai lehetnek. Ahol az van, hogy 'target creature' ott persze csak egy lényre vonatkozik. Egy másik érzékeny pont a *Circle of Protection*. Egy védő körrel annyi alkalommal védekezhetünk, amennyi szabad manánk van.

Mindenkinek jó szórakozást kívánok a *Magic: The Gathering*-hez.

HMS

SHADOWRUN

REGÉNYEK MAGYARUL!

A BATALOM TITKAI - HARMADIK KÖTET

SOSE KEZDJI SÁRKÁNNYAL

JÓUL VÁLASZD MEG AZ ÉLLENSÉGEIDET

TERE TIT

KERESD A MAGAD IGAZÁT

Megjelent a három kötetes Hatalom Titkai sorozat. Kapható a könyvtárusoknál és a szerepjáték-boltokban.

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