

# HOLDTÖLTÉ

# 27

Fantasy és  
szerepjáték magazin

1995. február  
IV. évfolyam, 2. szám

Ára: 120 Ft

**BATTLETECH**

**AD&D**  
2<sup>nd</sup> Edition

**Túlélők  
Földje**

**Ravenloft**

**közép földje**

**EARTH DAWN**

**WAMPELPE**

**MAGE**

**WEREWOLF**  
The Apocalypse

**DRAGON**





## SHADOWRUN ARCHETÍPUS

### SZAMURÁJ

„Az én utam a becsület útja. Az uramat szolgálom, az ő élete az én becsületelem. Minden parancsot teljesítek, amit tőle kapok, mert ezt kívánja meg a becsületelem.”

„Nem szeretem az új technikát. Ami elég volt Muszasinak, elég kell hogy legyen nekem is. De az uram azt mondta, szükségem van ezekre a dolgokra, ezért hagytam, hogy beszereljék őket.”

„A busidó megmondja, hogyan kell élnem. Várom a pillanatot, hogy az uram szolgálatában halhassak meg.”

**Megjegyzés:** A szamuráj teljesen az ősi japán szokásoknak megfelelően él. Bár kissé megváltoztak az idők, nem számít neki, hogy a daimjó most egy mamutcég vezetője. Ő szolgálja az urát, neki szenteli életét. A nagy társaságok szeretik a szamurájokat alkalmazni, mert nincs náluk megbízhatóbb testőr. (A játékos szamuráj elvesztette urát (önhibáján kívül, különben már nem élne), így ronin lett.)

#### Tulajdonságok

Test	3
Gyorsaság	5
Erő	6
Intelligencia	4
Akaraterő	3
Karizma	3
Esszencia	3,5
Reakció	4 (6)

**Kezdeményezés:** 4 (6) + 1D6 (2D6)

#### Szakértelmek:

Fegyveres harc	6
Etlkett (japán)	5
Tűzfegyverek	5
Kalligráfia	2
Fegyveres harc (É/J)	4
Lőfegyver	5
Taktika	3

#### Felszerelés:

Katana  
Wakizashi (statisztikai megegyeznek a rendes karddal)  
Íj (Erő minimum 6, fegyvercsatoló)  
20 Nyíl  
Szamuráj páncél (3/5)  
Ares Predator (20 rendes tölténnyel, fegyvercsatolóval)

#### Kiberver:

Drótozott reflexek 1  
Fegyverkapcsolat

**Kezdő pénz:** 5 000 ¥



# TARTALOM

<b>Hogyan játszunk harcost?</b> .....	<b>2</b>
Tanácsok AD&D játékosoknak	
<b>Space Master</b> .....	<b>4</b>
The Science Fiction Role Playing Game	
<b>A bölcs tanácsai</b> .....	<b>5</b>
A jó Sylva Theomer zseniális válaszai	
<b>Budapest by night</b> .....	<b>6</b>
Kiegészítő Storyteller játékokhoz	
<b>Gondolatébresztő</b> .....	<b>12</b>
Avagy hogyan teremtünk meg a megfelelő hangulatot meséinkhez	
<b>Levezés</b> .....	<b>14</b>
Maci vs. cenzorok – 1:1	
<b>The Masque of the Red Death</b> .....	<b>15</b>
Ravenloft kiegészítés ismertetése	
<b>Ranlon Kardja</b> .....	<b>16</b>
Earthdawn kalandötletek	
<b>Mesélők tízparancsolata</b> .....	<b>19</b>
Amint minden mesélőnek be kell tartania...	
<b>Wraith: The Oblivion</b> .....	<b>20</b>
Játékismertető	
<b>Varázslatkészítés</b> .....	<b>22</b>
Hogyan tervezzünk világot?	
<b>Beszélgetőtárs: Jordan Weisman</b> .....	<b>24</b>
A Battletech és a Shadowrun megalkotója	
<b>Setét Patkány naplója</b> .....	<b>26</b>
TF-rovat	
<b>H. P. Lovecraft: Álmodok a Boszorkánytanyán</b> .....	<b>28</b>
A klasszikus novella első része	
<b>Dióhéjban</b> .....	<b>32</b>
Érdekségekről röviden	
<b>Szókés Mordorból</b> .....	<b>34</b>
MERP kalandmodul	
<b>Rejtvény, hírek</b> .....	<b>36</b>



IV. évfolyam, 2. szám, 1995. Február — Megjelenik havonta

**Szerkeszti a szerkesztőbizottság**

**Vezető szerkesztő:** Nádori Gergely

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

**Tördelőszerkesztő:** Prekop László

**Lapmanager:** Szegeci Gábor

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

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

**Gráfikák:** Bójtse Csaba, Cziráki Gergely, Fejes László, Fischer Tamás, Rátkai Kornél

**Külső borító:** Fasa Corp.

**Készítette:** Franklin Nyomda és Kiadó Kft. **Felelős vezető:** Gyóni Géza

**Terjesztés-szervezés:** Baranyi és Társa Kft.

Megrendelhető a Bitorhold 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 újranyomtatás csak a kiadó engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratosokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza. A MERP, Space Master az Iron Crown Enterprises, az AD&D a TSR Inc., a Shadowrun, Battletech, Earthdawn a Fasa Corp., a Magic: the Gathering a Wizards of the Coast, Inc., a Vampire, Werewolf, Mage, Wraith, Storyteller a White Wolf Game Studio, a Role Aid, a Mayfair Games Inc., a Türelők Földje a Beholder Bt. védjegye.

## Szerkesztői üzenetek

Kedves Olvasó!

Nos, itt van a februári Holdtölte. Ezt a számot igazán olyanra próbáltuk csinálni, hogy senkinek egy szava se lehessen a tartalomra (ettől függetlenül, szinte biztosak vagyunk benne, hogy sokaknak lesz szava rá). A borító igazi fantasy hangulatot áraszt. Nem csoda, az Earthdawnhoz ebben a hónapban megjelenő Creatures of Barsaive (melyről részletesebben a közeljövőben olvashattok majd) borítója. Ha már az Earthdawnnal tartunk, az egyre népszerűbb játékhöz egy meseölet-halmazt adunk közre ebben a hónapban, a központban egy legendás kard áll. Szintén rohamosan növekszik a White Wolf játékaiban népszerűsége. Leírtuk, hogyan néz ki szerintünk az a Budapest, ahol vámpírok és vérfarkasok járnak. Speciálisan az AD&D-seknek szólnak a harcok játékát segítő tanácsok és a mesélők hasznára válhat a varázslatok kitalálásáról szóló cikk. Minden mesélőnek érdemes megnéznie a hangulatteremtésről szóló írást és a mesélők tízparancsolatát (ez utóbbinál ne tévesszenek meg a rajzok, a szöveget komolyan gondoltuk). Részletesen tárgyaljuk a legújabb Ravenloft kiegészítést, a Spacemaster és a Wraith szerepjátékokat. A legutóbbi közvéleménykutatásunkból kiderült, hogy sokan keveslik a MERP mennyiségét az újságban (bár vannak, akik sokallják), nekik szól most egy modul. Már csak százegynéhányat kell aludni, mire megjelenik a magyar Shadowrun. Akik érdeklődnek a játék után, megismerkedhetnek a játék alkotójával. Néhányan kifogásolták a Holdtölte (Bíborhold) novelláinak színvonalát. E havi szerzőnk ellen azt hiszem, semmi kifogásuk nem lehet. H. P. Lovecraft egy novelláját közöljük le négy számon át, folytatásokban. Reméljük, mindenki talál magának érdekességet ebben a hónapban is. Ne felejtsetek, a más rendszerekhez szóló anyagokat is érdemes átnézni, ötletet mindenből lehet szerezni.

**És most egy rossz hír.** A Holdtölte utcai ára márciustól 180 Ft lesz. Ez az emelés a folyamatos infláció, valamint a nyomdai és terjesztési költségek radikális emelkedése miatt sajnos elkerülhetetlenné vált. Előfizetőinknek azonban továbbra is csak 120 Ft-ba fog kerülni, sőt aki március 31-ig egy évfolyamot megrendel, annak még az eddigi kedvezmény is jár. **Legvégül pedig egy jó hír.** Akiknek nem áll módjukban megrendelni, azoknak reméljük enyhíti fájdalmát, megrendelőinknek pedig külön örömet okozhat, hogy ezzel egy időben a lap terjedelme **36-ról 48 oldalra bővül** a következő számtól.

Kellemes olvasgatást kíván:

*a vezető szerkesztő*

## A SZEREJÁTÉKRÓL:

### Mi is a szerepjáték?

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

A játékban általában 2-7 játékos és egy játékevezető vesz részt (ez utóbbi neve mesélő vagy Játékmester). A játék a mesélő és a játékosok közti „párbeszédhöz” áll. Minden játékosnak van egy karaktere, ami (aki) tulajdonképpen egy képzelt világ képzelt lakója: lehet harcos, varázsló, tolvaj, de sok minden más is, a játék típusától függően. A mesélő feladata, hogy elhelyezze a játékosok karaktereit egy – általában kitalált – világban: például elmondja nekik, hogy karaktereik Brí városának kocsmájában ülnek. Ezután a játékosok akarataik szerint irányíthatják a karaktereket a mesélővel való kommunikáció során. Mondhatják például, hogy „megkérdezem a kocsmárostól, ki az a félszemű a szomszéd asztalnál”, vagy „mikor a csuklyás fickó kimegy, utána lopakodom”, 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 szörnyeteget, kijutni egy labirintusból, megszerezni egy varázslatos tárgyat vagy növényt – a lehetőségek végtelene. A játéknak ez a története a mese, ami nagyon hasonlít egy kalandregény vagy film történetéhez.

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



# HOGYAN JÁTSSZUNK

# HARCOST?

Igen elterjedt és közismert kaszt – szinte minden szerepjátékban felbukkan –, még sincs teljesen kihasználva. Legtöbb esetben kezdő játékosoknak ajánlják, mert nem kell hozzá sok szabályt és bonyolult varázslatot megtanulni. Mindenki tudja azt is, milyen fájdalmas az első karaktert elveszíteni, ezért jól jön ilyenkor a harcos, akinek sok HP-ja van. Ráadásul a hétköznapi tárgyakat – mint fegyverek és vértetek –, mindenféle korlátozástól mentesen használhatja, így aztán tényleg a leginkább probléma mentes választás lehet egy kezdő számára.

Sokan csak ennyire becsülik a harcost, s nem többre. Néhány partit kifaggattam, mi a véleményük erről a kasztról, kell-e harcos a csapatba? Legtöbbször buzgón bólogattak, és ecsetelték nekem egy erős társ előnyeit, aki nélkül mit sem ér a kalandozócsapat. Aztán megkérdeztem, ki játszik harcost? Hirtelen mindenkinek mást dolga akadt, és hümmögve távozott...

Tuskó, izomagyú ütőgépek lennének csak, akik gondolkodás helyett inkább fegyverekre hagyatkoznak? Olyanok, akik inkább csak a harci statisztikát javítják? Felbérelt zsoldosok, akik nem vihetik többre az NPC státuszánál? Én nem hiszem. Csak legtöbbször nem használják ki a benne rejlő lehetőségeket, mert nem is keresik azokat. Egy jól kidolgozott figura igazán nagy segítségére lehet a csapatnak, ezt mindenki elismeri. Haszon. Ennyi lenne egy élet? Azért lett fegyverforgató, hogy mások parancsaira ugrijon? *Hogy mások helyett meghaljon?!*

*Én nem hiszem. Remélem, Ti sem...*

Rengeteg dologtól függ egy személyiség. Érdemes először a fajt meghatározni. Ez máris rengeteget mond figuránkról. Vannak szabályokban kifejezhető előnyei és hátrányai is, mint például a törpöknél a mélység érzékelése, és negatívumként krónikus vízundoruk. A faj ennél többet is jelent, megadja az alak körvonalait, jellemző fegyvereit, alapvető jellemvonásait, modorát (kevesen hallottak eddig pallost forgató, rosszul táplált félszerzettről, vagy jólfésült, frissen borotvált törpről).

Kevés faj akad, mely kimondottan a harcra termett, talán a törpök azok, akik mind keménykötésűek, s bírják a harcot (persze a humanoidok kézikönyve ajánlhat pár fajt, ami kimondottan jó harcos lehet, mint pl. a minotaurusz). Szintén kevés az olyan nép, mely nemigen nevel harcosokat, bár lehet, hogy ennek csak a szükség az oka. Van viszont majd minden fajnak kedvenc fegyvere, harci stílusa. A törpök szekercével járnak, a tündék fjak-

kal és kecses kardokkal, az aprónépek pedig törökkel és parittyákkal szerelik fel magukat.

A származásnak persze nem csak a faj a meghatározója, hanem a környezet, a társadalom, ahova születünk. Lehetünk barbárok, paraszthősök, nemesek ivadécai: születetünk kalózok vagy kereskedők közé; de lehetünk szökött rabszolgák vagy elveszett, a vadon által nevelt gyermekek is. Ha valaki azt állítja, hogy Conan, a kimériai, vagy Tarzan, a vadember unalmas figurák, nincs bennük semmi izgalmas, akkor annak ajánlom a fenti főszereplőkkel készült regények és filmek eladási statisztikáit.

A harcosok kézikönyve (*Fighter's Handbook* – FHB)

– FHB)

a származással együtt tárgyalja a „foglalkozásokat” is, úgynevezett *KIT*-ek formájában. Lehetünk katonák és testőrök, kereskedők vagy zsványok, fegyvermesterek és karavánvezetők.

Ez a „szakma” akár szöges ellentétben állhat származásunkkal, sok érdekességre ad lehetőséget, ha egy nemes kereskedő köztisztvisletben álló fiaként mi vezetjük a környéken garázdálkodó rablóbandát: vagy szökött rabszolgaként sikerül egy rabszolgatartónál felügyelői állást szerezni, és belülről menekíteni a többiekét...

Az eddigiek alapján szép előtörténetet rittyenthetünk hősünknek. Valószínűleg már feladtuk eddigi foglalatosságunkat, hisz nem lenne módunk másként a kalandozásra, de az eddigi életünk rengeteg tapasztalatot és sok jó kapcsolatot rejt magában. A régi mester kedvéért sok kardforgató ölti fel páncélját, az öreg bandavezérnek mindig tartoznak a zsványok és minden volt rabszloga hálás szöktetőjének... Persze vannak olyan dolgok is egy jobb élettörténetben, melyek a kalandozásokra is elkísérnek majd minket. Egy dolyfős nemes igen nehezen tűri majd az útszélén hálást, egy-egy katakomba bűzét s a több napi mosdatlanságot. Lehet, hogy tündénk sosem fog jjat, mert gyerekkorában véletlen lelőtte egy társát; vagy törpünk mindennap *megborotválkozik (!)* míg bosszút nem áll testvére gyilkosán...

Itt érdemes egy kicsit elmerengeni a jellemünkön is. Nem kardinális a dolog, hisz nincs semmiféle szabály adta kötelemünk, de egy jó játékos (mint Ti, kedves olvasók), ezt is a szerepjátás olitárára helyezheti. Néhány példa a jellem által indukált viselkedésre:

A jó jellemű harcos *valószínűleg* nem szereti a felesleges vérontást, és ha csak teheti, ragaszkodik a szemtől szembeni harchoz. Lehet a király hű bajnoka (bár ilyen csak a mesében van [és ez a játék nem mese? – szerk.]), de kutathat elveszett rokona után, vagy esküdhet bosszút bizonyos gonosz valóság, szekta ellen is.

A semleges harcost talán legjobban a zsoldos képviseli. Küzd, ha megfizetik, de nem biztos, hogy teljes mértékben meg van az odaadása. Szolgálhat jót és gonoszt egyaránt. A pénz beszél, kutyát ugat – lehetne a szlogenje.

A gonosz leginkább csak saját érdekeit követi. A törvényes gonosz többnyire valamilyen szervezet tagja; ha a helyzet úgy kívánja, képes a jósgost is fegyvelmeztetve eljátszani. Egy gonosz harcos célja lehet sokszínű, nehéz keretbe zárni. Lehet célja maga a nagybetűs Hatalom, a hírnév megszerése, de verekedhet magáért a vérontás gyönyöréért is.

Milyen jellemvonásokat viselhet még egy harcos? Szinte bármit. Lehet retentelen hitbuzgó („Odin nevében, megpucolom ezt a várost a hitlenektől!”) vagy kleptomániás („Elraktam, nehogy elveszen...”), de akár dalos kedvű is, mint egy bárd. Lehetünk túl szerények vagy nagyképek; rendcsinálók vagy botránykeltők, zsuporiak vagy nagyvonalúak...

Tagadhatunk valamit, mint például az istenek léte (ateizmus), vagy a mágiát. Engem például majdnem sírba kergetett egy *cavalier* (amolyan lovagféle), amikor szemfényvesztő, beképzelt majomnak és szenilis vénembernek nevezte a vidék fővarázslóját, a siker előtti pillanatban elrontva ezzel hosszas (a játékos idejében mérve nyolc hónap (!)) hízelgésemet, mely egy varázstárgy kölcsön-kunyerálásáért folyt...

Lehetnek babonáink – illet méritsen mindenki a valós világból – vagy abnormalis szokásaink, mint például: ha török, ha szakad, délután ötkor leülünk teázni: minden ellenfélnek udvariasan bemutatkozunk, lemondva ezzel az első kör béli támadásunkról; agyoncsorbult ócska kardot használunk, mondván, ha jó volt az úkapánknak, minket is jól fog szolgálni... Persze lehetnek hasznos szokásaink is, bár ezek jobban segítik a túlélést, az előbbieket azok, melyek szint visznek a játékunkba.

Teremthetünk konfliktusokat saját magunkkal szemben is. Berserkerünk napokra magába roskadhat egy-egy kontrollálatlan mészárlása után: hetekig gondolhatunk rossz érzéssel arra az ötezer aranyra, amiről elfelejtettünk szólni a többieknek, és hasonlókat.

Vannak persze konfliktusok, melyek jönnek maguktól. Anekdotás hangulatomban egy újabb karakterem hozom fel példának: Kőagyú Mingol, a minotaurusz harcos, amúgy igen jámbor teremtés. Persze az emberek (tündék, törpök...) lakta világ nincs hozzá szokva, hogy békés szörnyetegek is vannak. A gyávábbak mindig elszaladnak előle, a bátrabbak meg mindig neki esnek. Ő meg ugye megvédi magát, amitől a helybéliek maradandó sérüléseket szenvednek. Elég nagy árat fizet azért, hogy békesség legyen körülötte: mostanában egy hatalmas hirdetőtáblát cipel, mely szerint ő Mingol, az építőmester. A nem elszaladó fajta többnyire elolvassa, és hosszas bizalmatlankodás után hisznek is neki. Eddig rendben is lenne a dolog, csak hogy a lálusiak mindig *pont* építenek valamit, és izmaiból következtetve teljesítményére, állandóan fel is béklik. Rettenően utál szegény építkezni, de nem mondhat nemet, mert azzal elvesztené a lakók amúgy is kétes bizalmát. Szeretne kitörni ebből az áldatlan helyzetből, de nem tud másik táblát csinálni, mivel analfabéta, és nem bízik az írásokban sem (egyszer már megtréfálták a táblával; a tréfát egyedül ő élte túl...).

Most látom, elég trükkös ez a cikk, merthogy az eddigieket bármilyen kasztról el lehetett volna sütni. Jöjjenek hát azok a dolgok, melyekre csak a harcos képes.

Állítólag egy szóban össze lehet foglalni: specializáció. Tény, csak hogy ez a szó rengeteg dolgot rejt magában. Lehet specializálódni fegyverekre, harci stílusokra, és fegyvertelen harcmodorokra is. A hagyományos specializáción nem nagyon akarok rágódní, javasolom, hogy engedjük több fegyverre is specializálódni a harcost, abszolút nem táp a dolog, csak változatosság a játékosnak is és a karakternek is. Szintén ehhez a témához ajánlom mindenkinek a Role-Aids sorozatban megjelent Blood & Steel című kiegészítőt. A specialistákat 4 fokozatra osztja, a csúcs a nagymester (+3 To Hit, +4 dmg, -2 AC, +1 #AT/round). Ezen kívül rengeteg új manővert, és egy elég jó kritikus sebzés táblázatot lehetünk a dobozban, kiegészítve mindenféle csatakártákkal.

Stílus specializáció: négyféle van, előbb-utóbb mindegyiket érdemes megtanulgatni, bár a *pajzs és fegyver* stílus nagyon üti a többit. A két fegy-

veres harchoz javallott még a kétkezesség (*ambidexterity*) szakértelem, melyet egy nem-fegyveres szakértelem pontért tanulhatunk meg. Ha már a nem-fegyveres szakértelmeknél tartunk, harci értékeinket javíthatja még a vakharc (*blind fighting*), a vetődés (*tumbling*) – védekező harcnál -4 AC, fegyvertelen küzdelemnél +2 To Hit -, a kötélhasználat (*rope use*) – lassózásnál +2 To Hit -, kötélánc (*tightrope walking*) – kellemetlen magasságokban zajló csíhi-puihoz -, zsonglőrökös (*juggling*) – ha nagy a légiforgalom, a késeket tekintve.

Pusztakezes (fegyvertelen) harcmodorok: három félet lehet találni a FHB lapjain; birkózás (*wrestling*), bokszt (*punching*) és harcművészet (*martial arts*). Nem lenne szerencsés most azt részletezni, hogy melyik mire jó, egyrészt mindenki tudja, másrészt ha mindent leírunk az újságba, csödbe megy a TSR. Hasznos viszont ha tudjuk, hogy az egyik ilyen képzettségünket korlátok nélkül növelhetjük, vagyis annyszorosan specializálódhatunk rá, ahány pontot költünk a dologra. Kicsit brutálisan hangzik, de ha egy fegyveres ember ellen harcolunk ökölrel, bizonyos hátrányokat is viselnünk kell. Másrészt a sok képesség ponthoz magas szint kell, ami amúgy is brutális harci képességeket ad a harcosnak, szóval mindegy...

Ha érdekességeket akartok vadászni, a tündék kézikönyvében (*Complete Book of Elves*) is akad némi harcmodor. Az egyik a kard-dal (*bladesong*), mely a tündék professzionális kardhasználatának módszere, a másik pedig mindenféle fűász trükk – egyszerre két vessző, körönként hat lövés, és efféle nyálánkságok. Mindenféle könyvekben elszórtan található még harcosoknak való trükköket, és nem csak kézikönyvekben, hanem világíráásokban is, pl. *Oriental Adventures*.

Térjünk vissza kicsit a nem-fegyveres szakértelem pontokhoz. Mire költjük, ha nem a harci képességeinket akarjuk tuningolni? Van egy-két harcoshoz illő darab. Ilyenek a kemény fizikai munkák, mint kőfaragás, fegyverkovácsolás; ilyen a hegymászás és a fogathajtás; de nem árt a tűzrakásról és a tájékozódásról is tudni ezt-azt. A futás, vadászat, kirtartás és némi lovaglási meg úszási szakértelem is elvárható egy magára valamit is adó harcostól. Amit ezen felül tanulunk az már igazán egyedi ízlésünket fogja tükrözni.

Nem marad más hátra, mint egynémely piszkos és még piszkosabb trükk bemutatása.

1. Ha az ellenfél túl erősnek bizonyul a szemtől szembeni csatában, könnyen meg lehet puhítani. Nem kell hozzá más, csak egy kevés törött bors vagy erőspaprika; amennyiben ezek nincsenek kéznél, mert nem szeretünk főzni, megteszi egy marék homok vagy por is, igaz a hatás nem olyan frenetikus. Tehát a hozzávalók: végy egy ellenfelet és ne tekintsd, milyen páncél van rajta. Hacsak nem hord búvárszemüveget, 10-es AC-ra dobsz egy támadást, de mivel szemre céloz -8-as módosítóval. Ha eltaláltad, nyugodtan imádkozhatsz, hogy ne legyen neki vakharca, és máris kiegyensúlyozott küzdelem vár rád 10 körig (ha van ideje mosakodni, akkor 1d6 kör alatt tér vissza a látása). Homok és por esetében az idő feleződik.

2. Előnyben vannak az örök gyerek karakterek, mert nagyobb eséllyel van náluk szétdobálható vasgolyó. Ha lehet, ne egyet dobj el, mert nagyon kis valószínűsége van annak, hogy valaki elesik rajta. Egyeseken terepen (folyosó, szoba) szétszóró golyók esetén az ellenfél dob egy ügyesség próbát, és ha elrontotta, olyat esik, hogy öröm nézni (mármint nekünk). Ezek után nyugodtan leszögezzhetjük – mármint az ellenséget karddal a padlóhoz (fentről és hátulról).

3. Aki tudja mi az a vassulyom, jól jár. Végy egy adag jancsiszöveget, neved el sulyomnak, és máris boldog lehetsz. Az ellenfél rád rohanó tagjai pedig szomorúak, mert mikor belelépnek, felére csökken a sebességük, megakad a rohamuk és az 1d2 pont sebződés mellett még romlik a támadásuk is 1-gyel vagy 2-vel (mesélő dönt, minél több szögbe lép, annál kellemetlenebb).

4. Továbbra is maradunk a szakácskönyv stílusnál. Ha mérget is használnál, de a gonosz mesélő nem ad, végy egy hullát (azt már mondani sem merem, hogy készíts egyet), érleld pár napig (hétig), és a bűz elviseléséért cserébe máris kéznél van a hullaméreg. Hát nem hullajó? Hatása hasonló lehet, mint a fertőzés (*cause disease*) varázslatnak, de itt nem varázslat ellen kell mentődobást dobni, hanem egészségre. Persze az ilyen mérget a várfalon lófráló őrség előzetes puhítására érdemes használni némi nyílvesző közbeiktatásával, mert nem sok örömet jelent gyilkosom jövőbeni betegsége, ha egy közellharcban lekaszabolnak, én meg jól megfertőztem.

# SPACE MASTER

## The Science Fiction Role Playing Game

Réges rég, egy messzi-messzi galaxisban...

Nem, ez nem jó, ez már véde van, s különben sem igaz. Nem régen, hanem majdnem 10 000 év múlva, és ebben a galaxisban!

Ezután a kis közjáték után térjünk rá a lényegre. Magyarországon nem igazán terjedtek el a sci-fi szerepjátékok, eddig mindössze a Star Wars jelent meg, pedig a piacon jelentős számban képviseltetik magukat. A legismertebb talán a Megatraveller, vagy utódja, a Traveller: The New Era.

A Space Master az Iron Crown Enterprises sci-fi szerepjátéka, amelynek az elterjedése ugyan kisebb mint fő rendszerüké a Szerepmesteré (Rolemaster), viszont ugyanazt a színvonalat képviseli. Rendszer szinten a Space Master száz százalékosan megegyezik a Szerepmesterrel, csak a környezet és tényezői változtak a világ technikai színvonalának megfelelően. A kézfegyverek (kardok, balták stb.) mindössze egyetlen támadóátlábat kaptak, ezzel szemben előtérbe kerültek a lőfegyverek különféle variációi, és teljesen új szabályként jelentkezik a Járműves Manőver, valamint a tervezés és javítás.

Milyen is pontosan a Space Master?

Az idő: Birodalmi Időszámítás 470. (Az első nukleáris robbanás a Birodalom előtt 9400-ban volt. Ebből mindenki számolhat kedvére...) Jelenleg a galaxis elég nagy részét (kb. 180 fényév sugarú gömb) a Terrai Birodalom uralja. Központja a Sol körül keringő Föld. Az Uralkodó a Galaxis Abszolút Ura, de ez csak egy hétköznapi monarchiát takar, nem diktatúrát. Az élet nagyjából békés, bár mint mindenhol, itt is vannak hatalmi harcok, akadnak támadó idegenek vagy kalózok. A Birodalom hatókörén kívül eső világokon pedig nem tudni ki az úr, és mivel találhatjuk szembe magunkat.

A rendszer ugyan azonos a Szerepmesterrel, ennek ellenére érdemes kicsit részletesebben is tárgyalni. Tíz alaptulajdonság (Stat) ír le egy karaktert. Ezek nem állandó értékek, hanem a karakter fejlődésével növekedhetnek, ill. csökkenhetnek. Minden tulajdonsághoz tartozik egy „genetikai maximum” ami fölül nem mehet. Minél nagyobb a különbség a pillanatnyi és a maximális érték között, annál valószínűbb, hogy a pillanatnyi Stat nőni fog. Erről dobás dönt, s itt is, mint mindenhol, van Balsiker. Ilyenkor túlerőltetés történt, a Stat csökken. Szerencsére ennek kicsi az esélye. Maga a

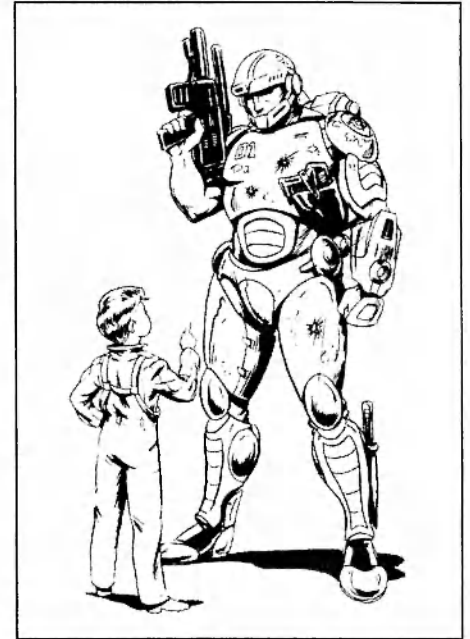
rendszer képzettségekkel jellemzi a karaktert, akinél a hivatás (profession) mindössze orientáltságát, a különböző képességeket kívánó dolgokhoz való érzékét jelzi. Az alapkönyv 17 hivatást tárgyal, de minden kiegészítőben újak jelennek meg. Azt, hogy a karakter pontosan mit tud, a képzettségei (Skills) határozzák meg. Ezek tíz csoportra vannak osztva, és az alapkönyv 84 fő képzettséget (ezek azok, amiket a kaland során valószínűleg szükséges használni, vezetés, fegyverek ismerete, páncélhasználat...) és 39 másodlagos képzettséget (amelyek színesítik a karaktert, illetve speciális esetben lehetnek szükségesek: zene, grafika, adminisztráció...) tartalmaz. Bár ezek száma is bőven elég, de a hivatásokkal együtt rendszeresen jelennek meg új képzettségek is, illetve a játékosok is szabadon találhatnak ki újakat.

Természetesen egy sci-fi szerepjátékban nem csak emberekkel játszhatunk. Igaz, a legtöbb lehetőség az emberi faj variációja, de azért vannak igazi idegenek is. A könyv összesen 30 fajt tárgyal, ebből nyolc az idegen. Így tűnhet sok az ember, és ez igaz is, bár természetesen kialakult variáció mindössze öt van, a többi genetikailag kitenyészett változat, illetve android. Ez utóbbi két csoport inkább csak NPC-nek ajánlható, mert néha igen taposnak tudnak lenni. Pl. a Transhuman XII, a Végső. Tökéletes Ember legrosszabb faji bónusza is +5, az átlag a +15. Ezek a lények persze klóntartályokban, mesterséges körülmények között születnek, s nagyon kevés van belőlük...

A sci-fi keretein belül nem igazán fér meg a mágia, a pszionika annál inkább. A Telepaták a Szerepmester varázslatrendszerének kiegészítői, az akaraterejükkel képesek a „mágiára”. A pszionika kezelése, a Szerepmesterhez hasonlóan, listákba van rendezve, minden témában egy-egy lista. Ezek elsajátítása csak tanulást igényel, így bárki képes a pszionikára, de igazán hatékonyan elsajátítani csak a telepaták képesek az ismereteket. A képességek az egyszerű tárgymozgatástól és telepítástól a gyógyításon keresztül a Teljes Időutazásig (120. szint) terjednek. Érdekes lista a Javítás, ami a telepata az elromlott tárgyakat és gépeket képes megjavítani. Ennek csúcsa a 100. szintű Azonnali javítás, ami Bármit Azonnal Megjavít. Persze a 100. szint elérése már önmagában megérdemli az ilyesmit...

Az utolsó hetven oldal az ún. Tech Book, a gépek, tárgyak, eszközök ismertetése. A fegyvermániások vá-

logathatnak a hagyományos acélövedékes fegyverektől, a lézer és atomsugár-fegyvereken (*Blaster*) keresztül a plazmavetőkig. Itt található az orvosi kellékek, a mindennapi élethez szükséges eszközök leírásai is. A számítógépek ismertetése külön fejezetet foglal el.



melyben kitérnek a különféle elterjedt programnyelvekre és rendszerekre is. Ide sorolták az android és robottípusok részletezését is, a programozási jellegzetességeikkel együtt. Az egész szakasz katalógusszerűen sorolja fel mindazt, amire a karaktereknek szüksége lehet.

Az űrhajózás, illetve annak tárgyalása szintén részletes, bár ez a terület hagy maga után némi kívánnivalót a bemutatott típusok területén. Én pl. kíváncsi lettem volna egy Birodalmi csatacirkálóra vagy vadászra. Persze ez apró probléma, bárki kiküszöbölheti saját fantáziájával.

A kalandlehetőségek szinte végtelenek, hiszen az űr hatalmas, s nincs vége a Terrai Birodalom külső tartományainál. De ha valakinek nem tetszik a világ, maga a könyv adja a tippet és ötletet. Mivel a Space Master és a Szerepmester lényegében azonos, a kettő keverése talán kínálja az űrfantasy lehetőségét, mondjuk egy időutazás formájában. A könyv ajánlatai közt szerepel a többgenerációs hajó, a fekete lyuk, a téridő meghajlása, és rengeteg „fantasztikus” lehetőség a kalandok feldobására.

A Space Masterrel mindössze egyetlen komoly problémám van: A készítő szívesen kerül a túlmagyarázást, annyira, hogy egy-két dolog magyarázata igen nehezen megtalálható, pár „magától értetődő” pedig egyáltalán nincs áttejtve. Ez zavaró, de végül soron mindent meg lehet találni vagy rá lehet jönni a dolgokra.

Mindent összefoglalva a Space Master komolyabb ismertséget érdemelne lehetőségeivel, és kiforrott, mondhatni reális rendszerével. Jó szívvel tudom ajánlani minden sci-fi rajongónak.

Bognár András

HOLDTÖLTE







# AC&Bölcs tanácsai

Újra itt van Sylva Theomer!

■ Első legyen Nadas Attila kérdése:

*1–2 hónapja játszom AD&D-t varázslóval, és már kezd idegesíteni, hogy a csapatunkban lévő pap, bölcsesség-bonuszai révén rengeteg plusz varázslattal rendelkezik (így sokkal több xp-t kap varázslatokért, mint én). Én, a mi (eléggé banyag) PHB fordításunkban azt olvastam, hogy egy varázsló 10 perc/szint idő alatt memorizál be egy varázslatot. Ebből arra következtettem, hogy a varázsló akármikor memorizálhat varázslatot, ha ideje van rá.*

A DMG-ben lévő táblázat csak irányadó. Ha a mesélő tanácstalan a tapasztalati pont szétosztásában, akkor ez alapján kap segítséget. Érdemes inkább szubjektíven megítélni, hogy ki mennyire vett részt az adott akcióban.

Az eredeti szabályok szerint a varázslónak (és a papnak is) előbb 8 órát kell pihennie a varázslatok tanulásához. Ezután három órát kell meditálniuk, majd 10 perc/szint idő alatt betanulniuk a varázslatokat. Persze ez az utóbbi a gyakorlatban nehezen használható, hiszen magasabb szinten több napig kellene magolniuk. Természetesen csak az ellőtt varázslatokat kell újratanulni. Ehelyett jól bevált módszer, ha hat órát aludnia kell, ebből legalább négyet egyfolytában. A teljes memorizáláshoz elég egy óra, azaz ha egy szintet képes összesen betanulni, az az egy szint egy órát vesz igénybe, ha hatvan szintet képes összesen memorizálni, akkor percenként egy szintnyi varázslatot tud elraktározni a fejében. A napközbeni újratanulást nem szoktuk megengedni.

■ Lunczer Gábor több különböző témában is érdekeltnek látszik:

*Létezik-e olyan angol nyelvű kiegészítő, amely a Star Wars-hoz új űrhajókat tartalmaz?*

Igen, bár olyan, ami csak űrhajókat tartalmaz, nincs. Talán a Technical Journal-t tudnám ajánlani.

*Hogyan kell AD&D-ben az AC-t kiszámolni, hogyan függ ez az ügyességtől?*

Mindenkinek van egy alap AC-je, ami a bőrkeményiségétől és hasonlók-tól függ. Ez humanoidoknál általában 10. Ebből lejön a páncél, a pajzs, és mindenféle mágikus védelmek védőértéke, ám ezek csak bizonyos korlátozásokkal adódnak össze (két páncél használata nem jár előnnyel!) További előnyt jelenthetnek bizonyos harci stílusok (egykezes harc), varázslatok és az ügyesség is. Ez utóbbinak mértékéről a szabálykönyv elején található ügyesség táblázatból lehet tájékozódni. Bizonyos bónuszok csak megfelelő körülmények között működnek, így sem a pajzs, sem az ügyesség nem számít varázslás közben.

■ Gyenes István olvasónk kérdezi: *hogyan működik együtt az alábbi három varázslat: Fire Shield, Wraithform, Stoneskin.*

Kicsit cifra kérdés, és a szabálykönyv alapján nem igazán lehet egyértelmű választ adni rá, de egy bölcsnek mindenre van válasza. A Gránitbőrrel (Stoneskin) – nevével ellentétben – nem a bőr lesz kemény, hanem egy tiszta mágikus védelem képződik rajta. Ez kiderül abból is, hogy minden támadás gyengíti, még az is, ami teljesen mellé ment. Amíg tart a Gránitbőr, megakasztja a nem tisztán mágikus támadásokat nagyjából abban a távolságban, ahol a tűzpajzs van, vagyis nem történik semmi egy csattanáson kívül. Ha elfogyott a Gránitbőr, akkor minden egyszerűen üzemel a nem-mágikus fegyverek csapásait kivéve. Ezek ugyanis átsuhanak a varázsló anyagtalan testén – így a Tűzpajzs is –, és nem sebeznek, ám használójukra a Tűzpajzs visszahat, tehát kell támadó és sebző dobást dobni. Más szempont: a kisebb élőholtak nem biztos, hogy lidércnek (Wraith) nézik az ember fiát, ha egy tűzpajzs is vibrál körülötte...

*Második kérdése: milyen szabályokat alkalmazunk a karakterek alkoholfogyasztásából adódó helyzetekben?*

Nem tudok semmiről, amit a TSR publikált volna e témában, megpróbállok valami általánosságot javasolni, amit szinte bármilyen RPG-hez illeszthetünk. Próbáljunk meg a karakterek akaraterejéből (vagy bölcsességéből (wisdom, willpower, ...)) és egészségéből (vagy állóképességéből (constitution, body, stamina, ...)) kalkulálni. Utóbbiakból próbáljuk meghatározni,

hogy a fogyasztott mennyiség milyen mértékben terhelte le az illetőt, ennek megfelelően kaphat büntetéseket a legtöbb dobására. (Persze a morálja többnyire bónuszokat érdemel ilyenkor.) Kényesebb helyzetekben negálhatja a módosítókat, ha sikeres akaraterő próbát tesz (vagyis itt kerülnek előtérbe az előrébb említett tulajdonságok). A szellemi tisztaságot követelő dolgokhoz – mint például a mágiahasználat – gyárthatunk magunknak különféle félresikerülési táblázatokat. Kellemetlen lehet, ha a kocsmázásban megzavart pap lebénítja (Hold Person) a társát ahelyett, hogy felgyógyítaná...

■ Ismeretlen forrásból valók az alábbi kérdések (elveszett a levél...):

*Az alapkönyv nélkül elég nehéz az Armageddon kiegészítőben leírt karakterek adatait felhasználni. Elmagyaráznátok mi az az „ÁKS, ALK, EML stb.”?*

Nekem egy kivétellel minden rövidítést sikerült megfejtenem, de hát én a Bölcs vagyok. Sajnos nem férne ide minden megfejtés, így meg kell várnotok a megjelenést. Türelmetekért cserébe megígérem, rendszeresen rugdossuk majd a szerzőt...

*Nem írtátok a Magic páros játék cikkben, mi történik, ha a páros egyik fele meghal?*

Ha a játékos halálára gondoltál, előbb utóbb temetés lesz a dologból; ha az általa megszemélyesített mágusra, akkor be kell lássuk, hogy a cikk szerzői egyáltalán nem tértek ki erre a témára. Azt állítják, a következő számban lesz folytatás, mely túlnyomó részt a győzelem feltételeiről, illetve a nulla vagy kisebb életpontba kerülő varázslók helyzetéről fog szólni. Addig az egyik opcionális, ám legtömörebben megfogalmazható szabályt javasolják: senki nem esik ki, még negatív életpontban is játszhat tovább, és akkor van vége a játéknak, ha már csak egy valaki van pozitívban. Ez utóbbi nevezeték győztesnek. A következő számig türelmeteket kérjük!

Sylva Theomer

**Az Another World Veszprém városi és a Hetedhét Kockavetők Egyetemi szerepjáték klubok meghirdetik a**

## **III. VESZPRÉMI SZEREJÁTÉK TALÁLKOZÓT ÉS VERSENYT**

**Időpont: 1995. április 7-9.**

**Helyszín: Veszprémi egyetem.**

**A résztvevőket érdekes programok várják: úgymint: szerepjáték verseny, filmvetítések, játékbemutatók, élő jelmezes szerepjáték a városban, előadások és még sok minden más + meglepetések.**

**A verseny első helyezett csapata vándordíjat és magas pénzjutalmat kap.**

**A résztvevőknek szállást biztosítunk (a mesélőknek a szállás ingyenes).**

**Jelentkezni lehet Józsa Szabolcs, 8200 Veszprém, Battyányi u. 34.**

**További információk telefonon: (88) 409-753**

# BUDAPEST

## BY NIGHT

Most, hogy végeztünk a négy Storyteller-játék ismertetésével, következzen a rideg valóság: 1996 gótikus-punk Budapestje. Bár a közölt adatok a White Wolf fenti alrendszeréhez szólnak, kis (közepes) átalakítással nyugodtan használhatjuk őket más modern horrorkörnyezetekben (pl. Kult, Chill), vagy akár egy hagyományos, a Mítosz szörnyeit nem használó Call of Cthulhu kampányban is. Mivel elsősorban kalandötleket kívánunk adni, nem árt, ha az alábbiakat csak mesélők olvassák el; a gátlástalanabb játékosok, ha akarják, átfuthatják mondjuk a helyszínleírásokat is, de ők jobban teszik, ha a legközelebbi holdtalan éjszaka a szokottnál kicsit sűrűbben tekintgetnek hátrafelé.

### Budapest, 1996

Először is tisztázzuk a „világkép” kérdését. Ez a Budapest nem a mi Budapestünk; egy alternatív, eltérő történelmű, sötét város, amely remélhetőleg sikeresen egyesíti magában a gótikus rémregények és a modern punkkultúra elemeit. Ezt viszont a játékosoknak nem szabad azonnal felismerniük! Éppen azért választottunk egy ilyen, többé-kevésbé mindenkinek ismerős helyszínt, hogy könnyen megteremthető legyen az otthonosság, az „ott vagy” érzése. S ha játékosaink már ráismertek a környezetükre (vagy ha egyikük tudatosan kutatni kezd), kezdhetünk elejetezni bizonyos megjegyzéseket, amelyek szerint még sincs minden rendben. Az utcákon a megszokottnál valamivel több csöves, szakadt munkanélküli kóvályog, és mintha a bérházak is romosabbak lennének... Aztán megjelennek az ablakokban a hirtelen elforduló, figyelő arcok, egypár különös tekintetű idegen pedig, mintha állandóan a csapat sarkában ólálkodna. Az első egy-két alkalommal ne felejtünk el gúnyt űzni a játékosok paranoiájából: a különös tekintetű idegenek minden esetben teljesen közönséges, kissé értetlenkedő járókelőknek bizonyulnak. Kivéve, ha éppen éjfél van, vagy egy felhő pont rosszkor takarja el a holdat. Az a bizonyos idegen ilyenkor gyorsan megfordul, és eltűnik a sarkon. A kíváncsiságtól űzött játékos minden merészségét összeszedi, utánamegy; de az illető furcsamód szőrén-szállán eltűnt. A bátor kutató ekkor megkönnyebbülten hátrafordul, és mit lát? Egy teljes, vicsorgó Káinita – vagy Garou – hordát... A mese fináléjához (vagy mondjuk egy különösen brutális orvtámadáshoz) közeledve lehetőleg gyülekezzenek sötét fellegek, és csapkodjanak villámok. Történjenek bosszantó balesetek (pl. bokaficam, áramszünet, defekt), amelyeket a racionalizáló elme éppen „puszta véletlennek” is betudhatja, ha nem pont *akkor*, és *így* történtek volna. Végül, ami a legfontosabb (ez egyébként minden más félelemkelítő elemre is igaz): a fentieket csak jól időzítve, és főleg apránként adagolva alkalmazzuk. Napi tíz fekete macska inkább neveléses, mint nyugtalanító.

Most pedig irány az éjszaka! A Sötétség Világának először lakóit, majd helyszíneit és lehetőségeit nézzük végig.

### Történet

Az alternatív Budapest története 1990-ig nagyjából megegyezik a miénkkel. Ebben az évben viszont – minden várakozással szemben – az országnak sikerült bejutnia a Közös Piacba. Nagy volt az öröm és a várakozás, mind a kormány, mind a lakosság körében; végre megjelent valamelyest halvány remény a fellendülésre. A naív magyar hatóságok nem sejtették, hogy a bekerülést az arctalan Tempex korporáció intézte, amely éppen kifogyott a gyarmatosítható harmadik-világbeli országokból.

A romlás jelei nem is késtek sokáig. Beözönlöttek a nyugati társaságok, majd miután módszeresen elszorvasztották a helyi gazdaságot, a munkanélkülivé vált tömegeket – jóval alacsonyabb bérrel persze – felvették magukhoz; veszélyes hulladékokat is raktak le nagy tömegben. A főváros szinte teljes egészében három Tempex-leányvállalat, a Chemtechnica, a Solingen, és a Genetech tulajdonába ment át. Az ezredfordulóhoz közeledve egyre szaporodtak a „paranormális” jelenségek, a különösen kegyetlen gyilkosságok, a rejtélyes eltűnések és átváltozások, amelyeket egy idő után már nemigen lehetett az iszonytató méreteket öltő bűnözés számlájára írni. Az első igazán félelmetes jelenség 1994-ben jött el, amikor a Chemtechnica egy minden eddiginél nagyobb vegyi üzem megnyitását jelentette be Kőbányán. Két napig minden jól ment, aztán ismeretlen okokból (jobb értesültek szerint egy különös ökoterrorista csoport akciója miatt) az egyik gigantikus vegyszertartály fogta magát, és mindenestül felrobbant. Ha ez merénylet volt, túl jól sikerült: a tűz továbbterjedt, láncreakciószerűen további tárolókat lobbantott be; végül fél Pestet elborította különböző árthatmas melléktermékekkel. A vész csak három hét elteltével múlt el véglegesen, de addig már emberek

tízezreit tette hajléktalanná, kb. háromezret pedig el is pusztított. Így alakult ki a Rozsdaövezet, az Angyalföldtől a Ferencvárosig terjedő iszonyatos, lepusztult lepra-telep.

A katasztrófával egy időben a budai hegyekben egy új, fekete kérgű tölgyfafajta jelent meg, és megmagyarázhatatlan gyorsasággal nem egészen egy hét alatt végigburjánzott a vidéken, sőt, feltűnt a Margitszigeten is. Hamarosan világhosszá vált, hogy az új erdő nem sok mindenre jó, fája túlságosan szívós és megmunkálhatatlan. A benne kutakodókat is egyre-másra süjtötték baljós balesetek; a vállalatok tehát békén hagyták. Az egész jelenséget a legtöbben a Genetech egy félresikerült kísérletének tudták be. Néhány okkult kutató ugyan váltig mást hajtogatott, de nekik szokás szerint senki sem hitt.

1996-ra a helyzet, ha lehet, még tovább romlott. A bűnözés minden eddigi léptéket meghaladott, a legutóbbi időkből pedig emberi szemszögből már nem is nagyon értelmezhető, brutális gyilkosságországot formáját öltötte. A vállalatok csak a saját területeiket és alkalmazottaikat védték, a munkanélküli tömegek tehát (különösen a Rozsdaövezetben) tökéletesen magukra hagyottan kapálóznak az életbenmaradásért. A fiatalok körében mindennappossá vált a kábítószer és az eszthen erőszak élvezete.

Az egyetlen pozitív fejlemény (már amennyiben a jótékony fanatizmus terjedése pozitívnak nevezhető) a katolikus egyház megerősödése. A környező világ sötétsége elől az emberek – igazgatók és csövesek egyaránt – ösztönösen a vallás védőoszárnyai alá húzódtak vissza; támogatásuk lehetővé tette egy egész sor egyházi menhely, sőt, két új katedrális felépítését. A templomba járást még a hitetlen kisebbség is illendőnek tartja, a Rozsdaövezet lakói közt pedig nem kevesen akadnak, akik egyszerre istenhívők és kábítószerfüggők (bár e kettő közt talán nem is olyan nagy a különbség).



Félcher '94



## Vértestvérek (Vámpírok)

A helyi Káinitákról elmondhatjuk, hogy Budapest teljes sötét oldalát az uralmuk alatt tudhatják, vagy ha nem, hát legalábbis jó úton vannak ennek eléréséhez. A Kamarilla tudomása szerint az Elátkozottak népsége a hivatalos maximumon (20 fő) áll ugyan, de mindenki engedelmesen követi a Tanács utasításait. Hogy ez nem egészen úgy van, arról a Rozsdaövezetben egyre gyakoribban előkerülő vértelen hullák tanúskodnak (ezt viszont Walter, a Tremere-klán helyi vezére nehezen bár, de mindezidáig sikeresen leplezte a Herceg elől).

A két legjelentősebb nemzetség, a Ventrué és a Tremere (8, illetve 11 taggal) látszólagos békében él egymás mellett, a Tanács az ő három-három küldöttjük-ből áll. Rajtuk kívül egy Caitiff, egy vándor Gangrel, és egy illegitimitásba vonult Nosferatu van még. Lássuk a fontosabb személyiségeket:

## Heinrich, Budapest hercege

**Nemzetség:** Ventrué

**Természet:** Hagyományörző

**Viselkedés:** Ítélező

**Generáció:** 9.

## Tulajdonságok

Erő	2	Intelligencia	4
Fellépés	4	Életerő	3
Érzékelés	3	Megjelenés	4
Ügyesség	3	Elme	3
Manipuláció	5		

**Képzettségek:** Éberség 3, Verekedés 2, Kitérés 4, Megfélemlítés 4, Parancsnoklás 5, Etikett 5, Tűzfegyverek 1, Közelharc 4, Bürokrácia 3, Politika 5, Pénzügyek 4, Jog 3, Nyelvek 2, Okkult 3.

**Háttér:** Szövetségesek 3, Erőforrások 5, Összekötöttések 3, Nyáj 5, Befolyás 3.

**Diszciplínák:** Uralom (*Dominante*) 4, Kitarítás (*Fortitude*) 4, Átváltozás (*Protean*) 5.

**Erények:** Lelkiismeret 1, Önuralom 3, Bátorság 2.

**Emberiség:** 3

**Akaraterő:** 7

**Vértartalék:** 14

Heinrich a Ventrué nemzetség mintapéldánya, idős, rezignált, hidegfejű vámpír. Évszázados német-osztrák tartózkodás után helyezte ide a Kamarilla, a lelke mélyén még mindig visszavágyik Bécsbe (talán ez is hozzásegíti, hogy bizonyos távolságtartással, sőt, enyhé undorral kezelje az itteni ügyeket). A klasszikus hercegi feladatok nehezednek a vállára: fenn kell tartania az egyensúlyt a Tanácsban, óvnia a Maszkaradét, és felügyelnie a lázadó szellemű Anarchokat. A legújabb probléma a Megtisztító Szent szektájának erősödése (lásd lent), amely már kezd jelentős akadályokat gördíteni a rozsdaövezeti vadászati elébe. Heinrich vadászterülete egész Budára kiterjed, de ezt ő már nem, csak nemzetségének fiatalabb leszármazottai használják.

A herceg a Fekete erdő szélén, egy omladozó udvarházban lakik kilenc Ghoul szolgálójával, akik egyébként – gazdájuk évtizedes mentális elnyomásának köszönhetően – szellemileg már teljesen lepusztultak. Otthonából nemigen mozdul ki, még a Tanács gyűléseit is itt hívja össze. Vadászni sem jár, Ghouljai vagy vámpír-szolgái hordják elő a soros áldozatot (a békásmegeyeri munkások közt van egy nagy és gyanútlan nyája). Nagy ritkán (kb. tíz évenként egyszer) meglátogatja a felső



tízezer valamely összejövetelét; az ilyen alkalmakat arra használja, hogy erősítse pozícióit a halandók közt, vagy uralma alá vonjon egy gondosan kiválasztott előkelőséget.

Mivel halandó életének fénykora a XVII. század elején zajlott le, nagy szenvedélye az e korból származó műkincsek gyűjtése; néha még egy-egy szolgáját is elküldi a fontosabb árverésekre. Ha csak teheti, korhű ruhákat hord, csak halandókkal való találkozásai előtt vesz fel valamilyen elegáns, mai öltönyt. A vámpírlélet elég jól viseli. Kezdetben persze megrázta az Átváltozás, de az idő múlásával megtanulta filozofikusan szemlélni; amióta pedig hercegi rangra emelkedett, felelősségteljesen, szinte atyai gondoskodással viszonyul a Fajta sorsához.

**Idézet:** „Bizalmatlan tekintete megsért, barátom! Tényleg vörösbor.”

## Walter, a Tanács tagja

**Nemzetség:** Tremere

**Természet:** Cselszövő

**Viselkedés:** Alkotó

**Generáció:** 11.

## Tulajdonságok

Erő	2	Intelligencia	5
Fellépés	2	Életerő	4
Érzékelés	4	Megjelenés	2
Ügyesség	3	Elme	4
Manipuláció	4		

**Képzettségek:** Éberség 4, Közelharc 1, Kitérés 2, Fortély 4, Etikett 3, Nyomozás 4, Nyelvek 4, Orvoslás 2, Okkult 5, Vámpírtan 3, Mágiatan 2.

**Diszciplínák:** Látás (*Auspex*) 5, Uralom (*Dominance*) 2, Thaumaturgia 5.

**Rituálék:** Lángok Csábítása (*Lure of the flames*), Tudatmozgás (*Movement of the mind*), Időjárás irányítás (*Control weather*), a Szent Menedék Védelme (*Defense of the sacred haven*), a Favégzet elhárítása (*Deflection of the wooden doom*), Gargoyle teremtés (saját 5. szintű varázslat).

**Háttér:** Erőforrások 3, Összekötöttések 3, Hívek 4.

**Erények:** Lelkiismeret 1, Önuralom 4, Bátorság 1.

**Emberiség:** 4

**Akaraterő:** 7

**Vértartalék:** 12

Walter szintén német földről ideszármazott Tremere-vámpír; klánjának helyi vezére. Ő is nemzetsége elveihez tartja magát, melyek szerint a Fajta gyengeelméjű és képtelen önmaga irányítására, a józan ész és a túlélés tehát azt diktálja, hogy át kell venni felette az uralmat. A Herceg előtt ezidáig sikeresen alakítja a hírséges alattvalót. Tervei szerint a nagy hatalomátvételt egyrészt varázshatalma megnövelésével, másrészt egy hadseregre való illegális Gyermekek teremtésével fogja majd megejteni. Egyelőre mindkét ügy szépen halad, az egyik túlságosan is: a befertőzöshöz foglyul ejtett halandó ifjak közül páran az Átváltozás rituáléjának végén meglógtak, és elviharoztak az éjszakába. Nos, el-tompult utcai punkoktól még józan korukban sem lehet túl sok önfegyelmet várni; képzhetők tehát, mit művelnek ugyanők vámpírként. Őlnék, pusztítanak, iszonyatos orgiákkal állnak bosszút a világon, és főleg nemigen aggódnak amiatt, hogy egy félig-meddig kiszívott áldozatban vajon maradt-e még élet. Ennek eredményeként a Káiniták népsége fékezhetetlenül nő. Hogy pontosan hányan vannak, azt Walter maga már méricskéljni sem igen meri; tanácsadói szerint kb. 200 (!) körül lehetnek. Nyilvánvaló, hogy a Maskaradé ilyen körülmények közt bármikor összeomolhat, Walter pedig ideje nagy részét kénytelen Gyermekei véres nyomainak eltakarításával tölteni. A mágiával már több szerencséje volt. Néhány kisebb rituálé rekonstrukálásán kívül ugyan még nem ért el jelentősebb sikereket – egy kivételével; az az egy viszont tényleg jelentős: a Gargoyle-teremtés titka. Ennek leírását a klán egy régi könyvében találta, és rögtön használatba is vette a Mátyás-templom vízköpőszobrain (részletek alább).

Walter főhadiszállása egy előkelő, belvárosi bérház, amely teljes egészében Tremere tulajdonban van. Itt található a nevezetes könyvtár (benne pár igazi varázskönyvvel); az alagsorban pedig rejtkehekelyek, kiképző-termek vannak. A halandók megnyugtatására nappal az emeleti lakosztályokat Ghoul családok népesítik be.

**Idézet:** „Nézz körül, hülye ifjú, és világosodj meg! Mit gondolsz, szolgálaim miért terítették mindenhová ezüst evőeszközökkel?”

## Sevirius

**Nemzetség:** Gargoyle

**Természet:** Alattvaló

**Viselkedés:** Konformista

**Generáció:** 12.

## Tulajdonságok

Erő	5	Intelligencia	2
Fellépés	2	Életerő	6
Érzékelés	3	Megjelenés	0
Ügyesség	4	Elme	3
Manipuláció	1		

**Képzettségek:** Atlétika 4, Verekedés 5, Éberség 2, Parancsnoklás 2, Közelharc 5, Kitérés 4, Megfélemlítés 2, Lopakodás 1, Rejtőzés 4, Városismeret 1.

**Diszciplínák:** Erő (*Potency*) 4, Kitarítás (*Fortitude*) 5, Viscaretika 6 (ld. *Vampire Storyteller's Handbook*).

Röviden összefoglalva:

1. A Csarnok Suttogása (*Whispers of the Chamber*): hallás pár szobányi távolságról.
2. Kaméleonbőr: Álcázás (+5 a Lopakodásra).
3. A Kastély Hangjai (*Voices of the Castle*): mint fent, az egész épületben.
4. Terra Bilincse (*Bond with Terra*): beolvadás kőbe, betonba, aszfaltba.

5. Kőerő (*Stonestrength*): +1 Életerő, tűzsebzés fele-ződik.
6. Sziklaszív (*Rockbeart*): cövekeléshez min. 7-es Erő szükséges.
7. Sötét Szobor (*Dark Statue*): teljes mozdulatlansággal megvéd a napfénytől.

**Háttér:** Szövetségek 2, Összekötetések 2.

**Érények:** Lelkiismeret 0, Önuralom 2, Bátorság 4.

**Emberiség:** 0

**Akaraterő:** 5

**Vértartalék:** 11

Sevirius a feje annak a kis, különös új vérvonalnak, amelyet Walter egy Tremere-ősének nemrég előbányászott ismeretei alapján teremtett. A nemzetség neve Gargoyle (Vízköpő), tagjai a gölemek sziklaszilárd erejét és a Nosferatuk szépségét egyesítik. Lelkük nincs sok (egy homunkulusznak ez amúgy is csak teher lenne), épp emiatt hatékony orgyilkosok és őrzők. Saját, velük született Diszciplínájuk a Viscaretika.

Sevirius társaival együtt a Mátyás-templom vízköpőiből jött létre, teremtőjük ugyanis (talán idő – vagy anyaghiány miatt, esetleg bűnös vigyázatlanságból) pont egy ilyen, viszonylag feltűnő helyen animálta őket. Nappal arra jár, élesebb szemű karakterek 9-es Érzékelés dobással észrevehetik a szobrok eltűnését (a Vízköpők, lévén félig vámpírok, az egy Seviriusi leszámítva még mindig nem bírják a fényt), különösen nagy szerencsével pedig még azt is megfigyelhetik, amint egy-egy holdfényes éjszakán előrajznak odúikból, kiterjesztik szárnyaikat, és felrepülnek.

A hat Vízköpő jelenleg Walter saját háziszerekeként szolgál. A vezér, Sevirius legtöbbször csak a célpontokat követi nyomon, az aprómunkát alárendeltjei végzik. Óvatos használatukkal egy-kettőre üldözési mániába kergethetjük a játékosok: igen borzadályos lehet pl., ha az ember minden éjjel máshol száll meg, a szemközi ház homlokzatáról mégis mindig *ugyanaz* a szobor bámul le rá...

**Idézet:** „Rossz híreket hoztam a gazdámért.”

A nemzetség többi tagja egyébként ugyanolyan, mint Sevirius, de Viscaretikában 4. szintűek.

## Nathaniel

**Nemzetség:** Nosferatu

**Természet:** Magányos

**Viselkedés:** Gondoskodó

**Generáció:** 12.

## Tulajdonságok

Erő	2	Intelligencia	4
Fellépés	2	Életerő	4
Érzékelés	4	Megjelenés	0
Ügyesség	3	Elme	3
Manipuláció	3		

**Képzettségek:** Éberség 4, Verekedés 1, Kitérés 1, Lopakodás 5, Biztonsági rendszerek 3, Álcázás 4, Nyelvek 3, Történelem 4, Irodalom 3, Okkult 4, Mágus tan 3, Vámpírtan 3, Pszichológia 2, Városismeret 2.

**Diszciplínák:** Homály (*Obfuscate*) 4, Gyorsaság (*Celerity*) 2, Kitérés (*Fortitude*) 3.

**Háttér:** Erőforrások 3, Összekötetések 2.

**Érények:** Lelkiismeret 4, Önuralom 4, Bátorság 3.

**Emberiség:** 8

**Akaraterő:** 8

**Vértartalék:** 11

A város Káinítái közt Nathaniel a nagy kívülálló. Edigi teljes vámpír-létét a másik két hatalmasság, Walter és Heinrich elől bujdosolva töltötte, ami nemzetségét figyelembe véve érthető. Halandó korában lelkes amatőr okkultista volt; igazi meggyőződéssel kereste a Másik Világ nyomait, s a végén meg is találta, bár nem ilyennek képzelte. Egy hozzá hasonló, magányos Nosferatu csapdjába esett, aki áthúzta a Sötét Oldalra, és engedelmes Gyermeket nevelt belőle.

Nathaniel már azelőtt is elég emberkerülő volt, az Átváltozás tehát nem érintette súlyosan. Kikergette mestere véleményét, és folytatta ott, ahol abbahagyta: okkult könyvtárát apránként lehordta tágas csatorna-lakosztályába, nagy vitákat csapott rokonlelkű sírontúli filozófusokkal. Általában igen tanulságosnak találta ezúttal a másik oldalról megtapasztalni a dolgokat. Épp belelázódott a vámpíreltbe, amikor teremtője eltűnt (egy rozsdadóvezeti Anarch banda ölte meg).

Magára maradvá egy ideig kétségbeesetten tetlenkedett. Új élelcélját a Golcondában találta meg (ez a vámpírok „nirvánája”, egyensúlyi állapot a Szörnyel), és nem csalódott annak ellenére sem, hogy hatvan évnyi kutatás után még csak alig egy-két gyakorlati információja van róla. Tudja, hogy a belső béke csak az elhivatottaknak való. Idegenekkel nem szívesen találkozik; ha teheti, legalább három összekötőn, csöveseken, utcai küldöncökön keresztül lép velük kapcsolatba. A Sötétség Világának lakóiban csak potenciális gyilkosokat lát (saját és mestere sorsát tekintve erre mondjuk meg is van az oka), a halandók pedig, mivel közelségük felébrésztheti a Szörnyet, szintén veszélyesek. Miután távlati célja a Golconda elérése, pedánsan ügyel minden cselekedetére; embert nem ölt, nem is fog. Táplálkozási célokra külön patkánytenyésztete van.

**Idézet:** „Miért szívom patkányok vérért? Azok még soha nem könyörögtek az életükért.”

## Garouk (farkasemberek)

A helyi farkasemberek számára az Apokalipszis nem közeledik, hanem megtörtént. A Féreg jött, látott, győzött, Gaia nem segített, a pusztulás majdnem teljes. S ami a legrosszabb: az egész nagy részt ők maguk hozták a fejükre egy meggondolatlan cselekedetükkel. A '94-es nagy katasztrófa az ő műviük.

Annak idején, látván a Féregnek a társaságok képében megnyilvánuló előretörését, a Törzsek bölcssei úgy döntöttek, hogy egy végső, mindent eldöntő csapással örökre visszaszorítják ellenségüket. Választásuk, mint minden rossz ősforrására, a Chemtechnicára esett; legkiválóbb harcosaikat felszerelték az elérhető legjobb mágikus és modern fegyverekkel, majd elküldték őket a vállalat szívével jelképező központi vegyszertartály eltörlésére. A sámánok ugyanekkor gyűltek össze titkos caernjeikben, és a Féreg erőiben fellépő majdani szakadást kihasználó hatalmas varázslatokat idéztek meg, amelyeknek brutális ereje majd (reményeik szerint) napok alatt élő fákkal borítja el a budai hegyeket.

De a sámánok tévedtek; nem számoltak a Sötét Oldal sajátjaival. A robbanás és a nagy mágia elszabadulásának pillanatában rés támadt a világok közt megjelentek a pusztítás szellemei. Továbbvitték a lángokat, a belőlük eredő robbanások új tűzvesztelek indítottak, rettenetes mérgefelhőket szabadítottak el, és emberek ezreinek hozták meg a halált (mellesleg a teljes otragadt Garou-kommandónak is). Az így továbbgyűrűző negatív energiák visszafordultak a rituálé varázserő-folyamába, telítették és szétrobbantották. A nagy varázslat létrejött, csak éppen ellenkező irányban: a fák fekete és elpusztíthatatlanok lettek, ágaik közt ismeretlen

rémiségekkel. Az erdők párhuzamos, Umbra-beli megfelelőit elárasztották a Féreg ártó szellemei, és azóta is ott tanyáznak rendíthetetlenül.

A farkasemberek többsége már a vész első óráiban elpusztult; aki véletlenül megúsza, azt az Umbrából átözönlő mérgezőszellemek ölték meg az első alkalommal, mihelyt varázsolni próbált. A hajdan száznál is több főt számláló büszke Garou-népből csak egy elszigetelt, gyenge Homid-család maradt meg halvány reménységként, és egy cinikus, vén Csontrágó, aki még csak nem is reménykedett soha semmiben.

## Lupus Ferenc

**Fajta:** Homid

**Születés:** Philodox

**Törzs:** Üvegjárók

**Rang:** 3

## Tulajdonságok

Erő	2	Intelligencia	3
Fellépés	3	Életerő	4
Érzékelés	2	Megjelenés	4
Ügyesség	2	Elme	4
Manipuláció	4		

**Képzettségek:** Éberség 2, Verekedés 2, Közelharc 1, Fortély 4, Etikett 3, Autóvezetés 2, Számítógép 3, Politika 3, Jog 3, Pénzügyek 4, Nyelvek 3, Okkult 1, Állatismeret 2, Garou-tan 1.

**Adományok:** Meggyőzés (*Persuasion*) 1, Egyszerű Gép Vezérlése (*Control Simple Machine*) 1, Ember-szag (*Smell of Man*) 2, Kiberérzék (*Cybersenses*) 2, Áramlökés (*Power Surge*) 2, Bonyolult Gép Vezérlése (*Control Complex Machines*) 3, Szellemhívás (*Elemental Favor*) 3, Megismerés (*Attunement*) 4, Mát-ripxók idézés (*Summon Net spider*) 5.

**Háttér:** Összekötetések 4, Erőforrások 3, Rokonnép 3.

**Hírnév:** Dicsőség 15000, Becsület 8000, Bölcsesség 21000.

**Düh:** 6

**Akaraterő:** 8

**Gnózis:** 4

Ferenc saját hite szerint az utolsó farkasember. Családja évszázadok óta a Városban élt, így kora gyermekkorától kezdve jó alkalma nyílt megfigyelni az ember-népet, és elsajátítani szokásaikat. A törzsen kívüli világban is sokra vitte: iskolai elvégzése után sikeres pénzügyi szakember lett belőle, végül, a Nyájhoz fűződő kapcsolatainak megszilárdítása (és saját Dühének elnyomása) érdekében halandó nőt vett feleségül.

A Féreg elszabadulásakor pontosan ez a nagy hasonulás mentette meg. Életben maradt, de nem sok öröme telt benne; hiszen végig kellett néznie népének teljes pusztulását és az ősellenség győzelmét. Elgondolása szerint Gaia halott, a kozmikus méretű gonosszal vívott minden harc terhe tehát rá, és egyedül rá hárul. Ennek teljes reménytelenségével, sőt, értelmetlenségével persze ő is tisztában van, de nem adja fel: felgyülemlett Dühét még mindig egy-egy Anarch-kölyökkámpír-horda vagy utcai rablóbanda szétmárcangolásával vezeti le rendszeresen. Tartja magát a Litániához.

A halandó világban egy takaros, középosztálybeli háza, felesége és három gyereke van. Serdülőkoruk közeledtével egyre halványuló reménykedéssel, ugyanakkor mohón lesi a Garou-vér kibukásának esetleges jeleit, de nem vár túl sokat. Tudatában van, hogy a farkas-vérvonal már az ő őseiben sem volt valami erős.

Összekötései és jó híre révén sikerült bejutnia az egyetlen helyre, ahol talán még eredményesen szállhat szembe a Féreggel: a Chemtechnica igazgatótanácsába. Itt először apróbb mágiákkal kísérletezett (nagyob-



bakkal azért nem, mert látta, mi történik azokkal, akik megpróbálják), majd sikerein felbuzdulva keresett egy „tisza”, a Féreg fertőzéseitől mentes közeget; a számítógépek hálózatát, és rajta keresztül megidézte a Mátrixpók névre hallgató elektronikus szellemeket. Beszabadította őket a vállalat rendszeréből; az ő adatrombolásai segítségével már több környezetszennyező projekt alól rántotta ki a szőnyeget.

Bevetette mentális képességeit is. A tanács nyolc tagja közül öt nagyjából hajlamos rá, hogy az ő véleményét fogadja el mérvadóknak, a maradék három, feltűnően sápadt tag viszont egyszerűen lerázta magáról a befolyást. Ferenc nem tudja, miért van ez így, de a dolog módfelett nyugtalanítja.

**Idézet:** „Gaiá eltűnt, de mi még itt vagyunk.”

## Csöves

**Fajta:** Homid

**Születés:** Ragabash

**Törzs:** Csontrágók

**Rang:** 1

### Tulajdonságok

Erő	2	Intelligencia	2
Fellépés	1	Életerő	5
Érzékelés	5	Megjelenés	1
Ügyesség	4	Elme	3
Manipuláció	3		

**Képzettségek:** Éberség 4, Verekedés 2, Kitérés 5, Alvilág 4, Közélcsoport 2, Állatismeret 3, Biztonsági rendszerek 3, Lopakodás 4, Túlélés 5, Okkult 1, Garou-tan 2, Vámpírtan 1, Gyógyítás 2, Guberálás 5.

**Adományok:** Meggyerés (*Persuasion*) 1, Pecséttörés (*Open Seal*) 1, Homályos Szem (*Blur of the Milky Eye*) 1, Főzés (*Cooking*) 1, Észrevétlenség (*Blissful Ignorance*) 2, Görénybűz (*Gift of the Skunk*) 3.

**Háttér:** Összeköttetések 4.

**Hírnév:** Dicsőség 1000, Becsület 0, Bölcsesség 1500.

**Düh:** 5 **Akaraterő:** 6 **Gnózis:** 5

Csöves a pesti utcák állandó, elnyúlhatatlan alakja; a lehető leghetetlen pillanatokban szokott felbukkanni sötét utcasarkokon, kukák és szemétdombok mögött, hogy aztán sűrű bocsánatkérések közt rögtön el is tűnjön. A Csontrágók törzsének tipikus tagja: a gyakorlatiasságot és az életben maradási mindenek fölé helyezi, dörzsölt nagyvárosi söprögető.



HOLDTÖLTE

Saját korára és nevére állítása szerint már ő maga sem emlékszik (az mindenesetre biztos, hogy ember alakjában igen öreg), jelenlegi nevét is az alvilág népe ragasztotta rá. Minthogy egész életét az utcán töltötte, szinte mindenhol vannak összeköttetései, arra viszont kínosan ügyel, nehogy bármelyikük is túlságosan fontossa vagy zavaróvá váljon a számára. Felesleges kockázatot (sőt, még szükségeset sem) senki kedvéért nem vállal.

Viselkedése kettős. Megismerkedni vele szinte semmi erőfeszítésbe nem kerül, de ezen a szinten rendszert meg is reked a dolog: Csöves fáradhatatlanul ontja a zavaros történeteket, falfalókat, értékes információt viszont csak azoknak nyújt, akiket bizalmába fogadott. Ennek elnyerése pár Féreg-ellenes hőstettbe vagy jelentős pénzösszegekbe kerül. Valódi természetét gondosan álcázza (rajta kívül tulajdonképpen senki sem ismeri), hiszen ha kitudódna, nemcsak egy városra való Káinita és Inkvizitor eredne a nyomába, de a Féreg elleni reménytelen kereszteshadjáratához is csatlakoznia kellene; ehhez pedig nincs kedve. Ferencről, a másik magányos Garou túlélőről hallott már, és mindent megtesz, nehogy véletlenül is találkozzanak. Felgülemlett Dühét holdvilágos éjszakákon, a Népligetben szokta kitölteni magányos vámpírokon, vagy ha más nem akad, késői járókelőkön.

**Idézet:** „A körmöm? Mi az, hogy nagy a körmöm?! Jópofa vagy, köllök! Tudod, itt a kukában nemigen manikűrözhesse magát az ember, hehehe!”

## Beavatottak (Mágusok)

A gótikus-punk Budapestnek (pár elfelejtett természetihívó vagy totemisztikus kultuszt leszámítva) soha nem voltak komolyabb mágikus hagyományai, a Beavatottak előtt tehát elég érdektelen. Ketten azért a körülmények kényszerítő ereje folytán mégis idekeveredtek.

## Alexander Neustein

**Hagyomány:** Virtuális Adeptusok

**Természet:** Alkotó

**Viselkedés:** Tréfacsináló

### Tulajdonságok

Erő	2	Intelligencia	5
Fellépés	2	Életerő	2
Érzékelés	2	Megjelenés	3
Ügyesség	3	Elme	4
Manipuláció	3		

**Képzettségek:** Kitérés 2, Fortély 2, Autóvezetés 2, Kutatás 4, Nyelvek 3, Kozmológia 1, Elektronika 4, Számítógép 5, Okkult 3, Tudományok 2, Mágustan 1.

**Szférák:** Kapcsolat (*Correspondence*) 2, Erők (*Forces*) 4, Élet (*Life*) 1, Anyag (*Matter*) 2, Fő Szféra (*Prime*) 1.

**Háttér:** Rejtőzés (*Arcane*) 2, Könyvtár (*Library*, számítógépes) 2.

**Tehetség (Arete):** 4 **Akaraterő:** 6

**Kvintesszencia/Paradox:** 3/7

Alexander előéletében igazi számítógépvagány volt, az ezredévi elektronikus generáció ígéretes gyermeke. Mint nagynevű cracker és szabadúszó programozó már korán befutott, míg aztán rohamosan fejlődő tehetségére fel nem figyelt az egyik szoftvergyártó nagyvállalat, és fel nem vette kötelékébe. A társaságnál gyorsan berendezkedett, jövedelmező kapcsolatokat épített ki, egyszerűen szép jövő várt rá. Ekkor azonban mentora, akiben addig csak számítógépszakma nagy

örégjét látta, elérkezettnek vélte a pillanatot, és beavatja az ifjút a világ valódi természetébe. Alexandernak először nem kis erőfeszítésébe (egy kicsit még a józan eszébe is) került a másik világkép elfogadása, később viszont annál inkább lelkesítették az új lehetőségek. Itt is nagyon gyorsan tanult (fél év alatt érte el pl. az Erők Szférájának adeptusi szintjét), tudását maximális hatékonysággal használta; nemsokára már úgy tartották számon, mint a Technokrácia elleni harc egyik fő helyi bajnokát. A sikerekkel kicsit megváltozott, kezdett laza szférallűröket felvenni, általában a „nekem minden sikerül, mert én vagyok a jobb” stílus jegyében kezdett élni. A nagy lazaságon hamarosan rajtavesztett: egy elhészelt akcióban összes elnyerése az emberi tudat Hálózatba való konvertálásával, a másik pedig annak kinyomozása, hogy vajon miféle rejtélyes entitások törölnek ki adatállományokat teljesen megmagyarázhatatlan módon a vállalati számítógépből. Egyszer ugyanis megfigyelte akció közben Ferenc, a farkasember-igazgató megidéztet adatromboló szellemeit, a Mátrixpókokat. Mágusszemével rögtön kiszúrta, hogy nem közönséges vírusról van szó; de a dolog egyébként teljesen tanácstalanul hagyta, és érthetően bírálja szakmai hiúságát. A nyomozás még nagyon kezdeti stádiumban jár, de ha egyszer eljut a végéig, könnyen leleplezheti Lupus kettős (legalábbis mágikus) természetét, rajta keresztül a Farkasembereket, és talán a Maskarát is.

**Idézet:** „Bizonyára hardverhiba.”

## Bertold

**Hagyomány:** Euthanatos

**Természet:** Bírászkodó

**Viselkedés:** Próféta

### Tulajdonságok

Erő	2	Intelligencia	4
Fellépés	3	Életerő	4
Érzékelés	5	Megjelenés	1
Ügyesség	3	Elme	2
Manipuláció	3		

**Képzettségek:** Éberség 4, Verekedés 2, Megfélemlítés 2, Alvilág 1, Meditáció 3, Közélcsoport 3, Lopakodás 4, Kutatás 2, Kozmológia 3, Nyelvek 3, Kultúrák 3, Gyógyítás 4, Okkult (reinkarnációs ciklusok) 4, Tudományok 1.

**Szférák:** Entrópia (*Entropy*) 4, Kapcsolat (*Correspondence*) 2, Anyag (*Matter*) 2, Idő (*Time*) 2, Tudat (*Mind*) 3, Lélek (*Spirit*) 3, Élet (*Life*) 3.

**Háttér:** Rejtőzés (*Arcane*) 4, Elrendeltetés (*Destiny*) 2, Álom (*Dream*) 2.

**Tehetség (Arete):** 4 **Akaraterő:** 8

**Kvintesszencia/Paradox:** 6/2

Mint minden vérbeli Euthanatos, Bertold is félelmetes, végzetes lélekteremtő figura. Szenvedélye a halál; kifogyhatatlan érdeklődéssel kutatja a léleknek testből testbe tett borzadályos, transzcendens utazásainak, a reinkarnációknak és az örök bomlás titkait. Az enyészet technikája, lefolyása, és nem az okozása ér-



deklí; ezek tanulmányozásához pedig közel-távol nem található jobb helyet a modern Budapest rothadó negyedeinél. Sok bonyolult elmélete van a reinkarnációs ciklusokról, arról, hogy milyen léleknek milyen testben illendő újjászülnie halála után. Igazságukat szívesen próbára tenné kísérletekkel is, de mivel a korlátolt halandók nemigen tolonganak önkéntesen az ilyen élményekért, Bertold gyakran önkiszolgálásra kényszerül. Foglalkozik a Káinitákkal is, minthogy ők testesítik meg legjobban az élet és halál ellentmondását, de kíváncsiságának igazi tárgyai a valójában két világ közt ragadt, tragikus, tisztán lélek-lények, az Árnyékvilág Lidércei. Az ötmetetőben állítólag már sikerült bizonyítan kapcsolatot létesítenie velük.

A kívülálló számára Bertold magabiztos, szinte próféta erejű személynek tűnhet, de az igazság az, hogy mindentudó magatartásával csak saját mélyseges halálfelelőmért igyekszik elnyomni. Külsőre megfelel az Euthanatos-átlagnak: falféher arc, karikás szemek, fekete ballonkabát. Ez alatt hordja hangtompító pisztolyát, csúnya késeit, mérgekészletét, valamint mágikus felszerelését; egy csörgőt, viaszbabokat, tűket és egy Léleklátó Szemüveget (*Spirit Goggles*). Leggyakrabban sötét, gótikus diszkókban, kábítószertartályokban fordul meg, mivel egy-egy magányos merevnarkós eltűnése az efféle helyeken tűnik fel a legkevésbé.

**Idézet:** „Ne ugrálj, szegény halandó... Úgysem éltél volna örökké.”

## Halandók (Emberek)

A rövidlátó halandók Budapesten is a Sötétség Világában megszokott szerepüket játsszák: nyögnek a természetfeletti uralma alatt. Két csoportosulásuk azért megérdemli, hogy külön részletezzük őket.

## Chemtechnica Inc.

Ez a Tempex-leányvállalat birtokolja Budapest ingatlanjainak és munkahelyeinek többségét, és határozza meg a város fejlesztésének (pontosabban szintetartásának) irányát a következő pár évre. Jellemző a Sötét Oldal valós hatalmára, hogy az igazgatótanács nyolc tagja közül tulajdonképpen senki sem ura magának: öten Lupus, az előkelő farkasember mentális befolyása alatt állnak, a többi hármat pedig apránként beadott vörösbor-adagok segítségével Heinrich, a vámpírherceg láncolta magához a Vérkötés (*Blood Bond*) szertartásával. Mindkét vezéralak persze megpróbálta

már legyűrni az érthetetlenül makacszkodó, minden tervüket keresztülhúzó ellenpártot, de megdöbbenve tapasztalták, hogy varázserők egyszerűen lepernegnek róla. Egyelőre értetlenül állnak a dolog előtt, de mivel az ő képességeiknek kizárólag ellentétes természetfeletti erők állhatnak ellen, már kezdik sejteni az igazságot. Ha az egyszer kitudódik, valamilyen nagyon nagy és igazán véres összecsapásra lehet számítani a Chemtechnica székházában.

## A Megtisztító Szent Szejtája

Ha nincs munka, tombol a bűnözés, égig szökik az infláció, és mindennek tetejébe még megfoghatatlan, sötét rémségek is pusztítanak az éjszakában, az egyszerű prolinép általában ivásba, drogozásba, értelmetlen erőszakba, apátiába vagy szánalmas sportjaiba menekül. Így tettek a pesti rozsdáövezet lakói is, kevés kivétellel; ez a kivétel a Megtisztító Szent Szejtája. Spontán népi mozgalommal indult: egy maroknyi helybeli (többnyire olyanok, akik hozzátartozóikat veszítették el holdtalan éjszakákon) összeállt, és a legendák meglevencedett árnyaival szemben ugyanazokat a régi babonákat használva megincselte pár gyanús idegent. A pusztaság véletlennek köszönhetően azok tényleg nem bizonyultak egészen mindennaposnak, karóval átszűrva pl. porrá omlottak. A bizonyítékok birtokában a szejta nőni kezdett, de sokáig nem haladta meg a véletlenszerű pogromok megégetések szintjét.

Nemrég viszont új vezért kapott Lőrinc atya, egy ismeretlen előéletű pap személyében, akit (állítólag) túlzott lelkesedése miatt már az Inkvizitorok rendjéből is kitétek. Jelentős szónoki képességei segítségével rendbe szedte a hordát, és ha lehet, még tovább tüzelte. A szejta ezután birtokába vett egy templomot Kőbányán, a Rozsdáövezet szívében, és valóságos kolostor-rödöt varázsolt belőle, lakó- és fegyvertermekkel, raktárakkal, fényes kápolnákkal. Az önkényes foglalás ellen furcsamód még nem tiltakoztak a hatóságok.

A tagság jelenleg 80 fő, és állandóan növekszik. Lőrinc atya egyfajta militarista térítőtanfolyamon veri át az újoncokat, amelynek során nem annyira a teológiai finomságok elsajátításán, hanem inkább az erőszakos, megingathatatlan istenhit kialakításán van a hangsúly, amelyet aztán sikeres fegyverként lehet használni a Sötét Oldal ellen. A szejta egyébként a rendszeres imádkozáson, istentiszteleteken, és őrző-rátározásokon kívül semmilyen munkát nem végez, mégis megél valahogy (a hírek szerint egyházi juttatásokból).

Mint minden fanatikussal, velük is az a baj, hogy nem tesznek különbséget: éjszakánként (hétvégeken dupla erősséggel) kóborló inkvizitor-kommandók a kezdeti idők lelkesedésével mennek neki bárkinek, akiben idegen vért sejtene, és ha a találati arány nem lett volna teljes... hát istenem, az Úr megbocsát hűséges szolgáltnak, csak gyönni kell. Működésük

során eddig 21 közönséges halandót égettek meg, de a katolikus egyház nyomására ebből még senki nem csírált túl nagy ügyet.

## Megkülönböztetett helyek

**Fekete-erdő:** Ez az a bizonyos fekete, sűrű, '94-ben rejtélyes módon túlbujánzott tölgyerdő, amely magába foglalja a volt budai városrész nyugati felét is. Nemigen járja senki. A Garoukat jól ismerők szerint a környéken tapasztalható eltűnésekért a mindenhol ott hemzsegő láthatatlan Féreg-szellemek, vagy talán a farkasemberek egy rejtőzködő Árnyéklordja (*Shadow Lord*) felelős.

**Farkas-sziget:** Valójában a régi Margitsziget; új nevét a köznép adta neki, jó okkal. A budai oldalt elborító erdővel egy időben ugyanis különösen nagy és vad farkasok jelentek meg rajta, akkora számban, hogy a szigetet le kellett zárni. A farkasok igazi alakjukban Fekete Spirál Táncosok; egy régi Garou caern átállításán fáradoznak, hogy ártó szellemeket idézhessenek meg vele.

**Belváros:** A főbb vállalatok, többek közt a Chemtechnica, a Genetech, és a Solingen fekete, króm és üveg irodaházai állnak itt szobroktól, vízköpöktől ékesen, valamint elegáns boltok, bérházak, elszórt katedrálisok. A közbiztonságra együtt ügyel a vállalati és az állami rendőrség, a rendezettség tehát veszélyes.

**Ferencváros:** Európai típusú, szakadt piroslámpás negyed; kétes intézményeken kívül vannak benne kábítószertartályok, sötét klubhelyiségek, szórakozóhelyek. Félig a maffia, félig Heinrich uralma alatt áll, de néha megjelennek feltörekvő bandák, sötét, rendőrök is. A Vértesszékvedence vadászterülete.

**Rozsdáövezet:** Klasszikus, gigantikus kiterjedésű nyomornegyed, a századforduló körül kialakult pesti iparvidék szinte teljes területén; lepusztulását a '94-es katasztrófa már csak befegyverezte. Különböző bandák, bűnszövetkezetek kezén van, amelyek guberálásból, rablásból, pénzbehajtásból, mindenféle árnyék munkából élnek. Sima, „polgári” lakossága csekély, nagy részét csak számkivetettek, állandóan úton lévő, halálraszánt otthontalanok lakják. Fő alkotóelemei: romok, üres gyárak, autóröncsök, megrongált közmű-





vek, rejtékhelyek, fanatikuskok (vallásosak, egyebek), egyházi menhelyek, kápolnák.

**Ótemető:** Óriási területű, elhagyott, borzongató temető, tulajdonképpen a régi rákoskeresztúri megfelelője. A legutóbbi évekig „felkapott” helynek számított. Aki csak tehette, ide építette neogótikus családi kriptáját; a paranormális jelenségek terjedésével viszont otthagyták, és egy-két éven belül teljesen elvadult. A közepe táján egy kisebb erdő is kisarjadt már, amelynek védelmében állítólag „Lidércek” és más természetfeletti lények kóborolnak, figyelnek. Az okkultizmus szakértői szerint itt különösen gyenge a Földet és az „Árnyékvilágot” elválasztó fal.

**Budavári Panoptikum:** Ez az eredetileg nem túl színvonalas intézmény sikeresen lovagolta meg az utóbbi idők morbid, gótikus divathullámát, így mára hologram-effektusokkal büszkélkedő, csillogó-villogó turistacsalogató lett belőle. Különösen a legújabb attrakció, a hihetetlenül élethű figurákkal berendezett „Vámpírsarok” tetszik a látogatóknak; csodálásától még az sem veszi el a kedvüket, hogy megjelenésével egyidőben valahogy felszökött a környék vérszívásos gyilkosságainak átlaga... A dolog mögött természetesen Káiniták állnak, méghozzá egész hordányi: egy elkeseredett Anarch-banda megunta a nyomort, és a pesti oldalról egyszerűen átsétált Heinrich birodalmának közepébe. A Panoptikum tulajdonosa uralmuk alatt áll,

van tehát hol „szobrozniuk”, éjjel pedig előjönnek, vadásznak, élvezik a bőséget. A Herceg birodalmának szívében ez persze nem maradhat sokáig így.

**Szent Ignác temploma:** A Megtisztító Szent Szek-tájának főhadiszállása ez a templom; nevét a vezér nagy példaképéről, a jezsuiták rendjének egykori alapítójáról kapta. A Rozsdaövezet közepén, a régi Kőbányán fekszik, ennek megfelelően erősített; nappal leg-  
alább húsz, éjjel negyven testvér őrzi.

**Penumbra Klub:** Előkelő ferencvárosi nyilvános-ház. A madám maga Heinrich megfigyelője és Ghoulja, de a bentlakók közt is bőven akadnak félig-meddig Káinitává változtatott, vagy a Vérvételék (*Blood Bond*) befolyása alatt álló lányok. Pechesebb kliensek itt könnyen összeszedhetik a minden nemi betegségnél sötétebb fertőzést.

**A Dühöngő:** Állati, alvilági kocsmá, a Rozsdaövezet népének kedvelt helye. Olcsó a pia, vastag a füst, néha még narkó is kerül – mi kell még? Gyakorikak a halálos végű kihívások, tömegverekedések; az ilyen alkalmakkor tucatjával tűnnek el a vendégek. Sötétedés után szoktak érkezni a környék legvadabb, már nem egészen emberi, fehérarcú rockerbandái, amelyek elvonulása után néha üresre szívott, sápadt hullákat találni a siktátorokban. Péntek estéknél zene is van: ilyenkor egy kezdő, általában nagyon rossz thrash vagy gótikus rockegyüttes szórakoztatja az egybegyűlteket.

**Naplemente bár:** Középosztálybeli (vagyis csúnya, de elég drága), hangulatos kábitószarbarlang; nyavajgó művészeltek és meg nem értett magányosok látogatják. Bertold kedvenc helye.

## Meseötlek

A gótikus punk Budapesten szinte bármit mesélhetünk, de akármit is teszünk, nyilván erős hatással lesz rá hőseink fajtája és egyénisége. Lássuk a lehetőségeket!

- A Vértestvérek mozgásterét nagyjából a származásuk határozza meg. Walter és Heinrich leszármazottainak rendeltetése valószínűleg a konkurencia titkainak ki-kémlelése, vagy egy rámenős Inkvizitor fortélyos likvidálása lesz, a szabadúszóké pedig életük és függetlenségük megőrzése. Ha idealista álmodozókkal lenne dolgunk, ott van Nathaniel, a Golconda prófétája. Vértel szado-mesemondóknak való a tapasztalatlan Gyermekek témája: képzeljük el, amint egy szombat esti, félbehagyott Anarch tivornya romjai közül bizonytalan léptekkel kiemelkednek a frissen született Vértestvérek, majd visszatérő, bosszúszomjas teremtlők elől egy arra járó vámpírvadásztól kérnek segítséget...

- A Farkasemberek számára nincs ennyi korlát. Üres, lakatlan területre érkeztek; nagyjából azt csinálnak, amit akarnak (a Fekete erdőben persze nem). A szokásos vámpírkaszálásnál magasabbrendű mese lehet a két elvesztett Garou visszavezetése törzsükhöz, vagy mondjuk a Farkas-sziget megtisztítása a Fekete Tánco-soktól.

- A Mágusokra is igaz minden, amit a Garoukról elmondtunk: mágia sehol, nyugodtan bekapcsolódhatnak hát bármifajta világi tevékenységbe. Valamennyire varázslós indíttatású kalandlehetőség még egy ritka könyv megszerzése Walter vagy Nathaniel könyvtárából, vagy a helyi hálózatot fertőző számítógépszellemek levadászása a Virtuális Adeptusok oldalán.

- A legszélesebb lehetőségek a leghagyományosabb, halandó körből induló játékosokra várnak; velük szinte minden megtörténhet. Kalandindítás lehet pl. egy hatásos gyilkosság, vagy a szakmai hiúságot felkeltő megmagyarázhatatlan jelenség. Az ő esetükben koncentrálnunk a fokozatosságra (hagyjunk időt a félelemre, ne dobjunk be a főgonoszt az első öt percben stb.), és amennyire csak tudjuk, emeljük ki a környezetet lassú elborulását. Érzékeltesük azt az iszonyatot, amely a biztos világkép elvesztésével jár.

Végül néhány tanács a konvertáláshoz: mivel a Storyteller-rendszerben a Tulajdonságok és Képzettségek 1-től 5-ig terjednek (néhány kivétellel, pl. Akarat-erő vagy Kvintesszencia; de ezeknek máshol úgy sincs megfelelőjük), az 1—20-as skálát használó rendszerekben 4-gyel, a százalékosakban 20-szal szorozzuk be a fenti adatokat, hogy megfelelő értékeket kapjunk (mondjuk +/- Id3/1d20 módosítóval, hogy ne legyenek olyan egységűek). Modern Call of Cthulhu kampányokban a Garoukat és vámpírokat helyettesíthetjük Mélységlakókkal, Mi-Gókkal vagy igazi ghoullokkal, a Hercegeket, Mágusokat és egyéb félisteni szintű szereplőket pedig idegen prófétákkal, boszorkánymesterekkel, esetleg egy hibernált Nagy Öreggel.

A fentiek hagyományos horrorkörnyezetekbe (pl. Chill, Kult, Beyond the Supernatural) való illesztéséhez, azt hiszem, nem kell túl nagy változtatásokat tenni; a nem annyira hagyományosokról inkább nem nyilatkozom. Ne feledjük: vámpír és farkasember minden játékban van, még a fantasykban is.

Kellemes borzongást!

Febér László



# GONDOLATÉBRESZTŐ

AVAGY HOGYAN TEREMTSÜK MEG A MEGFELELŐ HANGULATOT MESÉINKHEZ

A szerepjáték elengedhetetlen, mégis gyakran mellőzött része a hangulat megteremtése és fenntartása. Ha egy társaság leül játszani, könnyen elképzelhető, hogy jól fognak szórakozni annak ellenére, hogy a játék közben végig chipset zabáltak a játékosok, a mesélő két szörny között elmeséli a tegnapi esti diszkó eseményeit, ezalatt pedig egy barbár és egy varázsló azon vitatkozik, hogy milyen kazettát tegyenek be a magnóba. Véleményem szerint azonban a szerepjáték ennél magasabb szintű szórakozási forma is lehet, és bár az első szempont mindig az, hogy jól érezzük magunkat, bizonyos hangulati szabályok betartása nem feltétlenül gátolja, inkább elősegíti ezt. Most persze nem szeretnék belemenni a szerepjátékos filozófiájába (mindannyian így járunk jobban...), inkább vizsgáljuk meg mi mindent lehet felhasználni a jó beleéléshez! Előre jelzem, hogy néhány dolog evidensnek, néhány pedig „baromságnak” tűnhet első hallásra, remélem azért lesz használható ötlet is. Alapvetően két módszer létezik, az egyik az atmoszféra megteremtése, a másik a játékosok elárasztása segédanyagokkal. (A kettő természetesen összefügg, de mindjárt meglátjuk, hogy nem ugyanaz.)

A segédanyagok sokfélék lehetnek, leggyakoribb fajtájuk a térkép. Persze a játékosok ugyanígy kaphatnak leveleket, ősi föliókat vagy egy-egy kisebb tárgyat is. A térkép azonban a fantasy világoknak mindig is fontos eleme volt. Miről szólhat egy térkép? A térképek lehetnek egyszerű regionális térképek is, amelyek egy-egy tájrészt mutatnak be kisebb-nagyobb pontossággal. Egy ilyen térkép azonban többnyire jelentős múlttal rendelkezik, amelyet nem árt, ha szem előtt tartunk. Mikor egy térképet adunk a játékosok kezébe (inkább a karakterek kezébe), annak kidolgozott háttere kell hogy legyen. Ki rajzolta? Miért rajzolta? Mikor? stb. Persze csak azokat a részeket érdemes kidolgozni, amelyekre még szükség lehet, vagy esetleg segíthet a karaktereknek a nyomozásban. (A négy száz éve halott térképkészítő mamájának nem kell például leírni a pontos statisztikáit...) Azt is figyelembe kell venni, hogy nem mindig pontos egy ilyen térkép, direkt félrevezetésektől kapzdiva a véletlen félreértésekig sok minden helyet kaphat egy ilyen ősi papírfoszlányon. (Jó példa erre a krynni Tasslehoff Fúróláb néhány „kapóra jött” térképe...)

Ezek a térképeken hegyek, völgyek, folyók, városok, utak, falvak lehetnek, esetleg néhány megfajthetetlen jel vagy ősi rúnasor. A területi térképeken kívül egy térkép ábrázolhat egy csatornarendszert, vagy katakombát is. Ezek már pontosabb, legalábbis látszólag megbízhatóbb térképek kell hogy legyenek. Persze ki tudja melyik csapdát fejejtette el feljegyezni a leleményes rajzoló? A térkép előkerülhet egy városi hivatal könyvtárából is, és ábrázolhatja a rég kiürített és szellemjárta Régi Könyvtár alaprajzát is. Az alaprajzoknak azonban méretre pontosnak kell lenniük, és elkészítésük a mesélő számára már némi türelmet és elkötelezettséget is igényel. A térkép lehet talányos térkép is. Ha valaki még emlékszik a Monkey Island nevű számítógépes programra, ott egy nagyszerű példát láthatunk erre. Az ember megveszi a térképet, és azt gondolja, hogy becsapták, mivel tánc lépéseket ábrázol. Ám az okos kalandor villámgyorsan rájön, hogy a tánc lépések megfelelő követése akár a kincshez is elvezetheti az embert. Ilyen és ehhez hasonló „talánytérképek” kitalálása jó szórakozás a mesélőnek, és kellemes fejtörő a játékosnak is – hiszen egy idő után unalmassá válhat, ha egy kalandozó állan-

dóan csak bölcsek kérdéseire és csapdák kikerülési módjaira keresi a választ. Hát igen. A térképek hasznos hangulatteremtő eszközök lehetnek, de ezeket el is kell tudni készíteni. Ősrégi módszer az elkészült térkép széleinek megégetése, bár kicsit már közhelyszagú, azért még működik. (Különösen jó, ha néhány fontos lábjegyzet csak félig olvasható, esetleg az egyik szoba sarka leégett és csak egy furcsa de felismerhetetlen ábra szélei látszanak ki...) Ódonná tehetjük a térképet úgy is, ha teavízben áztatjuk, ezt lehetőleg még azelőtt tegyük, hogy rajzoltunk volna rá. (Persze megint más kérdés, ha felismerhetetlen térképet akarunk – ilyenkor akár olajban is forralhatjuk azt...) Néhány érdekes nyomot is elszórhatunk a térképen, vérfoltokat, karomnyomokat esetleg furcsa alakú repedéseket. Ezeket persze nem ajánlatos túlzásba vinni (némi gyanakodásra adhat okot, ha a térkép vértől lucskos papíriját nyole nyílvessző szeli át, hat kiló csirketoll van ráragadva és egy-egy kisebb háziállat is lakik benne...). Néhány harcos-barbár karakter aztán, aki Sherlock Holmesnak képzelet magát, messzemenő következtetéseket vonhat le ezekből. („Hú, vámpírszaga van a térképnek, vigyünk fokhagymát!”) A térképeket többféle módon is megrajzolhatjuk, a célnak az is megfelel, ha teljesen sematikusak, esetleg szimbólikusak (lásd a Twin Peaksben a térképet a barlang falán!) de megcsinálhatjuk szépen, kimunkált módon is. Ha alaprajz-készítésére adjuk a fejünket, nem árt ha megnézünk néhány építészeti könyvet, ahonnan lophatunk néhány kolostor, vagy kastély-ábrázolást. Innen a rajzolás módszerét is elleshetjük, azoknál pauszpapír használatával a kívánt részeket átmenthetjük magunknak.

Alapvetően kétféle térkép létezik a szerepjátékban, az egyik amit a játékosoknak készítünk, a másik, amit a magunk számára. Nem egy gyári modul mellékleteként láthatunk óriási labirintustérképeket amelyek hol tele vannak pöttyözve számokkal, hol nem. Én ezt nem tudom megérteni, nem értem mi a jó abban, ha a játékosok elé berakom az egész labirintust, nézem a saját térképemet, és ha valami csapda vagy találgatás van akkor szólok nekik, hogy álljanak meg. Ilyenkor rögtön megkeresik azt a barlangrészt, ahova a

legtöbb kincs férne el, és arra veszik útjukat. Nyil-

vánvalóan irreális is az, ha a karakterek már a bejáratnál belátják az egész terepet. Viszont a leírás módszer sem mindig válik be (előttek egy elágazás vezet északra és északnyugatra, öt kockányira balra pedig egy beugró, nem, nem ott, a kanyar után, igen két kockányira előre igen, oda húzz be egy vonalat, nem nem oda, itt egy radír...) ugyanis ez sokmindenre jó, csak éppen a hangulatifenntartásra nem. Persze ha a karakterek jól képzelik el azt, amit a mesélő jól mond el, akkor az ilyen leírásos barlang-kutatás jól is elstülhet, de mégis gyakran lehet vita abból, hogy a szörnyek hol álltak, és miért pont én vagyok benne a tűzlabdában.

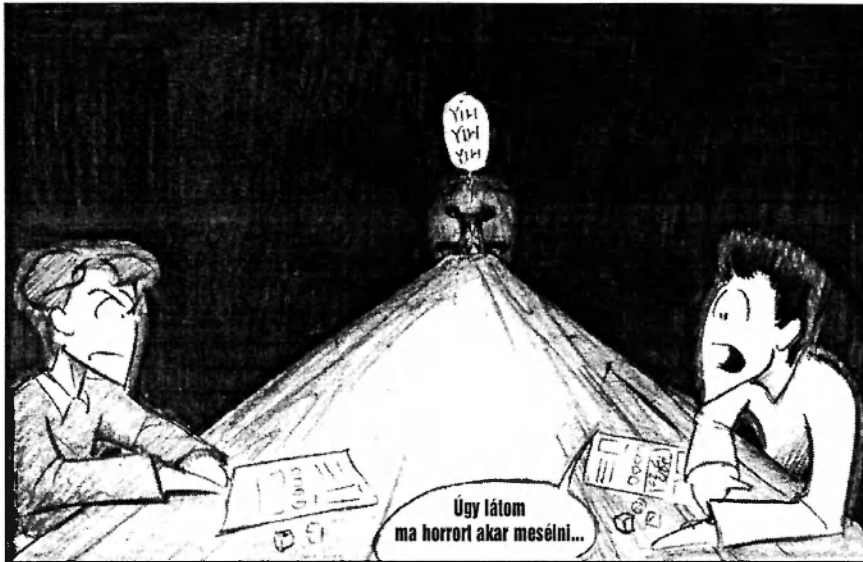


Van egy nehezen kivitelezhető, de igen jó módszer erre a kérdésre, mégpedig a bizonyára sokak által ismert lyukas-fedőlapos megoldás. A dolog úgy működik, hogy berakod eléjük az üres labirintust, és az egészet lefeded egy – a térképnél nagyobb – kartonlappal, amin egy kis lukat vágsz. A luk mindig az a terület lesz, amit a játékosok belátnak, ezt lassan tolják előre, és ha valami esemény van akkor megállítod őket. Ilyenkor a realitással sincs prob-



léna, és a térképmaniás surranó karakter is gyárthatja a térképeit. Egyébként az ilyen térképeket, pont a fent említett tűzlabdás probléma miatt, nem ár-tana négyzethálós papírra rajzolni, ez viszont néhány különösen vajtűlű és kényes játékosnak megintcsak hangulatromboló lehet, és tényleg elég ronda is. Magát nagyon profi mesélőnek képzelő egyének megrajzolhatják a csaták helyszíneinek külön, kinagyított, hexás vagy négyzethálós térképét, ahol ki-festett gyufáskatulyákkal, vagy akár ólomfigurákkal le lehet játszani a borzal-matos csata menetét. (Aha, ilyenkor jön jól ha valaki ismeri a varázslatok ha-tótávolságát...)

A térképeken kívül szó esett még a levelekről, amelyeknek elkészítési módja hasonló a térképekéhez, de nem baj ha beleviszünk egy kis középkori nyelvezetet, udvari etikát, na meg persze tintafoltokat is. Segédanyagok nem csak papírfecnik lehetnek, de kisebb használati tárgyak is. Ha a parti megta-lál egy medált vagy gyűrűt és te a kezükbe adod, lehetőségük lesz rá, hogy vizsgálgassák, felvegyék, hozzászokjanak. Ha nem találsz ahhoz hasonló tár-gyat amelyet szeretnél, le is rajzolhatod, bár ehhez már egy kis gyakorlat is szükséges. Ugyanígy lerajzolhatod a fontosabb szörnyeket, jellemző he-lyeket, egy-két fegyvert, és mindjárt könnyebb lesz a téma hangulatának átadása, hiszen nem kell bonyolult nyelvtani szer-kezetekbe gabalyodva kiizzadnod a megfelelő megfogalmazást, csak átadod a rajzot, hozzáfű-zöl egy-két szót, és már meg is van. Érdekes le-het az is, ha a parti talál egy fiolát, valami furcsa folyadékkal – és te át-nyújtasz egy kis üveget, benne valami gyanús lötytel. Ezek után majd meggondolják a játéko-sok, hogy mit isznak meg csak úgy bele a le-vegőbe. Összekeversz az



otthoni lötytykészletből valami minél kevésbé ártalmas folyadékot, s már kész is a gyógyital. De meg merik inni? Eggyel több érzékszerv, amire hatni tudsz. Másrészt viszont a játékos rá van kényszerítve a helyes szerepjátékra, hi-szen próbálja csak meg nem kellőképpen beleélni magát abba, hogy ez egy varázslat, s máris gyomorforgató hátsó gondolatai támadnak. (Ezt szintén nem ajánlamba vinni, hiszen az ork istálló szagát, vagy egy hatvane-zer-milliárd éves élő múmia illatát nem kell feltétlenül Neked prezentálnod...)

A White Wolf cég Mind's Eye Theatre termékeiből ismerős lehet a művér, ami megintcsak rendkívül „hangulatos” tud lenni de ezt tényleg csak fanati-kusoknak és elborult horrorrajongóknak javaslom, mivel a cikk elején emlí-tett chips-zabáló társaságot a hörgő és vért köpködő DM inkább csodálko-zásra ingerelné, mintsem borzongásra, azt hiszem. Mindig nagyon fontos, hogy az ilyen hangulatteremtő dolgoknál gondoljunk játékosaink lelkivilá-gára is. Ha például három játékot asztmás, és allergiás a füstre, akkor ne pró-báljuk meg a háromszor három méteres szobában bemutatni a törpe fejedele-m pipafüstjének gomolygását egy valódi pipával, továbbá ne adjunk olaj-lámpást piromániás barátunk kezébe akkor se, ha ezt nem ő, hanem a karak-tere kapta. Vigyázni kell arra is, hogy valóban hangulatot és ne rhöhögést idé-zünk elő leleményes ötleteinkkel. Lehet, hogy egy megcsontított játékbaba kifordított fejfel és a hátára írt sátrani rúnákkal szerintem félelmetes, de elkép-zelhető hogy a játékosok inkább röhejesnek tartják. Ehhez persze az is hoz-zátartozik, hogy csak olyan játékokat játszunk, olyan emberekkel és olyan stí-lusban, ahogyan azt meg is tudjuk csinálni, de mivel megígértem hogy nem szerepjáték filozófiáról lesz szó, ezért ezt a témát most lezárom.

Mintha említettem volna valami olyasmit az elején, hogy atmoszféra. At-moszférát sokféleképpen lehet teremteni, akár külső segédeszköz nélkül, pusztán szóhasználatunk, beszédünk manipulálásával is. Ha bizonyos hangu-latteremtő szavakat gyakrabban használunk (elsősorban a lovcrafti horrorhoz, de másba is adaptálható), vagy felvesszük az NPC-k hanghordozását, ne-adjisten testtartását is, az ismét jó hatással lehet a mese hangulatára. Persze az atmoszférateremtéshez is vannak nagyszerű segédeszközök. Ahol csak meg-oldható, javaslom valamilyen háttérzene használatát (persze nem Rage Against The Machine-re gondoltam, bár Werewolfhoz vagy egyéb Gothic Punkhoz az

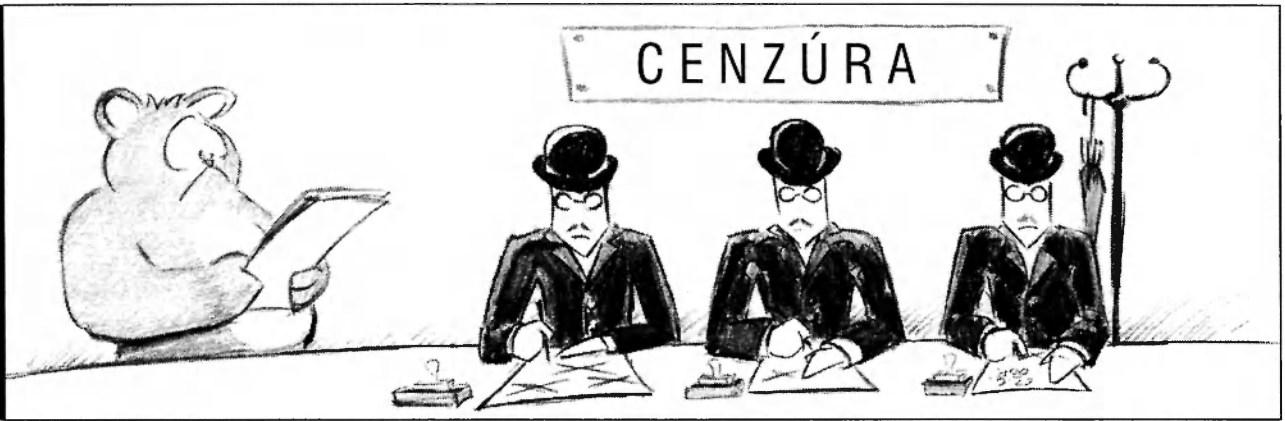
se lehet rossz...), ami legyen mondjuk valamilyen filmzene, mindenképpen ja-vaslom a szimfonikus zenét. Nem olyan nehéz jó hangulatteremtő zenét szerezni, az ember bemegy egy CD boltba, ahol vannak filmzenék, és válogat. Néhány TSR termékhez már adják is ezeket a zenéket, szerencsére ezek tele vannak NPC szöveggel, amit hálstennek a magyar szerepjátékosok fele nem ért, úgyhogy azokat nemigen tudja használni. (Na jó nem olyan vészes a helyzet, vannak egész jó kis hörgések és fröcsögések is – az legalább nemzetközi...) Ha valaki tud szerezni skandináv népzene-t, az is marha jó tud lenni, ha pél-dául egy csapat tünde vándorzenész muzsikáját akarjuk szemléltetni. Az a mes-élő meg már nyugodtan ultraprofinak mondhatja magát, aki Strahd Von Za-rovich orgonajátékát zongorán tudja interpretálni, vagy gitáron bemutatja a kocsmai bárd egyik balladáját. A hangulatot feldobhatja a sötét szoba is né-hány gyertyával megspékelve, nem csak horrorhoz, de fátylós barlang-má-száshoz is. Persze itt is vigyázni kell a piromániás varázslókkal, mert ugyan nagyon hangulatos egy szénne égett lakás egy tűzlabda után, csak kérdés hogy a szülők ezt mennyire respektálják. Aztán ha a csapat kiért a barlangból, elfújuk a gyertyákat, elhúzzuk a függönyöket, kinyitjuk az ablakot – a friss le-

vegő és a betetőduló napfény máris visszaadja a fenti világ valamivel vidámabb hangula-tát, a kontrasztot a sötét lelkű játékosok fizikailag is érzékel-hetik. Egy-egy játék hosszú ideig elhúzódhat, valószínű-leg egész napig, és az éhen-kórász banda bizony nem fog megelégedni az általad koty-vasztott varázslatokkal, ha-nem irdatlanul éhes lesz. Na-mármost ha éppen egy drá-mai gyilkosság tanúi voltak a játékosok teliholdkor az erdő-ben, és mindenkinek lemé-szárolták az összes hozzátar-tozóját, akkor pizzával teli szájjal igen nehéz előadni a megilletődöttséget. Éppen ezért én nem vagyok híve a játék közbeni evésnek-ivásnak, sajnos azonban az ember úgy van kitalálva, hogy ennie kell (*tesztelési biba lebet; talán majd a következő kiadásban... (szerk.)*). Hogy a problémát megoldjuk, viszonylag logikus helyeken, egy-egy játékefejezet végén, vagy egy kocsmai ejtőzés alatt, lehetőleg egy pihenő játék közben, ahol mindenki megtömböli a fejét. (Oriental kalandban nem muszáj pálcikával enni, bár kétségtelenül érdekes lenne...)

Végezetül még egy érdekes felvetésem van, ez pedig a csata. Nyilvánvá-lóan a szerepjátékok nagy részének egyik fontos mozgatórugója ez, s mivel az esetek többségében nem több szabályok által irányított kockadobálásnál, ezért gyakran hazavághatja a hangulatot egy-egy, a DM által rosszul vezetett csihi-puhi. Azt hiszem, azt nem kell részleteznem, hogy mi számít kizökken-tőnek egy szépen, hangulatosra megtervezett kalandban (jó, ott van előttem, igen, dobjál, hanyas AC, nincs meg, te hánynál jössz, jó dobjál, hanyas AC, jó megvan, dobjál sebzést stb.). Sajnos alapvetően ezek a dolgok egy szerep-játék szabályrendszerben kikerülhetetlenek (vannak kivételek), ezért a mi fel-adatunk, hogy izgalmasabbá tegyük. Ha valaki beleüt valakibe, a mesélő az összes piszkos fantáziáját összeszedve írja le a történet effektet (akár anatómi-ai pontossággal is), ugyanígy a varázslatoknál és a sikertelen akcióknál is. Mint feljebb valahol említettem, az ólomfigurás módszer bevezetése is igen hasznos lehet, viszont fontos, hogy a csata ne veszítse el a hosszú leírások miatt izgalmas és gyors menetét.

Hát igen. Elég sok ijesztő és kevésbé ijesztő ötletet felvázoltam itt, min-denki válogasson kedvére. Amikor a csapat nyakig gyertyaviaszban, erőteljes gyomorgörcsökkel (pedig a varázsló azt mondta hogy nincs mellékhatása!), „vértől” pettyezve elhagyja a játékasztalt, összepakolja a cuccait és hazamegy, a mesélő elégedetten hátradől, végignézi a rendtelenségen, a falba operált nyívvesszőkön, a rituálisan elégetett voodoo baba maradványain, a szerteszt heverő, goblinktól zsákmányolt patkány-pizza darabkákon, aztán erejét vesztett mágusként lerogy a székről, és a földön fekvő már a következő mó-kát tervezi. Ha bárkinek bármilyen kivetni, vagy hozzáfűznivalója van a fent em-lítettekhez, egyetért, nem ért egyet, jobb ötlete van, vagy nem is érdeklí, az írjon nyugodtan levelet, kíváncsi vagyok, Ti hogy látjátok ezt.

Nosferatu



Helló Mindenkinék! Ismét itt van Mackó bácsi. Most tartózkodtam bizonyos kényes (intim) témáktól, ezért remélhető, hogy amit majd olvasol, az teljesen ugyanaz, mint amit én begépeltem, legfeljebb a gépelési hibák vannak kicenzúrázva. Mint az a KLUB részben látható, megtaláltam néhány régebbi levelet is. Nu, akkor kezdjük!

**KLUB**

**Királyerdei Fantasy Klub**

Bp. XXI. Szent István út 230.  
Rideg Sándor Művelődési és Ifjúsági Ház  
Köthetente csütörtökön 16 órától  
Főleg AD&D  
Megközelíthető: 52-es busszal

**Fekete Láng Fantasy & Szerepjáték Klub**

Hegedűs Szilárd 4030 Debrecen,  
Mikepércsi út 45/A IV/4.  
Játékok: MERP, M.A.G.U.S., esetleg AD&D, STAR WARS  
Hely: lakáson v. Kossuth Egyetemen.

**Jackal Priests RPG Klub**

Nagy Levente, 4027 Debrecen  
Füredi út 71/B IX/38.  
Tel: (52)320-454  
Játékok: AD&D/Dark Sun, Forgotten Realms; C.O.C.; STAR WARS  
Idő: hétfőeken, szünetekben

**Kalandférgék**

Zalalövői Művelődési Ház  
Zalalövő, Szabadság tér 2. 8999  
Tel: (92)371-004

**Szabadság Vándorai**

Németh Roland,  
7500 Nagyatád, Hunyadi u. 6/B III/10.  
Idő: Egész héten: 11—16h

**„Mecseki Tápbriád” TF klub**

Pécs, Szivárvány gyerekház  
Időpont: kéthetenként szombaton 9—12 óráig.  
Érdeklődni: (72) 332-439 (Bicskény Barnabás),  
(72) 465-175 (László Zoltán).

**LEVELEK**

„Tisztelt és nagyrahatott Maci! A szeptemberi szám merő negatív kisugárzás. Széltől felsötétült hullajelöltek, versek a halálról... Az újság és a magyar szerepjáték társadalom azon az úton jár, melyet Adeptus lánclűrész horrorának nevez. (sikoly:). Csinálatok már valami!! Jó munkát és jó sört: Kerek Andor, Bíborhold fanatikus” A fenti idézet egy postai levél hátulján volt olvasható. Mivel a posta elfelejtette lebélyegezni (amiért is 1 db, egy forintos bélyeg nyerhető ki belőle leáztatás által), nem tudom megállapítani, hogy Andor csak most szánta el magát az írásra, vagy pedig a Bíborhold bürokratikus útvesztőjében tévelygett ennyit a felhívás. Egyszer már megkritizáltak minket a novellák negatív hangvétele miatt. Akkor erőteljes pozitív kisugárzásba kezdünk, ami úgy látszik, jelentősen mérséklődött az elmúlt két évben.

Az a bizonyos szeptemberi vers akár a Kerepesi temető tavaszi kiárusítási katalógusában is elment volna. Ígérem, hogy ezentúl legalább annyi pozitívumot fogok sugározni, hogy legalább a híd megmaradjon. (A fiatalok, és a Cavintonosok kedvéért: Kelly hősei.) Egy másik BH-HT–Dallas rajongó, Drozdik Béla levele: „Mivel nagyon szeretem, ahogy a kritikákat semlegesítéd, azért most csak úgy írok feleslegig történeteket a BH-ról (ja már lehet, hogy Holdtölté?). Nem tudom, hogy a BH miért foglalkozik ősi szerepjátékokkal, és miért nem ír a *Macho women with guns* szerepjátékról. Végre egy igazán kidolgozott világ, csupa szépség. Bár ebből is kimaradt a söröskorsóval való futás, bukfencezés... Az ARMAGEDDON pedig teljesen a MERP koppintása, pedig egyáltalán nem is hasonlít hozzá, és nagyon kezdetleges a rendszer, de azért első próbálok lenni, aki megveszi, és virágot küld a szerzőnek... Szeretném megkérdezni, hogy régebbi számokat meg lehet-e rendelni, ugyanis általában kölcsönkérnek néhányat, és egyre kevesebb jön vissza. Lehet, hogy tetszik nekik? Vagy elégetik? Nem gondoltatok egy olyan játék létrehozására, ahol csak sörimádó medvékkel lehetne játszani. Lehetnének barna, grizli, stb. medvék, akik különböző söröket szeretnek. Ha valamelyik mégsem szeretné a sört, az gyűjthetne sörösdobozokat, vagy lehetne sörímke szakértő.” Az a baj, hogy nem az igazi akkor leugáznai valakit, ha az direkt azért írta a levelet. Az ember nem rüg bele abba, aki dirket odatarja a s... [ezt itt Maci maga cenzúrázta, nem mi]. Legfeljebb ha rossz kedve van, esetleg vasalt bakancsa. Ami a MWWG szerepjátékot illeti, azért nem írunk róla, mert nem érünk rá. Mindenki a játék Live verzióját próbálgatja. (Aki nem ismeri a játékot, az nézze meg szó-tárban a women szót, és képzetársítsa a Béla által használt csupa szépség kifejezéssel.) Bár gondolom neked elég lenne olvasni róla. Az ARMAGEDDONRÓL eddig még senki nem vette észre, hogy a Tolkien-i világ átdolgozása. Gratulálók! Volt olyan butuska olvasónk, aki a Total Recall világához hasonlított, volt aki a cyberpunkhoz, de te rátapintottál a lényegre. Bár szerintem a MERP-pel való hasonlóság ki fog merülni abban, hogy mind a két könyv papírra van nyomtatva, és egyesével vannak sorszámozva az oldalak. A megrendelés viszont okos kérdés volt. Minden eddig megjelent számot meg lehet rendelni a Bíborhold Budapest Kft. címén. (1072 Bp. Nagydíófa u. 5) Árak: 1993. 7. számig 50 Ft, 1993. 8. számától 1993. 12. számig 60 Ft, onnantól 120 Ft. Megrendelés módja: rózsaszín csekken kell beküldeni a pénzt, a hátuljára írva a megrendelt számokat. Az első szám az 1992/decemberi volt.

Sokan kérdezősködnek, hogy a Holdbázisban lehet-e utánvéttel rendelni. Sajnos jelen pillanatban még nem, bár nagyon távlati terveink között szerepel a dolog. Hogy mikor indul be, azt az újsághól idejében meg fogjátok tudni.

**HUMOR**

A troll a fiával az állatkerben sétál.  
– Papa az ott a nyúl?  
– Nem fiam, az a zsírál!  
Mire a kőlyök ámulva: – De nagy nyúl!

– Hogy hívják a terminátor combját?  
– Gépsonka.

**IRODALMI ALROVAT & HELYREIGAZÍTÁS**

A két rovat helyszűke miatt került össze, mert így csak egyszer kell leírnom, hogy a VITA rész tényérése miatt ebben a hónapban a lent említett rovatok szünetelnek.

**VITA**

Reszegi László megunva a vita pangását, saját témát vett fel: Milyen a jó szerepjáték, és a jó szerepjátékos? Van-e rossz szerepjáték? Lássuk a véleményét! „Már a barátaimmal is beszélgettünk erről, és arra a megállapításra jutottunk, hogy rossz szerepjáték nem létezik, ha van megfelelő mesélő, és természetesen megfelelő játékosok, mert mind a kettő egyformán fontos! Hogy ki a megfelelő? Szándékosan nem használom a jó vagy rossz jelzőt, mert a helyzet nem ilyen egyszerű, és mindig attól függ, kinek a szemzőgéből nézzük. A mesélőnek tudnia kell, mire van igényük a játékosoknak, milyen elvárásokat támasztanak vele szemben, és neki ezeknek az elvárásoknak – a játékegységnyi figyelembevételével – meg kell felelnie! Csak így teljesülhet a szerepjátékok alapvető célja, miszerint mindenkinék jól kell szórakoznia. Az, hogy ezek az elvárások milyen játékestílus felé orientálódnak, az tulajdonképpen teljesen mindegy, ha a játékosok élvezik, és jól szórakoznak. Ebből a szempontból azt kell mondjam, hogy a mesélő alá van rendelve a játékosoknak. Igen ám, de a szerepjáték célja, hogy MINDENKI jól szórakozzon, és ebbe a játékvezető is beletartozik. Ha a DM olyat szeretne mesélni, ami inkább ésszéjatek, és sok lehetőség van a jellemjatekra, de a játékosok inkább a harcot részesítik előnyben, akkor nem kell „üsd, vágd” szintre lealacsonyítani a történetet. Ilyenkor a legegyszerűbb felállni, és azt mondani: „Gyerekek keressetek egy olyan mesélőt, aki jobban megfelel az igényeiteknek.” Most térjünk át a játékosokra. A legtöbb játékos az a baj, hogy számokban gondolkodik. Mit értek ez alatt? Azt, hogy nem tudnak elvonatoztatni, mert nem azt a személyiséget látják meg a karakterlapban amit szimbolizál, hanem azt, hogy: „van két 18-as, meg egy 17-es tulajdonságom” vagy „de jó, már csak 200 pont kell a szintlépéshez”. Nem tudom, éritek-e, hogy mire gondolok. A karakterlap csak eszköz a szerepjátékoshoz, és annak meghatározója. A karakterlap nem játszhat a játékos helyett, azt neki kell megtenni! Az, hogy odaírtak néhány szót a karakter jelleméről, mindaddig csak leírt szó marad, amíg nem igyekszik ezt a játékban társaival éreztetni. Arra meg már gondolni sem merek, hogy a mesélő unszólása nélkül előtörténetet, vagy egyéb jellemvonásokat dolgozzon ki magának. Jómagam például soha nem azzal kezdem egy karakter megalkotását, hogy örült módjára elkezdem kidobni a tulajdonságait, hanem először mindig elgondolkozom a karakter előtörténetén, jellemén, valamint azon hogy, hogyan fogom eljátszani őt a játékban....” „Sajnos kénytelen vagyok megszakítani a levelet, mivel elfogyott a ....”

Maci

A Lev. Rovat az IRODALMI ALROVAT Maci bejegyzett védjegye! Másolása szigorúan tilos.



# Masque Red Death

## And Other Tales

Egy új Ravenloft kiegészítőről lesz most szó, amely a TSR egy érdekes ötletének megfogalmazása. Tulajdonképpen arról van szó, hogy AD&D szabályokkal játszhatunk az ezernyolcszázad évek végén. Elég morbidul hangzik gondolom, kissé én is kétkeltem a dolog hitelességében arról nem is beszélve, hogy hogy kerül Sherlock Holmes Ravenloftba. Amikor a dobozt felbontottam nagyjából választ kaptam a kérdésemre. A világkiegészítőként reklámozott dolognak ugyanis semmi köze a Ravenloftként ismert demiplane-hez, habár egy dologban megegyezik a kettő, mindkettő témája a horror, a játékosok számára borzadályos éjszakákat teremteni kívánó DM-ek fő módszere. Megintcsak sajátos és szokatlan fogás, hogy – mint az a címből szakértők számára kiderülhetett – a világ alaptörténete Edgar Allan Poe egyik írásából született, a „Vörös halál maszkja” című alkotásból.

Tehát a játék nem akárhó játszódik, hanem egy Gothic Earth-nek nevezett bolygón (nem hallottam már valahol egy ehhez hasonló világelnevezést?...), amelyet földlakóként magam is meglehetősen ismerek. Tehát képzeljük el azt a világot, amely az 1890-es évek környékén volt, Frankensteinel, Vlad Tepes alias Drakulával, Hasfelmetsző Jackkel és az összes többi gazfickóval, akivel annakidején az anyukák a kisgyerekeiket ijesztgették. A dobozból előbányásztam egy 128 oldalas főkönyvet, amely a tulajdonképpeni világleírás. Ez tartalmazza a kasztok átalakítását, az új fegyvereket, a mágia változását, atlasztörödéket, stb. Volt itt még három darab harminckét oldalas kalandmodul, ebből az egyik Hasfelmetsző Jack történetét adja elő, a másik Bram Stoker klasszikus Drakuláját, a harmadik pedig a fent említett Poe művet dolgozza fel. Mindhármát elolvastam, meglehetősen jók, bár kíváncsi vagyok hogy mihez kezd a TSR, miután megírják a Frankeinsten, Dr. Jekyll & Mr. Hyde és a többi klasszikus hős történetét. (Talán Lovecraft-hoz nyúl-

nak?) Aztán persze van egy aranyos kis DM screen is a fontos változások adataival, és egy poszter (ami ugyanazt a képet ábrázolja ami a doboz teteljén is van). Ami nagyon tetszett, az egy igen stílusos és hangulatos világtérkép amely az ezernyolcszázkilencvenes évek állapotát tükrözi.

Veszűzzük ki a világleírás. A könyvet többek között Poe és Stoker idézetek kísérik végig, a szöveg olykor egész furcsa összefüggésben áll az idézettel. Halomszámra kapjuk benne az információkat a korról, és egy bevezető történetet is elolvashatunk, amiben kiderül mi köze Ravenloftnak a Földhöz. Gyakorlatilag ugyanis egy misztikus hatalom, a Vörös Halál, az egyiptomi királyok óta (a könyv szerint ez a mágia virágzásának kora) ugyanúgy figyel a gonosz eseményeket a Földön, mint Ravenloftban a Sötét Urak. Tök jó, bár kíváncsi vagyok szegény Poe bácsi mit szólna ehhez az – véleményem szerint kissé kommersz – ötlethez, mindenesetre menjünk bele a játékba! A mágia, mint olyan, kisebb-nagyobb változtatásokkal ugyanaz, mint ahogyan az a PHB-ben le van írva. Bár a változtatások inkább nagyok, mint kicsik, egy csomó varázslat egyszerűen nem létezik (pl. magic missile) egy csomó meg gyengébb, vagy másképp működik. Alapvető koncepció a varázslatok megváltoztatásában, hogy illeszkedjenek a Földön a mágiáról kialakított misztikus képhez: a varázslatoknak kevésbé látható a hatása (pl. a *magic mouth* nem látszik, csak hallatszik) és kevésbé brutálisak. Ugyanúgy meg van különböztetve papi és varázslói mágia, csak itt boszorkányoknak és misztikusoknak hívják őket. Ha valaki olvasott Lovecraftet, az el tudja talán képzelni, hogy hogy megy a varázslatok keresgélése a tizenkilencedik században. (Szóval ez sem egy túl új ötlet.) A négy alapkasztból már kettőt említettem is, marad még az üzletember (*tradesman*) és a katona (*soldier*). Talán nem nehez kitalálni, hogy melyik melyiknek a megfelelő-

je. Hogy ne alakuljon ki egy olyan szerencsétlenül kötött kasztrendszer mint az AD&D alapszabályai-ban, ezért itt ezek a kasztok tágabb értelemben értendők, tehát ha detektívet, pszichológust vagy újságíró-t játszunk az például mind az üzletember kategóriába tartozik (mennyivel szerencsésebb, mi?). Ezek könnyebb kialakításában egy csomó előregyártott karakter kit segíthet. Sok helyet kapott a technológia áttele egy fantaszre kitalált szabályrendszerbe, lőfegyverek (végre megnézheted mennyit sebez egy puska...), robbanószerk, stb. A technika – elsősorban most a fegyverekre és a harc változásaira gondolok – majdnem tíz oldalon keresztül kerül bemutatásra (félő, hogy így ebből is láncfűrész és vadászpuskás zombivadászatok lesznek...). Az igen gondosan átdolgozott szakértelmrendszer (proficiencias) is fontos helyet kapott, egy csomó dolgot (tolvaj tulajdonságok pl.) már áthoztak ide, és egyenlő fontosságúak az egyes szakértelmek. Figyelembe véve, hogy itt egy – na most mihez képest is? – normál világról van szó, úgy vettem észre, hogy itt nem hemzsegnek a tizenyolcas tulajdonságok, persze vannak kivételek (Vlad Tepes karakterlapja például elég szép teljesítmény volt a TSR-tól...). Egyébként ez a szabálykönyv legnagyobb részt azt tárgyalja, hogy mi az ami különbözik és mi az ami megegyezik a normál AD&D-vel. A korabeli hangulat megteremtésére is kapunk jó adag segédletet, az atlasz végigugrál a korszak jelentős városain, tájain, szerencsére a történelmi tények és a misztikus tanok gondosan elválasztva kaptak helyet. (Viszont úgy látszik a készítőknak Budapest nem volt elég misztikus hely...) Találhatunk egy korabeli árlistát is amelyen dollárban feltüntetett értékek vannak (ilyet is látam már valahol, ha jól emlékszem, na mindegy...). Mivel lelkes Poe és ugyanakkor lelkes Ravenloft rajongó vagyok ezért megvettem ezt a dobozát és alapjában véve nem bántam meg. Ugyan, amikor megláttam leírva Moriarty professzor statisztikáit, akkor kissé a szívemhez kaptam, (nem tudtam, hogy varázsló-pap-barbár-boszorkány-illúzionista és csak mágikus fegyverrel lehet megütni) de az ember egy idő után hozzászokik az ilyesmihez. Véleményem szerint Poe világát – csakúgy mint Lovecraftét – nem igazán lehet szabálykönyvekbe tömöríteni, de ez nem azt jelenti, hogy nem is kell próbálkozni vele. Érdekesnek és izgalmasnak találok ezt a világot, és mivel az AD&D szabályrendszerét már tökéletesen megszoktam, ezért számomra egyszerűbb ezzel a dobozzal mesélni a nem-fantasy gótikus történeteket, mint mondjuk a Call of Cthulhu szabályrendszerével. Mindenképpen ajánlom minden olyan horrorrajongónak, aki nem játszik a Call of Cthulhuval! (Azért persze a White Wolf játékokat nem pótolja...)

Nosfery



# RANLON KARDJA

„Ranlon ha harcolt, fény övezte,  
Ohol ő járt, ott járt a fény.  
Elment a legsötétebb helyekre,  
És a fényt kardjával szórta szét.

Ranlon kezében a kard ha villant,  
Kettegve menekült a Réme,  
Ranlon a harcból sosem hátrált,  
Mert Ranlon maga volt a fény.”

– Ranlon regéje,  
Fortengar tünde trubadúr dala

„Lépd le a láncot!  
És Rand-logh segít!  
Nézd a szabadságot!  
És Rand-logh segít!  
Ha a therait ütöd,  
Rand-logh kardjával harcolsz!”

– Ork harci induló

„Leccap a bronz,  
Nihandrahngson pengéje.  
Nikolt az ellen,  
Nihandrahngson ellene.  
Sosem ér véget,  
Nihandrahngson harca.  
Ő a legnagyobb hős,  
A mi klánunk hőse.”

– Az Egjató klán egyik hősi éneke

„Sokan kétlik, hogy az ősi regékből nyerhetünk történelmi tényeket. Nekem azonban más a véleményem. Az alapos tanulmányozás és gondos kutatómunka igenis meghozhatja véleményét. Sok regét gyűjtöttem össze az évek során, kevés van köztük, amelyek olyan érdekes lenne, mint Ranloné. (A továbbiakban a hős tünde nevét használom, mivel talán ez a legpontosabb forrás, ami rendelkezésünkre áll.) Szinte minden faj regéiben találtam egy hőst, kinek neve R-rel kezdődik (bár a szélszerzetek L-ranlanna néven ismerik, az obszidemberek pedig saját nyelvükön borzasztóan hosszú és ki-vehetetlen nevet adtak neki), és tettei sok hasonlóságot mutatnak. A legendák sokban eltérnek, a tündéknél Ranlon a Réme ellen harcolt, nem sokkal a Csapás előtt. Az orkoknál szabadságharcos, aki a theraiak ellen harcolt és számtalan orkot kiszabadított. A trollok regéiben hatalmas harcos, aki minden portyáról dús zsákmánnyal ért vissza (bár az ő legendáik is szót ejtenek arról, hogy győzelmet aratott egy Réme felett). A szélszerzeteknél ügyes tolvaj és rabló, aki a theraiaktól lopott és a szegényeknek adományozta a zsákmányt (érdekesség, hogy egyes dalok szerint a Védelem és Túlélés Rítusait is többször elrabolta, és szegény falvaknak adományozta). A t'skrangok természetesen egy párbajhősről énekelnek, aki még Réme- nek is a szemébe kagagott (egyes tudósok szerint, viszonylag kevés Réme- nek van csak szeme, de szerintem a fenti képet átvitt értelemben kell értelmezni). Az embereknél Ranlon therai volt, aki belátva birodalom gonosz- ságát, Barsaive népeinek segítségére kelt. Az obszidemberek regéiről keveset tudunk, de egy vándor kereskedőtől hallottam, hogy ők is beszélnek egy hasonló hősről. Nálunk, törpöknél csak a Csapás sagájában van szó Ranlonról, megemlítsre kerül, mint a nagy hősök egyike, akik a Csapás előtt több Rémmel is végeztek, a saga külön hang- súlyozza, hogy kardjának különleges ereje volt. Érdekes, hogy minden faj a sa- ját népéből valónak tekinti a hőst, bár egy frissen nyílt kaerből érkezett egy em- ber, aki elmondott nekem egy történetet, ebben Ranlon tünde volt...”

– Mordec, a throali nagykönyvtár  
írnoka

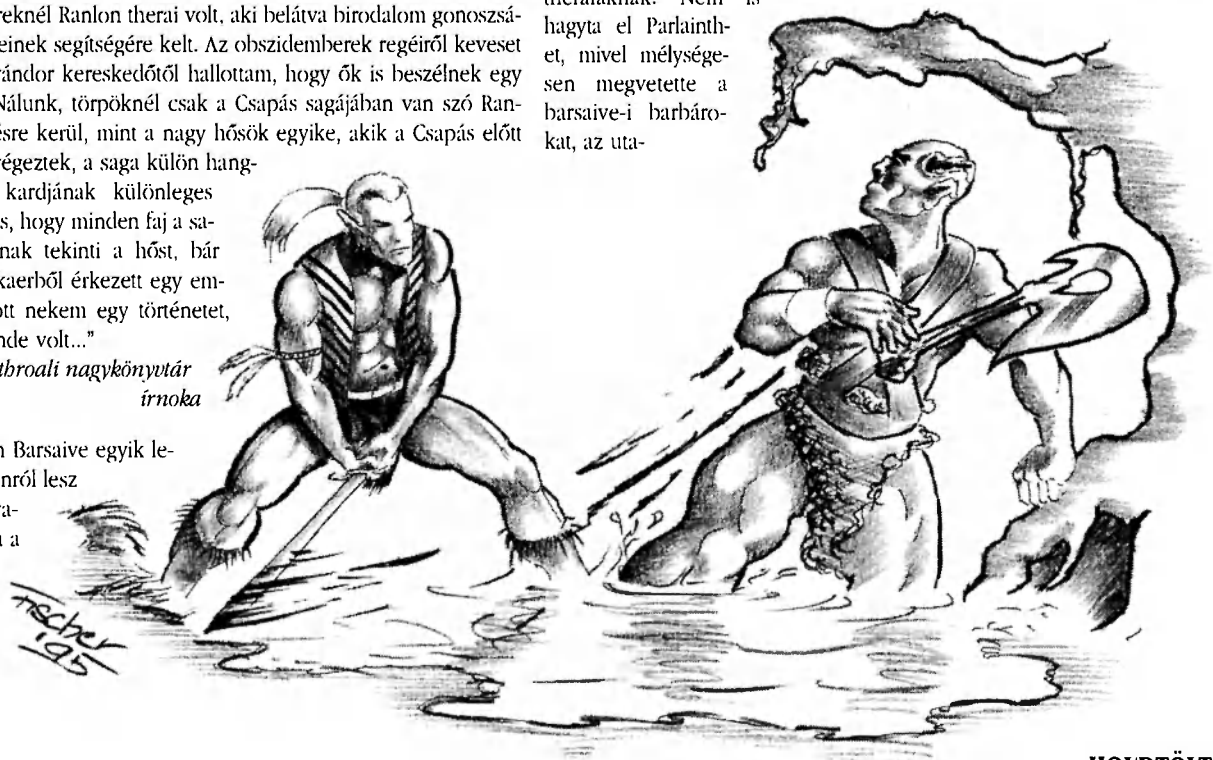
Az alábbiakban Barsaive egyik le- gendájáról, Ranlonról lesz szó. Elsőként a va- lóságot olvashatja a játékmester a nagy hősről, majd legen- dás kardjá- nak leírása következik.

Ezek után azokról lesz szó, akik ezt a kardot keresik. A mesélő nyugodtan megváltoztathat bármit az alábbi adatok közül (jó is ha megteszi, így a Holdtöltét szorgalmasan olvasgató játékosokat is érhetik meglepetések). Fontos, hogy hőseink ne tudják a valóságot Ranlonról, minden kis informá- cióért meg kelljen dolgozniuk. Szándékosan nem írtuk le, hogy hol talál- ható Ranlon kardja, ez teljesen a játékmesterre van bízva, lehet egy elha- gyott kaerből vagy fellegrárból, lehet a therai helytartó kincses kamrájá- ban, vagy egy Réme birtokában is. Jobbnak tartom, ha a karakterek aktívan keresik a kardot, nem pedig véletlenül találják rá. Ha kutatnak utána, sok riválisuk lesz. Természetesen a felsoroltak közül bárki megbízhatja őket, hogy keressék meg Ranlon kardját.

## Ranlon története



Ranlon tünde volt, aki a Csapás előtt 170 évvel született. Második fiú volt egy therai nemes családban. Szülei fiatalon elküldték Parlainth-be, hogy a helytartó mellett tanuljon. Itt igazi therai fényűző életet élt, mágiát és kard- forgatást tanult, kiderült, hogy az utóbbiban különleges tehetsége van. Él- vezte az összes luxust, amit a Barsaive népeiből kisajtolt adók nyújtottak a theraiaknak. Nem is hagyta el Parlainth- et, mivel mélysé- gen megvetette a barsaive-i barbáro- kat, az uta-





zás körülményeit pedig kényelmetlennek és primitívnek tartotta. A Csapás előtt 100 évvel a theraiak elkezdtek árulni a Védelem és Túlélés Ritusait. A helytartó Ranlont is megkérte, hogy kísérelje el az egyik csapatot, ami Barsaive-szerte árulta az életet jelentő ceremóniákat. Ranlon nem volt boldog az ötlettől, de nem tehetett mást, a parancsnak engedelmeskednie kellett. Az út során eljutottak Throalba és Vivane-ba, végighajóztak a Kígyó folyón. Eközben Ranlon egyre többféle néppel ismerkedett meg, egyre jobban megbarátkozott kultúrájukkal. Végül, mikor egy szegény ember-falu nem tudta kifizetni a Ritusok árát, Ranlon karddal kényszerítette a therai csoport vezetőjét, hogy adja át azokat. Ekkor természetesen menekülnie kellett, mivel a theraiak bűnözőnek minősítették. A Kígyó folyó t'skrangjai adtak neki menedéket. Sokat segített nekik a therai hajók elleni támadásaikban. Egy ilyen támadás során talált egy szép bronzkardot az egyik therai nemesnél. Nem tudta, mi tetszik neki annyira a kardban, de ez volt az egyetlen tárgy, amit az egyébként bőséges zsákmányból magának kért. Pár hónappal a fegyver megszerzése után egy tünde falu kért segítséget a t'skrangoktól, a theraiak megfizethetetlenül magas árat kértek a Ritusokért, a vének tanácsa inkább úgy döntött, hogy minden pénzükből zsoldosokat bérelnek, és így próbálják meg megszerezni a theraiaktól a védelmeket. Ranlon elvállalta a t'skrang csapat vezetését. A harc kemény volt, hús obszidember védte a therait, de végül sikerült legyőzniük őket. A therai ügynök hintójában tizenöt példányt is találtak a Ritusokból, ezeket Ranlon szétosztotta a környező falvak között. Híre ment, hogy ő elég bátor ahhoz, hogy szembe szálljon az elnyomókkal, ezért sokan keresték meg, hogy csatlakoznának a jó célért vívott harcához. Így alakult ki Ranlon csapata, az eredeti társai közül két t'skrang vele maradt, de törpök, emberek, tündék sőt még egy szélszerzet és egy obszidember is mellé álltak. Összesen két tucat fegyvertársa volt. Ettől fogva a Ritusok árusainak fosztogatása volt fő célja, titkon II. Valurus király is segítette. A theraiak többször próbálták elkapni, de vagy legyőzte az ellene küldött katonákat, vagy kibújta a karmuk közül. Ranlon felozlatta a csapatát, mert egyre nagyobb veszteségeket szenvedtek és tudta, hogy előbb vagy utóbb akkora sereg jön ellenük, amivel szemben nem lesz esélyük, egyedül azonban úgy el tud tűnni, hogy sereggel nem találhatnak rá. A theraiak végül vérdíjat tűztek ki a fejére. Ekkor kezdte el üldözni Unn Bjorgson, a troll fejedelmének. A troll mindenhol Ranlon nyomában járt, de az mindig elszökött előle. Közben a tünde több therai karavánt egyedül kifosztott és számtalan rabszolgát kiszabadított. Ekkor Unn új technikához folyamodott, nem próbálta meg elkapni Ranlont, hanem azokkal végzett, akiknek a hős segített. Mikor ezt Ranlon megtudta, szembeszállt vele. A csata fél napig tartott, és mindketten sebhől vérezve a földre rogytak a végén. Egy fiatal ork lány, aki felismerte Ranlont, bekötözte a sebeit és megmentette. Unnt viszont sorsára hagyta. Azonban Unn sem halt meg: az egyik első Rémet, aki Barsaive-re tette a lábát rátalált, beférkőzött az agyába, és felgyógyította. Három nappal azután, hogy Ranlon elhagyta az ork törzset, Unn egy kis tisztáson támadt rá. Sokkal erősebb volt, mint eddig bármikor, de csodálatos módon Ranlon kardja sárga fénnel felizzott, és sokkal nagyobb sebeket ejtett rajta, mint amit addig tapasztalt. Sikerült legyőznie a trollt, s éppen pi-henni próbált a harc után, amikor maga a Rémet támadt neki. Hosszú ideig tartott a küzdelem, de a kard segített. Ekkor dőhbent rá Ranlon, hogy a Rémek megérkeztek Barsaive-re. Pár hónappal később hallotta, hogy Thera bezárkózott. A Csapásig hátralevő hús évét a Rémek vadászataival töltötte. Több mint negyven Rémet gyilkolt meg ez alatt az idő alatt. Sokat segített a kaerek építőinek, sok borsot tört a theraiak orra alá. Senki nem tudja mi lett vele, amikor eljött a Csapás. Egyes legendák szerint egy kis kaerben húzta meg magát, mások úgy tudják Parlainth-tel együtt tűnt el, megint mások szerint kint maradt a vadonban, és több kaer is megmentett kívülről a Rémektől. Bármelyik változat is igaz, nem lehet tudni hol fekszik a teste és hol van most a kardja.

Mivel Ranlon sorsa nem eldöntött, a kard bárhol lehet. Parlainth romjai között (ajánlom a Parlainth kiegészítőt), egy elhagyott kaerben, egy még bezárt kaerben vagy bárhol a pusztában.

## HOLDTÖLTÉ

## Ranlon kardja

A kard bronzból készült, sokkal régebbi, mint Ranlon maga, számtalan hős viselte korábban, de most már Ranlon mintázatával forrt egybe a mintája. A kard markolata griffet formáz, mely karmával markolja a pengét. A fegyver élén látszik, hogy ősi, de nem csorba sehol.

**Maximum szál:** 1

**Varázsvédelem:** 22

### Szálszintek

**1. szint** Ár: 500

**Kulcsismeret:** A karakternek meg kell tudnia, hogy ez Ranlon kardja. Nem elég, ha csak Ranlon nevének csak egyik változatát ismeri (Rand-logh, Rhandrahngson stb.).

**Hatás:** A kard +3-at ad a karakter Erő fokozatához sebzésnél.

**2. szint** Ár: 800

**Hatás:** A kard 2D10 körig a Fény (*Light*) varázslatnak megfelelő fényt produkál. Ez a karakternek 1 pontnyi megerőltetést (*strain*) okoz.

**3. szint** Ár: 1 300

**Kulcsismeret:** A karakternek meg kell tudnia, hogy Ranlon tünde és therai volt.

**Hatás:** A karakter varázsvédelme +2-vel nő.

**4. szint** Ár: 2 100

**Kulcsismeret:** A karakternek meg kell tudnia, hogy Ranlon a theraiak ellen harcolt.

**Tett:** A karakternek valamilyen módon meg kell akadályoznia a theraiak egy fontos tervét. A karakternek aktívan részt kell vennie az akcióban. Ez a tett 10 000 legenda pontot ér.

**Hatás:** A kard +6-ot ad a karakter Erő fokozatához sebzésnél.

**5. szint** Ár: 3 400

**Hatás:** A karakter varázsvédelme +4-gyel nő.

**6. szint** Ár: 5 500

**Kulcsismeret:** A karakternek meg kell tudnia, hol és hogyan szerezte Ranlon a kardot.

**Hatás:** A karakternek a theraiak mágiája ellen (olyan varázslatok ellen, amit theraiak, vagy a theraiak érdekében harcolók mondanak el) +7 varázspáncélja (*mystic armor*) lesz.

**7. szint** Ár: 8 900

**Kulcsismeret:** A karakternek meg kell ismernie Ranlon és Unn történetét.

**Hatás:** A kard +10-et ad a karakter Erő fokozatához sebzésnél, és +2 fokozatot a közelharc fegyver (*melee weapon*) képességéhez (*talent*).

**8. szint** Ár: 14 400

**Tett:** A karakternek egymagában meg kell semmisítenie egy rémenteményt (*horror construct*), ami erősebb az egyszerű tete-memberről (*cadaver man*). Ez a tett 15 000 legenda pontot ér.

**Hatás:** A kard 10 körig folytatja a harcot azután is, hogy a karakter már nem harcképes. A kard minden szempontból úgy viselkedik, mintha a karakter ütne vele (az ő kezdeményezés, támadás és sebzés fokozatait használja), a kardot nem lehet megsebezni.

A kard csak az ellen az ellenfél ellen harcol, akit a karakter ütött, amikor földre került. Ha ez az ellenfél meghal, vagy eltelik 10 kör, a kard a karakter mellett a földre esik.

**9. szint** Ár: 23 300

**Kulcsismeret:** A karakternek meg kell tudnia, melyik törzsbe tartozott az ork lány, aki megmentette Ranlon életét.

**Hatás:** A karakter 1 pontnyi megerőltetésért 30 méternyire eldobhatja a kardot. Ehhez ugyanúgy a közelharc fegyver képességére kell dobni, a kard a dobás után visszatér a kezébe.

**10. szint** Ár: 37 700

**Tett:** A karakternek egyedül meg kell ölnie egy Rémet. Ez a tett 60 000 legenda pontot ér.

**Hatás:** A kard +12-t ad a karakter Erő fokozatához sebzésnél, és +3 fokozatot a közelharc fegyver képességéhez. Rémek ellen +5 varázs-, fizikai- és szociális védelmet kap a karakter.

11. szint Ár: 61 000

**Kulcsismeret:** A karakternek meg kell tudnia, hogyan és hol halt meg Ranlon.

**Hatás:** A kard +15-öt ad a karakter Erő fokozatához sebzésnél, +2-t a karakter kezdeményezés fokozatához és +8-at a varázspáncéljához.

## Akik a kardot keresik

### Grunt

Grunt ork szabadságharcos (*freedom fighter*, lásd a Denizens of Earth-dawn I-et), aki a nagy felszabadító Rand-logh nyomdokaiba szeretne lépni. Közben már több therai rabszolgazállítmányt kiszabadított, keresi a nagy ork hős kardját. Az utóbbi időben talált némi bizonyítékot arról, hogy Rand-logh esetleg nem is ork volt, de ennek még nem ad hitelt.



### Mordec

Mordec, a throali nagykönyvtár írnoka nagyon szeretné látni a kardot, mivel véleménye szerint ez nagyban segítené kutatásait. Sikertelen meggyőznie a királyt, hogy 5 000 ezüst jutalmat tűzzön ki annak, aki elhozza a fegyvert Throalba.

### Alveric

Fél éve érkezett a therai helytartóhoz, Kypros-hoz tanácsadóként Alveric. A dolyfős therai szenvedélyes gyűjtője a legendás tárgyaknak. Egy kéme nemrég közölte vele, hogy Throalban díjat tűztek ki Ranlon kardjára. Természetesen ő is szeretné megszerezni magának a híres fegyvert. Legjobb emberét, Loantelt, a szélszerzetet állította rá a feladatra. Ha bárki megszerzi a kardot, vagy csak pontosabb információja van róla, azt a kiváló therai kémhálózat rögtön tudatja Alveric-kel.

### A szürke alak

A szürke alak valójában egy Rém, aki az emberek elkeseredettségéből és kétségbeeséséből táplálkozik. Felkeltette a figyelmét, hogy milyen sokan keresik Ranlon kardját. Úgy gondolja, ha sikerülne megszereznie a kardot, sok nagy erejű lényt sikerülne magához vonzania, akik elkeseredetten keresik a fegyvert. Amikor ezek a közelébe jutnak és rájönnek, hogy soha nem lehet övék a kard, olyan kétségbeesés lesz úrrá rajtuk, ami kiváló táplálék neki. Külön öröm számára, ha a kard megszerzésével kecsegtetve sikerül olyan tettek-re rávennie őket, amit egyébként sosem tennének meg. Ha ezek nem az ő befolyása alatt, hanem

önként teszik meg ezeket a dolgokat, az igazi ingyenség. Talán a szürke alak az, aki a legtöbbet tudja Ranlonról és a kardjáról. Eddig már többeket a befolyása alá vont, akik most neki segítenek. Ha a karakterek Ranlon kardját keresik, előbb vagy utóbb össze fognak futni vele. Először valószínűleg segítségükre lesz az információ, amit tőle kapnak (kezdetben akár ingyen is), később azonban egyre nagyobb árat kell fizetniük érte. A Rém rögtön megpróbálja majd megelőlni őket.

UGY: 8

ERO: 8

ALL: 21

ÉRZ: 21

AKA: 20

KAR: 24

**Kezdeményezés:** 13

**Támadások száma:** 1

**Támadás:** 10

**Sebzés:** 10

**Varázslatok száma:** 3

**Varázslás:** 25

**Hatás:** Lásd lent

**Halál szint:** 110

**Seb határ:** 24

**Eszméletvesztés szint:** 92

**Karma pont:** 25

**Fizikai védelem:** 12

**Varázsvédelem:** 22

**Szociális védelem:** 27

**Páncél:** 15

**Varázspáncél:** 15

**Leütés:** 18

**Felépülés próbák:** 6

**Harci mozgás:** 20

**Teljes mozgás:** 40

**Karma fokozat:** 12

**Képességek:** Karma megrontás (*Corrupt Karma*) 12, Rém jel (*Horror Mark*) 20, Karma átadás (*Karma Tap*) 15, Varázslatok (Szellemidéző (Nethermancer) 6. kör), Gondolat féreg (*Thought Worm*) 12, Természetellenes élet (*Unnatural Life*) 18

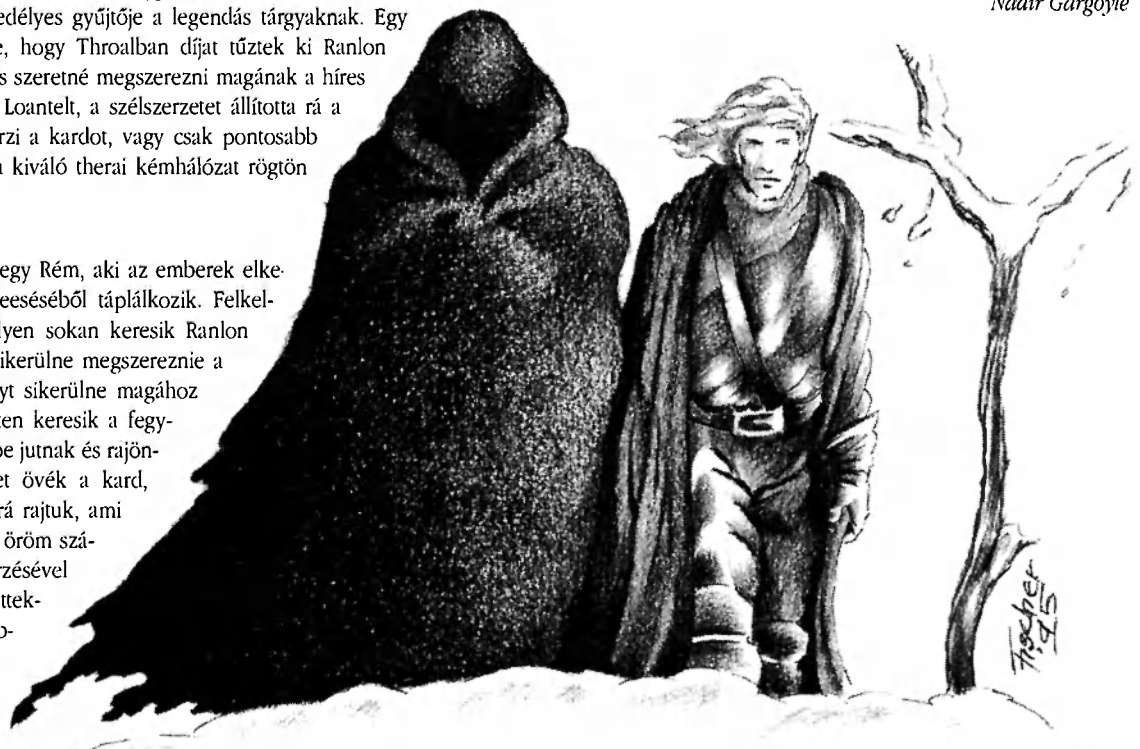
**Legenda pont:** 21 000

**Felszerelés:** Alkalmanként változó

**Zsákmány:** nincs

**Leírás:** A szürke alak ember (vagy tünde, néha obszidember vagy törp) formában jelenik meg. Mindig szürke köpenyt visel és mindig van valamilyen hiba a testén (hat ujj a kezén, szem a tarkóján stb.), ezt a hibát Érzékelés próbával lehet észrevenni (a célszámot a játékmester határozza meg). Nagyon meggyőző (lásd a Karizma fokozatát) és meggyőzőerejét ki is használja. Harcban főleg a szellemidéző varázslatokra támaszkodik, mivel fizikai képességei szerények. A harcot mindig Karma megrontással kezdi. Akikkel kapcsolatba kerül, azokat először megjelöli, majd megpróbálja őket kellemetlen, elveikkel ellentétes feladatokra rávenni. Elsőként természetesen meggyőzőerejét használja, csak ezután alkalmazza a Gondolat férget. Akik önként vállalják a feladatot, azokat Karma átadással segíti. Van egy szolgája, egy tünde elementalista, aki szintén Ranlon kardját kereste, de egy kaer átkutatása közben meghalt. Őt Természetellenes élet képességével visszahozta a világba.

Nadir Gargoyle





# A MESÉLŐK TÍZPARANCSOLATA

1. A játék célja a szórakozás, ez rád és a játékosokra egyaránt vonatkozik. Nem jó a játék, ha a játékosok unatkoznak, zokogva borulnak az asztalra, de akkor sem, ha neked unalmas vagy nyűg a mesélés.
2. Ne kivételezz! Ne kivételezz egy-egy játékkal, sőt a nem-játékos karakterekkel sem.



3. Ne kényszerítsd rá az akarót a játékosokra. Ha szerinted egy varázslónak hatalmas köpenyben és csúcsos kalapban kell járnia, de a játékosod undorodik ennek még a gondolatától is, engedd meg, hogy a maga kedve szerint alakítsa a karakterét.

4. Ha kell, csalj! Ha egy szerinted keménynek tervezett csatát sikeres dobásokkal túl könnyen intéznek el a karakterek, szükség esetén módosítsd a szörnyek támadás dobásait, életpontját, mentődobásait. Ne vidd túlzásba a csalást, ha túl sokszor vagy unfair, népszerűtlen mesélő leszel. Ugyanez vonatkozik a helyszínekre is.

5. Ne légy kiismerhetetű! Ne legyenek egysíkúak a nem-játékos karakterek. Érdemes tartálékban tárolni sok nem-játékos karaktert, akiket szükség esetén felhasználhatsz.
6. Ne félj eltérni a leírt szabályoktól! Ha valami teljesen irreális hangzik, ne félj megváltoztatni a szabályt, ilyenkor azonban mindig állapodj meg a játékosokkal, hogy milyen új megoldást alkalmaztok.



7. A mesélőnek nem kell mindenhez értenie. Ha egy játékosod jobban ért a vetítőtükros lézertechnikához, mint te, hallgass a szavára.
8. Ne legyenek irracionális momentumok a mesében! A szörnyek is gondolkodnak, esznek alszanak, használják képességeiket, varázstárgyaikat stb. Kicsit furcsa, ha minden szörny a kincseshalmain üldögélve várja évtizedekig, hogy a bátor kalandozók agyoncsapják.



9. Ne szégyelj lopni! Szinte bármiből ki lehet találni jó történetet. Persze az sem hasznos, ha a játékosok rögtön rájönnek, hogy melyik könyvet vagy filmet játsszák éppen el.
10. Olvasd szorgalmasan a Holdtöltét!



# WRAITH: THE OBLIVION



**N**e szaladj a mamához! Megmondtuk: ijesztő. Ezzel a kicsit nagyhangú, de a rendszer ismeretében igaznak tűnő szlogennel harangozta be a *White Wolf Storyteller*-sorozatának legújabb tagját, a *Wraith*-t. A *Mage* nyújtotta pillanatszerű felüdülés után a kiadó visszasüppedt az összétésébe, és forradalmi, helyenként határozottan sokkoló, még a *Vampire*-t is szelíd klasszikussá lefokozó művet alkotott. Tekintsünk bele!

## A világ

A világ előtt pontosabban még tisztázzuk az alcímeket, mert keveredésük kicsit zavaró lehet. A címben szereplő „Oblivion” a Feledés, amely – amint majd kiderül –, a kóbor lelkek legnagyobb ellensége; a „Face Death”, vagyis a „Szembesülj a Halállal” csak a játék jelmondata, és annak is elég megtévesztő (a halállal ugyanis nem lehet „szembesülni”, legfeljebb egyszer, de akkor sem túl megvilágosító az élmény). Annál inkább a halál utáni, vagy inkább halálközeli étellel. A *Wraith* szerint ennek színhelye az Árnyékvilág, szereplői pedig a Lidérc néven ismert nyughatatlan szellemek.

Az Árnyékvilág – a sorozat más játékeitől eltérően – nem valamilyen alternatív Föld, hanem önálló, bár a mi valóságunkhoz kapcsolódó univerzum. Tekinthejük világunk „negatívjának” is: bár földrajzilag megegyezik vele, és sok helyen csak a vékony Fátyol választja el tőlünk, a mi Földünk minden folyamata valójában a visszajára fordul benne. Ahol nálunk fejlődik, változik valami, ott az Árnyékvilágban csak bomlás keletkezik. Ez az enyészet földje, állandóan rothad, de soha szét nem hulló fákkal, kopár földdel, örök félhomállyal. Egyes helyeken a két világ „átfed” egymást, a Lidércek itt átetsző árnyak formájában még láthatják a halandókat, járhatnak városaik utcáin, de csak a legkimerítőbb erőfeszítéssel adhatnak magukról életjelet (többek közt ez az egyik nagy bánatuk). Másol az Árnyékvilág van „teljes erősséggel” érvényben, az ilyen helyek adják a Lidércnek tiszta területeit. Mélyen a világ szintje alatt (?) van a Labirintus, az alatt pedig a Semmi, a Feledés Birodalma.

Az Árnyékvilág kezdetben afféle átszállóhely volt: a földi létekből kihullottak lelkeit Khárón, a halottak útmutatója fogadta itt, és elirányította őket a mítikus Messzi Partokra, mindegyiket a saját túlvilágára. Az emberi történelem mintegy „alulnézetben” végigvonult a holtak birodalmán is, a keresztes hadjáratok idején pl. Khárón seregének kellett szétválasztania a holtakban is egymást öldöklő keresztényeket és muszlimokat. Apokaliptikus korunk közeledtével kezdett megbomlani az egyensúly: egyre több „függőben maradt”, bűnökkel vagy kötelességekkel terhelt lélek érkezett, akik itt is ragadtak; és a Semmi is egyre-másra újrazedte támadásait. Ennek ellensúlyozására hozta létre Khárón a Hierarchiát, a Lidércnek államszervezetét, amelyből azóta természetesen gonosz diktatúra lett. Persze ez sem segített, a kárhozat továbbterjedt, az Árnyékvilágot menetrendszerűen végigsöpörték a Maelstrom nevű Semmi-viharok, végül pedig, a XX. század közepének nagy pusztulásorgiájának idején bekövetkezett az összeomlás. A Semmi kiszabadult, és teljesen átformálta a világképet. Khárón maga egy alvilági szörnyel vívott csatájában eltűnt.

A jelenkorra az Árnyékvilág három nagy csoportra szakadt. Vannak egyrészi a Renegátok, a Hierarchia hatalmát megtagadó partizán Lidércek; vannak Hitetlenek, akik a hivatalos álláspont ellenében saját Transzcendencia-elméletüket erőltetik a szellemlétekből való kiszabadulásra, és van a régi Hierarchia, amely az ősi birodalom, Stygia erőforrásaira és fellegváraira támaszkodva valahogy még tartja magát. Nincs kormányzat, nincs útmutatás, se védelem a Feledés szabadon tomboló teremtményeivel szemben. A Lidércek magukra utalva küzdenek a külső és belső üresség ellen lelkük megőrzéséért, s ha ez sikerül, talán a Transzcendenciáért is.



# Wraith

## A karakterek

A karakterkészítés alapjait most nem részletezzük, mivel teljesen meg-egyeznek a többi Storyteller játékkal; akit érdekel, utánaézhet a Mage vagy a Werewolf leírásában. Lássuk a Lidércek különlegességeit.

A White Wolf-féle nemzetségek itt kimaradtak, kaptunk viszont helyettük egy halom új, morbid meghatározást: először is a halálunk módját, idejét, helyét, Megbánásainkat (vagyis milyen értékeket veszítettünk el az élettel együtt), a Kötelkeket (azokat az objektumokat, amelyek a halandó világban fontosakká váltak számunkra, és most nem engednek el), és a Szenvedélyeket. Ez utóbbiak igen fontosak: a Lidércek, lévén spirituális teremtmények, szinte mindenre használatos érzelmi energiájukat, a Pátoszt (pl. Akaraterő vagy Kvintesszencia) csak úgy tudják regenerálni, ha választott Szenvedélyeiket újra átélik vagy másokban előidézik. A Haragot vagy Félelmet használó Lidérc itt nyilván előnyben van mondjuk azzal szemben, akinek a Szeretet a Szenvedélye, de ennek még meglesz a hátulütője.

Az előélet-opciók közül az érdekesebbek: eddig ismeretlenek a Memoriam (a hátrahagyottak emlékezéséből táplálkozó Pátosz-forrás), az Erekye (a halálon túlra is magunkkal hozott személyes tárgyaink; nagy értékűek, az Árnyékvilág ugyanis állandó nyersanyaghiánnyal küzd), és a Lakhely: Ez egyfajta saját „kísértetkastély”, a halandók világába átlógó épület, ahol könnyebben manipulálhatunk mágiával.

A karakterek terén a Wraith legeredetibb vonása viszont a játékos „kettéválasztása”. A Lidércek fő ellensége ugyanis belül van, nem más, mint a lélek halál után önálló életre kelt sötét megfelelője. Ezt a meg-elevenedett rossz szellemet hívják Árnyéknak. Minden tudatos léleknek, tehát minden karakternek van egy, egymás Árnyékait pedig a játékosok maguk alakítják!

## Az Árnyék

Az Árnyék mindaz, ami az életben öntudatatlanul, elnyomott ösztönök, sötét, destruktív hajlamok formájában felhalmozódott a test börtönébe zárva. A halálba való átmenettel ez a korlát ledől, az ösztönök határozott formát öltenek, öntudatra kelnek, és a Lidérceknél máris megvan a személyreszabott, mindentudó, perverz ellensége. Ez az Árnyék. Tulajdonképpen a Semmi egy darabja, amely csak a lélek elpusztításával térhet vissza az anyasötétségbe. Amint már említettük, a Wraith-ben minden játékos két karakterrel játszik: saját karakterének tudatos felével, a Pszichével, és másvalaki Árnyékával. Ez így elsőre szörnyű áttekinthetetlennek tűnik, de tudnunk kell, hogy az Árnyék – amennyiben normálisan játszunk – csak ritka alkalmakkor, és akkor is csak rövid időre kerül a felszínre. Gátlástalanabb játékosok visszaélhetnek a kezükre adott Árnyékokkal, de ne feledjük, mindenkinek van egy...

Minden Árnyék önállóan kidolgozott, részletes (a gazda-játékos előtt persze ismeretlen) karakter, saját személyiséggel, sötét szenvedélyekkel (ezek a Psziché visszafordítottjai), és csábító *kísértés-fegyvertárral*, úgynevezett Tövisekkel. Fő tulajdonságuk a Düh (*Angst*); ez a Psziché Akarateréjéhez hasonló, de azzal ellentétben a karakter kudarcaival, megszegyenüléseivel lehet növelgetni. Ha elég sok összejön belőle, végleg elpusztíthatja a lélek tudatos felét.

## Harc és mágia

Az alaprendszer és a harcot most ejtjük (okok fentebb). Utóbbiról azért annyit mondanunk kell, hogy a Lidércek, lévén anyagtalank, sima harcban szinte

legyőzhetetlenek; csak saját fajtájuk ökle, és a varázslatok, varázsfegyverek fognak rajtuk.

A mágia már rászolgál némi részletezésre. No nem a rendszere (szokásos, merev szintekre osztott „iskolák”), hanem a benne rejlő ötletek miatt: nagyszerűen visszaadja a sírontúli varázslás korrupt, háborzongató hangulatát.

Tizennégy mágikus irányzat, úgynevezett Céh létezik; gyakorlóik ugyanis a középkori időkben még céhekbe tömörültek. Néhány az érdekesebbek közül: az Argos, amely eredetileg Kháron nagy hatalmú Révészinek tudománya volt, a Semmi-viharok leküzdésében segít, a Megtisztítás (*Castigate*) az Árnyék elleni harcban, Jóslás (*Fatalism*) a jövő előrelátásában, a Fantazma (*Phantasm*) pedig a halandók álmaiknak manipulálásában. A félelmetes „szellem-megszálláshoz” két iskola, a Megszállás (*Inhabit*) és a Bábjáték (*Puppetry*) van; az első használatával a Lidérc tárgyak, a másodikkal emberek bőrébe bújhat (ez egyébként kedvelt szórakozásuk). A Megtestesülés (*Embodiment*) az egyetlen eszköz, amellyel a Nyughatatlanok még nagyon rövid időre visszatérhetnek az élők közé. Mind közül a legvisszataszítóbb iskola a Kufárkodás (*Usury*), a lélek darabokra vágásának, osztogatásának tudománya; nagy művelői a foglyul ejtett Lidércek plazmájával, ezzel az értékes nyersanyaggal üzletelő gátlástalan rabszolgakereskedők.

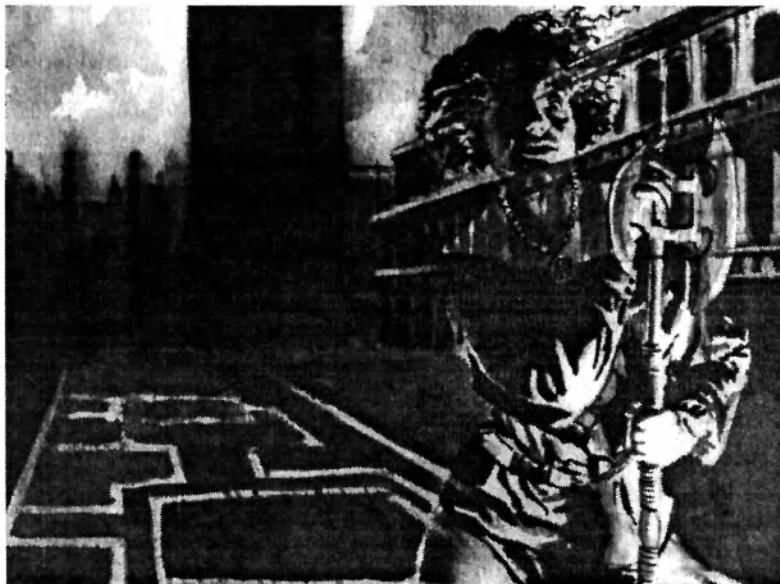
A mágiát egyébként maguk a Lidércek Arcanosnak nevezik; használatához Pátosz pontokat kell elkölteni.

## Ami még kimaradt

Elég sok mindenről nem volt szó, de csak azén, mert ezek a többi Storyteller-játékban is ugyanolyanok; ilyen pl. a harc és a karakterfejlesztési rendszer, a képességek használata, és a mesemondásról szóló megszokott színvonalas fejezet. Figyelemre méltó még a könyv végén található ötletes helyszínleírás Little Five Points-ről, valamint élő és halott lakóiról.

A fentiekből valószínűleg kiderült, hogy a Wraith nem tizennégy éven aluliaknak vagy kockaőrülteknek való játék. Maximális figyelmet, elhivatottságot követel mind a mesélőtől, mind a játékosoktól – talán még jelen cikk szerzője sem lenne elég jó hozzá –, és néha olyan mélységekben vájkál, ahol talán egy szerepjátéknak sem kellene (bár az is igaz, hogy nem maradhatunk meg örökké az „egy kör alatt hatszáz ork!” szintjén). Megfelelő társaságban mindazonáltal életre szóló meséket kanyaríthatunk ki belőle.

-fehér-



# VARÁZSLATKÉSZÍTÉS

AVAGY

## HOGYAN TERVEZZÜNK VILÁGOT

A decemberi számban található közvéleménykutatásunkra eddig érkezett válaszok közt néhányan sokallják az AD&D arányát, de még többen kevesleik a vén műfajra fordított oldalaink számát. A lap terjedelmének bővítésével mindkét csoport igényeit kielégíthetnénk egyszerre – erre lesz is módunk hamarosan –, addig azonban marad a többség akarata.

Az elkövetkező néhány hónapban – a játékosoknak szóló, hogyan játsszunk ... sorozat után (vagy mellett) –, egy cikksorozatot közlünk mesélőknek arról, hogy hogyan teremtsenek saját világot – saját pantheonnal, történelemmel, földrajzzal, mágiával, lényekkel és kalandokkal. Ehhez a gigászi, gyakran évekip is eltartó munkához kívánunk segítséget nyújtani. Célszerű több játékmesternek összefognia, így mindenkinek csak a számára kedvesebb részletekbe kell belemélyednie, könnyebbé és élvezetesebbé téve ezáltal a munkát. Sokkal nagyobb beleéléssel lehet a saját művünket találni, megéri hát a fáradságot!

Nehéz lenne megmondani, milyen sorrendben hozzuk létre világunk egyes részeit, azt hiszem, mindennel kaotikus összevisszaságban foglalkozva tudjuk a legelevenebb világot megalkotni. Az egyes cikkek persze csak egy-egy témát fognak egyszerre felölelni, ezek sorrendje azonban teljességgel sztochasztikus, kis jóindulattal önkényes lesz, mivel csak az én, illetve holmi alantas lények – úgynevezett szerkesztők – hangulatától fog függeni.

E. kissé hosszúra nyúlt bevezető után következék hát az első rész:

## ☞ Hogyan kreáljunk új varázslatokat ☜

Nem is kell hozzá saját világ, hogy szembe kerüljünk a problémával, hisz a játékok résztvevők varázslói előbb vagy utóbb, de mindenképp nekilátnak saját varázslataik kifejlesztésének. Az ilyen kérések elől nem tanácsos elzárkózni, hisz ezzel nagyban befolyásolhatjuk játékosaink hangulatát. A túlzott szigor, éppúgy mint a túlzott engedékenység, káros lehet, akár tönkre is tehet egy partit. Másrésztől, néhány új varázslat, melyekhez nehezen beszerezhető anyagi komponenseket írunk elő, akár több kalandhoz is kellő alapot szolgáltathat.

A továbbiakban – az egységesség, és az ismétlések elkerülése végett – csupán a világot alkotókhoz szólok, remélem mindenki ki fogja tudni hámozni a számára használható részeket.

A játékosok kézikönyvében (*PHB*) leírt varázslatok nem képezik egyetlen világ varázslatkészletét sem, csupán ötletek arra nézve, milyenek is lehetnek a varázslatok. Jól látható ez pl. a hidegmágiák jelentősen kisebb számán. Világunk varázslatainak összeállítását kezdjük gyűjtögetéssel, a már kidolgozott mágiák tanulmányozásával, és átválogatásával. Keresgéljünk a *PHB*-ban, a varázslatok könyvében (*Tome of Magic – TOM*), a varázslók kézikönyvében (*Wizard's Handbook*), és publikált világok leírásaiban (*Forgotten Realms, Dark Sun*). Jó szolgálatot tehetnek különféle szerepjáték magazinok is (*Dragon, Holdtölte stb.* (Ugye milyen szerények vagyunk?!)). A válogatás során fektessünk komoly hangsúlyt az iskolák, illetve szférák egyensúlyára, nehogy egyes specialisták túl nagy előnyre tegyenek szert. Persze azt se feledjük, hogy nem kell a szabálykönyv specialistáihoz ragaszkodnunk, szép példa erre az első kiadású *Dragonlance* világának három varázsló csoportja.

Nem muszáj mindent kiegyensúlyozni az előző fázisban, hiszen még koránt sem teljes a listánk. Második lépésként javítsuk ki azokat a részleteket, melyek eddigi tapasztalataink szerint hibásak, például ne lehessen a gyorsítás (*haste*) varázslatot alacsony egészségű varázslók ellen, gyilkos támadóvarázslatként használni. Itt készíthetjük el egyes igék hiányzó párait is (*Protection from Fire—Protection from Cold, vagy Wall of Ice* papoknak stb.).

Ha úgy érezzük, maradtak még hiányosságok, vagy vannak jó ötleteink, jöhet a harmadik fázis, alkossuk meg saját varázslatainkat. A változatosság érdekében létrehozhatunk olyan varázsigéket, melyek végeredménye szinte teljesen azonos a már meglévőkével, ám lefolyásukban egész másként néznek ki (pl. tűzlabda – jéglabda, villám – villámszönyeg, hamis arany – hamis ezüst stb.). Ezek a varázslatok legyenek azonos szintűek és iskolájúak, véletlenül se adjunk egy bűvölőnek (*Enchanter*) komoly sebző mágiákat, ám jó eredmény, ha létre tudunk hozni egy invokert, aki egyáltalán nem használ tüzet.

Saját ötleteinkkel próbáljunk sosemvolt dolgokat létrehozni, és ne hagyjuk, hogy világunk kizárólag a csatamágiákra szűküljön. Gondoljunk az otthon üldögélő varázslókra is, akik testben lehetnek akár rokkantak is, de az elméjük tiszta és szárnyaló. Az ilyenek tucatjával hozhattak létre, kalandozóknak szinte értéktelen, ám önmaguknak nélkülözhetetlen dolgokat (pl. takarító varázslat, vagy tűzrakó ige). Jó ötlet lehet meglévő dolgok kombinálása, szép példa erre a decemberi számban megjelent Villámugrás.

Saját, vagy játékosaink ötleteinek megvalósításakor a legnehezebb dolog, az újat a már meglévők közé illeszteni. Kezdjük az iskola, illetve a szféra meghatározásával. Ezt a hatás alapján lehet megtenni. Jó segítség lehet ebben a varázslók kézikönyvének 7–20. oldala, mely a különböző iskolákról szól, illetve a *PHB* és a *TOM* szférákról szóló részei. Amint megtaláltuk a megfelelő iskolát, vizsgáljuk meg, ad-e hozzá valami újat a mi varázslatunk. Ha nem, akkor próbáljuk meg addig módosítani a varázsigé hatását, mígnem kellően eltávolodunk a már meglévő effektusoktól. Az se riasszon vissza minket, ha eközben az iskolába sorolást is többször kell módosítanunk.

Következő lépésként gyűjtünk össze mindent, ami egy kicsit is hasonlít a beavatásra váró varázslathoz, és ezek alapján próbáljuk meg belőni a szintet. Ha eddig jól dolgoztunk, akkor teljesen azonos hatású varázslatnak nem szabad lennie a készletünkben, legfeljebb a fel nem használt kupacban találhatunk ilyen. Ez utóbbi esetben elég gyorsan lehet dönteni,



szinte mindent átvehetünk a publikált ikertől, amihez kedvünk van. Amikor csak hasonlókat találunk, az legyen a mérce, mennyivel jobban, avagy kevésbé használható mint a meglévők. Amelyek nagyon szűk feltételek között azonos hatást hoznak létre egy már meglévővel, azok legfeljebb egy szinttel legyenek alacsonyabbak (lásd #1. példa). Nagyjából egy szintnyi különbség a hatóidő, vagy a hatóterület duplázása ill. felezése is. Sok varázslat hatóereje függ az alkalmazó szintjétől, a maximális hatóerő növekedése drasztikus szintnövekedést okozzon. Jó példa erre a késleltetett tűzlabda (*Delayed Blast Fireball*), mely időzítettségén túl összesen kapot +10 sebést kisöccséhez képest, ám szintje négyvel lett magasabb; vagy a fagykúp (*Cone of Cold*), mely korlátlan növekedése 4 szintbe, egy mentődobásba, némi hidegimmunitásba, és jelentősen lecsökkent hatótávba került a jó öreg varázslóvédékhez (*Magical Missile*) képest. (En még így is túl erős varázslatnak tartom.)

A hatótávolsággal és elmondási idővel többnyire már csak a finomhangoláshoz kell foglalkoznunk. Itt kerülhet sor mentődobás-bónuszok, vagy büntetések; más varázslatokkal való együttműködési korlátozások és hasonló beiktatására is. További hangolási eszköz, ráadásul rengeteg színt is vihet a játékba, ha a használók körét korlátozzuk (öleletek később...).

Játék közbeni utóhangolásnak kiválóan használhatóak az anyagi komponensek, senkinek nem javasolom, hogy ezeket kihagyja. Egzotikus dolgokat választva, kezdetben találhatunk olcsón a piaci kofánál (szegény nem tudja, mit ad el), középáron a helyi gyógyszerésznél, drágán egy karavánnál, s ha még mindig túl könnyedén puffogatják ezt – az általunk becsültnél jobban használható varázslatot, szinte elérhetetlenné is tehetjük a komponenseket. Ha egy hosszú küldetéssel 4–5 alkalomra elegendőt tudnak csak gyűjteni, majd megfontolják, hogy fűre-fára elhasználják-e.

A világ ige-készletének generálását semmiképp ne hagyjuk abba, míg iskolánként és szintenként nem gyűlt össze legalább 3–4 különféle varázsszavunk. Igen kellemetlen, ha egy specialista nem tud mit memorizálni bonusz varázslatként, mert egy szinten elfelejtettünk az iskolájába varázslatot tenni. Egy igét bátran sorolhatunk több helyre is, ha nem túl irreális a dolog; azonban a megváltoztatás (*alteration*) iskolánál fogjuk vissza magunkat – hisz minden ige csinál valamit, azaz változást hoz létre az őt megelőző állapothoz képest – túl könnyen agyonduzzaszthatjuk ezt a szakírányt.

A papok mágiája szférákra oszlik, ezt is be kell osztanunk, ám kevesebb precizításra van szükségünk, mint a varázslói mágiánál. Egyrészt nem kell a szféráknak egyensúlyban lenniük, másrészt, úgy gondolom, csupán tájékoztató jellegű ez a felosztás, és ez utóbbi véleményemmel kivételesen teljesen egyet értek. (Nagy kegyemben megengedem, hogy az indoklást megtippeljétek, a helyes megfejtést beküldők között kisorsolok első díjként egy pizzás vacsorát, második díjként pedig egy kompromittáló fotót Maciról. Beküldési határidő: 1995 március 10. A megfejtést, vagyis a részletes magyarázatot a sorozat egy későbbi cikkében ismertetjük, melynek címe feltehetően „*Pantheonok és Vallások*” lesz.)

Ne higgyük, hogy ezzel befejeztük a munkát, hiszen a bérnagysokról és a tanok beszerezhetőségéről sem árt ezt-azt előre rögzíteni. A kalandozásból már kiöregedett varázslóknak is kell élni valamiből, némi fizetőeszközért hajlamosak hát egy-egy egyszerűbb varázsigé elmondására (például folytonos varázsfény (*Continual Light*)). Ehhez nem árt előre készíteni egy árlíst, melybe beírjuk a varázslatok elmondásának középfolyamát. Persze nem mindent hajlandók rápakolni a bezörgető kalandorra, egy törvénytisztelő polgár nem nagyon fogja láthatatlanná (*Invisibility*) tenni a páciensét, egy páncél varázst (*Armor*) ellenben szívesen vállal...

Ha tanulni szeretnénk, nyilván annak is ára van, vagy ha varázstekercset óhajtnók venni, az is szép summába kerül (gyakran többbe, mint a bérvarázslás, hisz a tekercsről tanulni is lehet), ezeket az összegeket is érdemes előre beírni táblázatunkba. A DMG-ben leírt hasonszórú táblázat leghatékonyabb alkalmazási módja, ha elfelejtjük. Kénytelenek leszünk mindent magunk csinálni, lássuk hát, mi mindent érdemes tenni.

Első adatként a varázsigék gyakoriságát határozzuk meg és írjuk be a táblázatunkba. Ehhez elég nehéz lenne támpontot adnom, vagy sejtethető a dolog a varázslatok leírásából, vagy sörképződményünk ütegezésével határozhatjuk meg eme számot, melyet célszerű százalékos értéként megadni. A legalitáshoz is rendelhetünk egy hasonló mérőszámot, egy zárnyitási képességet feljavító varázslat valószínűleg igen silány értéket fog kapni. Harmadikként próbáljuk meg eldönteni, miibe kerülne az ige eredményét mágia nélkül produkálni, majd eme három szám és a hatás hosszas bámulása után írjuk fel a harmadik, negyedik és ötödik rovatba, miibe is kóstálna úgy cirka az oktatása, elvarázsoltatása, és tekeresen leledző változata... Papok varázslatainál persze nem sok értelme van a harmadik rovatnak, de hát semmi sem lehet tökéletes.

Végezetül nem árt, ha a varázslatok leírásában szerepel egy két szó arról is, kik használják, s mi módon lehet beszerezni tőlük. Ezen adatok egy része persze **csak mesélőknek!** Érdemes elgondolkozni azon is, hogy egyes va-

rázslatok hogyan működnek együtt, és a nem egészen egyértelmű eseteket szintén itt – jó előre – tisztázni.

Ha mindezzel készen vagyunk, igen büszkén dőlhetünk hátra, bizvást elmondhatjuk: nagyot alkottunk. Persze a használat boldog éveiben, melyek ezek után ránk várnak, nem sokat ülünk majd ilyen büszkén. Készüljünk fel mások, s ami még rosszabb, a saját kritikánkra – hibák ugyanis bőven lesznek. Ha megcsapja egy játékos orrát a tápolás szaga, igen ravasszá tud válni! Ne féljünk változtatni, még ha utólag jönnek is csak elő a gikszerék. Persze az ilyesmit ne mesélés közben tegyük, inkább utána. Arra az egy alkalomra kedvezett a mágia istene. Veszélyes kombinációk esetén persze tehetünk azonnali előkészületeket. Nem hiszem, hogy sokat kísérletezne valaki egy trükk ismételtetésével, ha már az első alkalommal felizzik valamelyik értékesebb tárgya. Később, ha erőlteti a dolgot, adhatunk még baljósabb előjeleket is. Ha hazaérvén nekiesünk a problémának, és nem olyan veszélyes a dolog, inkább örüljünk majd a gyanús dolgok megszűntének, mintsem firtassa azokat (ha mégis, akkor jöhet a jól bevált és kellően misztikus „Ki tudja?” válasz), ha viszont tényleg túl tápos a dolog, legközelebbre már nem csak előjelek maradnak...

További finomításokra is lesz majd szükség a használat közben. Egyes varázslatoknak lesznek majd „mutációi”, amelyet egy-egy NPC vagy kaland kedvéért kell kidolgoznunk, s alig-alig térnek el az eredetitől (akár azt is megengedhetjük, hogy a maximálisan megismerhető varázslatok miatti számlálásánal egynegyszer számítsanak). Saját világom egyik főalakja – akit a sorozat végére ti is megismerhettek majd valamennyire – az alacsony szintű illúzió és megváltoztatás varázslatok jelentős részét anyagi komponens nélküli változatban ismerte meg. Ezt persze nem javasolom PC-k számára, legfeljebb egyet-egyet engedjünk nekik ilyesmiből, és azt is kössük kemény feltételekhez.

Bölcs gondolat a pantheonban elhelyezni egy istent, aki felelős a mágia működéséért, sok esetben jöhet jól, mint utolsó magyarázat a „csak” helyett.

## #1. példa

### Gyógyító kéz (*Healing Hand*)

3. szintű papvarázslat (gyakoriság 40%, legalitás 100%, oktatás —, bér 200 gp, tekeres 800 gp)

**Iskola:** Nekromancia

**Szféra:** Gyógyítás

**Távolság:** Érintés

**Komponens:** Szó, Mozdulat, Anyag

**Hatóidő:** Végleges

**Elmondás:** 7 szegmens

**Hatóterület:** Megérintett

**Mentődobás:** Nincs

Az alkalmazó némi koncentráció után leöblíti az egyik kezét szenteltvízzel, majd az alany szabad bőrfelületéhez érinti azt. A megérintett 2d4+2 életpontot gyógyul, mintha egy gyógyítalt fogyasztott volna el. Ha nincs kéznél szenteltvíz, a tiszta víz is megteszi, a hatás ekkor csak 2d4 életpont. Saját testen alkalmazva nő a határfok, hisz saját magában jobban tudja kontrollálni a gyógyító folyamatot a pap, a hatás ekkor 2d8+1, tiszta vízzel 2d8 életpontnyi gyógyulás. A sikeres alkalmazás elengedhetetlen feltétele a gyógyítás (*healing*) szakképzettség hiánytalan ismerete.

## #2. példa

### Továbbfejlesztett láthatatlanság (*Advanced Invisibility*)

6. szintű varázsló varázslat (gyakoriság 5%, legalitás 10%, oktatás 15 000 gp, bér 2 000 gp, tekeres 16 000 gp)

**Iskola:** Illúzió/Fantázia

**Távolság:** Érintés

**Komponens:** Szó, Mozdulat, Anyag

**Hatóidő:** Egy nap, speciális

**Elmondás:** 1 kör

**Hatóterület:** Megérintett

**Mentődobás:** Nincs

Csendes kántálás közben 500 arany (gp) értékű drágakőport kell az alany körül a levegőbe szórni, majd mindkét kezünket a fejére helyezni. A hatás egy teljes napig tartó láthatatlanság, melyet „viselője” egy szó kimondásával megszüntethet. Akkor is megszünik a hatás ha annak alanya a hatóidőn belül több körben hajt végre tényleg cselekedetet, mint a varázslat elmondójának tapasztalati szintje. Mint minden láthatatlanság varázsa, ez is tiltott a legtöbb városállam területén.

Igen ritka és értékes varázslat, csak Horus hívei között akadnak ismerői. Néha kívülállóknak is adnak tekercseket belőle, de még senkinek nem sikerült ezekből megtanulnia. Egyesek szerint maga Horus az ige alkotója, míg mások egy másik síkrol (?) érkezett teremtményt emlegetnek.

Lionel Green



# BESZÉLGETŐTÁRS

# JORDAN WEISMAN

**Jordan Weisman a Virtual World Enterprises elnöke és kreatív vezetője („Chief Creative Officer” – ez a különleges cím fejezi ki Jordan vezető szerepét a cég szellemi munkájában). Jordan, akit a legjobb játék- és szoftvertervezők között ismernek el, vezette a vállalatot jelenlegi pozíciójába, a növekvő „tapasztalat”-ipar élére.**

**1980-ban alapította Ross Babrockkal a FASA Corp.-t, mely akkor fantasy szerep- és táblás játékok kiadásával foglalkozott. A FASA elnökeként részt vett a BattleTech és a Shadowrun tervezésében, melyek ott vannak az öt legnépszerűbb játék között. A FASA ma már ezeken a világokon alapuló science-fiction és fantasy regénysorozatokat is kiad. Jordan és Ross a FASA-nál kezdtek el dolgozni azokon az interaktív játékokon, amelyeket ma a VWE készít.**

**1990 augusztusában nyitották meg ketten az első BattleTech Center-t Chicago-ban. Ez – az első kötött helyű Virtuális Valóság Központ – ízelítőt adott a közönségnek abból a technikából, ami korábban csak a NASA és a hadsereg birtokában volt. A központ látogatottsága azóta évről-évre jelentősen nőtt.**

**Jordan több díjat is kapott játékaikért és világszerte tartott előadásokat a virtuális valóságról és a játéktervezésről. Oak Park-ban lakik feleségével Dawne-nal és fiaival, Zach-kal (5) és Nate-tel (3).**

– Mikor kezdte el szerepjátékokat játszani?

– 1976-ban kezdtem a Dungeons & Dragons-szal. Aztán amikor kijött a Traveller, gyorsan átváltottam arra. Később már magam is írtam játékokat. Szóval, amivel kezdtem, a D&D volt; azt hiszem, akkoriban nem is nagyon volt más, akkor még Gary-tól és Dave-től (Gary Gyax és Dave Arneson, a D&D megalkotói. –szerk) kellett megvenni.

– Hogyan ballottál a szerepjátékokról?

– Egy idősebb barátom ismertette meg velem, akivel ugyanabban a nyári táborban dolgoztam. Ő játékmester volt, én meg játékos. A nyár végén aztán rohantam a Dragon Hobbyshopba és vettem magamnak is egy D&D-t.

– Mi volt az első játékod?

– Amit először adtunk ki... A Travellerhez jöttünk ki kiegészítővel, űrhajó tervekkel, aztán kalandokkal. Az első, teljes egészében magam tervezte játék, a Gravball volt, amit ki is adtunk. Ez egy sci-fi táblás játék volt, egy nagyon gyilkos sportjáték. Súlytalanságban játszották, egy nagy acéllabdával. Gyors és vicces játék volt.

– Mennyi ideig tartott a BattleTech fejlesztése?

– Az eredeti játék rendszerének kidolgozása körülbelül két-három hónapot vett el. A kezdeti történet és történelem nagyjából még egyszer ennyit. Nagyjából egyidőben dolgoztam rajtuk, így összesen olyan hat hónapig tartott az egész, aztán csináltuk meg a képeket, a törtélelt stb.

– Honnan jött az ötlet?

– A kezdeti ötletnek két forrása is volt. Láttam egy csomó japán rajzfilmet, és a képi világa nagyon megragadott, azok a hatalmas, páncélozott járművek... De a történetek nagyon japánok voltak. Tizenévesek irányítják a Világegyetemet – nem tetszett. Úgy gondoltam, nagyon jó lenne az egész nyugati hangulatú környezetbe helyezni. Jó lenne olyan történetet kitalálni, ami ezeket a hatalmas, erős robotokat használja, de egy technikailag hanyatló civilizációban, mert úgy éreztem,



szórakoztató lenne egy technikailag hanyatló civilizációban játszani. Az egészet a római utódállamokra alapoztam, ami ilyen technikailag hanyatló korszak volt. Alapvetően azt a geopolitikai helyzetet ültettem át az űrutazás idejébe.

– Volt valamilyen regény, ami ötletet adott ehhez?

– Nem, nagyon szeretem a történelmet, sokat olvasok történelemről, de nem volt egy adott könyv, ami inspirált volna.

– Mi a BattleTech sikerének titka?

– Ha tudnám az összes titkot, még sok sikeres játékot tudnék csinálni. De nem tudom. A siker egyik része, hogy nagyon összetett volt a történet. Ez volt az első alkalom, hogy szerepjáték-mélységű háttérrel adtak egy táblás játékhoz. Így jobban bele tudta élni magát a játékos a történetbe. Azt hiszem, az is sokat számított, hogy a rendszer gyorsan játszható volt, de úgy vélem, a siker nagyobb része nem a szabályoknak, hanem a történetnek és a világnak szól.

– Dolgozol még a BattleTechen?

– Nem, néha összejevünk és beszélgetünk a világ jövőjéről. De igazából már nem veszek részt a fejlesztésben.

– Mondanál valamit a világ jövőjéről?

– Nem, de ha megnézed amit az elmúlt tíz évben csináltunk – és továbbra is ezt fogjuk tenni –, láthatod, hogy mindig kiegyensúlyoztuk a dolgokat. Egyszer az egyik oldal kerekedik felül, aztán történik valami, ami újra egyenlő szintre hozza a feleket. Dinamikus a világ, soha nem akartuk, hogy valaki végső győztes legyen. Ha úgy érzed, jól állnak a dolgok, ideje aggódnia.

– Akkor most a klánok jönnek ki valamivel?

– Igen, meg mások is, jó néhány meglepetés lesz.

– Térjünk át a Shadowrunra. Honnan jött az ötlet?

– Már dolgoztunk egy kiberpunk játékon, amikor az R. Talsorian kijött a Cyberpunkkal. Mi már nem akartunk egy újabb, tisztán kiberpunk játékot csinálni. Nekiálltam gondolkodni valamin, ami igazán egyedi, kicsit más. Így jött a fantasy-kiberpunk ötlete. Megírtam a tör-

ténelmet, ami a maja naptáron alapult, a világok sorozatán. Egy vagy két hétig elvoltam a történelemkönyveimmel és ezalatt megírtam a kronológiát. Az egész játék abból nőtt ki. Ahogy az új ciklus elkezdődik, megjelennek a tündék, orkok, törpök és a sárkányok visszatérnek a világba. Aztán visszatértünk az eredeti tervekhez és több ötletet is felhasználunk az eredeti játékból.

– *Mi volt az első kaland, amit játszottatok?*

– Ó... Nem emlékszem.

– *Mi volt a legemlékezetesebb?*

– Hmm. Néha összekeverem a játékokat és a regényeket, mert elég hasonlóan egymásra. A legemlékezetesebbek talán a korai kalandok voltak, amikor először dolgoztunk rajta. Olyan játékosaink voltak, akik nem tudták, hogy mire számíthatnak. Az öröm és a félelem, ahogy a Shadowrun világgal találkoztak... Nem emlékszem egyes kalandokra, de egyik-másik történetből antológiát állítottunk össze.

– *Lejátszottatok az első trilógia (A hatalom titkai –szerk.) történetét vagy puszta fantázia az egész?*

– Főleg fantázia, kis részeit lejátszottuk. De az egészet Bob Charette-tel együtt találtuk ki. Bizonyos dolgokat lejátszottunk, például a harci jeleneteket, a behatolási részeket, amikor betörnek valahová. De a történet vezette a játékot, nem pedig fordítva.

– *Tebát senkinek nem volt Samuel Verner karaktere.*

– Nem.

– *Mitől lesz jó egy Shadowrun játék?*

– Jó egyensúlyérzék kell hozzá. A jó Shadowrun mesélőnek ki kell egyensúlyoznia az egymás mellett létező világokat. A valóságot, a kibernetikát és a mágikus síkot. Mindnek egyensúlyban kell maradnia, hogy minden játékos kihasználhassa a saját képességeit. Az is fontos, hogy a játékmester olyan környezetet hozzon létre, ahol nagy dolgokról van szó: az elembertelenedésről, és hogy az árnyvadászok morálisan korrekt helyzetben legyenek, ahol az egyszerű emberek jogait védik. Zavar, ha azt látom, hogy a Shadowrun-t csak a profitért játsszák. Én úgy képzelem, hogy az árnyvadászok a hősök; mint hősöknek, nekik kell megpróbálniuk jobbra tenni az emberek életét. Zavar, ha elvtelenül, csak pénzért harcolnak.

– *Mit tanácsolnál a kezdő Shadowrun játékmestereknek?*

– Azt tanácsolom, tartsák kis léptékben a mesét. Fantasztikus játékot lehet mesélni egy épület egyetlen szobájában is, nem kell ahhoz körbeutazni a világot. Legyen kicsi és részletes. Tartsa észben a nem-játékos karakterek érzelmi motivációját, hogy reálisan cselekedjenek, legyenek céljaik, ne csak olyanok legyenek, mint a kóbor szörnyek egy D&D-szerű játékban. És ne higgye, hogy minden dolgot rögtön be kell vetnie, mindenféle mágját, az összes technikát. Legyen a játék egyszerű, szórakoztató és gyors. Minden szerepjátékban fontos, hogy ne álljon meg a történet.

– *A White Wolf Storyteller játékaiban hasonlóan kockánként számolják a sikereket. Kié volt az eredeti ötlet?*

– Azt hiszem, a Shadowrun hamarabb jelent meg, mint ahogy a White Wolf céget alapították.

– *Volt részed az Earthdawn tervezésében?*

– Nem, csak a nagyon általános tervekben. Amikor a világról általában volt szó.

– *Mi a kapcsolat az Earthdawn és a Shadowrun között?*

– Szeretnénk megtartani a titokzatosságot. De ha elgondolkodsz a maja naptárról, a mágia ingadozásáról...

– *Milyen játékokat játszol manapság?*

– Nem nagyon játszom már, nagyon elfoglal a mostani munkám. Néha tesztelek a FASA-nál.

– *Milyen fajta játékokat szeretsz?*

– A mesélő típusú, gyors játékokat. Nem szeretem annyira a szabályokat. Szerintem a szabályoknak nem szabad beleavatkoznuk a történetbe. Szeretem a gyors, pergő, egyszerű játékokat.

– *Milyen könyveket és filmeket szeretsz?*

– Sok sci-fi és fantasyt olvasok, az ilyen témájú filmeket is szeretem. Meg a vígjátékokat, kalandfilmeket. De nem azokat, amikben az erőszak dominál, inkább a filozofikusabb, hősi filmeket, mint például a Máltai sólyom.

– *Kik a kedvenc szerzőid?*

– Ray Bradbury és Arthur C. Clarke.

– *Mit dolgozol most?*

– Itt a Virtual Worlds-nél egy teljesen új technikával foglalkozunk. Két játékunk van, a Battletech és a Red Planet (Vörös hollygó). Az utóbbi egy Marson játszódó versenyzős játék. Az év végén vagy a jövő év elején pedig kijön az új, szerepjáték-szerűbb játékunk.

– *Mondanál egy kicsit többet ezekről a virtuális valóság játékokról?*

– A Szórakoztató Központjainkban lehet játszani. A játékosok pilótafülkébe mászhatnak be és együtt játszanak. A saját Battlemecheikben harcolhatnak, vagy a Marson versenyezhetnek légpárnásokban. Ezek afféle apró Disneylandek. Van egy elő-show, amiben egy film segít beleélni magad a hangulatba és egy utó-show, ahol végignézheted, mit csináltál. Az új játékunk egy felfedező típusú játék lesz, de most még nem mondhatok róla többet.

– *Mit gondolsz a szerepjátékok jövőjéről, főleg ezzel az új technikával való kapcsolattal?*

– Azt hiszem, szerepjátékok mindig is lesznek. Semmi sem tudja helyettesíteni azt az izgalmat és energiát, amit emberek tudnak létrehozni, ha összejönnek. A számítógépek nem tudják ezt helyettesíteni. Sokrétű audio-vizuális élményt tudnak nyújtani, de természetükről adódóan sokkal korlátozottabbak, mint a saját képzelőerőd. A számítógépek sokkal jobban behatárolják a lehetőségeket. Nem hiszem, hogy a szerepjátékok közössége valaha is hatalmas lesz.

Sok embernek kell összegyűlnie hozzá, és sok szellemi energiát és időt igényelnek. Azt hiszem, a szerepjáték ötletének lesz egyre nagyobb hatása, és egyre nagyobb közönsége.

– *Mit üzenesz a magyar szerepjátékosoknak?*

– Nagyon örülök, hogy a szerepjáték már ott is népszerű, és egyre több ember kerül kapcsolatba vele. Úgy gondolom, ez egy egészséges és jóra tanító hobbi, remélem egyre többen megismerkednek majd vele.

– *Köszönöm a beszélgetést.*

*A beszélgetést Nádori Gergely készítette*



# 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 temnomágikus 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 Játékmaster 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, raversz játékosok által irányított karakterekkel is sűrűn össze fogsz futni! Szövetségek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatba lehet lépni a másik játékosal vagy akár meg is lehet lopni. Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:

## Beholder Bt.

1680 Budapest, Pf. 134.

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

## 936. Nap

Elképesztő forgalom van itt a város környékén. Mindenféle népek felzargattak az álmomból. Korábbi tapasztalataimból okulva, jól elhújtam minden jó jellemű elől. Nem hiányzik nekem, hogy még egyszer megagyaljanak. A veszélytelenebhek tűnő figurákkal azért szóba elegyedtem. Ilyen sajnós csak egy akadt, Vicsorgó Koponya. Szegény flótás övén csak egy sötét motyogó trófea fityegett. A táborozás alatt felhívott egy figura, akivel még az olimpián haverkodtam össze. Xadornix, az Ördögi Kör vezetője. Bizony, akinek hírneve van, befolyásos barátokra tehet szert. Újra biztosított arról, hogy az ő közös tudatuknak semmi bajuk sincs velünk, árnymanókkal. Gyanakodni kezdtem, biztos tervez valamit... Ennek ellenére sikerült használható információkat kinyernem belőle. Elmondta, hogy értesülései szerint a sötét főgnóm nagyon szeretné megszerezni magának a helytartó lányát. Állítólag a palotában, a kicsike mellett egy bronzpáncélt is lehet találni. Az már igazán szépen mutatna rajtam! Kihozom ezt a varázslót, aztán elmevegek a lányért, begyűjtöm a jutalmat, és még egy bronzpáncélom is lesz. Nem hiszem, hogy lenne fenségesebb látvány, mint egy szálas, deli, elit palotaőr díszes bronzpáncéljába öltözött árnymanó. A fekete bőrön igazán előnyösen mutathat a bronz.

Gyorsan felkaptam a rézpáncélt, amit a múltkor szereztem. Igazán csinos darab, bár egy kicsit nehéz. (Azért a bronz szebb lesz.) Benéztem a boltba is. A boltos nagyon nézegette a rézpáncélotam. Nem voltam hajlandó eladni, de megígértem, hogy pár hét múlva megkaphatja. A boltos adott egy kis foglalt, de megfenyegetett, hogy ha nem hozom neki, az egész városi őrséget utánam küldi.

– Semmi gond – mondtam. – Addigra úgy is szerzek egy bronzvértet az elit p... púpos burástyától.

– Elit púpos burástya? Ilyenről még nem hallottam, de hát te tudod, kis enyveszekű.

Eljött az ideje, hogy meglátogassam a börtönt, és kiszabadítsam az ártatlanul fogva tartottakat. Az első ajtó nem jelentett kihívást, a mögötte szunyókáló palotaőr sem. Volt nála egy nagy vaskulcs. Ezek után már a zárfalót sem kellett tornáztatnom, ez a kulcs minden ajtót nyitott a börtönben. Eszembe jutott, hogy mennyivel értelmesebb az árnymanó lakatosmesterség az emberekénél. Mi sosem gyártunk kulcsokat a zárakhoz, így legalább a kezdők nem tudnak bejutni pár helyre azzal, hogy elszedik a kulcsot. Persze ez néha bonyodalmakat is tud okozni. Az egyik unokahátyám, Kehes Trutymó tíz évig nem tudta kinyitni a háza ajtaját azután, hogy az apja hirtelen meghalt. Minden nap pár órán át próbálkozott a zárral, de hát sokkal tehetségtelegebb volt, mint az öreg Kehes. Ez komolyabbnak tűnt, bősrisakja is volt. Gyorsan raktam magamra egy hhaar burka varázslatot, nem csoda, hogy egy sebet sem tudott ejteni rajtam. Bementem a börtön nagytermébe. Itt

egy vadászkutya is lihegett a már unalmasnak mondható palotaőr mellett. Mindkettőt felapritottam, a kutya húsos combját beraktam a zsákomba, jó lesz szűkebb napokra. Kicsit odébb még egy ugyanilyen páros várt rám. Sehaj, sikerült tovább gyarapítanom kaja készletemet.

A mágus cellája előtt álldigált a legkeményebb fickó, ezen már szöges bőrpáncél volt. Azért ez sem jelentett valami nagy problémát. Bent a kis fülkében egy varkaudar mágus volt a falhoz láncolva. (A főgnóm egy szót sem ejtett arról, hogy varkaudar az illető.) Leszedtem a bilincseit, aztán elindultunk kifelé. A kastplomtól nem messze egy sötét gnóm ugrott nekem egy árnyékos sarokból. Úgy látszik, a főgnómnak nem volt kedve fizetni (arra gondolni sem merek, hogy rájött, én jártam a kastplom katakombáiban is!), jobbnak látta, ha elintéz. Szerencsére a varkaudar mágus le volt gyöngülve, ezért nem tudott neki segíteni a harcban.



Bent a kastplomban persze a szokásos nagy mosolygások közepette fogadtak, rögtön a markomba nyomtak 50 aranyat, ezért inkább nem hoztam szóba azt a sötét gnómot a sarkon. Mint Xadornix is említette, a következő feladat a helytartó lánynak kiszabadítása. Odaadták a kastély térképét is. Három emeletet kell felfelé caplatnom, mire megtalálom azt a lányt. Mivel már kezdett sötétedni, gondoltam belopózok a palotába. Lent egy palotaőr vigyázta a kaput (már elég jól kiismerem a harci technikájukat). Egy emelettel feljebb, a fegyverteremben volt egy másik, az sem jelentett gondot. A folyosón, ami a következő lépcsőhöz vezetett, egy harmadik állt. Ezzel már nem volt kedvem megverekedni, inkább hebújtam egy nagy kárpit mögé (az árnymanó méretnek is megvannak az előnyei), és elvackoltam magam. Remélem senki nem fog észrevenni.

## 945. Nap

Ahogy elhújtam a kárpit mögül, kiharult a zsákom. A nagy csőrömpölésre felfigyelt a palotaőr. Nem volt időm összeszedni a dolgokat, mert szaladt, hogy riasssa a többieket. Utána rohantam és lemészároltam. A folyosón volt egy gyönyörű arany fákllyatartó. Megpróbáltam lefeszíteni, de kiderült, hogy csak illúzió. Micsoda sóher ez a helytartó! Könnyebb illúzióból megcsinálni, mint megvenni, mi? Ez sajnós azt is jelentheti, hogy van valami udvari mágusa a fickónak. A folyosón sorban álltak a palotaőrök, egymás után vertem agyon őket. Sikerült gond nélkül feljutnom a negyedik szintre. Gyorsan eszembe idéztem árnymanó barátaimat, akikkel egybeforr a tudatom, és ezeket az energiákat a testembe irányítottam. Sebeim jó része beforrt. Eljutottam a kislány ajtajáig, de nem tudtam kinyitni a zárat. Hiába a gyakorlat, hiába, hogy kölyökkorom óta ezt tanulom, hiába a roxati zár-faló, nem volt esélyem sem. Azt hiszem, ezt még az öreg Kehes se tudta volna kinyitni. Na jó, lehet, hogy ő igen, de neki is időbe telt volna. Iszonyatosan felbosszantottam magam, elhatároztam, hogy végzek mindenkivel a palotában. Rohantam visszafelé, és mindenkit, aki utamba került, leoltam. Először a helytartói teremben vágtam le egy palotaőrt meg a kuttyáját. Itt az egyik sarokban egy kis fémláda állt, benne egy smaragd kulcs. A második szint folyosóján két palotaőr hullott el. A helytartói levéltárban találtam még egy ládát, ebben elég szép zsákmány lapult: egy aranylánc, egy szent jogar, tizenkét arany. Elég furcsa válogatás, a legna-



gyobb valószínűség szerint megvesztegetésként szedhették össze az írkokok. Még négy másik palotaőr volt elszórva mindenfelé. A trónteremben a trón alatt találtam egy érdekességet: egy aranykulcsot, talán ez nyitja majd a leánya ajtaját. Nem számít, oda majd visszanezek, de előbb befejezem a csótányirtást itt a palotában. Már csak egy kis szoba volt hátra, a bejárat közelében. Itt lakott az az udvari mágus, aki azokat az illúziókat rakta fel. Na, ezek után már nem fog több ilyen luncsúsgot művelni. Sajnos semmi igazán izgalmas nem volt nála egy napszimbólumon kívül. Külön öröm volt a számomra, hogy egy Raia hívővel sikerült végeznem. Kimentem a palotából, eladtam a boltban a szöges páncélokot és a borsisakokat, amiket a palotaőrökről leszedtem. Vagy fél órán át kapargattam le a helytartó címerét róluk a szökőkútnál. Egy Highlander nevű troll nagyon vehemensen érdeklődött, hogy mit csinálók, de amikor mondtam neki, hogy bíborgörény-permet ment a páncélgyűteményemre és azt próbálom most megtisztítani, rögtön odébbállt. A boltos többször is figyelmeztetett, hogy lassan ideje lesz eladnom neki a rézpáncélt, felelgette, hogy nagyon jó kapcsolatai vannak a Fairlight bankkal, és biztosan kaphat kölcsönbe egy acélkolosszust, ha nem tartom be a szavam. Gyorsan lefeküdtem a palota tövében és aludtam egy jót.

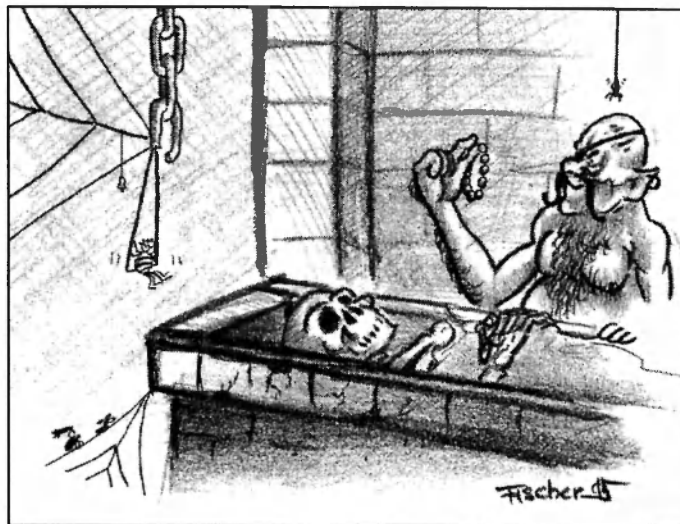
## 954. Nap

Amint kellemesen kipihentem magam és mulattam egy kicsit a piactéren, újra útnak eredtem. Egyre rosszabb érrefelé a közbiztonság. Három sarkot gyalogoltam és ezalatt is találkoztam egy útonállóval és egy orgyilkossal. Mivel még nem sötétedett be teljesen, benéztem a helytartói hivatalba. Itt nagy örömmel fogadtak. Átadtam a szent jogart, ők meg adtak ötvenöt aranyat. (Ezek érezhetően jobban fizetnek, mint a smucig gnómok.) Az új feladatot valahogy sejtettem. Egy varkaudar mágus (a rajzról elég ismerős volt nekem) a város körül ássott quwarg árkokat készülni. Ennek elég pusztító hatása lenne a városra, a quwargok mindent felzabálnának. Ez elég aljas trükk a dornodoniták részéről, ilyen dolgokat még a legsötétebb lelkű árnyanók sem tenne (főleg azért nem, mert a quwargok megessenek mindent, amit sokkal jobban el lehetne lopni). Azt hiszem, itt az ideje, hogy helyre tegyem a dolgokat (persze csak kellő fizetségért). Először azért befejezem a félbehagyott munkát. Megvártam az éjszakát, aztán beosontam a palotába. Úgy látszik kifogytak az örökből, már senki nem álldigált sehol. Minden gond nélkül jutottam fel a negyedik szintre. Az aranykulcs persze nyitotta az ajtót, hent egy másik udvari mágus volt. Ez úgy látszik az előző tanoncra lehetett, mert még neveségesebb lángcsapásokkal próbálkozott, alig pörköltek meg. A belső szobában az elit palotaőr (talpíg bronzban) elsőként a kutyáját küldte rám. Gyorsan felnégyeltem. A palotaőr annál keményebb dió volt. Az első csapásával majdnem levágta a jobb karom. Hirtelen gondolatok futottak át az agyamon. Miért kell nekem segíteni Dornodon híveinek? Megéri nekem azt a kis pénzt, hogy itt lekasaboljanak? Jó az nekem, ha a quwargok megessék ezt a várost? Nem fog Leah haragudni, ha az ellenlábásának segítek? Kell, hogy újabb orgyilkosokat küldjön rám a főgnó? A múltkor is pófátlanok voltak velem a kastplomban, megérdemlik, hogy segítsék? Ez az egész egy szemvillanás alatt ötlött fel bennem. Olyan gyorsan, hogy még a palotaőr következő csapása előtt nyakamba szedtem a lábam. Bámulatos, hogy milyen gyorsan tudok ilyen sok szempontot mérlegelni! Egy-kettőre kint voltam a helytartói palotából. Csendesen lopakodtam a város utcáin. Sajnos a boltos éppen akkor zárt, és észrevettem. Elkezdett követelődni, hogy adjam már neki a rézpáncélnom, különben küldi a acélkolosszust. Nem volt más választásom, oda kellett adnom. Ő vigyorogva kirakta az ablakba és a kezembe nyomott húsz aranyat. En meg ott maradtam pucéron. Táborozás előtt egy jó fél órán át szídtam Xadornix anyját, aztán újabb fél órán keresztül a többi felmenőit. Rendben van, tényleg volt ott bronzpáncél, de arról egy szó sem volt, hogy elit palotaőr is van benne! Remélem, Xadornix most egy hétig nem tud varázsolni a csuklástól!

## 963. Nap


A táborozás alatt megérett bennem az elhatározás, nem elég, hogy teszek a dornodonitákra. Sokkal jobb, ha beteszek nekik. Ezért aztán elindultam a királysírok felé. Útközben belebotlottam egy kóbor trikornisba. Sajnos gerjédt az aurámról, ezért nem volt más választásom, mint megagyalni. Eggyel gyarapodott a trikornis szarv készlete. Megcsodáltam a helyi zan indukátort is, szépen fejlődik. Amióta legutoljára láttam, már két új tornya is épült. Lassan ideje lesz odébb állni Wargpinből, ha ez így megy tovább, pár hét múlva csak hamu marad a helyén. Felértem a hegyekbe és a szokásos hegyi faunát aprítottam fel: móleon, vadtróll. Megtaláltam egy alakváltó maca táborhelyét is, nem nagyon volt nála semmi hasznos. Sokáig túrtam a zsákjában, erre felébredt a szemtelen. Micsoda dolog, hogy nem hagyják nyugton dolgozni az embert! Nagy felháborodásomban alig vettem észre, hogy egy fémbontó szőjer ügetett felém. A harc elég rövid volt, de azért csak sikerült neki szétantennázni a rézkulcsomat. Micsoda szerencse, hogy eladtam a rézpáncélt! Így legalább kaptam érte egy kis pénzt. Ha nem adtam volna el, most biztosan szétszedi ez a dög. Kutattam a kalapácsom után, hogy kiszedjem a vasat belőle, de nem találtam. Ó, hogy a kohudera vigye el! Biztos kiesett a palotában. Azt hiszem nem fogok érte menni, őrizgesse azt a vasat ez a kedves állat. Ez az iszonyatos balszerencse csakis Leah haragját jelezheti. Biztos nincs megelégedve velem, hogy a riválisának segítek. Remélem, ha végzek a varkaudar mágussal, visszafogad majd a kegyeibe. A királysír, amibe a térkép kalauzolt, elég félelmetes hely

**HOLDTÖLTE**



volt. Mi, árnyanók általában szeretjük a sötét helyeket, de itt azért nekem is tele lett párszor a gatyám. Mindenhol csontvázak, por, huhogás, láncössörgés, pókháló. A nagynénikém szeretett ilyen mesékkel riogatni minket még manonc korunkban. Az első szörny élőholt mirg volt, meg a második is. Utánuk egy varkaudar jött, nyomában egy vadász varkaudarral. Találtam egy ocsmány csapdát is, de persze időben észrevettem. A mágusra a délkeleti sarokban bukkantam rá. Láthatóan nagyon elfoglalta a szárítóvarázslat. Nem hagytam sok időt neki, ő lángcsóvával és valamiféle elektromos szikrákkal próbálkozott, de a pofonok, amiket kapott, szerintem meggyőzőbbek voltak. Ezek a vandálok megszenteltelenítették egy ősi király kastélyát. Mivel szegény király nyugalmának már amúgy is lőttek, gondoltam, nem fogja zavarni, ha leakasztom az igazgyöngy nyakláncát. Volt még egy érdekes dolog a szarkofágban, egy nagy hópehelyre emlékeztető kristály. Fogalmam sincs róla, mi lehet, de biztos sokat ér. Gyorsan kiszaladtam a labirintusból, aztán ledőltem aludni. Lehet, hogy nincs is szükségem páncélra egyáltalán? Itt a labirintushban nem volt rajtam semmi, csak egy sisak meg a kesztyűm, aztán mégis elég jól teljesítettem. Arról nem is beszélve, hogy páncél nélkül sokkal jobban érvényesülnek gyönyörű idomaim.

S.P.



**... AHOL A FANTÁZIA  
VALÓSÁGGÁ VÁLIK ...**

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

**WARHAMMER • NEPHILIM  
WARHAMMER 40 000 • CALL OF CTHULHU  
SPACE MARINE • CYBERPUNK 2020  
TITAN LEGIONS • ROLE AIDS  
VÉR FOCI (BLOOD BOWL)  
INDIANA JONES • ELRIC!**

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

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

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

# ÁLMOK A BOSZORKÁNYTANYÁN

H.P. Lovecraft

**Íme az első „nagy név” a Holdtöltében – Howard Phillips Lovecraft háromrészes novellája bizonyára meglepedésére szolgál majd a horror és a Call of Cthulhu kedvelőinek egyaránt. A Lovecraft-rádjongók számára a novella végén közlünk egy bibliográfiát a Mester magyarul megjelent műveiről. Egy megjegyzés a COC-őrülteknek: aki kíváncsi rá, a novella egyes szereplőinek leírását megtalálhatja a szabálykönyv 117. és 139. oldalán, ill. teljes részletességben (helyszínekkal stb. együtt) az Arkham Unveiled (Arkham leleplezése) kötetben – persze saját szórakozását rontja el, aki az utolsó rész befejezése előtt tájékozódik!**

**Jó szórakozást!**

Hogy az álmok okozták-e a lázat vagy a láz az álmokat, Walter Gilman nem tudta. A háttérben ott lapult az ősi város és a dohos, szentségtelen padlásszoba nyomasztó, egyre növekvő borzalma – az oromtető alatti padlásszobáé, ahol Gilman, ha nem épp a sivár vaságyon hánykolódott, szorgosan rötta és tanulmányozta a különböző egyeneteket és képleteket. Hallása természetfeletti módon, elviselhetetlenül érzékenyvé vált; az olcsó ébresztőórát, melynek ketyegése végül már ágyúlővések sorozatának tűnt, réges rég nem húzta fel. Éjszakánként a sötétbe burkolózó város lágy hangjai, a szüette válaszfalakban lopakodó patkányok baljós neszezése, az évszázados ház láthatatlan gerendáinak recsenései harsány, pokoli lármának tünnek számára. A sötétség mindig tele volt megmagyarázhatatlan zajokkal – Gilman néha mégis azért izgult félelemtől remegve, nehogy e zajok megszűnjenek, s ő meghallhassa azokat a *más*, halkabb hangokat, melyek, vélte, az evilági neszek mögött bújnak meg.

Arkham sosem változó, legendáktól kísértett városában lakott; az egymáshoz simuló, ingatag és besüppedt hollandi tetők között, melyek alatt a padlásokon valaha boszorkányok rejtőztek a király emberei elől Providence régebbi, sötét napjaiban. Nem volt hely a városban, mely jobban át lett volna itatva a háborzongató események emlékével, mint az oromtető alatti padlásszoba, ami Gilmannek otthont adott – mert ebben a házban és ebben a szobában lakott annak idején a vén Keziah Mason, akinek szökését a salemi börtönből mindezidáig senki sem tudta megmagyarázni. Az eset 1692-ben történt – a börtönőr megőrült és valami kis, szőrös, fehér agyará teremtményről zagyvált, ami Keziah cellájából szaladt ki; a görbéket és szögeket pedig, melyeket valami vörös, ragacos folyadékkal mázoltak a szürke kőfalakra, még Cotton Mather\* sem tudta értelmezni.

Lehet, hogy Gilmannek nem kellett volna annyit tanulnia. A neumeuklideszi geometria és a kvantummechanika már önmagában is elég hozzá, hogy bármely elmét kimerítsen, s ha valaki ezeket még folklorisztikával vegyíti, s közben egy különös, többdimenziós valóság nyomai után kutat a gótikus mesék hajmeresztő utalásai és a kandallósarok felől jövő éles suttogások mögött, aligha kerülhet el bizonyos szellemi feszültséget. Gilman haverhilli volt, de csak az arkhami egyetemre való bejutása után kezdte el matematikai tanulmányait kapcsolatba hozni az ősi mágiáról szóló fantasztikus legendákkal. Volt valami az ódon város levegőjében, ami csendben rátelepedett elméjére. Professzorai a Miskatonic Egyetemen azt tanácsolták, tanuljon kevesebbet, és több tárgyból is csökkentették a rárótt tanulnivalót, sőt, felmentették még az – egyetem könyvtárának egy bolthajtásában zár alatt őrzött – istentelen titkokat rejtő, kétes, régi könyvek tanulmányozása alól is. Az óvin-

tezkedések azonban későn jöttek, Gilmannek addigra már módjában állt megismerni Abdul Alhazred rettegett *Necronomiconjának*, a töredékes *Eibon Könyvének*, és von Juntz elhallgatott *Unaussprechlichen Kultenjának* néhány borzalmas utalását, melyeket aztán összfüggésbe hozhatott a tér sajátosságait és az ismert és ismeretlen dimenziók közti kapcsolatokat kutató absztrakt képleteivel.

Gilman tudta, hogy szobája a régi Boszorkánytanyán van – valójában emiatt is esett rá a választása. Az Essex megyei feljegyzések sok mindent megőriztek Keziah Mason peréről. Az, amit a boszorkány a vallatás hatására bevallott a bíróságnak, bármennyire is ellentétben állt a józan ész törvényeivel, megigézte Gilmant. A boszorkány olyan vonalakról és szögekről beszélt Hathorne bírónak, melyek felrajzolásával utak jelölhetők ki a tér falain át más terekbe, és célzott rá, hogy ilyen vonalakat szögeket gyakran használtak a különböző éjjeli összejöveteleken, melyeket a Meződombon túl fekvő, fehér sziklakkal telehintett sötét völgyben és a folyó lakatlan szigetén tartottak. Keziah utalt a Fekete Emberre, neki tett esküjére és új, titkos nevére, a Nahabra is. Aztán felrajzolta azokat a jeleket a cellája falára és eltünt.

Gilman különös dolgokat gondolt Keziahhal kapcsolatban, és furcsa, izgalommal vegyes borzongást érzett, amikor megtudta, hogy a boszorkány régi lakhelye még ma is áll, több, mint kétszázharmincöt év után. Mikor aztán megismerte a sebtében el-elstutogott arkhami mendemondákat, melyek arról meséltek, hogy Keziah még mindig jelen van az ódon házban és a szűk utcákon; hogy egyes embereken, akik abban és más házakban aludtak, szabálytalan emberi fognyomokat fedeztek fel; hogy egyesek rendszeresen gyermeki sikolyokat vélnek hallani május elsőjének előestéjén és mindenszentek napjának környékén, s hogy olyankor reggelként gyakran furcsa bűzt éreztek a ház padlásszobájában; meg hogy a hajnal előtti sötét órákban az omladozó épület környékén és máshol állítólag többször is kísértett egy kicsi, szőrös, éles agyará teremtmény, mely kíváncsian szaglászgatta az embereket; mikor mindezekről értesült, Gilman elhatározta, hogy mindenképpen abban a házban fog lakni. Könnyen ki tudott venni egy szobát, mert a ház népszerűtlen volt, már rég csak mint olcsó szálláshely üzemelt. Gilman nem tudta, mit várt a helytől, de abban biztos volt, hogy ott akar lenni az épületben, ahol bizonyos körülmények folytak egy közönséges, tizenhetedik századi öregasszony bepillantást nyert a matematika olyan mélységeibe, melyek talán messze túlmutatnak Planck, Heisenberg, Einstein és de Sitter legmerészebb modern kutatásain.

Gilman minden elérhető helyen, ahol a tapéta lehámlott, megvizsgálta a gerendázatot és a vakolt falakat, és egy héten belül sikerült megtalálnia a keleti fekvésű padlásszobát, ahol Keziah vélhetőleg praktikáit végezte. A szoba időtlen idők óta üresen állt – mivel senki sem ma-



\* Mather, Cotton (1662–1728): korának leghíresebb puritán lelkésze Új-Angliában; fontos szerepet játszott a salemi boszorkányperekben (1692), melyek során húsz embert végeztek ki boszorkányság vádjával. [Forrás: Cambridge Enciklopédia.] (a ford.)

radt hosszabb ideig a házban –, a lengyel háziúr azonban óvatos volt a bérbe adásával kapcsolatban. Am egészen a lát idejéig semmi sem történt Gilmannel – sem a kísérteties Keziah nem jelent meg a kietlen szobákon és folyosókon, sem az apró, szőrös lény nem tűnt fel a komor odúban, hogy megszagolgassa Gilmant, Gilmannek magának pedig folyamatos kutatásai ellenére sem sikerült rátalálnia egyetlen feljegyzésre sem a boszorkány varázsigéiről. Néha tett egy-egy sétát, elbolyongva a kövezetlen, penész-szagú utcák árnyékos szövedékén át, ahol meghatározhatatlan korú, háttorzongató külsejű barnás házak hajoltak fölébe inogva, csüfolódón bámulva rá szűk, apró ablakaikra. Tudta, hogy itt egykor furcsa dolgok történtek, és valami azt sugallta, hogy – legalábbis a legsötétebb, legszűkebb, és legbonyolultabban tekerő sikátorokban bizonyosan – nem tűnt teljesen tova a szörnyűséges múlt. Kétszer a folyó rossz hírű szigetére is kivezett, és vázlatot készített az ott felállított ósrégi, tisztázatlan eredetű szürke sziklák mohalepte sorai rajzolta különös szögekről.

Gilman szobája kellően tágas volt, de furcsa, szabálytalan alakú; az északi fal láthatóan befelé ferdült a szoba távolabbi végétől az innesső felé, míg a mennyezet alig észrevehetően lefelé lejtett ugyanabba az irányba. Egy nagy patkánylyuktól – és több bedugaszolt lyuk nyomaitól – eltekintve nem volt semmiféle átjáró ahhoz a részhez, aminek a ferde szobafal és az egyenes külső fal között, a ház északi oldalánál lennie kellett, és semmi sem utalt rá, hogy valaha is lett volna ilyen átjáró, bár a homlokzat felől nézve az oromtetőn látható volt egy réges rég bedeszkázott ablak helye. A mennyezet feletti padlásszoba – melynek ferde padlója kellett, hogy legyen – éppúgy elérhetetlen volt. Mikor Gilman létrán felmászott az oromtető padlástér feletti részéhez, a pókhalós galambdúchoz, egy ósrégi nyílás nyomait találta, melyet alaposan beszőgeltek régi kerítésdeszkákkal és a gyarmati időkben használatos vastag faszegekkel. A lelketlen háziúr azonban – bármennyit is gyözködté Gilman – sehogy sem akarta megengedni, hogy a két zárt rész közül bármelyiket is felkeresse.

Ahogy múlt az idő, szobájának szabálytalan fala és mennyezete egyre jobban kezdte érdekelní, mert a különös szögeknek matematikai jelentőséget kezdett tulajdonítani, ami, úgy tűnt, némi magyarázatot adhat céljukkal kapcsolatban. A vén Keziahnak, töprengett Gilman, bizonyára jó oka volt, hogy egy különös szögekkel rendelkező szobában lakjon – vagy talán nem ő maga állította, hogy valamiféle szögek segítségével lépett ki az általunk ismert térből? Gilman érdeklődése fokozatosan elfordult a lejtős felszín mögötti ismeretlen részekről, mert úgy sejtette, a felületek rendeltetése az innesső oldallal van kapcsolatban.

Az agyláz tünetei és az álmok február elején kezdődtek. Szobájának szokatlan szögei már egy idő óta természetellenes, szinte hipnotikus hatást gyakoroltak rá, és ahogy a zord tél előre haladt, Gilman azon kapta magát, hogy időről időre egyre figyelmebben bámulja a sarkot, ahol a lefelé lejtő mennyezet találkozott a befelé ferdülő fallal. Ezidőtájt meglehetősen aggasztotta, hogy képtelen koncentrálni egyetemi tanulmányaira; nagyon rossz érzéssel nézett a félévi vizsgák elébe. Legalább ugyanennyire nyugtalanító volt azonban túlérzékeny hallása is. Az élet állandó, már-már elviselhetetlen kakaofóniává vált számára, ráadásul ott volt az az állandó, rémisztő érzet a hallhatóság határán vibráló egyéb hangokkal kapcsolatban is, melyek talán a mindennapi életen túli régiókból származnak. Ami a valós hangokat illeti, az ósrégi válaszfalakban tanyázó patkányok voltak a legrosszabbak. Kaparászásuk néha nemcsak alattomosnak, de egyenesen szándékosnak tűnt. A kaparászás a ferde északi falnál valamiféle éles csörgéssel párosult, mikor pedig a ferde mennyezet fölötti, évszázadok óta zárt padlástér felől hallatszott, Gilman mindig annyira nyugtalan lett, mintha valami rémtől tartana, ami csupán a megfelelő időt várja, hogy aláereszkedjék fentről és örökre elnyelje őt.

Az álmok teljességgel túlmentek a józan ész határán: Gilman úgy vélte, ez a matematikával és folklórral kapcsolatos tanulmányainak együttes eredménye. Bizonyára túl sokat töprengett a sejtelmes régiókról, melyek – a képletek szerint – ott húzódtak a három általunk ismert dimenzió mögött, és túl sokat morfondírozott azon, hogy a vén Keziah Mason, valami titokzatos erőtl vezérelve, talán valóban megtalálta a kaput ezekbe a

régiókba. A boszorkánynak és vádlóinak vallomását tartalmazó, megsárgult helyi feljegyzések utalásai az emberi tapasztaláson túli dolgokra rendkívül szuggesztívek voltak, a boszorkányt familiárisként szolgáló fürge, szőrös kis lényről szóló beszámolók pedig – hihetetlen részleteik ellenére – átkozottul valószerűek.

Ez utóbbi teremtmény – mely nagyjából akkora lehetett, mint egy jól megtermett patkány és melyet a városbeliek érdekes módon Barnazekésnek hívtak – egy figyelemre méltó tömeghipnózis eredménye lehetett, mivel 1692-ben nem kevesebb, mint tizenegy ember állította, hogy látta. Még Gilman idejében is akadtak róla mendemondák, melyek nyugtalanító módon több ponton egyeztek a két évszázaddal korábbi beszámolókkal. Szemtanúk állítása szerint a lény teste, melyet hosszú szőr fedett, patkányra hasonlított, de éles fogaktól villogó, szakállas arca gonoszul emberinek tűnt és mancsai is apró emberi kezek voltak. A lény hívívóként szolgált a vén Keziah és az ördög között; a boszorkány vérére nevelkedett, melyet vámpírként szívtott. Hangja valamiféle visszataszító vihogás volt, és minden nyelven értett. Az álmok bizarr szörnyűségei közül semmi sem töltötte el nagyobb félelemmel és undorral Gilmant, mint ez az apró, visszataszító hibrid, melynek a látomásokban megjelenő képe ezerszer gyűlöletesebb volt, mint amit Gilman éber óráiban az ősi feljegyzések és a mai szóbeszéd alapján elképzelt.

Gilman álmai nagyrészt örült zuhanásokból álltak; feneketlen mélységekbe zuhant, melyeket leírhatatlan alkonyfény fűrésztött és furcsán disszonáns hangzatok töltöttek be. F. mélységek anyagi és gravitációs viszonyait, illetve viszonyukat saját lényéhez Gilman még körvonalazni is képtelen volt. Nem járt vagy küszött, repült vagy úszott, csúszott vagy mászott, mégis mindig úgy érezte, hogy – részben akaratlagosan, részben akaratlanul – mozog. Saját állapotáról nem igazán volt elképzelése, mivel karját, lábát és testét a perspektíva valami különös torzulása folytán nem láthatta, de érezte, hogy testének felépítése és fizikai képességei hihetetlen módon megváltoztak és megfoghatatlan módon kiterjedtek, bár azért fel lehetett fedezni némi hasonlóságot normális állapotának arányaival és sajátágaival.

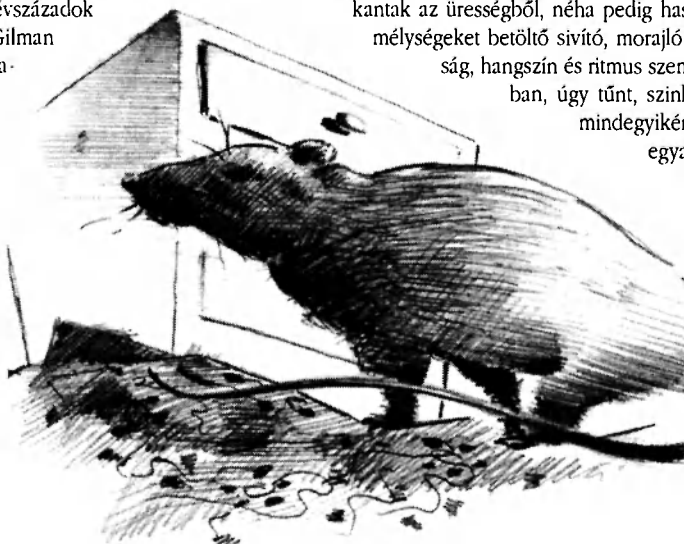
A mélységek egyáltalán nem voltak üresek: tele voltak földöntúli színekben játszó, leírhatatlan szögekbe csavarodott anyagtömegekkel, melyek némelyike szerves, némelyike szervesen eredetűnek tűnt. A szerves képződmények egyik-másika halvány emlékeket ébresztettek Gilmanban, aki azonban soha nem tudott rájönni, minek a grotesk karikatúrájára hasonlítottak vagy emlékeztettek. Később sikerült elkülönítenie a szerves képződmények között különböző típusokat, melyek mindegyike egy jellegzetes, a többitől radikálisan különböző vezérmotívummal és alapvető motivációval rendelkezett. Gilmannek úgy tűnt, e típusok közül az egyik a többinél valamivel kevésbé illogikus és elképzelhetetlen képződményeket foglal magába.

Valamennyi tárgy – szerves és szervesen egyaránt – meghaladta a leírhatóság, sőt, még a felfoghatóság legvégső határát is. Gilman a szervesen anyagotemeget néha prizmákhoz, labirintusokhoz, kockák és síkok gubancaihoz vagy ciklopsi épületekhez hasonlította; a szerves képződmények némelyike buboréktömegnek tűnt, mások polipokra vagy százlábúakra, élő hindu bálványokra vagy kígyószerűen csavarodó bonyolult arabeszkekre emlékeztettek. Minden, amit látott, elmondhatatlanul fenyegető és rettenetes volt, és valahányszor a szerves eredetű lények egyike – mozgásából ítélve – felfigyelt rá, Gilman gyomorkavaró, halálos ijedséget érzett, ami általában kizökkentette álmából. Arról, hogy a lények hogyan mozogtak, nem tudott többet mondani, mint saját mozgásáról. Idővel egy további titokzatos jelenségre is felfigyelt: bizonyos lényeknek megvolt az a jellegzetessége, hogy néha hirtelen előbukkantak az ürességből, néha pedig hasonló gyorsasággal teljesen eltűnnek. A

mélységeket betöltő sívító, morajló hangzavart lehetetlen volt hangmagasság, hangszín és ritmus szempontjából jellemezni, hullámszáma azonban, úgy tűnt, szinkronban van a számtalan képződmény mindegyikénél – szerveseknél és szervesenél egyaránt – tapasztalható finom külső változásokkal. Gilmanban állandó volt a félelem, hogy a moraj baljós, könyörtelen hullámszáma során egyszer elviselhetetlen magasságokba szök-

ken.

A Barnazekést nem ebben a tökéletesen idegen forgatagban látta meg. A sokkoló kis rémség könnyedebb, erőteljesebb víziókban tűnt fel, melyek azelőtt törtek rá, mielőtt mély álomba zuhant volna. Éjszakánként, mikor az ébren maradásért





küzdve feküdt ágyán, az évszázados szobában halvány, sápadt fény kezdett pislákolni körös-körül, violaszín ködbe burkolva a ferde síkok találkozási pontját, ami oly alattomosan ragadta meg képzeletét. A rémség a saroknál lévő patkánylyukból ugrott ki, és felé ugrált a besüppedt padló széles deszkáin, gonosz sóvárgással kicsiny, szakállas emberi pofáján; a kép azonban, hála a gondviselésnek, mindig tovatűnt, mielőtt a lény elég közel került volna hozzá, hogy szaglászni kezdje. A teremtménynek pokolian hosszú, éles szemfoga volt. Gilman minden nap megpróbálta betömni a patkánylyukat, de a válaszfalak evilági lakói éjjelenként mindig szétrágták a tömitést, bármi is volt az. Gilman egyszer megkérte a háziurat, hogy szögezzen egy ötlemezt a lyuk fölé, de a következő reggelre a patkányok új lyukat rágtak, s közben kilöttek a szobába egy különös, apró csontdarabot.

Gilman nem jelentette lázát a doktornak, mert tudta, hogy nem tudna átmenni a vizsgákon, ha most, mikor minden percre szüksége van a magoláshoz, beutálnák a kollégiumi kórházba. Ami azt illeti, differenciálszámításból és magasabb általános pszichológiából meg is bukott, de azért maradt remény rá, hogy behozza lemaradását a szemeszter vége előtt.

Márciusban történt, hogy új elem jelent meg a könnyedebb, a mély alvást megelőző álmokban: a Barnazekés rémalakja mellett egy bizonytalan ködfolt is felűnt, ami aztán fokozatosan felvette egy hajlott

hátú öregasszony alakját. Gilman e változás az indokoltnál jobban aggasztotta, de végül úgy döntött, az alak bizonyára annak az ösreg szipirtónak az emlékképe, akivel kétszer is találkozott a sötét utcák útvesztőiben, közel az elhagyott rakparthoz. Találkozásai akkor a banya – látszólag véletlenül – mindig mereven bámult rá kaján, gonosz tekintetével, s ettől Gilman kis híján remegni kezdett – különösen az első alkalommal, mikor egy nagyra nőtt patkány, ami valamelyik szomszédos sikátor árnyékos szájából bukkant elő, érthetetlen módon a Barnazekést juttatta eszébe. Most, gondolta, ezek a visszafojtott félelmek zavaros álmaiban tükröződnek.

Hogy az ösrégi ház káros hatással volt rá, nem tagadhatta, de itt tartotta, ami korai morbid kíváncsiságából megmaradt. Győzködte magát, hogy egyedül a láz az oka az éjszakai agyrémeknek, és ha majd elmúlik, megszabadul a szörnyűséges vízióktól is. A víziók azonban figyelemre méltóan elevenek és meggyőzőek voltak, és amikor felébredt, Gilman mindig úgy érezte, hogy valójában sokkal több mindent látott, mint amennyire emlékszik. Biztos volt benne, hogy az elfeledett álmokban beszélt mind a Barnazekéssel, mind az öregasszonnyal, akik unszolták, hogy menjen velük el valahova és találkozzon egy harmadik, nagyobb hatalmú lényvel.

Március vége felé Gilman eredményei javultak matematikai tanulmányai-ban, a többi tárgy viszont egyre jobban untatta. Ráértett egy lehetséges módszerre a Riemann-egyenletek megoldásához, Upham professzort pedig azzal képesszette el, hogy pontosan megértette a négydimenziós és egyéb problémákat, amik az osztály többi részén mind kifogtak. Egy délután a különös térgörbületekről beszélgettek, és hogy milyen elméleti aspektusai vannak a lehetőségnek, hogy a mi kozmosz-részünk közeledjen különböző más területekhez vagy akár kontaktusba kerüljön velük; olyan távoli régiókkal, mint a legmesszebb csillagok vagy maguk a transzgalaktikus örvények – vagy akár olyan mesésen távoliakkal, mint a feltételezett kozmikus egységek, melyek kívül esnek az egész einsteini tér-idő kontinuumon. Mindenkit csodálattal töltött el, ahogy Gilman e témát kezelte, bár elméleti példáinak némelyike csak gyarapította a feszült elzárkózásáról és excentrikusságáról szóló pletykákat, amikből amúgy is mindig rengeteg volt. Ami a legnagyobb megütközést keltette, az Gilman azon meggyőződése, miszerint egy élőlény – olyan matematikai ismeretek birtokában, melyek kétségkívül meghaladják az emberi megismerhetőség határait – képes lehet akarata szerint átlépni bármely más égitestre, mely a kozmikus rendszer végtelen számú pontjainak egyikén található.

Egy ilyen út, magyarázta Gilman, mindössze két lépésből állna. Először egy olyan átjárót kell létesíteni, mely kivezet az általunk ismert háromdimenziós téregységből, másodsor pedig egy olyat, mely visszavezet a háromdimenziós tér egy másik pontjára, ami akár végtelen távolságra is lehet. Hogy

ezt élve véghez lehet vinni, az számos esetben elképzelhető. Bármely lény, ami a háromdimenziós tér valamelyik részén él, valószínűleg túlélné a negyedik dimenzióba való átlépést; a második lépésnél életben maradása pedig attól függne, hogy a háromdimenziós tér melyik részét választaná a visszatérésre. Bizonyos égitestek lakói képesek lehetnek élni más bolygókon is – amik különböző galaxisban, vagy egyéb tér-idő kontinuumok hasonló dimenzió-  
lis fázisaiban is lehetnek –, bár természetesen léteznie kell nagyszámú kölcsönösen lakhatatlan bolygónak vagy régióknak is, melyek azonban matematika-  
ilag határosak egymással.

Az is lehetséges, hogy egy adott dimenzióval vidék lakói sértetlenül át tudnak lépni sok olyan ismeretlen és felfoghatatlan vidékre, mely magasabb vagy végtelenül sok dimenziójú terekben található – legyenek azok a terek akár belül, akár kívül az adott tér-idő kontinuumon –, és hogy ez fordítva hasonlóképpen igaz. Ez persze csak spekuláció, bár eléggé biztosak lehetünk benne, hogy egy adott dimenzióval síkról a következő magasabb síkra való átlépés nem rombolná szét a mi fogalmaink szerinti biológiai egységet. Gilman nem tudott világos érveket felhozni ez utóbbi feltevésre, de az ezzel kapcsolatos határozatlanságát bőven ellensúlyozta a komplexebb problémákkal kapcsolatos tiszta érvelése. Upham professzornak különösen az tetszett, ahogy Gilman kimutatta a hasonlóságot a magasabb matematika és a mágikus hagyomány bizonyos elemei között, amiket valami kimondhatatlanul régi – az emberrel egyidős vagy ember előtti – nép hagyományozott ránk, melynek tudása a kozmosszal és annak törvényeivel kapcsolatban nagyobb volt a miénknél.

Április elseje környékén Gilman komolyan aggódni kezdett, mert hosszan tartó láza csak nem akart múlni. Aggasztotta az is, amit egyik lakótársa mondott az alvajáráásával kapcsolatban. Kiderült, hogy éjszakánként gyakran hiányzott az ágyából, és hogy az alatta lévő szoba lakója nyikorogni hallotta a manzárdszoba padlóját az éjszaka bizonyos óráiban. A fickó azt állította, hogy cipőkoppanásokat is hallott, Gilman azonban biztos volt benne, hogy ez utóbbiban téved, mert cipői – akáresak minden más ruhadarabja – reggelenként mindig rendben a helyükön voltak. Úgy látszik, e morbid ősi házban mindenféle hangkáprázat előfordul – mert hát nem maga Gilman vélte most már biztosra, hogy a patkányok kaparászásán kívül más hangok is hallatszanak a ferde fal mögötti és a lejtős mennyezet feletti elzárt sötét részekből, még fényes nappal is? Betegesen érzékeny fülével halk lépéseket vélt hallani a felette lévő, időlen időök óta zárt padlástér felől, s az efféle tévképzetek néha gyötrelmesen valóságosnak tűntek.

Akárhogy is, Gilman tudta, hogy valóban holdkóros lett belőle: szobáját kétszer is üresen találták éjszaka, noha minden ruhája helyén volt. Erről Frank Elwood erősítette meg, egy évfolyamtársa, aki olyan szegény volt, hogy ebben a nyomorúságos és népszerűtlen házban kellett szobát kivennie. Elwood késő éjszakai tanult, és feljött, hogy segítséget kérjen egy bonyolult differenciálegyenlet megoldásához, csakhogy a szoba üresen állt. Elég tapintatlan dolog volt tőle, hogy miután kopogására nem érkezett válasz, benyitott a bezáratlan ajtón, de nagy szüksége volt a segítségre, és úgy gondolta, vendég-látója nem fog nehezíteni, ha gyengéden felrágza. Gilman azonban egyik alkalommal sem volt ott, s mikor erről értesült, elcsodálkozott, merre kószálhatott, csupasz lábbal és hálóruhában. Elhatározta, hogy kinyomozza a dolgot, ha továbbra is érkeznek efféle hírek. Gondolt rá, hogy lisztet szór a folyosó padlójára, hogy kiderítse, merre vezetnek lábnyomai. Az ajtó volt az egyetlen elképzelhető kijárat, mivel a szűk ablak külső oldalánál egy talpalatnyi hely sem volt, ahol megvethette volna a lábát.



Ahogy az április előrehaladt, Gilman egy Joe Mazurewitz nevű babonás szövőszék-javító jangongó imái kezdtek háborgatni. Mazurewitz, akinek a földszinten volt szobája, hosszú, körülményes történeteket mesélt neki a vén Keziah és a szőrös-agyaras, szaglászó lény szelleméről, és kijelentette, hogy néha oly rettenetesen kísértették, hogy csak az ezüst feszület – amit a Szent Stanislaus templombeli Iwanicki atyától kapott e célra – tudott megkönnyebbülést hozni neki. Most azért imádkozik, mert közeleg a boszorkányszombat napja. Május elseje a Walpurgis-éj ideje, mikor a pokol leggonoszabb sötétsége árasztja el a földet és a sátán szolgálói mind egybegyűlnek, leírhatatlan rítusokra és gonosztetekre. Ez az időszak mindig nagyon rossz Arkhamben, bár a Miskatonic Avenue-i, meg a Fő utcán és a Saltonsall Streeten lakó finom népek úgy tesznek, mintha semmit se tudnának róla. Sok rossz dolog történik majd, és valószínűleg eltűnik egy vagy két gyerek. Joe tudott az efféle dolgokról, mert nagyanyja a szülőházájában hallott történeteket az ő nagymamájától. Bölcs dolog imádkozni és rózsafüzért szemezgetni ebben az időszakban. Keziah és a Barnazekés három hónapja nem bukkant fel sem Joe szobája közelében, sem másutt – nem jelent jót, ha ennyit távol maradnak. Bizonyára mesterkednek valamiben.

Gilman tizenhatodikán beugrott a doktorhoz, és meglepődve tapasztalta, hogy láza nem olyan magas, mint vélte. Az orvos alaposan kikérdezte, aztán azt javasolta, keressen fel egy idegspecialistát. Miután jobban átgondolta a dolgot Gilman örült, hogy nem a még kíváncsiskodóbb egyetemi orvoshoz ment el. Az öreg Waldron, aki korábban megnyirbálta a rá kiszabott tanulni-valót, pihenésre kényszerítette volna – ami lehetetlen volt most, hogy olyan közel került a nagy eredményekhez számításaiiban. Kétség sem fér hozzá, hogy nincs messze az ismert univerzum és a negyedik dimenzió közti határtól. és ki tudja, azután hol a megállás?

De még ezen morfondírozva is csodálkozott furcsa magabiztosságán. Talán a nap nap után teleírt lapok képletei sugallják a veszedelmes meggyőződést, hogy közel jár a megoldáshoz? A zárt padlástérből hallatszódó lágy, lopódzó, képzelt léptek elbátortalanították. Egyre erősebben érezte, hogy valaki folyamatosan gyözködi őt valami borzalmas dolog megtételére, amire ő képtelen. És mi a helyzet a holdkórossággal? Hova kószál el éjszakánként? És miért vélt újra és újra, még verőfényes nappal és teljes ébrenlétben is, valami halvány hangot átszűrődni az azonosíthatatlan zajok zavarán? A hang ritmusa nem volt semmi földihez fogható, ha csak nem egy-két megnevezhetetlen boszorkányszombati litánia üteméhez; Gilman néha gondterhelten fedezett föl benne hasonlóságokat az álmokban szereplő idegen mélységek leírhatatlan visításainak és morajlásainak egyes jellemzőivel.

Az álmok időközben kezdtek szörnyűséggé válni. A gonosz vénasszony a mély álmat megelőző időszakban nem volt túlzottan felismerhető, de Gilman tudta, ő volt az, aki ráijesztett a szegénynegyedben. Hosszú, begörbülő karvalyorrát és ráncos arcát nem lehetett eltévesztetni; fonnátlan barna rongyai is pont olyanok voltak, amilyenre emlékezett. Arcáról förtelmes rosszindulat és diadal süttött, és mikor Gilman felébredt, fel tudta idézni, ahogy károgó hangján gyözködté és fenyegette őt. Találkoznia kell a Fekete Emberrel és el kell mennie vele Azathoth trónjához, a kozmikus káosz középpontjába. Ezt mondta az öregasszony. Most, hogy merész kutatásaiiban ilyen messzire jutott, saját vérével kell beleírnia nevét Azathoth könyvébe és fel kell vennie egy új, titkos nevet. Ami Gilman visszatartotta, hogy az öregasszonnyal, a Barnazekéssel és a harmadikkal elmenjen a Káosz trónjához, ahol eszeveszetten sipítanak a vékony furulyák, az az a tény volt, hogy korábban már olvasta az Azathoth nevet a *Necronomiconban*, és tudta, hogy

a mindenek felett álló gonoszt jelölték vele, ami borzalmasabb annál, hogy szavakba lehetne foglalni.

Az öregasszony mindig a pusztá levegőből tűnt elő, közel a sarokhoz, ahol a lefelé lejtős mennyezet találkozott a befelé ferdülő fallal. Egy olyan pontnál öltött formát, ami közelebb volt a mennyezethez, mint a padlóhoz; alakja minden éjjel kicsit közelebb lebegett és felismerhetőbbé vált, mielőtt az álomnak vége szakadt. A Barnazekés is mindig valamivel közelebb ért hozzá a végén; sárgásfehér agyarái ijesztően fénylettek a földöntúli lila derengésben. Sivítót, gyűlöletes vihogása egyre jobban befészkelte magát Gilman agyába, és még reggel is emlékezett rá, hogyan ejtette ki a két szót: „Azathoth” és „Nyarlathotep”.

A mélyebb álmokban szintén minden élesebb volt, és Gilman érezte, hogy a körülötte lévő alkonyfényű mélységek a negyedik dimenzió mélységei. Azok a szerves képződmények, melyek mozgása a legkevésbé tűnt felfoghatatlannak és akaratlannak, valószínűleg a mi hollygónkról származó életformák megjelenései voltak, emberi lényeket is beleértve. Hogy a többi miféle lény lehetett saját dimenzionális szférájában vagy szféráiban, arra Gilman nem mert gondolni. Úgy tűnt, a legkevésbé felfoghatatlanul mozgó képződmények közül keett – egy meglehetősen nagy, elnyújtott szivárványszín gömbre emlékeztető buboréktömeg és egy sokkal kisebb, sosem látott színekben játszó poliéder, melynek felszíni szögei sebesen változtak – felfigyelt rá és követni kezdte őt, vagy inkább továbbsodródott előtte, mikor ő arrébb lebegett a titáni prizmák, labirintusok, kockák és síkok alkotta gubancok és ál-épületek között; közben a meghatározhatatlan visítás és morajlás egyre hangosabb és hangosabb lett, mintha valami szörnyűséges, elviselhetetlen intenzitású csúcspont felé közeledne.



Az április 19-e és 20-a közti éjjelen újabb változás következett be. Gilman félig akaratlanul sodródott az alkonyi mélységekben, maga előtt a buboréktömeggel és a kis poliéderrel, mikor észrevette a szokatlanul szabályos szögeket, melyeket néhány szomszédos gigászi prizmacsoport élei alakítottak ki. A következő pillanatban a mélység eltűnt és ő remegve állt egy sziklás domboldalon, amit vakítóan áradó zöld fény fűrésztölt. Hálórúhában volt, a lába csupaszon. Mikor járn próbált, azt tapasztalta, hogy alig tudja mozgatni végtagjait. Valami páraörvény mindent eltakart előle a közvetlen előtte elterülő lejtős felszínen kívül. Gilman visszahőkölt a gondolatra, hogy miféle hangokat rejthet a pára.

Aztán meglátta a nehézkesen feléje mászó két alakot – az öregasszonyt és a szőrös kis lényt. A szipirtó feltérdelt és sikerült keresztesznie két karját, különös jelet formálva, míg a Barnazekés egy bizonyos irányba mutatott rémületesen emberinek tűnő mellső mancsával, amit láthatóan csak nagy nehézségek árán tudott felemelni. Gilman, olyan erőteljessé vezelve, melynek forrását nem tudta megállapítani, előrevánszorgott abba az irányba, amit a boszorkány karjának szöge és a kis szörnyeteg előretartott mancsa jelölt ki, és mielőtt három lépést megtehetett volna, újra ott volt az alkonyi fényben úszó mélységekben. Geometriai formák kavargtak körülötte; szédült és végtelenül kimerültné érezte magát. Végül ágyában riadt fel, a háthoronzogató ősi ház ferde falú padlásszobájában.

(folytatása következik)

Fordította: Kodaj Dániel

„The Dreams in the Witch-House” by Howard Phillips Lovecraft

Copyright © Arkham House Publishers Inc. Felhasználva az Arkham House Publishers Inc. és a JABberwocky Literary Agency, 14—16 47th Ave., Sunnyside NY11104—3040 USA szíves engedelmével.

# Lovecraft-művek magyarul

Mivel nagyon sokan kérték, álljon itt egy rövid összefoglaló a magyarul megjelent Lovecraft-művekről. A lista majdnem teljes, de ha valaki hozzá tud járulni új címekkel ill. pontosítani tudja a homályos adatokat (például hogy hol jelent meg *A végzet, mely elérte Sarnath-ot* vagy mi volt még az *Angolszász rémtörténetekben*), kérjük, tegye meg; a pontosításokat leközzöljük.

## Galaktika 40. (1980):

*A toronyszoba ablaka*  
*A gonosz lelkes*  
Ő  
*A különös, magas ház a ködben*  
*Eryx falai között* (sci-fi novella)

## Homályos Zóna

(sci-fi válogatás, Móra kiadó, 1988)

*Rémület Dunwich-ben*  
*Szín az úrból*  
*Erich Zann muzsikája*

## Lopakodó árnyak

(horrornovellák, Móra kiadó, 1989)

*Putkányok a falban*

## Angolszász rémtörténetek

(horrornovellák)

*Pickman modellje*

## Atlantisz 1990./7.—10.

*Charles Dexter Ward esete* (regény)

## Cthulhu hívása

(Valhalla Páholy, 1993):

*Suttogás a sötétben*  
*Cthulhu hívása* (ford. Kornya Zsolt)  
*A sötétség lakója*  
*A névtelen város*  
*A kutya*

## Cthulhu hívása

(GBK ajándékkötet, Móra kiadó, 1993)

*Cthulhu hívása* (ford. Makovecz Benjamin)  
*A toronyszoba ablaka* – a Galaktika 40.-ből  
Ő – a Galaktika 40.-ből  
[+ Nem-lovecrafti Cthulhu Mítosz novellák:  
– Ifj. Walter C. DeBill: *Abol Yidbra jár*  
– Bob Van Laerhoven: *A látó*  
– James Wade: *Erika Zann elnémulása*  
– Brian Lumley: *Vidámparki furcsaságok*]

## Írások Lovecraftról:

*Szentmihályi Szabó Péter*: Howard Phillips Lovecraft (*Galaktika 40.*)  
*Hajdu Gábor*: Howard Phillips Lovecraft providence-i otthonában (*Atlantisz 1990./9.*)

*Kornya Zsolt*: A borzalom avatott nagymestere (*lényegében azonos szöveggel*): *Cthulhu hívása*, *Valhalla Páholy*, 1993; *Supernova 7.* [fanzin]; *Oberon könyvek 4.*, 1987, *bibliográfiával* [fanzin])  
*Simon József*: Howard Phillips Lovecraft (*Bíborbold 1993./4.*)

Ezekén kívül különféle fanzinokban (amatőr sci-fi és fantasy folyóiratokban) megjelentek még a következő novellák is (ahol tudom, megadom a fanzin nevét és hogy hányadik számban található a mű).

## Oberon könyvek 4. (1987)

*Arthur Jermyn*  
*A kép a házban*  
*A kutya* – u.z. mint a „Cthulhu hívása”-ban (Valhalla Páholy, 1993)  
*A névtelen város* – u.z. mint a „Cthulhu hívása”-ban (Valhalla Páholy, 1993)

## Supernova 7.

*A feledés fátyla*  
*A kutya* – u.z. mint a „Cthulhu hívása”-ban (Valhalla Páholy, 1993)

## Ismeretlen helyen: A végzet, mely elérte Sarnath-ot

(k.d.)

# Dióhéjban

## CityTech Second Edition

Bár a BattleTech rajongói jól tudják, hogy a 31. század hadviselési technikáinak íratlan szabályai szerint stratégiailag fontos építményeket, létesítményeket nem támadnak a szembenálló felek, mégis adódhatnak olyan szituációk, amikor felvetődhet, hogy egy épülettel mit kezdhet egy BattleMech. Ebből a célból adta ki a FASA a CityTech kiegészítést. A doboz azonban sokkal több lelt ennél. Egyrészt a teljes alap BattleTech szabályrendszer szerepel benne, ezért akár csak a CityTech-hel is lehet kezdeni az ismerkedést a játékkal. Másrészt az alap szabálykönyvet kiegészítették a beépített területekre vonatkozó szabályokkal, továbbá megismerkedhetünk a gyalogságra (közük a híres-hírhedt Elementalokra), a földi, vízi és légijárművekre vonatkozó kiegészítő szabályokkal. A CityTech-ben található kiegészítések segítségével haladó játékosok is sok új színt vihetnek a játékba: a tűz és a füst hatása; mozgás utakon, hidakon; épületek lerombolása; légi és vízi harc; aknamezők – ez csak néhány a lehetőségek közül. Természetesen minden szabály opcionális: amiben a játékosok megegyeznek, azon szabályok „élnek”. Tapasztalatom szerint akár az összes opcionális szabály bevezetése sem jár azzal a – más harci játékokban gyakori – hatással, hogy élvezhetetlenné lassul a harc a rengeteg táblázatnézettség miatt. A dobozban megtaláljuk még a már ismerős BattleMech-készítési szabályokon kívül más járművek összeállításának szabályait; itt az alkalom, hogy dzsipitől vadászrepülőig bármit tervezhessen a fanatikus játékos. Akiknek nincs kedvük számolgatni, azok se aggódjanak; jópár kidolgozott új Mech is helyet kapott a kiadvány-

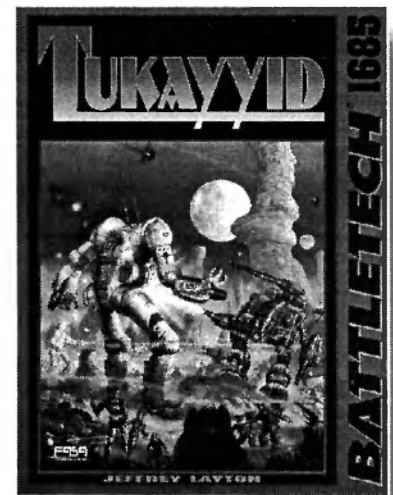


ban. Mech-jeinket mindenféle remeknél remekebb találmánnyal (rakétaelhárító löveg, tűzvető számítógép stb.) szerelhetjük fel a jókora felszerelésgyűjteményből. A doboz 16 (igen jó minőségű) műanyag figura és néhány színes térképlap egészíti ki. Kezdtől haladóig bátran ajánlhatom mindenkinek, a BattleTech szabályok ennél (nem sokkal) részletesebb ismertetésével csak a BattleTech Bibliában, azaz a Compendiumban találkozhatok.

## Tukayyid

3052 május 1. A Belső Szféra sorsát meghatározó küzdelem kezdődött ezen a napon. Tizenkét ComStar hadsereg csapott össze huszonöt galaxisnyi egyesült Klán haderővel a Tukayyid bolygón (megjegyzés: a galaxis a Klánok legnagyobb harci alakulatának neve, kb. a hadtestnek felel meg). A tét mindkét fél számára hatalmas: ha a Klánok győznek, övük a Föld, és ezzel valószínűleg megpecsétlődik a Belső Szféra sorsa. Ha pedig a ComStar haderő győz, akkor 15 évig nem haladhatnak előre a Klánok erői. Huszonegy napig tartott az eddigi legnagyobb Mech harc és a csoda megtörtént: a ComStar erők győztek (csak a Szellemmedve és a Farkas Klán ért el kisebb győzelmeket).

A Tukayyid c. kiadvány ezt a gigantikus háborút segít újrajátszani. A bolygón lejátszódtott események 27 szcenárióba sűrítve találhatók meg (a történeti hűség kedvéért megjegyzem, hogy Tukayyidon légi harcok is folytak, az egyszerűség kedvéért azonban ezeket kihagyták, csak két szcenárióban választhat a Klán légierőt is, ti. a Pozoristu hegyekért folytatott küzdelemben ezeknek nagy szerepe volt). Minden szcenárió önállóan játszható, nem kell sorrendet tartani, de a legelkesebb rajongók kedvéért az időrendet is közzélik, így aztán akár (pár hét alatt) a teljes háborút lejátszhatjuk. Senkit ne retentsen el a gondolat, hogy már lejátszott eseményeket kell újrajátszani, ugyanis a szcenáriók legtöbbszörében csak a szembenálló haderők nagysága adott, a konkrét Mech-eket a (terjedelmes) listából a játékosok választják ki. A haderők kiválasztásának szabályrendszere a könyv egyik fő erőssége, ugyanis segítségével kiegyensúlyozott erőket állíthatunk ki egymás ellen, ráadásul a rendszer nagyon jól használható másol is. A szcenárió-tervezők szeme valószínűleg könnybe lábad az örömtől, hogy ezentúl nem „szeme” kell összeállítani egy

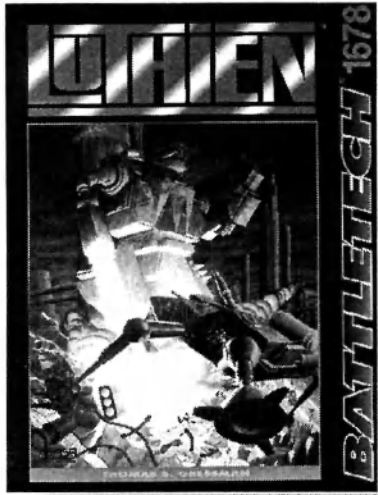




szenáriót. Megtudhatjuk végre a Klánok néhány titokzatos és furcsa szokását (pl. a batc-hall avagy licitálás hagyományát, a dicsőség és hírnév szerepét). Bár a könyv végén néhány eddig ismeretlen vagy speciálisan Tukayyid kedvéért módosított 'Mech is szerepel, a sorsdöntő háború újrátjátszására nekünk is készülnünk kell. Erősen ajánlott a CityTech Second Edition ismerete (ideális esetben a Compendium szorgos tanulmányozása), a 2., 3. és 4. számú Térképlap gyűjtemény, és nem árt, ha néhány Technical Readout is rendelkezésre áll (szintén ideális esetben a 3025, 3026, 2750 és a 3050 évbeliek).

### Luthien

3050 október 2-án a Kurita ház csúfosan megverte a Füstjaguár Klán erőit Wolcott bolygóján. A Klánok azonban nem felejtették: amikor Ulric Kerensky lett az új főkán (IlKhan), az új támadás célpontja már a Kurita ház székesbolygója: Luthien. Az első Klán erők 3052 január 4-én jelentek meg Luthien felett. Bár a valóságban csak néhány óra hosszat tartott a véres harc, mégis fontos esemény volt a Belső Szféra történetében. Most fordult elő ugyanis először, hogy a hódító Klánok ellen két nagy Ház összefogott. A harc történetét a FASA egy 18, önállóan is játszható szenárióból álló gyűjteményben foglalta össze. A 96 oldalas könyv nagyobbik részét ezek foglalják el, azonban figyelemre méltó még a könyv elején található (igen részletes magyarázatokba menő) történeti áttekintés, a harcokban szereplő fontosabb személyiségek leírása és persze az elmaradhatatlan (ám ezúttal viszonylag kis számú) új 'Mech. Ha eddig még nem derült volna ki, akkor elmondom, hogy a szenáriógyűjtemény hajlik a BattleTech szerepjáték (a MechWarrior) irányába, ugyanis bár a legtöbb szenárióban a 'Mech-ek harca a lényeg, néhányhoz szükségesek MechWarrioros ismeretek. Ha még hozzáteszem, hogy párszor szükséges a légi harcot taglaló AeroTech, az űrharcra foglalkozó BattleSpace ismerete, a Compendium alapszabályaiban való jártasság, a Technical Readout sorozatból a 3025, 3026, 3050 és 3055 évek kötetei és persze a 2., 3., és 4. jelű Térképlap (BattleTech Map Sets) gyűjtemény, akkor érthető, hogy miért csak felkészült és gyakorlott játékosoknak ajánlom a Luthient.



### BattleTech Technical Readout: 3055

A Klánok támadása idején ismert technika sokat változott 3055-re. Bár a tukayyidi győzelem megállította a hódítók előrenyomulását, a Klánok nyomaszto technikai fölény gyors fejlesztésre kényszerítette a Belső Szféra katonai vezetését. A Technical Readout: 3055 tulajdonosa a jelenlegi csúcstechnológiával ismerkedhet meg. A könyvben 37 Belső Szféra-beli és (hála Precentor Martial Anastasius Fochtnak, a tukayyidi hősnék) 21 Klán 'Mech és 12 Klán harci repülő található – természetesen mind újdonság. Minden

egységnél a technikai adatok mellett rövid történeti ismertetőt is kapunk és mindegyiket rajzon is megcsodálhatjuk (párat színesben is). A könyv végén tárgymutató segíti az eligazodni vágyó olvasót.



Tornyai Lajos. ComStar archívum, Terra

### Timothy Bradstreet: Vampire Portfolio

Tim Bradstreet neve egyet jelent a csúcstechnikával, igényesen kidolgozott, megkapó élményt nyújtó illusztrációkkal. A White Wolf cég kiadásában megjelent, a *Vampire: The Masquerade* játékhoz készített munkákból összeállított gyűjtemény 10 portrét tartalmaz. Az A/4 formátumú, fekete-fehér rajzok vámpirokat ábrázolnak – mai, modern vámpirokat.

Nem hinném, hogy a képeket nézve akadna akár egyetlen olyan Vampire-Mesemondó is, akit ne ihletne NPC-készítésre a képek látványa. Sokat tanulhatnak a rajzokból azok a grafikus-palánták is, akik érdeklődnek a szerepjáték illusztrálás, a technika és az érdekes témaválasztás iránt.

### Pagan Shore

A könyv az Artúr-korabeli Írországról szól, a Pendragon szabályrendszerét felhasználva, hallatlan alapaossággal. Már az elején a mély vízbe dobja a mit sem sejtő olvasót: egy rövid

szóval kezdődik, ami tele van efféle szavakkal, mint például *Breitheamb*, *Gallóg-lach*, vagy *Slánatocht*, ami még hagyján, de ezek a szavak szerves részét képezik a következő 120 oldalnak, így vagy lapozgatni, vagy memorizálni kell (félreértés ne essék: ezt nem tartom hibának, sőt, érdekes hangulatot teremt).

Írország jellemző tájai és a nevezetesebb helyek (a kedvencem: *Uí Criomthbainn Mac Focbra* – ezt mond ki) olvasmányos, gondolatébresztő bemutatása után az írek életmódjával, szokásaival, a legelterjedtebb törvényekkel, és az Írországon élő népcsoportokkal foglalkozik a kötet, majd áttér a mágiára. A varázslatokra vonatkozó szabályokat kiegészítő új ötletek mellett néhány új, ír varázslat is helyet kapott. Mivel a Smaragd Szigeten a druidák és a bárkok befolyása nagyon erős, ezért a kereszténység sem olyan, mint másutt; az ír kolostorok Európa-szerte híressé váltak a szerzetesek elhivatottságáról, bölcsességéről.

A Pendragon nem ismerők számára is hasznosnak bizonyulhat az *Aos Sí-vel*, vagyis a Tündérnéppel foglalkozó fejezet. Számos új lényvel bővül a „szörnyre éhes mesélők kincstára”.

Szintén bárki által, bármilyen szerepjátékban nagyszerűen használható a fogadalmakról (*Geas*) szóló rész, kiváltképp a fogadalom-generátor. Ízelítőül, lássunk egyet ennek terméséből: „Sose kérj szívességet kovácsoktól kastélyban, erődíjmenyben, vagy ráthban (faluban).”

A könyv az ír nemzetiségű karakterek játszásának lehetőségeivel, és néhány rövid, Írországon játszódó kalandötlettel zárul.

### The Werewolf Player's Guide

A Werewolft játszók figyelmébe ajánlható kötetben rengeteg újdonságot és érdekességet olvashattok a farkasemberekkel és más alakváltó lényekkel (!) kapcsolatban. A karakteralkotást és a szerepjátékot megkönnyítő bevezető a Személyiség Archetípusok fogalmát, mint például a Kölyök (*Cub*) (ha valaki nem önérdékből segít rajta, Akaraterőt nyer vissza), a Ragadozó (*Predator*) (sikeresen végződő, magányos, lopakodó vadászattért Akaraterőt kap vissza), vagy az Álmodó (*Visionary*) (ha sikerül meggyőznie másokat víziói helyességéről, Akaraterőt nyerhet).

Ugyanezt a célt szolgálja, és még egyedibb teszi a karaktereket az Előnyök és Hátrányok (*Merits & Flaws*) használata. A kezdeti meghatározott pontmennyiségből gazdálkodva különféle előnyöket (csökkentik a pontokat) és hátrányokat (növelik a pontokat) vásárolhatunk, mint a Józan ész (*Common Sense*, előny). Főleg kezdő játékosoknak ideális; a Mesemondó szól, ha a karakter ostoba dolgot akar cselekedni, vagy a Kényszerített átváltozás (*Forced Transformation*, hátrány). A hátrány felvételekor választhatóan – például egy vámpírt megpillantva – a karakter kénytelen Crinos- vagy más formát ölteni, de vannak egzotikusabbak is, mint amilyen a Garou egyes bolygókkal való kapcsolata, például a Felkelő Mars (*Mars Rising*, előny). A támadásoknál eggyel nő a felhasználható kockák száma.)

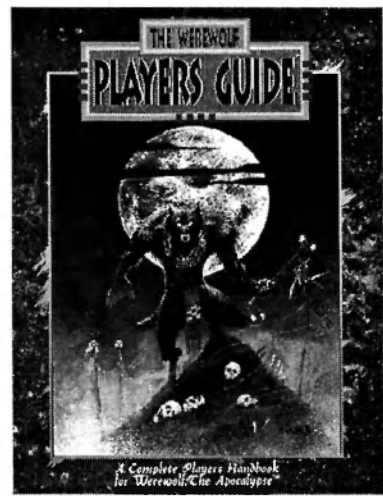
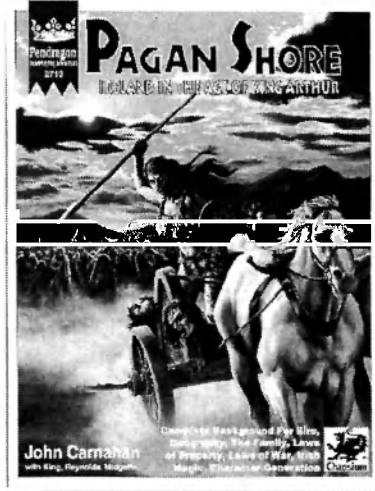
Az új Metis-torzulásokon (pl. Törékeny kőrnök, Szarv, Harmadik szem stb.) kívül új Képességek (*Abilities*) – pl. Ijászat, Hipnotizálás, Jelbeszéd – hada is megjelenik. Akik keveselltek az alapkönyvben olvasható Adottságokat (*Gifts*), hosszú oldalakon keresztül olvashatják a legújabb csodálatos képességeket és rítusokat.

Külön fejezet foglalkozik a tizenhárom falkával, azok történetével, szerveződéssel jellemzőikkel, a tagok által felvett neveikkel és a többi falkához való viszonyukkal.

Új távlatokat nyithat meg a tény, hogy a farkasembereken kívül is léteznek még alakváltók – medve-, holló-, alligátor- és cápaemberek, hogy csak néhányat említsünk. A róluk szóló fejezetből megtudhatjuk, mi történt a népükkel, és milyen képességeik, indítékaik vannak.

A régóta hiányolt Klaive-párbaj részletes és igen jól mesélhető szabályai mellett a Kailindóval, a Garou harcművészet egyik gyöngyszemével is megismerkedhetünk. A könyv végén pedig a játékok legjobban ismerők adnak hasznos, megszívlelendő tanácsokat, amik nem csak szerepjáték közben használhatók.

–szs



# SZÖKÉS MORDORBÓL

Tihor Miklós, Holdtöltére írt versenymodulja alapján

*Ez a kaland kb. 3. szintű karaktereknek ajánlható, lehetőleg ember, gondori csapatnak. Amennyiben a csapat más összetételű, a Játékmesternek figyelnie kell az esetleges faji ellentétekre! Az egész kaland alatt fontos, hogy a karakterek úgy érezzék, üldözik őket, a nyomukban vannak.*

*A kaland a harmadkorban, a Gyűrűháború elején játszódik, mikor Mordor seregei nyíltan kezdenek gyülekezni és az orkok egyre jobban elszaporodnak Ithilia területén...*

## Kezdet, háttér

A karakterek felderítőként, járőrként szolgálnak Minas Tirith Urának. Feladatuk Ithilia északi területének felderítése, és az Ellenség szolgálóinak kiképzése. Ezen a küldetésen az Arnyékhegység lábainál az orkok kiképzése volt a céljuk. Már nagyjából végeztek a környék átvizsgálásával, egy-két ork barlangjáratot találtak is, ezeket megjegyezték, hogy később megtisztítsák őket. Az éjszaka azonban az őr nem volt elég éber, vagy a fáradtság uralkodott el a csapaton, de orkok ütöttek rajtuk. (Ez a részt a mesélő szíve szerint kidolgozhatja, csak arra vigyázzon, hogy az orkok mindegyikét győzzék...)

A karaktereket azonban nem ölték meg, hanem magukkal hurcolták, fel a hegyre, az egyik barlangjáratba. Ezt a barlangot már korábban is elkerülték, mert messziről látható volt az őrség, és az, hogy komoly tábornak számít. Ez a megérzés nem is csalt, mert a járatokban és termekben hemzsegték az orkok, akik durva nyelvükön röhögve szidalmazták a foglyokat és szeméttel dobálták őket. A fogjulejtők láthatóan büszkék voltak magukra, és egyre bátrabban, erőszakosabban terelgették maguk előtt a karaktereket. Az út mélyen bevezetett a barlangba, számtalan termen keresztül, majd lefelé egy durva csigalépcsőn. A lépcső tetején őr posztolt, ő is vigyorogva fogadta a visszatérőket. Lent egy kis teremben hárman továbbvezették a rabokat, a többiek pedig hátramaradtak, és nekiálltak a zsákmányolt holmik vizsgálgatásának. A három kísértő azonnal ideges lett, ahogy meghallották a pakolászás és kutatás hangját.

– Hé! Mink is gyövíünk! Vigyétek 'nan a mocskos mancsotok!

A csapatot kapkodva, sietősen terelték maguk előtt, egy szűk folyosón. Mindkét oldalt rácsok, de ahogy futólag megállapítható, üresek a cellák. A folyosó végén egy nyitott rács volt, ebbe a cellába terelték a karaktereket. Az ajtót bevágták, és rohanak is vissza a többiekhez.

## A szökés

*Ha az elfogást nem játszották le, a karakterek életpontja kb. a maximális fele, az Erőpontokról a JM*

*dönt a csapat erejének ismeretében, de az se legyen maximális.*

A cella, ahova kerültek száraz, de teljesen üres. A rácsok a sziklába vannak falazva, és bár rozsdásak, még mindig elég erősek. Ha valaki megvizsgálja a zárat, kiderül hogy a kapkodásban rosszul zárták be. Magától nem nyílik ki, de a zárnyelv nem csúszott a helyére, így nagyon könnyű erőpróbatával az ajtó kilököhető. A rács ugyan nyikorog, de azt teljesen elnyomja a kint felcsapó ordibálás.

– Rohadékok! Azonnal kipakolni!

Az orkok veszekedése egyre hangosabb, haragosabb. Hirtelen fém csendülése hallatszik, nem nehéz kitalálni, az orkok egymásnak estek a zsákmány felett. A kiabálásba halálsikoly keveredik, dühödöt mordulások. A hirtelen csöndben kiövikodó karakterek az orkok szétkaszabolt teremébe botlanak, de még felocsúdni sincs idejük, mikor az



egyetlen talpon maradt ork, habzó szájával, vérben és harci tűzben égő szemekkel nekik ront.

Szint: 5  
ÉP: 40 A bal karja használhatatlan, –2 ÉP körölként...  
VB: 30 Nehéz bőrpáncél visel  
TB: 50 Fogazott szablya  
(Az orknak lehetnek talpon társai is, ha az erőviszonyok megkívánják...)

Az ork legyőzése után kezdhetik összeszedni a holmijukat, amit az orkok eléggé szétszórtak. A teremnél semmi sincs, kivéve a nehéz bőrpáncélok, szablyákat, lándzsákat... A pakolás közben a lépcsőről egy ork lép a szobába:

– A parancsnok... – meglátva a pakolászó rabokat, felordít, és mielőtt bárki felocsúdná, rohan felfelé.

A fenti zaj hallatán mindössze annyi idő marad, hogy a maradék holmik felkapva, megpróbáljanak meglépni. A lépcsőn és a börtönfolyosón kívül még egy zárt, erős faajtó is van a szobában, bár láthatóan nem használják, az ajtó előtt vastagon áll a szemét és a hulladék. Az ajtó zárva van. Feltörni közepes zárnyitással lehet, de a kulccsomó az utoljára

levágott ork övén van. Mire az ajtóhoz érnek, már hallatszik a lefelé rohanó orkok dobogása.

Az ajtó mögött kezdődő folyosó régebben kijárt volt, de lezárták és beomlasztották. Régen nem járt erre szinte senki, még az orkok sem. A folyosó végig teljesen sötét, fáklyát vagy fényvarázst kell használni. A levegő áporodott, dohos. A folyosó elég alacsony, talán 180 cm magas, és egyszerre egy ember fér el. Mintegy 100–120 méter múlva az útnak vége, a mennyezeten azonban egy lyuk van, amiről egy kötél lóg le. Felmászni rá közepesen nehéz mozgás manőver. 4–5 méterrel magasabban új folyosó nyílik, az alsó egyenes folytatása. Mászár közben már az orkok is a folyosóba lépnek, és az utolsó karakter éppen felér, amikor az orkok a kötéltől érnek. Felmászni nem igazán akarózik nekik, csak kiabálnak fölfelé. Hátulról egy parancsoló, hideg hang hallatszik.

– Pont jó fele mennek! Indítsátok be a darálót!

A fenti folyosó ugyan olyan mint az alsó volt, csak itt a mozgást nehezítik lezuhalt kövek, kisebb sziklák is. Pár perc gyaloglás után egy bezárt vasajtóhoz érnek. Az ajtó mögül enyhe huzat érződik, és halk nyikorgás hallatszik. Az ajtó erősen rozsdás, de betörni nem lehet. Az orktól elszedett kulccsomó nyitja a zárat, vagy (a rozsdá miatt) nagyon nehéz zárnyitással kinyitható.

Az ajtó mögött egy kis, kb. 2 méter átmérőjű kerek szoba van, közepén egy szerkezettel. A szobát teljes szélességében elzárja egy forgó, lapátkerékes szerkezet. Az egész acélból van, a tengelyt és a meghajtást acéllemezből készült kúp zárja le, hozzáférni nem lehet. Az egyedüli út a lapátokon túl van. Ha a kötelet nem vágják le, vagy húzzák föl, akkor az orkok is kezdenek utánuk eredni, ami harchoz, vagy a „darálóba” tereléshez vezet... A lapátkerékek között át lehet ugrani, de ez nagyon nehéz mozgási manővert jelent. Ha a karakter a zsákját a hátán hagyja és úgy ugrik, az ugrás batorság. A zsákot sértetlenül átdobni nehéz. 100-nál kisebb eredmény esetén dobni kell a Vágófegyver Támadási Táblázatból 100 mínusz a manőver eredménye TB-vel. Ha a lapátok közé követ, vagy valamilyen erős, nehéz tárgyat raknak, a kerék elakad, és a lapátok között át lehet bújni.

A „daráló” után a folyosó újra elszűkül, és ugyanolyan köves egy rövid szakaszon, majd kismul a járat. Az üldöző orkok a darálónál lemaradnak ha a szerkezet forog, ellenkező esetben ők is átbújnak a lapátok között, de színién lassan haladnak, hiszen számukra is ismeretlen a terep.

Ha figyelnek a csapdákra, az elől haladó karakter sikeres észlelést kell hogy dobjon. Ha lassan haladnak, és fáklyájukkal a földet világítják, könnyű, egyébként közepes manővert kell dobni. Részleges,

illetve majdnem siker esetén csak annyit tud, hogy csapda van előttük. Siker vagy jobb esetén észreveszi a bokamagasságban kifeszített drótot. A csapda egyszerűen semlegesíthető: el kell vágni a drótot, ilyenkor viszont a csapda kisül. Egy dárda vágódik ki a falból, 'C' szúró kritikust okozva, majd visszahúzódik. A dárda vasból van, nem lehet elvinni. A kisütődrót kb. 80 cm hosszú. Ugyanaz a csapda ötméterenként, háromszor megismétlődik.

A folyosón továbbhaladva hosszú ideig egyenes a járat, majd hirtelen egy mély verem szakítja meg az utat. Szélessége nagyjából hat méter, a szélén még látszik a valamikor híd nyoma. A túldoldal láthatóan alacsonyabban van, a verem mélysége nagyjából 5–6 méter, alján hegyes karók vannak, igaz, nem túl sűrűn. Ha valaki leugrik, *nehéz mozgási manővert* vagy *könnyű akrobatika manővert* kell dobni. 100-nál kisebb eredmény esetén a sebzést a „darálóhoz” hasonlóan kell számítani, csak Szúrófegyverre. Ha egészen a padlóig le tudnak ereszkedni (pl. kötéllel) akkor a sérülés száz százalékosan elkerülhető. Odalent találunk egy emberi és egy hobbit méretű csontvázat. Mindkettőn elrohadt már a ruha, csak a páncélok használhatók. Az egyik egy emberi méretű lánccing, a másik hobbit méretű könnyű bőrpáncél. Van itt egy rövid íj is, de elszakadt a húrja; mellette három nyilvessző. Az íj részlegesen megjavítható könnyű íjkészítés szakértelem dobással, ha valaki levágta és elhozta a csapda drótját. Egyéb gyengébb, húrnak alkalmas eszközzel a javítás közepesen nehéz. A gödör túldoldalán a fal csak három méter magas, itt fel lehet jutni.

A túldoldal a folyosó enyhén lejt fölfelé, de továbbra is egyenesen halad, majd egy kis terembe torkollik. A teremből egy csigalépcső vezet fölfelé. A lépcső közelében egy alaktalan, zsezsgő hústömeg (közepén óriási fogazott szájjal) egy Zabáló található (5. szintű, lassú, ÉP 80, TB 40 Harapás, Nehéz Bőrpáncél). Bár ez a lény évekig képes enni-ivaló nélkül élni, mindent megeszik, ami a közelébe kerül. A karakterek belépésekor is azonnal elindul táplálkozni. Meg lehet próbálni ellopakodni mögötte/mellette (mindenki sikeres (100) *könnyű lopakodást* dob), harcba lehet bocsátkozni, de azzal is le lehet foglalni, hogy a gödörben talált csontokat a szájába dobálják (bár ez nem valami kegyes cselekedet...). Egy sikeres *könnyű mozgás manőverrel* egyszerűen túl is lehet szaladni rajta. Ebben az esetben viszont a Zabáló egy adag mérgező gázt böfög felfelé, ami gyorsan emelkedik, bár hamar eloszlik. A leghátul futónak *nagyon nehéz*, az előtte haladónak *nehéz mozgási manővert* kell dobni. Amennyi a manőver eredménye, annyi bonusszal dobhatnak mérgeellenállást. Sikertelenség esetén köhögőroham, majd kb. két perc alatt beáll a halál.

A lépcső sokáig tekereg fölfelé, a fokok sok helyen letöredeztek, kerekre koptak. A lépcső tetejét egy hatalmas, vastag pókháló zárja el. Pók nincs benne (valószínűleg régen éhenhalt) de ha megpróbálnak átverekedni rajta, egy teljes óráig is eltarthat. A háló mindenükhöz odaragad, (a mese hátralévő részében –15 minden tevékenységre). Ha meggyújtják a pókhálót, gyorsan leég, de erősen füstöl, és az égő pernye, zsarátnok a felül állók fejére potyog. A legfelső 'D' az alatta álló 'C' stb. kritikuskat szenvednek el; aki sisakot visel, az



egyel kisebbet. Ha valaki a feje fölé tart egy pajzsot, ő és az alatta lévőek nem sebződnek. A füst nagyon sűrű, és lassan oszlik el. Ha a továbbindulással nem várnak (kb. 10 percet) erősen köhögnek, a következő fél órában –10 minden manőverre.

A lépcső végén kicsit összetorlódik a füst, mivel áll a levegő, de ez csak pár méter, nem okoz komoly gondot. Az eddigi folyosó folytatódik, csak közben kiszélesedett, ketten is elférnek egymás mellett. A hosszú, egyenes folyosó vége felé halk csobogás hallatszik, a levegő is hidegebb lesz. A folyosó vége zsákutca, láthatóan beomlott. (Itt elasztották le annak idején). Az omlás alatt azonban egy barlangi patak folyik, ami feltöltötte az omlás melletti gödröt, és a folyosó alá bukik. A patak vize rettenetesen hideg, a sodrása pedig nagyon erős. A vízmélység kb. 2 méter, de a hideg, a sötét, és a sodrás miatt a lemerüléshez egy *közepes úszás manővert* kell dobni. (A páncél növeli az úszás manőver nehézségét! ld. MERP 33. o.) Az eredményt hozzá lehet adni az Eszlelés bónuszhoz. Ha a nehéz észlelés sikeres, a lebukó játékos megtalálja a patak által fűrt alagutat. Az alagút egészen mélyen, egy megakadt szikla alatt van, onnan folyik át a víz, így a sodrás fel is erősödik. Elégé szűk, egyszerre egy ember fér át, s az is csak összehúzza magát. A járaton az átúszás páncél nélkül közepesen nehéz manőver. Ha valaki a zsákját tolja maga előtt, a manőverre –10 módosítót kap. Ha valakinek negatív az egészség bónusza, annak egy próbálkozásból sikerrel kell járnia (elsőre 100-at, vagy nagyobb értéket kell kapnia), ha 0, akkor 2 forduló, ha +5 akkor három stb. (pl. ha valakinek +5 az egészség bónusza, +20 az úszás, Elsőre 46-ot dob, a bonusszal ez 66, ami a táv 50%-ának felel meg. Másodszor



csak 30-at dob, ez a táv további 40%-ára elegendő. A maradék 10%-ot muszáj megtennie a következő fordulóban, mert már csak 1 körre elegendő levegője maradt. Ha az eredmény kevesebb mint 01, megfulladt.)

A vízből kibukkanva újra a folyosóban találják magukat, csak az omlás túldoldalán. Még mindig teljesen sötét van, semmit sem lehet látni. Ha nem tudnak fényt gyújtani, akkor a sötétben nem látó karakterek –50, a többiek –20 büntetést kapnak minden tevékenységre. A folyosó ugyanúgy mint eddig, egyenesen folytatódik.

Rövid gyaloglás után a folyosó végén ismét egy lépcsőhöz érkeznek, ez azonban nem kőből, hanem fából és vasból épült. Romos

állapotban van, szó szerint életveszélyes. Ha nem figyelnek, hová lépnek, az elől haladó biztosan lezuhan. Ha a lépcsőre figyelve, óvatosan mennek fel, a leesés esélye 10%, minden karakternek. A lépcsőről leesés egy Hatalmas méretű zúzóaszt jelent, +30 módosítóval, és az illető (ha még bír mozogni) kezdheti előlről a lépcsőt.

A lépcső tetején a folyosó vezet tovább, azonban már nem mesterséges járat, hanem természetes barlang. A fal egyenetlen, a folyosó tekergőzik, majd hirtelen egy vasrács zárja el. A rács rozsdás és régi, de még eléggé tartja magát. *Nagyon nehéz erőpróbával* ki lehet törni, és szabaddá válik az út. A barlangfolyosó tovább vezet, majd kettéágazik. Az egyik folyosó nagyjából az eddigi irányba, a másik kicsit visszafelé vezet.

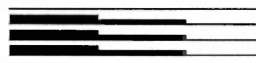
A visszafelé vezető ág egy kisebb barlangterembe, egy medve vackához vezet. (A medve leírását lásd: MERP 250. o.) Az állat álmos, és nem tesz támadó mozdulatot, de ha a barlangjába lépnek, ingerült lesz (védi a vackát). A másik ágon haladva érezhetően frissebedik a levegő, majd egy utolsó kanyar után fény szűrődik be, végül pár méter után a járat a szabadba vezet.

## Menekülés

A nyílás az Arnyékhegység lábainál, az ithilii oldalra nyílik. A szabadban már hajnalodik, bár még szürkület van. A barlangból kilépek a fölötük várakozó orkok szitok, majd nyílzáppal fogadják. (Az orkok TB-je újra: 25, a távolság 40–50 méter.) A sziklák azonban annyira nehezítik a lövöldözést, hogy pár dühösebb ork elindul lefelé, és üldözőbe veszi a szökevényeket. Ekkorra a nyílzáppor abbamarad, és az orkok leözönlenek a hegyoldalra. (Az orkok statisztikái: Szint: 5, ÉP: 84, VB: 30 Nehéz bőrpáncél, TB: 50 fogazott szablya vagy dárda) A karaktereknek nincs más lehetősége, csak a futás, az orkok legalább tízszeres túlerőben vannak. A menekülésben kedvez, hogy a nap percről percre feljebb emelkedik, az orkok pedig ugyanígy gyengülnek. A hegyről pár perc alatt leérnek ithília réjtjére, ahol a terep kedvezőbb. (Ezt a hajszát a Játék-mester tegye feszültté, de lehetőleg az orkok ne ériék be a karaktereket, legfeljebb csak annyian, hogy megküzdhessenek velük!) Bár a nap egyre feljebb emelkedik, az orkok kitaratók és gyorsak, s most még a dühük is sarkallja őket, úgyhogy a hajszát kimenetele végig kétséges. A végső kimerült karakterek menekülését egy bozótosból hirtelen előrohadó ithilii őrszázad biztosítja, ami egykettőre szétkergeti a napfénytől addigra elgyengült üldözőket.

Bognár András





Ebben a hónapban a FASA első féleves tervei kerülnek tétlőkre. BattleTech: A The Chaos March (*A káosz mezsgye*) a galaxis egyik legveszélyesebb zugát írja le. Minden nagy háznak, és még számos más frakciónak vannak itt érdekei. A könyv egyaránt hasznos lehet a BattleTech játékosoknak és a Mechwarrior mesélőknek. A The Falcon and the Wolf (*A Sólyom és a Farkas*) szcenárió gyűjteményben a Jáde Sólyom és a Farkas klán háborúját lehet újrarájázni, melyben a klánok feletti uralomért küzdöttek. Ez az első alkalom, hogy a klán klán ellen harcol. A 1st Somerset Strikers (*Az 1. Somerseti robamcsapat*) a fergeteses sikerű BattleTech rajzfilmekhez szolgáltat háttéranyagot. Minden szereplő adatai, felszerelésük és csaták részletei találhatóak meg itt. A Mechwarrior Companionban mesék kiagyalásához kaphatnak sok segítséget a játékmesterek, egy csoportnyi új szakértelem, előny és hátrány is segíti a játékosokat. Szintén a Mechwarrior játékosok élvezhetik végig az Élő legendák (*Living Legends*) kalandmodult. A FASA szent ígéretet tett, hogy idén októberre már tényleg megjelenik a tavaly beharangozott BattleTech CD-ROM, benne az összes eddigi harci szabállyal, az összes eddigi megjelent 'Mech tervrajza, színes képek és animált részek, valamint egy 'Mech tervező program.

Earthdawn: Februárban jön ki a Legends of Earthdawn Volume 1 (*Földhajnal legendái I. kötet*), ebben 30 ősi legenda olvasható, varázstárgyakról, hősökről, Rémekekről. Mindegyikhez egy-egy meseölet is dukál. Az Adeptus útjában (*The Adept's Way*) minden diszciplína egy-egy jeles képviselője mesél magáról, életéről. Külön öleteket kap a szerepjátékra minden játékos, és néhány új szabály is segíti ebben. A Rémekek (*Horrors*) májusban jelenik meg. Benne új Rémekek képességek, Rémekek teremtmények és a 16 legrémesebb Rémekek leírása. Egy doboz is segíti a Barsaive-en kóválygókat: a Sky Point/Vivane. Ebben a theraiak egyetlen barsaive-i bázisáról van szó. Megtudhatjuk azt is mit forral a hatalmas Therai Birodalom.

Shadowrun: Az eddig olyan könnyed (?) árnyvadászatok igencsak nehezebbek lesznek, ha a Shadowrun játékmester februárban kezébe kapja a Társasági biztonsági kézikönyvet (*Corporate Security Handbook*). Ebből megtanulhatja, milyen emberekkel, felszereléssel, trükkökkel védik a mamutcégek legféltettebb kincseiket. A Felébredt világ egyik legérdekesebb állama Aztlan (a volt Mexikó), ahol az Aztechnology cég uralkodik. Az Aztlan kiegészítőből megtudhatjuk, hogyan működik az ország, és szó esik benne a küszöbön álló polgárháborúról is. A Bogárváros (*Bug City*) a rovarszellemek által előzőnött Chicago-t taglalja. A várost az állam lezárta, de pár millióan bent rekedtek, sokan földi pokolnak hívják a helyet. Az utcai szamurájok biztosan nagy örömmel fogadják majd júliusban a Kibertechnika (*Cybertech*) könyvet, melyben csak új kibernetikus beépítésekről lesz szó. Augusztusban kerül a polcokra egy régen várt könyv, a VR 2.0 (a VR a Virtual Realities-t, virtuális valóságok-at jelenti), az ígéretek szerint a mátrixban minden eddiginél gyorsabb és érthetőbb lesz a mozgás és a harc.

-ng

Egyre szaporodnak a szerepjátékos rendezvények. Három RPG klub szervezett maguknak közös szilveszteri programot Mezőberranzanban (eredetileg Mezőberény), ahová szerkesztőségünk is meghívást kapott. A januári szám lapzártája miatt csak dec. 31-ére sikerült érkezniük, bár a buli 28-ától 2-áig tartott. A fogyasztanivalók javáról ugyan lemaradtunk, de a hangulathoz épp elég maradt nekünk is. Az odaúton *Sharpness* vonattal utaztunk, Szajonál levágta egy ember lábát, bár szilveszterkor már elég jók az esélyek az év túlélésére (az érintettek elnézést kérünk a fekete humorért). A táborban folyamatosan zajlott az élet, a nagy éjféli koccintást és az utána következő – kissé átírt – Rómeo és Júlia előadást leszámítva mindig voltak ébren emberek, hogy játsszanak, beszélgessenek, a józanabb percekben lovgoljanak, esetleg némi íjszót tanuljanak. A sikeren felbuzdulva nyári tábor is terveznek azonos helyszínnel, reméljük a lap hasábjain is közreadják majd meghívásukat. Hasonló akciókról a jövőben is szívesen tájékoztatunk.

Xx

## REJTVÉNY

Megint a szokásos stílus, a helyes válaszok melletti betűket megfelelő sorrendben olvasva, egy szerepjáték nevét kapod. Ez az amit az igazolószelelvennyel együtt be kell (pardon: szabad) küldnetek. A nyeremény egy pakli Magic: The Gathering kártya, és a szokásos 10 ingyenforduló a Túlélők földjén.

Beküldési határidő: március 17. péntek.

1. Alakváltó A Gyűrűk Ura c. könyvben:

- D Doppleganger
- E Bárd
- E Harkon Lukas
- M Beorn
- V Pom-pom

2. Melyik a kakukktójas?

- A Gyógyulás (*Heal*)
- D Állat fogva tartása (*Hold Animal*)
- I Hősök lakomája (*Heroes Feast*)
- R Szent Szó (*Holy Word*)
- V Visszahívás (*Word of Recall*)

3. Valamelyik ellen nincsen mentődobás (AD&D, második kiadás):

- A Pszionikus dezintegráció (*Disintegrate*)
- C Vörös sárkány tűzlehelete
- E Könnyű sebek okozása (*Cause Light Wounds*)
- S Félelem (*Fear*)
- U Pusztítás (*Destruction*)

4. Egyikük nem a föld alatt él:

- A Gátvakond
- C Elder Brain
- O Földgiliszta
- R Scro
- S Drow

5. Ennyi síkból áll a törvényes jó létsík:

- A 7
- H 9
- O 2
- S 17
- T 666

6. Az egyik tárgy teljesen használhatatlan vámpír ellen:

- A fokhagyma
- G mágikus buzogány
- L ezüst penge
- L tükör
- R fakaró

7. Artúr király féltestvére:

- É Uther
- L Lancelot
- N Merlin
- P Morgana
- S Kay

A decemberi számban nem volt rejtvény, mindenki helyesen fejtette meg aki beküldte (senki). Nyereményt is ennyien kaptak. Ismét megjegyezném, hogy aki többször küldi be egy rejtvény megfejtését, az csak rontja az esélyeit, mert a további sorsolásokból is ki fogjuk zárni!



# I. HOLDTÖLTÉ

## SZEREPJÁTÉK-TALÁLKOZÓ

1994 december 11-én tartottuk meg a Bátorhold nagy, kétéves születésnap buliját. Amikor szervezni kezdtük, még nem tudtuk, hogy egyben keresztelő is lesz. A Láng művelődési ház hamar megtelt látogatókkal, mindenki lelkesen kapkodta az új (decemberi) Bátorholdat és csodálkozva olvasta annak belső borítóját. Voltak, akik rögtön leültek az asztalokhoz és játszani kezdtek, mások a Holdbázis kihelyezett lerakatánál csodálták meg a könyveket.

A pódiumon elsőként meghívott vendégünk, Kuczka Péter, a Galaktika magazin főszerkesztője beszélt a magyar sci-fi életéről, arról, hogy ő hogyan került kapcsolatba a műfajjal, valamint a Galaktika céljairól és terveiről.

A következő program elmaradt. A Rúna szerkesztőgárdája nem jött el, bár megígérték, hogy eleget tesznek meghívásunknak, hiszen sokan kíváncsiak lettek volna az ő véleményükre is.

Közben természetesen folytak a nevezések a MERP és AD&D versenyre. Sajnos az előzetes jelentkezések alapján meglehetősen alulbecsültük a játékosok számát, ezért sokan mesélőhiány miatt lemaradtak a versenyről. A délelőtti MERP versenyt a békéscsabai csapat nyerte, a Kalandot Kissé átdolgozott formájában ehavi számunkban olvashatjátok.

Közben sok érdekes dolog is történt. A hangszórókból felváltva szólt az Ork Felszabadítási Front és a Géntisztasági Hivatal propagandája, és jólőtözött urak mindenkitől a fajtisztaságát igazoló okmányait kérték, miközben lázadóknak kutattak. Lassan mindenki rájött, hogy a goblinizáció kicsit hamarabb kezdődött el a beígértnél.

Ezután a Bátorhold stábjá ült ki egy kis beszélgetésre, természetesen a legfelkapottabb téma a névváltozás és annak körülményei voltak.

Mindeközben lázasan folyt a Magic – The Gathering hajnokság selejtezője. A játékosok szigorú szabályok szerint összeállított paklikkal mérkőzhettek meg egymás ellen.

A Bátorhold gárdája után a TF-esek vették át a pódiumot. A TF vetélkedő próbára tette a játékosok minden ismeretét, az egyszerű utasításoktól Setét Patkány élettörténetéig.

Ezalatt az orkok és a fajvédők csatája eszkalálódott, több rövid tűzpárbajra is sor került. A goblinizáció eseményei a goblin totóval értek véget. A résztvevők néhány elfogott metahumán-gyanús egyénre tippeleltek, hogy vajon mivé fognak átváltozni. A fődíjat, egy Shadowrun szabálykönyvet a holdog, hétéves győztes rögtön elcserélte másfél méter csokira.

Ezek után már nem volt nagyobb program, a legtöbbeket lekötötte az AD&D verseny. A játékosoknak egy ritka dohányfajtát kellett megszerezniük a tenger mélyéről. A csapdákkal teli kalóztanyán csak kevesen maradtak életben. A legjobb csapat tatabányai és szegedi játékosok ad hoc társasága volt. A mesélők megválasztották a legjobb szerepjátékosokat is. Papot Fügedi Ubul, Lovagot Magyar Bálint, törpöt Koncz Attila, varázslót Csuka János, tolvajt Kaposi György alakított a legjobban.

A Magic hajnokság döntőjébe a legjobb négy játékos került be, Novák Gábor, Marsiske Stefán, Würth Attila és Tihor Miklós. Közülük Tihor Miklós került ki győztesen. Mire ez mind megtörtént, már el is múlt a nap.

Bár voltak némi szervezési hiányosságok (elvégre ez volt a Holdtölte első rendezvénye), reméljük senki nem távozott rossz szájjal. A legfontosabb talán az volt, hogy sokan találkozhattak, akiknek hasonló volt az érdeklődése. Ígérhetjük, jövőre mindent megteszünk, hogy még jobb legyen a Holdtölte II.





# 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