

HOLDTÖLTÉ

28

Fantasy és
szerepjáték magazin

1995. március
IV. évfolyam, 3. szám

Ára: 180 Ft

64 48 oldal + 16 oldal Troll
oldal a szerepjátékokról



FIGURAFESTÉS



a kezünkbe vesszünk egy ólomfigurát, s jobban szemügyre vesszük, észrevehetjük rajta a „gyári” öntés során hátramaradó varratokat (sorjákat). Ezeket általában a nagyobb cégek eltávolítják az öntések után. A varratok mennyisége alapján könnyedén megállapítható az is, hogy a vásárolt figuránk csupán egy hamisítvány, vagy eredeti, minőségi modell.

Az igényesebb gyűjtők kezdjék a varratok eltávolításával. Ha a kezünkbe vesszük a figurát, a leggyakoribb az, hogy a varrat a figura oldalán fut végig. Ezt kisebb tűreszelővel (ha nagy a varrat), vagy bármilyen éles, hegyes fém tárggyal kaparjuk, simítsuk le. Csak a hamisításokon fordul elő, hogy a figurán kis buborékszerű kidudorodások jelentkeznek ott, ahol az ember leginkább nem várná. Ezek az igénytelen öntőforma hibái, melyek eltüntetése már nehezebb feladat. Próbálkozzunk apró vésővel vagy reszelővel.

Nos, végre készen áll karakterünk, hogy színesebb életet éljen.

Az a figurafestési módszer, melyet én alkalmazok, s most leírok nektek, nem az egy és igaz módszer, csupán egy a sok közül. Olvasd el, hasonlítsd össze mások által hallott, olvasott eljárásokkal, s dönts el, hogy mi az, amit hasznosítani tudsz belőle figuráid festésékor.

Most nem szeretnék egy pontos, mindenre kiterjedő és részletes, sokkal inkább egy átfogó, főként javaslatokkal teli leírást írni, mivel úgy gondolom, hogy a legjobb, legalkalmasabb tanulás ebben az esetben nem az olvasás, hanem a festés, festés, és közöttte a részletes megfigyelés barátaink, ismerőseink vagy újságok figuráinak tanulmányozásával.

Gondolom, már a könyökötökön jön ki, hogy milyen eszközöket használjatok, de azért röviden leírom mégis. Magam három ecsetet használok. Az elsőt nagyobb felület festésére, főként alapozásra – ez egy 4-es ecset. Kisebb felületekre 1-es és 0-ás ecsetet használok, az egészen apró részleteket 0-ás, 00-ás (aki nagyon igényes, az beszerezhet ezeknél vékonyabb ecsetet is) vékonyságúval érdemes elkészíteni. Kerüljétek el a modell-

boltokat, s művészboltokban vásároljatok ecseteket. Az ecset szőrét mindig jól vizsgáljátok meg. Ha úgy látjátok, hogy szétágazik, s nincs határozott hegye, azt ne vegyétek meg. Vehettek műszőr vagy állatszőr ecseteket is, de a legfontosabb a határozott hegy.

Szomorú, de az ecsetek rendkívül hamar kopnak, akár 2-3 karakter festése után már nem használhatjuk jól megszokott funkciójára (pl.: szem megfestésére).

S most térjünk rá a festékekre. Erről röviden annyit, hogy bármely modellfestéket használhattok, ha előtte meggyőződtek arról, hogy az megmarad a fémen. Én magam a Humbrol festékeit használom, annak ellenére hogy szép nagy betűkkel rá van írva, hogy fémen nem használható (ha mégse ez lenne ráírva, az az én angoltudásom gyöngeségét példázza). Ami fontos, az az, hogy ne fényes, hanem matt színeket vegyetek, s ha szükséges is, csak a legkritikább esetekben alkalmazzátok a fényeseket. Gondolom, azt nem kell megindokolnom, miért, hiszen sem az ember bőre, sem a ruhája nem fémből van, tehát nem csillog.

Én személy szerint jobban szeretem az előre alapozott figurákat (ilyenek a Mithril figurák), de a végeredmény szempontjából teljesen mindegy, hiszen úgyis át kell festenünk sötétbarnára. A sötétbarna alapozás két esetből indokolt: az árnyékok, különböző felületek elválasztódásai miatt, másrészt pedig, a csupaszfémfelületekre festve (ezt már ti is tapasztalhattátok) átút a figura anyaga a festék alól, sőt, a festék csúszik a fémen.

A palettám nem áll túl sok színből, s ha azt mondom, hogy nemcsak a kezdéshez elegendő, de a profi festéshez is bőven sok ez a néhány szín, akkor nem hazudok: fekete, fehér, sárga, kék, piros, azaz az alapszínek. Barnából érdemes világosabbat és sötétebbet is begyűjteni, hisz ez az alapja az árnyékolásnak, valamint azokat a színeket, amelyeket nem tudjuk az alapszínekből kikeverni: az aranyat és az ezüstöt. A többi metál szín csupán hab a tortán.

Az alapozás után elsőként a bőrszínt érdemes megfesteni. Ez legtöbbször az arcból és a kezektől, esetleg a lábaktól áll. Az egész alapja az, hogy tudjuk, milyen szint fogunk kapni, ha hozzákeverünk egy másik színt. Ez itt most nem az általános iskolák negyedik osztálya, de a profik se hurrogjanak le, ez az alapja mindennek. Tudjuk előre, hogy mikor milyen szintet kapunk keveréskor. Ezzel nem csak a pénzünk marad meg (nem kell 20-25 féle színt megvenni), de a palettánk színvariációja a végtelen felé kezd közelíteni. A bőrhöz barnát, sárgát, fehéret, pirosat érdemes felhasználni – mondjuk ez nem egy jóképű ork festésékor használatos színösszetétel, ahhoz én barnát, fehéret, sárgát és kéket javaslok.

Mielőtt nekiülsz festeni, képzelj el, hogy hova, milyen színeket helyeznél. Csak indokolt esetben használj ríktó színeket, hisz nem célja a karakternek, hogy bohócként élje le életét. Amire ügyelj – s úgy gondolom, első számú szabály –, az az „ellenpárok” alkalmazása, ugyanis ettől válik széppé, világossá, kiegyensúlyozottá, s mégis, ha jól eltalálsz, lenyűgözővé egy figura. Ilyen ellenpár pl.: a sötét—világos (világosbőrű figurához sose alkalmazz hasonló világosságú, de akármely más szintet, mert a szemed nem képes azt megkülönböztetni egyértelműen egymástól, s az unalmas érzése fog el, ha ránézel), hideg—meleg színek, telített—telítetlen színek stb. Ha úgy gondolsz, színes cezurával színvázlatokat is készíthetsz. Ezeket a nagyon kezdőknek és a nagyon profioknak javaslok.

Miután megfestetted a bőrszínt, a legnagyobb felülettel folytasd, s haladj a mind kisebb és kisebb felületek festése felé.

Ha a figurád kész, ügyelj arra, hogy a talp festésével el ne rontsd az összehatást. Üssön el a figurától, de egyben hozzá is tartozzon. Végezetül pedig nyugodtan alkalmazz színtelen lakkokat a festés végén részletek, vagy akár az egész karakter fényezésére (ha indokolt, pl.: fémes, nyálkás bőrfelületek), illetve matt lakkokat az idő előtti kopás elkerülésére.

Böjthe Csaba



TARTALOM

Hogyan csináljunk NPC-t	2
Tanácsok mesélőknek	
Traveller: The New Era	4
Játékismertető	
Túlélők	6
Részletek A hatalom kártyái c. TF-regény trilógia első kötetéből	
Az ikrek	9
Shadowrun kaland Magyarországon	
Levezés	14
Maci rovata	
Kártyatrükkök	16
Tipppek Magic – the Gathering-hez	
A klubalapítás rejtelmek	19
Pár jótanács szerepjátéklklub létrehozásához	
Utolsó esély	20
Battletech szcenárió	
A Bealey szektor	21
Bolygórendszerek, hajók a Star Wars-hoz	
Silent Death	24
Az űrharc	
Istenek és pantheonok	26
A 'Hogyan tervezzünk világot?' sorozat folytatódik	
Álmok a boszorkánytanyán	28
H. P. Lovecraft novellájának 2. része	
Pandemonium	33
Szerepjáték ismertető	
Setét Patkány naplója	34
Irgalmatlan kalandok	
Káosz Galaktika	35
A Beholder Bt. új levelezős játéka	
Dióhéjban	37
Újdonságokról, érdekességekről röviden	
Középfölde titkai	39
Új szörnyek és varázslatlisták a Középfölde Szerepjátékhoz	
AD&D Oriental: harcművészetek	41
Harc stílusok a felkelő nap országából	
Troll	45-60
A Trollbarlang magazinja	
Egy vámpír álma	61
Storyteller novella	
Hírek, rejtvény	63



IV. évfolyam, 3. szám, 1995. Március — Megjelenik havonta

Szerkeszti a szerkesztőbizottság

Vezető szerkesztő: Nádori Gergely

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

Tördelőszerkesztő: Prekop László

Lapmanager: Szegedi Gábor

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

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

Grafikák: Cziráki Gergely, Fischer Tamás, Rátkai Kornél, Szügyi Gábor

Külső borító: Mátéfy Szabolcs

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

Terjesztés-szervezés: Baranyi és Társa Kft.

Megrendelhető a Bihorhold Budapest Kft. címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál.

Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben. Terjesztési Magyar Posta és az alternatív terjesztők.

ISSN 1218-8964

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétel, másolása, illetve bármilyen módon való újraterjesztése csak a kiadó engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratokat nem ösztönk meg és nem küldünk vissza. A MERP, a Silent Death 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 Túlélők Földje, a Káosz Galaktika a Beholder Bt. bejegyzett védjegye.

Szerkesztői üzenetek

Kedves Olvasó!

Példátlan eset történt a lap történetében. Valótlant állítottunk. Az előző havi Szerkesztői üzenetekben 48 oldalas újságot ígértünk Nektek 180 forintért. Sajnos nem tudtuk tartani magunkat korábbi ígértünkhez, az ehavi szám 64 oldalas lett. A közvélemény kutatásban sokan írták, hogy kíváncsiak vagytok a Warhammer 40 000 játékra. Nem hiszem, hogy lenne az országban, aki jobban ért hozzá, mint a Trollbarlang stábjára, akik 16 oldalon, a Troll mellékletben foglalkoznak a Games Workshop játékaival.

Nézzük tehát, mi is vár rátok márciusban: A jó öreg AD&D-hez (az igényeknek megfelelően) jópár anyag is van. Tanácsokat kaphattok érdekes NPC-k gyártásához, istenek és pantheonok készítéséhez, valamint találhattok egy halom új harcművészeti stílust. Adunk pár ötletet a Magic – The Gathering mániában szenvedőknek, a Star Wars-hoz olvashattok pár új hajóról és egy érdekes szektorról. Három játékot is bemutatunk: a szennylapok világában játszódó Pandemonium-ot, a sci-fi játékok öregapját, a Travellert és egy táblás játékot, a Silent Death-t. Az utóbbinál adunk pár ötletet arra is, hogyan lehet illeszteni a Star Wars-hoz. Mivel szinte elkerülhetetlenül közeledik a magyar nyelvű Shadowrun megjelenése, lehozunk egy kalandot is, ami az Arnyékmagyarországon játszódik. A MERP-hez pár új varázslatlistát és szörnyet illeszthettek be meséitekbe. A Battletech rajongók egyre szaporodó táborát egy szcenárióval lepjük meg. A nagyobb lapba természetesen több novella is fért, folytatjuk H. P. Lovecraft történetét, egy másik szorosan kötődik a vámpírok lelkivilágához, míg a harmadik a közeljövőben megjelenő Túlélők Földje regény részlete. Sokan kérdezték hogyan kell nekikezdeni egy új klub alapításának, nekik is próbálunk segíteni. Az ehavi borító Mátéfy Szabolcs festménye, reméljük mindenkinek tetszik a téma, erre senki nem mondhatja, hogy nem fantasy.

Az elkövetkező néhány hónap mindenkinek bőven szolgáltat izgalmakat: megjelenik egy új Shadowrun regény, a Shadowrun szabálykönyv, indul a Káosz Galaktika, TF találkozó lesz, szerepjátékos találkozót szerveznek a Havanna Művelődési Házban, egyre-másra alakulnak az új klubok és még nagyon sok dolog történik...

Jó szórakozást kíván mindenkinek:

a vezető szerkesztő

A SZEREJÁTÉKRÓL:

Mi is a szerepjáték?

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

A játékban általában 2–7 játékos és egy játékvezető vesz részt (ez utóbbi neve mesélő vagy Játékvezető). A játék a mesélő és a játékosok közötti „párbeszéd” áll. Minden játékosnak van egy karaktere, ami (aki) tulajdonképpen egy képzelte világ képzelte lakója: lehet harcos, varázsló, tolvaj, de sok minden más is, a játék típusától függően. A mesélő feladata, hogy elhelyezze a játékosok karaktereit egy – általában kitalált – világban: például elmondja nekik, hogy karaktereik Brí városának kocsmájában ülnek. Ezután a játékosok akarataik szerint irányíthatják a karaktereket a mesélővel való kommunikáció során. Mondhatják például, hogy „megkérdezem a kocsmárosról, ki az a félszemű a szomszéd asztalnál”, vagy „mikor a csuklyás fickó kimegy, utánalopakodom”, vagy „szóba egyedem a helyiekkel, hogy mik a legfrissebb hírek”; a mesélő pedig ennek megfelelően válaszol: elmondja, mit felel a kocsmáros; mit lát a karakter, miatt követi az idegent; milyen híreket hall a kíváncsiskodó karakter a helybéliektől stb.

A játék célja mindig valamiféle feladat végrehajtása a karakterek irányításával, például megölni egy veszélyes szörnyet, 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 szabályrendszereinek lényege mindig a valóság elemeinek (a harc, a mágia, a karakterek képességei) minél pontosabb szimulálása, általában kockadobások felhasználásával.

HOGYAN CSINÁLJUNK NPC-T?

„A bosszú, göcsörtös botra támaszkodó köpönyes, nagyszakállú, öreg varázsló megköszöni a csapat hősiességét s átnyújtja nektek az ígért kívánság (wish) varázslatot tartalmazó tekerestet, aztán egy halk pukkanással eltűnik a szemetek előtt egy zöldes füstfelhőben.”

„A pipaszagú ivóban először a kövér, szakállas kocsmároson akad meg a szemetek, aki éppen két verekedő részeg vendéget próbál szétválasztani, mikor a sarokban üldögélő fényes barci vértbe öltözött lovag közelébe lép, s segít a nagybasú fogadósnak rendet teremteni a teremben.”

Gondolom szinte minden játékosnak ismerősök a fent említett karakterek, hiszen ki az, aki még nem találkozott az öreg bölccsel, vagy a hős, illedelmes és dicső lovaggal? Sok kezdő és haladó DM hibája, hogy elsiklanak a személyiségek kidolgozása felett. Én azoknak az oldalán állok, akik szerint csinálni kellene valamit az ilyen arctalan, személytelen emberekkel (*elfekkel stb.*). Azzal is egyetértek, hogy teljesen felesleges jellemrajzot készíteni olyan alakoknak, akikkel a játékosok egy szót sem fognak váltani, s az is igaz, hogy néha sablonokhoz kell nyúlni, de ezeken mindig alakítani kell egyrészt azért, mert halálosan unalmas, s röhejes lenne ugyan abba a figurába botlani két várossal odébb, másrészt pedig azért, mert nincs két egyforma ember a földön (jó, jó a klónokat kivéve!). Az érdekes személyiségek kidolgozásához szeretnék néhány tippet adni, amit nem szükséges betartani, de a kezdőknek biztos segítséget nyújt. A többi már a ti dolgok lesz.

Megpróbáltam pontokba szedni, hogy mi a fontos egy NPC készítésekor, mert sok mindent végig kell gondolni, mielőtt bármit is papírra vetnék.

1. Mi a célunk a nem-játékos karakterrel? Barátként szeretnénk vele a csapatot segíteni, vagy ellenfélként, riválisként fog a játékosoknak ott keresztbe tenni, ahol tud? Esetleg csak információt lehet belőle kihúzni valamiféleképpen. Ezt fontos eldönteni ahhoz, hogy a további pontoknál dönthessünk, mert például egy nagyon gyenge, kis ellenféllel lehet, hogy könnyedén végeznek, s halomba vágják az első rossz megmozdulásánál, de egy koldusnak, aki állandóan követi őket, s kunyerál, nem kell 18. szintű mágusnak lennie. Ha jól határozzuk meg az NPC szerepét, akkor túl sok gondunk nem is lesz.

2. Faj: Az AD&D-ben is rengeteg értelmes faj áll rendelkezésünkre, hogy a csapatot segítsék, vagy akadályozzák. Hogy melyek ezek? Nagyban meghatározhatja a terület is, ahol tartózkodnak a játékosok, de mi magunk is választhatunk. Viszont ha mi döntünk, tegyük ezt jól megfontoltan, s logikusan. Ha a törp bányában összefu-



tunk egy félszerettel, azt is ki kell találni, hogy mi a csudát csinál ott lenni (kincskeresés, eltévedt, egyszerűen csak itt találta magát??). Ügyeljünk a faji ellentétekre, a speciális kultúrára és tulajdonságokra. Érdekes szituációkat hozhatunk létre, ha belekavarunk egy kicsit ebbe. Képzeljünk el egy veszettül pipázó elfet, aki vedeli a sört a kocsmá végében, vagy a félorkot, aki bocsánatot kér a fogadós nevében a borzalmas körülmények miatt. Szintén nem rossz ötlet egzotikus fajokat bevetni, akiket eddig csak szörnyként ismertek, s egyből ütöttek (agyszívó, vámpír, s humanoid lények: ork, gnoll, óriás (!) stb.). Nekem elhihetitek, hogy iszonyúan meg lehet lepődni, ha a kanyar mögött lebegő szemzarnok (*beholder*) nem azonnal az elfogvasztásunkra törekedne, hanem pl. üzletet ajánlana az életünkért cserébe, vagy esetleg valami piszkos melót kínálna (amit a sötétebb lelkiületű egyének meg is fontolnának).

3. Nem: Játékosként találkoztam azzal a ténnyel, hogy nagyon kevés a női NPC. Szinte mindenki, akivel találkoztunk férfi volt. Nem kell félni az alkalmazásuktól, mert megéri! Ki az, aki teljesen el tudja búvólni a legbátrabb harcost is, ha nem egy nő? (Vagy egy vámpír!) Meg kell szüntetni a csupa férfi ellenfeleket, szövetségeket és informátorokat. Nyugodtan lehet az orgyilkos klán feje egy nő, szóval a gonosz maga. Furcsa lehet a játékosoknak egy szakállas törpe nő is. Ha ezt is megkeverjük, az sem baj. No nem transzvesztitákról és hasonlókról beszélek, hanem álruhás (*disguised*), átváltoztatott, elátkozott (*polymorph, girdle of femininity*) karakterekről, szóval

olyanokról, akik nem azok, aminek látszanak. (Lásd még a későbbi címszavaknál!)

4. Életkor: Gondolom az sem mindegy a játékosoknak, hogy mennyi idős is az a figura, akivel találkozunk. Az életkor nagyban befolyásolhatja az embereket. Nem teljesen mindegy, hogy a megmentendő „csodaszép” királykisasszony 72, vagy 27 éves. Szinte mindenki segítene az erdőben eltévedt kisfiúnak, akinek az apját széttépték a farkasok. De mi van akkor, ha az apa nem halt meg, hanem itt ólálkodik a tábor körül, s a fia segítségével próbálja majd őket kirabolni. A másik végtel is kihasználható, mert a kedves idős néni ke a falu szélén lehet, hogy egyszerű anyóka, de az is lehet, hogy egy vén boszorka, akinek már csak néhány hős lélekre van szüksége démonidéző szertartásához. A városi híres bölcs is lehet egy 20-25 éves fiatal lány, akinek az apja könyvtáros volt, s így szerezte a tudását. Sok szokatlan, s meghökkentő dolgot lehet az életkorokkal létrehozni, ha megfelelően használjuk.

5. Jellem: Ennél a pontnál minden rátok van bízva. Az emberek jellemét úgy alakíthatjátok, ahogyan akarjátok, de itt is figyelni kell néhány tényre. Az túlzás lenne, ha egy lovag pusztá szórakozásból halomba gyilkolna egy falut, de az már oké, ha kötekedő, vagy hengegő, attól még lehet törvényes jó. Erre kitűnő példa található a Sárkányhegy című dobozban (*Dragonmountain*). Itt például pusztá önvédelemből kénytelenek voltunk ellátni a baját egy harcot provokáló tápos lovagnak, s kompániájának (Mondjuk, furcsa is volt egy küssé!). A lehetőségek itt végtelenek, csak tartanunk kell magunkat a kaszt meg-

kötésekhez (lovag, druida), mert nem ajánlatos ellentmondásba keverednünk saját magunkkal. Az sem egy hátrány, ha kicsit eltúlozzuk a szereplő jellemét, s így nagyon gonosz, vagy nagyon jó karaktert kapunk. A lényeg az, hogy legyen valami egyedi a viselkedésében, tetteiben. Most ragdom meg az alkalmat (később ne ismétlem már magam), hogy hangsúlyozzak egy tényt: LOPJUNK AZ ÉLETBŐL!!! Ha a szomszéd bácsi pontosan olyan, mint az általunk elképzelt gonosz nekromanta, akkor teljes lelki nyugalommal utánozzuk le viselkedését, megnyilvánulásait, arcjátékát, szóval mindent. A legjobb viszont, ha több ember jellemvonásait gyúrjuk össze a saját ötleteinkkel.

6. Osztály/Kaszt: Ennek eldöntését szinte kizárólag a betöltendő funkció határozza meg. Van böven miből válogatni, s ha a *kit*-eket is felhasználjuk történeteinkben, szinte kimeríthetetlenek a variációk. Ismét érdemes a logikára hagyatkozni, hiszen mit érne pl. a csapat egy segítőnek küldött gnóm ékszeréssel egy ghoullord ellen. Arra is figyeljünk, hogy nem létfonosságú a kinézetből rájönniük a játékosoknak, hogy kivel is állnak szemben (gondolok itt a hosszúköpenyes varázslóra, a törrel hadonászó puhaleptű orgyilkosra stb). Miért ne viselhetne egy mágus vászoninget, bőrzekét és selyemnadrágot, vagy a tör helyett pl. sarlóval támadna meg minket a felbérelt sötét lelkülétű álruhás tolvaj.

7. Tulajdonságok/Szint: A nem játékos karakterek tulajdonságait szerintem legjobb, ha saját magunk találjuk ki, s nem kockával dobjuk. Egyrészt azért, mert nem biztos, hogy a minimumértékeket sikerül elérni a dobálgatással (sokkal tovább is tart), másrészt, így a saját belátásunk szerint alakíthatjuk, formálhatjuk a figurát. A szintre is nagyon kell figyelni! Ha ellenfélként szerepel az alak, úgy kell kialakítani, hogy kemény dió legyen a legyőzése, de ne irtsa ki a fél csapatot egyetlen varázslattal, ha viszont segítő, akkor ne győzze le a főellenséget egy csuklómozdulattal (és ne is oldja meg a problémákat a csapat helyett!). Erőteljesen javaslom, hogy a játék meggyorsítása véget ne sajnáljuk az időt, s írjuk le a kész NPC minden tulajdonságát, mentődobását (módosítókkal együtt), fegyverét (a statisztikákat is!), a betanult varázslatok számát (nevét), hogy ne a legnagyobb csata közepén kezdjük el keresgélni, hogy mennyi is a mentődobása egy tűzgyóval szemben.

8. Fegyveres/Nem-fegyveres képességek/Nyelvek: Ezt a pontot tapasztalataim szerint sokan kihagyják a kidolgozásakor, pedig legalább olyan fontos, mint a többi. A fegyverek fajtáját szinte teljesen meghatározza a karakter kasztja és a terület, ahol a fegyverforgatást kitanulta. Ha saját, vagy előre gyártott világban játszunk, akkor oda kell erre figyelni, hacsak nem szokásunk felrúgni a szabályokat, mert ez utóbbi esetben az őserdő mélyén lakó törzs tagjai is használhatnának kétkeszes katanát, mivel az többet sebez. A nem-fegyveres képességek ugyanilyen lényegesek, mert ha az illető nem beszél semmilyen nyelven, amit a játékosok is megértenek, akkor mágia nélkül nem lesz könnyű kapcsolatot teremteni, hacsak a DM ezt nem direkt azért csinálta, hogy

kézze-lábbal értsék meg egymást. Egyénivé tehetjük a karaktereket, ha különös képzettségeket adunk nekik (PL: egy varázsló, akinek a hobbija az építéset, s a tervezés, vagy egy törpe, aki megrogzított csillagász). Nyugodtan használjuk a *Players' Handbook* opcionális szabályát a képzettségek számát illetően. Esetleg kitalálhatunk új, ötletes képzettségeket is.

10. Felszerelés/Varázstárgyak: A szereplők alapfelszerelését pofonegyszerű összeállítani, de alapvető dolgokat nem lehet figyelmen kívül hagyni. Egy varázsló nem nagyon szokott a könyve nélkül kimozdulni sehova, s egy harcosnak sem szokása fegyver, s páncél nélkül kószálni, ha viszont igen, akkor ki kell találni, hogy miért (el-



lopták, még nincs neki...). Mivel most jelent meg a Varázstárgyak enciklopédiájának első kötete (*Encyclopedia Magica*), azt hiszem nem lesz gondotok a karaktereknek tárgyakat válogatni. Nagyon jó, ha néha nem mindennapi tárgyat választunk, vagy nem megszokott környezetben használjuk őket. Erre egy jó kis példa a hős gnóm harcos, aki kalandozásai során hozzájutott egy óriásérvő övhöz (*girdle of giant strenght*), s egy óriásölő hosszúkardhoz (*giantslayer*), amit kétkeszes pallosként használ, mert olyan nagy neki (Kösz az ötletet, Tom). Ha a játékosok túl jól ismerik a DMG-t, akkor kavarjuk meg őket egy kicsit saját tárgyakkal, vagy a meglévő összekeverésével (pl. 9 élet lopó kard helyett lándzsa, tör, balta). Csak arra vigyázzunk, hogy ne tápoljuk fel túl sok cuccal őket, mert akkor elszabadul a pokol, s a tárgyak harcolnak helyettük, s teljesen rájuk lesznek utalva. Ellenfeleknél azt is érdemes meggondolni, hogy a játékosok szerencsés esetben megszerezhetik ezeket a tárgyakat. Az erős ellenfél inkább legyen magasabb szintű, ne a tárgyai miatt legyen fölényben.

10. Kinézet/Ruha: Itt nyugodtan elengedhetjük magunkat, hiszen nincs két egyforma ember (kivéve az ikrek). A variációk végtelenek, nincsenek határok. Nekem személy szerint sokszor határozott elképzelésem van egy karakterrel kapcsolatban, de akiknek ez nem megy könnyen, azok készíthetnek Kinézet Táblázatot. Ebben minden külsőséget felsorolhatunk testrészek szerint (Szem: 1. kék, 2. zöld, ...), s ezekből alakíthatjuk ki az NPC-t. Ha jól emlékszem, az én kallódó füzetemben minimum 15 ilyen táblázat szerepel, s ti is könnyedén össze tudtok állítani jó néhányat. A ruházattal már nem sok gond lehet. Ha mégsem megy, akkor bármelyik könyvtárban lehet találni

könyveket, melyek átsegíthetnek ezen a problémán. Ne feledkezzünk meg a kiegészítőkről sem, gondolok itt ékszerre, fejedőkre, lábbelikre. Aki nagyon ügyes (és piszkosul ráér), az le is rajzolhatja a személyt, no persze ezt csak akkor érdemes megtenni, ha sokáig, vagy többször fel fog tűnni az alak. (Lásd még az Osztály/Kaszt címszó alatt tett megjegyzésemet!)

11. Különleges képességek/egyéb furcsaságok: Itt olyan dolgokra gondoltam, mint a sötét tündék mágikus tulajdonságai (sötétségvarázs), tapasztalt kalandozókon már előforduló állandó varázslatok, magas szintű druidák, akik képesek állati alakot felöltetni, esetleges átkok, vagy hasonló furcsa dolgok (kislány, aki látja a jövőt, öregember, aki nem tud meghalni, s állandóan a halált keresve mindenki beleköt; a törpe, aki rémeket lát, s még hasonló dolgok...). Itt se essünk túlzásokba, mert az megint csak felborítja az egyensúlyt, ami nem túl hasznos.

12. Név: Ha már idáig eljutottunk, akkor minden simán megy. A név megválasztása nem könnyű dolog, főleg, ha valódi fantasy hangzásút keresünk, s nem ma is használatost. Sokszor a kinézet, vagy egy tulajdonság is segít lehet, ha az jellemző az egyénre (Sánta Saghon, Kígyó, Hosszúkéz, Macskaszemű Cynthia). De ha kedvünk tartja hívhatjuk az NPC-t furcsa neven is (Füge, Fakarács, Mirugle). Érdekes neveket kaphatunk, ha különböző szá-

vak (angol vagy magyar) betűit összekavarjuk, vagy visszafelé olvassuk. Javaslom, hogy tartózkodjunk az olyan nevektől, melyeket már használni valaki. Nincs annál borzasztóbb, mint összehatni három piti tolvajjal, akik a Raistlin, Leon Silver és a Drizzt Do'Urden névre hallgatnak. Iszonyú! Próbáljunk meg tartózkodni az ilyen választásoktól, mert ezek a karakterek már léteznek, s ne másoljuk őket, hacsak nem az eredetivel hoz össze minket a sors.

13. Személyiség: Ha minden kész, akkor itt az ideje, hogy életet leheljünk az illetőbe, s felruházzuk személyiséggel. Nem nagyon szaporítanám erre a szót, mert egyszerűen csak az életből kell merítenünk, s lopnunk (Nem mondtam már ezt el?).

13+1. Háttér A személy eddigi élete, vele történt események is nagyban befolyásolhatják a jellemét, viselkedését, kinézetét (a háborútól megtört veterán zsoldos, az árva fiú...). Nem feltétlenül szükséges vele foglalkozni, de megér egy kis időt fordítani rá, mert egy személyiség csak így lehet teljes.

Körülbelül ennyi lenne, ami most hirtelenjében eszembe jutott, s remélem sokaknak sikerült segítenem. Némi változtatásokkal felhasználható más rendszerekhez és karakterkészítéshez is. Aki nek még így sem sikerül, azoknak ajánlom a Forgotten Realms kiegészítőket, mert azokban rengeteg személyiség található meg kidolgozva, s azokból kiindulva simán gyárthatjuk az NPC-k tulajdonságait. Fontos még, hogy tudjunk rögtönözni akkor, mikor valami olyan dolog merül fel a karakterrel kapcsolatban, amit nem igazán dolgozunk ki. Tehát próbálkozzatok, s egy idő múlva már simán fog menni.

Czuppon Gergely

Traveller: The New Era

Számos, a Bíborholdban meginterjúvult híresség válaszolt már úgy ősidőket firtató kérdésünkre, hogy szerepjátékos pályafutását a D&D-vel, illetve a Travellerrel kezdte. Ebből, valamint a hírből, miszerint a játék immár harmadik, átdolgozott kiadásban jelenik meg, leszűrhető, hogy nem kifejezetten mai temérsről van szó. A Traveller először a hetvenes évek végén, az elsők közt bukkant fel; a nyolcvanasokban ebből lett a három kisebb könyvet magába foglaló, dobozos Megatraveller, a kilencvenesekben pedig az egykötetes, kisebb enciklopédiára emlékeztető Traveller: The New Era. Az alábbiakban a sci-fi játékok e nagy öregjének legújabb eresztéséről lesz szó.



ban a Birodalom viszonylagos békében, a lassú, de biztos rothadás jegyében élt. Volt közben pár kisebb polgárháború, energiaki-maradás; és egy kapcsolatteremtés egy megint másik emberi fajjal, a pszionikát kiaknázó Zhodanikkal. Sorra megjelentek az első igazi idegenek: a tigrisszerű Aslanok, a farkasfejű, erős territóriális ösztönnel megáldott Vargrok (ők szintén rokonok; a genetikai kutatások szerint

eredeti földi farkasokból fejlesztették ki őket), és a puhatestű Bolylakók (Hivers), a pszichohistória és a társadalmi manipulációk mesterei. Mindeme idegenek változó reakciókat mutattak az emberiséggel szemben, de mivel eredeti élőhelyük oly hatalmas távolságokra feküdt a Solomanitól, határvilongásoknál nagyobb gondokat egyelőre nem okoztak (most még). Feltevések szerint létezett még egy idegen törzs, a titokzatos Elődök (Ancients); állítólag ők lennének a felelősök a földi élet ősi szétplántálásáért.

A Birodalom tehát hanyatlott. A régi, Vilani népréteg ezt kihasználva szép lassan összeszedte magát, és 4518-ban bejelentette a Harmadik Birodalom megalakulását. Hosszú háború következett az ősi birtokukat védő terraiakkal, valamint az emberek belvillongásainak hírére beindult idegenekkel. Végül a Vilani győzött, de a nagy birodalmak végzetét ő sem kerülhette el: egy évezrednyi uralom után összeomlott a saját súlya alatt. 5710-ben Strephon császár meggyilkolásával elkezdődött az utolsó háború. Tényleg az utolsó, ugyanis nem sokkal a kezdete után valaki bedobta a Végső Fegyvert, a Vírust. A Vírus az ember által kifejlesztett mesterséges intelligenciák legszörnyűbbike volt. Végigterjedt a birodalmi számítógéphálózatokon, elrejtőzött az új-

A VILÁG

A Traveller univerzum története ugyanott kezdődik, mint minden jól vsalt, nagyszabású sci-fi eposzé: a csillagközi távolságok áthidalására is alkalmas hiperhajtómű születésével (itt éppen Ugróműnek (Jump drive) hívják) az emberiség kirajzott a csillagok közé; a közelebbieket bolygóit lassacskán be is telepítette. 2096-ban, a Barnard csillag közelében esett meg az első találkozás az „idegenekkel”: a terraiak nagy meglepetésére velük teljesen megegyező földi emberekkel, a Vilanikkal, akiknek saját birodalma, a Ziru Sirka már 8000 évvel megelőzte a Solomanit („Föld Emberei”). A kontaktusból jó emberi szokás szerint háború lett. Bár a Vilanik tűntek erősebbnek, végül is nem bírtak az ifjú Föld dinamizmusával és lakóinak mérhetetlen hatalomvágyával; 2314-ben megkezdődött az Ember Uralma. A következő évszázdok-



hajók rendszereiben, fékezhetetlenül szaporodott. Ahol csak megjelent, hirtelen meglevenedett a technika: a gépek agyonvágják felhasználóikat, felrobbantak az atomerőművek, az űrhajók városokra zuhantak. Az emberiség nyolcvan százaléka rövid időn belül visszaesett a kőkorszaki, technofóbiás barbarizmusba.

Most, 100 évvel az összeomlás után sem sokkal jobb a helyzet; az egyetlen különbség a tenniakarás. A galaxis nagy része sötét őskorszakban, primitív, babonás diktatúrák vagy a Vírustól fertőzött Vámpírflották uralma alatt él, az elvetemült kalózok és csempészek pedig nemhogy enyhítenének a nyomorúságon, de még rá is tesznek. A megkímélt területek vállalkozó szellemű lakóira vár a hősi feladat: a Vadon (*Wilds*) felszabadítása, és egy egész galaktikus kultúra újjáépítése.

A KARAKTEREK

A Travellerben – sajátos módon – a tápolás már a tulajdonképpeni karaktergenerálás előtt elkezdődhet. Nem feltétlenül tejfözlösszajú kezdőkkel indulunk ugyanis: 17 éves kortól kezdve az idő négyéves „szakaszokban” (*terms*) múlik; minden ilyen időszakban lehetőségünk van a foglalkozásunknál felsorolt képzettségek növelésére (2D6-tal túldobva a jelenlegi értéket), világi vagy szakmai karrierünk egyengetésére, esetleg vagyonunk szaporítására; mindez addig mehet így, amíg az öregedés – vagy a mesélő – közbe nem szól. A romlás a 33. életévben kezdődik, ettől kezdve (szintén négyévenként) dobnunk kell a fizikai tulajdonságaink csökkenésére. Ennek elkerülésére szolgálnak az „antiagátikus” szerek (ld. fűszer); hasznosak, de nagyon drágák, hosszú távon pedig mutációkat és pszichikai defektusokat okoznak (érdekes...).

Tulajdonság van bőven: nagyjából az AD&D-seknek felelnek meg, a Műveltség (*Education*) kivételével; fő funkciójuk a karriernek alsó határainak kijelölése, és a kapcsolódó képzettségek értékeinek meghatározása (magyarul a képzettségek – megint csak az AD&D hez hasonlóan – egy-egy tulajdonsághoz tartoznak, használatukkor egyszerűen összeadjuk a kettőt, és d20-szal aládobunk, a nehézségi foktól függően esetleg felezzük vagy negyedelve). Szokás szerint 1-től 20-ig terjednek, és tizenhatos számrendszerben jelölik őket (vagyis a 9 után még van 6, A-tól F-ig az ábécé betűivel jelölt számjegy). Nem kell megjedni, *számolni nem fogunk velük*, az egész csak arra való, hogy az összes adat félreértés nélkül kiírható legyen egy sorba. Ezt hívják Univerzális Személyiségprofilnak (*Universal Personality Profile*).

A foglalkozások nagyon változatosak; Harcművésztől és Barbártól kezdve találni köztük mindenfélét egészen a Programozóig és a Tengerészgyalogosig. Rövid, de hangulatos leírás olvasható előttük, valamint az egyes karrierekhez tartozó specialitások (a Bűnöző pl. hozzájuthat az adott világon illegális fegyverhez is, de ha megteszi, jó esélye van rá, hogy a következő időszakot börtönben tölti). Kiválasztásukban nyilván nagy szerepet játszik a szülőbolygó (ha a mesélőnek nincs jobb ötlete, véletlenszerűen is lehet generálni; erről majd az „Univerzum” alatt szölok bővebben) és a vagyonszint. Ez ismét a származási hely és a rang függvénye (egy barbár pl. akárhány csirkét nevel is fel életében, nem valószínű, hogy össze tudna kuporgatni belőlük egy űrhajóra valót).

HARCRENSZER

Nos, a Traveller harcrendszere igazán nem olyasvalami, amit fél oldalon pontosan ismertetni lehetne, hiszen a kőbaltától a csillaghajóig magában foglal mindent. Az alarendszer mindenestre megegyezik a képzettségekével: kezdeményezés (legtöbbször adott), támadás d20-szal (minél kisebb, annál jobb), sebzés (a fegyveré). Három fő formája van. A személyes harc komoly sci-fi játékhoz méltó kidolgozottsággal működik; az ismertebb rendszerek közül mondjuk a Cyberpunkéhoz áll a legközelebb. Fegyveres és fegyvertelen manőverek, testtájakra kiszámított kiütési és csonkolási értékek, áthatolás, sorozatlövés, ájulás, zárótűz... nagyon szép.

A járművekkel vívott harc szintén típusokra lebontva (pl. hajó, tank, autó) jelenik meg, külön manőverekkel és kritikus találat táblázatokkal.

A harcrendszer királya természetesen az űrcsata. Térkép nélkül, csak a résztvevő hajók sebesség- és irányváltoztatásainak kiszámításával tartja nyilván a küzdők manővereit, és pillanatnyi helyzetét. Három fázisa van: először be kell fogni az ellenfelet, aztán átvergődni a védelmén (ECM, homokszórók, páncélok), végül, ha minden sikerül, bevinni a sebzését. A találatok helyét egy sematikus, részekre osztott gömbhéj szabja meg, amelynek egyes területei aztán „visszavetülnek” a aktuális hajóra. Tökéletes, de azért nem árt, ha van egy számológép a közelben.

A játékban szó esik a pszionikáról is. A hozzá való alappotenciál ugyan minden karakterben megvan (ez szigorúan PC privilégium!), kifejlesztése viszont hosszú, fáradságos és veszélyes is, mivel az agyerők birtokosait a Solomani régiókban a gyűlölt Zhodanik ügynökeinek, a Vadonban pedig boszorkányoknak szokták nézni. Hat ága van, úgymint Telepátia, Távérzékelés

HOLDTÖLTE



(*Teleperception*), Telefizika, Teleportálás, végül Ön- és Titkos Tudományok (*Selfpsi, Arcana*).

AZ UNIVERZUM

A sci-fi játékok nagy problémája éppen legnagyobb vonzerejük, az univerzum csodás határtalansága szokott lenni; hiszen nyilvánvaló, hogy a Birodalom százezer bolygóját nem nagyon lehet semmilyen kiegészítőben összefoglalni. A Travellerben ezt kétféleképpen oldották meg: közölnek egy-egy mintapéldányt a három legjellemzőbb kultúrátípusról (Kormányzóság, a Régi Hódítások (régii, lepusztult, a Bolylakók segítségével már éledző vidék), és a Törpebirodalmak (elszigetelt bolygóállamok a semmi közepén), illetve kitalálták az Univerzális Bolygóprofil (ez a karakterek személyiségéhez hasonlóan a bolygók paramétereit sűrítő) fogalmát, a hozzá való nagy halom jellegzetesség generáló táblázattal együtt. További táblázatok segítségével alkothatunk egész naprendszereket, vagy összeállíthatunk már-már a Sim Earth-re emlékeztető pontossággal új állati és növényi életformákat.

EGYEBEK

Ebbe az „egyebek” kategóriába elég sok minden tartozik – egy egész univerzum építőkövei: rengeteg elszórt információ, helyi legendák, helyszínelés, utazók beszámoló, három mintakaland, egy NPC gyűjtemény (az új idők divatjának megfelelően a kártyahúzózatással lehet meghatározni a jellemüket), űrhajó- és járműleírások, valamint egy hosszú felszereléslista. Ez utóbbi túl sok mellbevágó újdonságot nem tartalmaz, de hát a közönséges holmikra van szükség leggyakrabban. A psi védő-sisak viszont kétségkívül nagy ötlet.

Hm, hát befejezőképpen mit is lehetne még mondani az új Travellerről? Talán valami józan dicshimnuszfélét – az űroperák meg az egyszerűség híveinek nem biztos, hogy tetszeni fog; akik viszont a nagy, régi, a szó szoros értelmében minden földi jóval berendezett sci-fi játékot keresik, nála sokkal jobbat nemigen találhatnak.

Febér László

A Hatalom Kártyái

TÚLÉLŐK

Az alábbi három részlet a hamarosan megjelenő TF-regényből származik. Reméljük mindenkinek tetszeni fog. Jó szórakozást!

ELŐHANG

A nap izzó korongjába sötét féreg rága be magát, és fényes nappal csillagtalán éjszaka borult Ghallára.

Az öt mágus órák óta állt a pentagramma csúcsain, várták a megfelelő pillanatot. Mozdulatlan testükben felgyülemlett az energia.

A csillag közepén magas, fehér hajú, hidegkék szemű férfi állt, kortalannak tetsző arcán feszültség tükröződött. Tekintetét a levegőben lebegő Ghalla térképre szegezte, és magasba emelte a Zant. Az alaktalan ragyogás gömbbé sűrűsödött, majd pulzálni kezdett, egymást váltották a színek és a formák. A lüktetésből piros, kék sárga sugarak röpködtek szerte, megégetve, megcsönkítva Dornodon tanítványait. Am ha ki is folyt a szemük, ha húsuk viaszként olvadt is le csontjaikról, ha bőrük összes pórusából sötétvörös vér serkent is ki, a varázslók rendíthetetlenül álltak helyükön, vigyázták mesterüket.

A ritmus egyre gyorsult, a ciklikus váltakozás másodpercek alatt követhetetlené vált, a színek összeolvadtak, a három dimenziós formák a dimenzióhatárokat áttörve kifordultak magukból... a Zan felrobbant.

Ugyanekkor az anyagi sík burka megrepedt, bíbor szín örvénylés formájában tiszta energia tört be a védetelen világba. A hurrikán szétrombolta a Sötét Kupolát, felszippanította a pentagramma csúcsain álló mágusokat, majd kilökte magából élettelen testüket. Am az ötagú csillag belsejében álló Dornodonnak hiába fe-

szült neki, a férfi varázsigéket mormolva benyúlt a tölcser közepébe, és a következő pillanatban a forgósél megszédülve a tenyerén táncolt. Tenyerét, ujjait mozgatva, Dornodon megsokszorozta a tölcser, majd körbeforogva elküldte az energiaviharokat a kontinens minden vidékére.

Dornodon ügyet sem vetett a körülötte heverő holttestekre, egykori tanítványaira, a nyakában függő fekete amulettet markolva Ghalla térképét figyelte. A vastag papír egyszerre több helyen is izzani kezdett, majd lángra lobbant, a fekete mágus vékony szája mosolyra torzult, ahogy a tűz terjedését nézte. Elméjét jóleső borzongással töltötték be az amulett közvetítette halálsikolyok, kínok és szenvedések, egyre hatalmasabbnak érezte magát, ahogy nőtön nőtt a foglyul ejtett lelkek száma.

Aztán eljött egy pillanat, amikor már ez sem számított; az erő, amit a pusztuló életektől kapott, túlemelte a halandó ember korlátain, elszakadva fizikai testétől Dornodon elhagyta az anyagi világot, hogy az istenek közé költözzön...

Ghalla térképe még hosszú percekig lángolt, hogy végül sötét halott pernyévé omljon szét. Am csodák csodája, a térkép egy kis darabja, egy félsziget Ghalla keleti részén – érintetlenül a tüztől – a levegőben maradt...



száraz bőrről, lesóványodott kéz markolta meg ruháját, és rántotta vissza. Abiondi megtántorodott, egy pillanatra elvesztette egyensúlyát.

– Hé, te pap!

Abiondi az öt szőlítő asszonyra nézett, a nő barna haja kócosan hullott keskeny vállaira, kiszáradt, piszkos bőre járomcsontjaira tapadt – mégis, lázasan ragyogó szemei megmutatták hajdani szépségét.

– Adj tejet, te pap!

– Sajnálom asszony, nincsen – felelte Abiondi, és már ment is volna tovább, de a nő nem engedte el.

– Nem tudom táplálni a kicsimet. – A férfi zavartan meredt a lemeztelenített, sovány mellekre és a feléje nyújtott csecsemőre. Ha nem segítesz, meg fog halni, el fogom veszteni a legdrágább kincsemet, és senki sem adhatja nekem vissza többé... Nem vagyok még se csúnya – kétségbeesett igyekezettel próbálta rendbeszedni magát –, se öreg, bármit megteszek neked. Jó vagyok ám, sok örömet tudnék okozni, a férjem is mindig mondta... – Az asszony összezavarodott. A férjem meghalt... Csak egy kis tejet, uram! Térden állva könyörgök egy kis tejért!

Abiondi áldó mozdulattal helyezte tenyerét a nő fejére.

– Kérem Raiát, a végtelen fényesség és jóság istenét, hogy segítsen neked...

Az asszony felpattant, és ellökte a férfi kezét.

– Köpök az istenedre, pap! Nekem tej kell, nem pedig áldás!

– Nincs tej.

– O hogy gyűlöllek benneteket! Milyen ostobák vagytok! Végtelen jóságot mertek emlegetni egy emberi szemétdomb kellős közepén? Amitjátok magatokat, ha jó lenne az istened, megengedné a sok szörnyűséget, a hónapok óta zajló véres, kegyetlen háborút, az örült Dornodon varkaudarjainak rémtetteit? El kellett hagynunk otthonainkat, végig kellett néznünk szeretteink halálát, éhezünk, fázunk, mocskosak vagyunk! Engedné ezt egy jó isten? Engedné, hogy az én ártatlan fiacskám meghaljon? – Az asszony ököllel esett a papnak, dühödtt erővel csapkodta a mellkasát. Nil Abiondi nem védekezett,

1. RÉSZLET

NAMÍR KIRÁLYSÁG, CIRTIK TARTOMÁNY, HANTERN

– Hagyd abba, amit csinálsz Nil, és eredj ki! Tod kezd teljesen kimerülni.

A magas, szőke férfi lassú mozdulatokkal állt fel az oltártól. Meghajolt az oltár fölött függő hatalmas, aranyfényű nap előtt, és megfordult.

– Megyek főapát uram.

Nil Abiondi végiglépdelt a templomon, kezével megmetsimította az ódon, faragott padosorok simára csiszolt fáját.

– Furcsa ilyen üresnek, szegényesnek látni Raia felszentelt otthonát.

A sötétkék szemek pillantása végigsöpört a lecsupaszított falak fehér faltáin, az üres szobortalapzatokon, a karcsú, mégis erős oszlopok itt-ott meghagyott, lekaparhatatlan aranyozásán.

– Ami a legfontosabb – mutatott az apát a napszimbólumra és a templom átlátszó üvegmennyezetén beragyogó Napra – az megmaradt nekünk. És miénk a hit is, hogy ha egyszer véget ér a háború, visszavásárolhatjuk eladott szent tárgyainkat, nemsokára a hanterni Raia templom ismét a régi fényében fog tündökölni!

Az ősz főpap leengedte lelkesedésében magasba emelt, aszott karjait. – De most menj, a porleani aranykehelyért sikerült egy nagyobb adag kenyert és sajtot

szerezniünk, először azt kell szétosztanod. Bár Hantern nem tartozott a Namír királyságok legnagyobb városai közé, főtere büszkén vetélkedhetett volna akár a fővárossal is. Most mégis kicsinek tűnt a tér – több száz ember üldögélt, vagy feküdt a földön, szegényes motyójukat szorongatták. Néhányukban mintha nem is lett volna élet, a reménytelenség szürke hályogot vont szemükre, vakon meredtek a tündöklő égre. Mások feszülten figyeltek a Raia templomra, majd tíz órája nem ettek, és csak onnan várhattak segítséget. Voltak olyanok is, akik nem bírták tovább a téltlenséget, átkozódtak, fegyvert emeltek társaikra, vagy épp önmagukra, szerencsére mindig akadtak hidegfejűek, akik lefegyverezték a félőrülteket. Néhány napszimbólumos Raia pap megpróbált reményt önteni a csüggedőbe, de szürke, sovány arcukon csak fáradtság látszott, hit nem.

A tömeg keltette halk zümmögés zúgássá erősödött, ahogy a templom kapujában megjelent Nil Abiondi, háta mögött néhány szolgálóval, akik nagy kosarakban enivalót hoztak. Senki sem mozdult helyéről, az elmúlt hetek megszokása kialakította az élelmiszerosztás ritmusát. Az emberek önkéntelenül sorokba rendeződtek, helyt adtak Nil Abiondinak. Egy fél kenyér, és egy kis darab sajt, épp csak annyi, hogy egy pillanatra érezni lehessen az ízét – ennyi jutott egy menekültnek. Nil Abiondi halántékán verejtékcseppek futottak le, ahogy az ételmet osztotta – saját adagját odaadta néhány csillogó szemű gyereknek. Alig volt már a kosarakban étel, amikor

szótlanul tűrte az egyre gyengülő csapásokat. A nő végül összesett, zokogva ölelte magához felsíró csecsemőjét. Abiondi intett a szolgálknak: osszák ki ők a maradékot, és némán a templom felé indult. A kapuban álló főpát megpróbálta megállítani, de Abiondi sértő nemtörődomséggel söpörte le válláról mestere kezét, és eltűnt a szentélyben.

– Miért Uram, miért hagyod? Valóban nem számít neked semmit a nyomorúságunk? A gonosz erős, erősebb, mintsem mi el tudnánk banni vele, miért nem segítesz?

Beszéd közben Abiondi egyre közelebb ment a napszimbólumhoz, végül egészen alatta, az oltár előtt állt.

– Az a gyerek... az a gyerek meg fog halni, pedig te segíthetnél, tehetnél csodát... De nem teszel semmit! Nem tudok hinni Uram a jószágokban, ha nem mutatsz nekem jelet...

A pap letérdelt az oltárhoz, kezeit a terítőre helyezte, majd fejét is melléjük fektette. Néhány percig mozdulatlanul maradt, feszültségtől ráncos arca lassanként kismult, összeszorított, merev ajkai mosolyra húzódtak.

– Igen Uram, érzem a melegséget, amit felém sugározol, kihűlt szívem felenged, megingott hitem helyreáll... Hisz annyi minden történhet még! Nem győzött a gonosz, s ha úgy véled, szenvednünk kell, mielőtt megvilágítod előttünk az utat, hát legyen! Te tudod Uram, mit csinálsz, mi halandók, nem ismerhetjük meg terveidet!

Nil Abiondi felállt, ujjaiával végigsimított az oltár fölött függő arany napon. Ebben a pillanatban fülsiketítő dübörgéssel eltűnt feje fölül a templom. Nem dőltek össze a tartóoszlopok, nem omlottak le a falak, nem szakadt le az üvegmennyezet, az egész épületet felszippanntotta egy hatalmas, bíborszínű örvény. A Raia oltár és a napszimbólum épségben maradt, sőt felragyogtak. A hatalom, ami megvédte Raia szent tárgyait, menedéket nyújtott Abiondinak is, a pap tágra nyílt szemekkel nézte a pusztulást.

A bíbor örvényből vörös cseppek hullottak szerteszét, és ahová estek, tűzfalak lángoltak fel. A vihar végigsöpört az egész városban. Hantern épületei egyetlen rőt lobogásba olvadtak össze. Hihetetlen gyorsasággal terjedt a tűz, senki sem menekülhetett meg a lángok közül, az emberek többségének arra sem lehetett ideje, hogy egyáltalán felfogja a borzalmas katasztrófát.

A főtéri menekültek ugyanúgy végignézték a pusztítást mint Abiondi, a forgatag csak a templomot rombolta le, megkímélte a körülötte állókat. A kیهezett emberek megbabonázva nézték a tűz tombolását, csillogó szemükben tükröződtek a lángnyelvek. Túl későn vették észre, hogy csapdába estek, a főtér körül mindenhol lángokban álltak a házak, és a tűzfal egyre közeledett...

Abiondi képtelen volt lecsukni vagy eltakarni a szemét, az utolsó másodpercig a haldokló emberek szenvedését bámulta.

Néhányan, akik nem akarták végignézni, ahogy a lángok egyre közelebb érnek, inkább az égő házak közé rohantak, mások a lassú tűzhaláltól felfelé szétverték fejüket a köveken. A legtöbben feladták, sikoltozva vagy éppen néma apátiába süllyedve a megsemmisülést várták.

A tűz közeledett, a Raia oltárt kikerülve felemészítette a főtér fáit, felperzselt a kiszáradt gyepet, egyre tömöttebb sorokba kényszerítette a menekülteket. Nem volt számukra kiút, a lángok pilanatok alatt felfalták testüket.

Nil Abiondi a folt nélkül tündöklő napszimbólum alatt állt, nézte a parázsló hamuvá szétomló testeket, orrát csavarta az égő emberekből áradó bűz. Bénultsága csak hosszú idő múltán engedett fel, és egy óra is beletelt, mire el mert távolodni az oltártól.

A napot sűrű füstfelhők takarták el, a pap alig látott a városra telepedő félhomályban. Végigjárta a teret, szétvágyta az egymásra halmozódott csontokat, túlélők után kutatott. Gépiesen cselekedett, hisz jól tudta, senki sem menekülhetett meg a tűzvészből. Egy halom alján elszenesedett női csontvázra bukkant, fekete bordacsontjai alatt jól látszott egy aprócska csecsemőtest. A babának csak végtagjai égtek meg, nyitott, égszínké zemei mér-

hetetlen kínról beszéltek, megváltás lehetett számára a halál.

– Raia!

A kiáltás határtalan gyűlöletről árulkodott. Abiondi, aki eddig óvatosan kerülgette a hamukupacokat, nehogy meggyalázza a halottakat, egyenesen átvágott rajtuk, az oltár felé tartott. Megállt előtte, letépte nyakából az apró, napot ábrázoló szimbólumot, és a földbe taposta.

– Hittem benned, te átkozott isten, pedig csak játszottál velünk! Semmit sem számítunk neked, ostoba bábok vagyunk a kezekben, élvezed, hogy dróton rángathatsz minket! Hagytad, hogy Dornodon ártatlan embereket gyilkoljon le, pedig te, aki istennek nevezd magad, tehetted volna valamit! Gyűlöllek, és soha többé nem szolgállok téged!

Abiondi rugdosni kezdte az oltárt, a faragott kövek szétcsúsztak, a domborművek megsemmisültek. A megszenteltelenített oltár köveivel azonban hiába dobálta meg az arany napot, Raia jelképe sértetlenül ragyogott. A napot két vékony, hajlított oszlop tartotta, Abiondi elkeseredésében pusztá kézzel kezdte kiásni a talapzatukat. Őrült erővel kapart, már-már kiszedte az egyik rúd alapját, amikor mély, zengő hang szólalt meg a háta mögött:

– A helyedben nem tenném, halandó!

Nil Abiondi egy hosszú pillanatig azt hitte, valaki mégis túlélte a mézárást, ám amikor megfordult, reménye szétfoszott. Az előtte álló teremtmény ember formájú volt ugyan, de majd három méter magas. Áttetsző, fehér bőrre alatt vastag zöld erek tekeregtek, csupasz koponyájából pirosan izzó szemek meredtek rá. Vastag, izmoktól duzzadó karjait keresztbe fonta széles mellkasa előtt, oszlopnyi lábaival szilárdan állt a földön.

Abiondi visszafordult a napszimbólumot tartó rudakhoz, és folytatta munkáját. Hátán ott érezte a szörny égető pillantását, a némi zavartatta magát, talán nem is bánta volna, ha eléri a gyors halál.

– Hagyd abba!

Abiondi nem engedelmeskedett, sőt meggyorsította mozdulatait. Hirtelen varázsszavak hangzottak fel mögötte, és néhány méterrel arrébb találta magát.

– Raia megvédett téged, érthetetlen a haragod ellene.

– Érthetetlen? Nézz körül! Ezek haláláért felelős!

– Dornodon gyilkolta meg őket, és ő ember volt. Nektek kellett volna összefogni ellene, amikor még megmenthették volna! De mindegyikötök ült a maga kis biztonságos vackában egészen addig, míg késő nem lett. Nem Raia felelős, hanem ti, halandók!

– Mit tehetünk volna mi, ha Raia sem tehetett semmit! Ha pedig képes lett volna megakadályozni a katasztrófát, kötelessége lett volna megtenni, nem pedig rábízni mindent! Különben is, miért vitázol velem, végezd el azt, amiért jöttél! Hiszen egy praglonc vagy, Raia küldött, hogy megbüntess hitelenségemért! Tedd hát, amit tenned kell!

A praglonc megcsóválta a fejét.

– Ki érthet meg benneteket, halandókat?

Hatalmas mancsát Abiondi halántékára tette, a hitehagyott pap iszonyú kínokban görnyedt össze. A hatalmas karmok mint-ha közvetlenül az agyába vájtkat volna, és úgy tépték volna ki a Raiától kapott varázslatokat. Abiondi érezte, hogy ürül ki az elméje, már-már azt hitte, nem marad semmi koponyájában. A büntető praglonc azonban elengedte, mielőtt ez az érzés beteljesedhetett volna, Abiondi pedig megpróbálta büszkén kiegyenesíteni meggyötört testét.

– Most már elmehetsz, szörnyeteg, visszatérhetsz uradhoz.

– Nem hiszem, hogy helyesen cselekszel, halandó, de magad irányítod a sorsod.

Abiondi összeszorított ajkakkal nézte, hogyan válik semmivé a praglonc teste, feszültsége még ezután is lassan engedett fel.

– Most már semmi közöm hozzád, azt teszek, amit akarok. És mivel úgy látom, a másik oldalon kifizetődött lenni, ezután gazember leszek!

Az arany nap nem válaszolt Abiondinak, a volt pap pedig fűtyörészve elindult kelet felé.

2. RÉSZLET

A kalandozók megvárták az éj közepét, amikorkorra egész Libertan elcsendesült. A Bíborhold is lenyugodott, a csillagok pedig oly kevés fényt adtak, hogy a városra, s a kicsiny társaságra jótékony sötétség borult. A terv egyszerű volt: behatolnak a toronyba, megkeresik és visszakeresik a kártyákat. A megvalósítás azonban sokkal nehezebbnek, szinte lehetetlennek tűnt. Sutyogó Setye – magukkal hozták az árnymanót, segítsen nekik, ha már ebbe a helyzetbe sodorta őket – bevetette minden trükkjét, de nem boldogult az ajtóval. A magas, szürke, kör alaprajzú épület falába csak egyetlen, pici ablakot vágta. A fejmagasságban elhelyezett nyíláson csak egy gyerek férhetett volna be, felnőttek nem.

– Nem tudsz bemászni? Már most is elég vékony vagy, ha felhasználnád az alakváltó képességeidet, talán sikerülne bejutnod. Shiu'rin Panthar alakját méricskélte tekintetével.

– Lehetetlen. Bár össze tudom húzni magam, nem vagyok gumiból. Az alakváltó ujjai megérintették a kobudera karizmaikat. – Talán bezúghatnád az ajtót! Mi másra valók ezek az izmok?

– Törjem be ezt? – Shiu'rin megtapogatta a vasalt tölgyfaajtót. Az öklöm biztos szétrepedne, más hatása nem lenne a próbálkozásnak!

– Márpedig akkor nem fogunk bejutni. Az ajtót betörni nem lehet, az ablak túl kicsi, ezen a sima falon felmászni sem lehet. Szerintem mindenki menjen a maga dolgára! – Az árnymanó a pillanatnyi hallgatást beleegyezésnek vette, s már ment is volna. A kobudera grabancánál fogva húzta vissza.

– Maradj, még nem adtuk fel.

– Mit kell ezen annyit gondolkodni? Ha nem sikerül, hát nem sikerül.

A Leah pap végigmérte az árnymanót.

– Szerintem te vagy köztünk a legkönnyebb. Igazam van? – A férfi Pantharra nézett, aki fülig pirult.

– Khm, az alakváltók általában nehezebbek, mint amennyinek kinéznek. Talán a másfajta anyag miatt...

– Felesleges mentegetőznöd, nem azt mondtam, hogy kövér vagy.

Panthar nyelt egy nagyot, és nem szólt semmit.



– Nem tudom, mit tervezel, de én nem akarok...

Abiondi ügyet sem vetett Sutyogó Setye tiltakozásá-ra, egy közeli fához lépett.

– Ha jól látom, ez egy gumifa. – Egy késsel bemetszet-te a kérget, a sebből azonnal nyúlós, fehér folyadék csor-dult ki.

– Shiu'rin, vágd meg még néhány helyen!

Abiondi a tenyerében fogta fel a gyorsan szilárduló nedvet, úgy nyújtotta, alakította, mintha rétest készített volna. Félórás munkájának eredménye egy jókora, vé-kony gumilepedő lett. Abiondi késével lyukakat vágott rajta, s közvetlenül a torony melletti földre dugdosott faágak segítségével kifeszítette.

– Figyelmeztetek, mindjárt itt a hajnal, nem érünk rá játszadozni!

– Te – Abiondi megragadta Sutyogó Setye vállát – ez-zel a gumiasztallal felugrasz a tetőre. Odaerősíted ennek a kötélnek az egyik végét, a másikat pedig ledobod nekünk. Mi felmászunk, és felülről bejutunk. Érted?

– Persze hogy értem. De ez az izé nem fog leszakadni alattam?

– Ne légy már olyan gyáva! Jól megerősítettem, két-szer ennyi súlyt is elbírná.

– Akkor miért nem megy inkább ő? – mutatott az árnyanó Shiu'rinra.

– Nincs kedvem vitakozni – húzott elő egy kést a Leah pap. – Mész vagy sem?

Pantharnak és Shiu'rinnek nem nagyon tetszett Abi-ondi meggyőzési módszere, de nem szóltak közbe. Haj-totta őket a vágy, hogy visszazerezzék a kártyájukat.

– Jól van na. Megyek már.

Sutyogó elkeseredett képet vágva mászott fel a gumi-lepedőre, és kellenlenül ugrálni kezdett. Az első huppan-sások után megtetszett neki a játék, s egyre magasabbra szökött. Néhány perc alatt eljutott a tető magasságáig, de úgy látszott, nincs kedve abbahagyni az ugráncsúszást.

A Leah pap halkan sziszegve fenyegetőzött – hango-sabbban nem mert, bárki meghallhatta –, mire az egyik ugrás után Sutyogó Setye eltűnt a torony tetején. Ha-marosan kötélt tekeredett eléjük, előbb Panthar, majd Shiu'rin és Abiondi mászott fel rajta a tetőre.

– Pont, ahogy gondoltam. Van itt egy csapóajtó, ami gyengébb szerkezetnek néz ki, mint a lenti. Sutyogó, boldogulsz vele?

– Hát, megpróbálhatom.

Nem telt sok időbe, hogy az árnyanó eltávolítsa a lejáratot védő lakatot és kinyissa az ajtót. Sutyogó benéz-tet a toronyba, majd visszafordult a többiekhez.

– Menjetek le nyugodtan, én ráérek.

Panthar gyanakodva nézett az árnyanóra. – Mi van odalenn, mitől ijedtél meg? – Semmi, semmi, csak egy sárkány.

– Te meg vagy örülve, sárkányok nincsenek! – Szavai nyomatékaul az alakváltó nagy lendülettel felcsapta az ajtót, és bedugta a fejét a terembe. Először balra nézett, de egy ajtón kívül nem látott semmit. Azonban amikor elfordította a fejét, egy tátozott pófájú, előreálló szemfogu, hatalmas hullóvel találta szembe magát. A vörös pikke-lyes, csökevényes szárnyú teremtmény mély lélegzetet vett, s mielőtt Panthar visszahúzhatta volna magát, ége-tő forróságú lehellet érte el. Az alakváltó visszakapta a fejét, és lecsapta az ajtót. Fájdalmasan sziszegve simítot-ta végig felhólyagzott, nedvedző bőrét. Rosszkedvűen megjegyezte:

– Lehet, hogy tévedtem, és mégis vannak sárkányok. Még szerencse, hogy lecsuktam a szemhéjam. Kifolyha-tott volna a szemem.

Tompá dobbanások hallatszottak a lábuk alatt, s a fel-tépett tető helyén tarajos fej jelent meg. A kalandozók egészen a torony széléig hátráltak, de nem menekülhet-tek. Ha levetik magukat a magasból, biztosan elpusztul-nak. A kígyófej forogva kereste áldozatait, s mikor meg-

látta a kényes helyzetű kalandozókat, a vörös szemek fel-izzottak. Shiu'rinon esztelen bátorság vett erőt. Bár sem-mi esélye nem lehetett egy sárkánnyal szemben, harci testhelyeztet vett fel, és összpontosított. Összegyűjtötte minden energiáját, tudta hogy speciális ütést kell alkal-mazznia, ha át akar törni a kemény bőrön. Úgy csapott le mint a sas, kinyújtott keze azonban átsuhant a szörny testén. A kobudera döbbenete csak egy pillanatil tartott, mielőtt a bestia újra köphetett volna, felkiáltott:

– Csak illúzió, nem bánthat minket! Nézzétek csak! – Shiu'rin átdugta kezét a sárkányon.

– Fáj, nagyon fáj! Elégek, elhmvadok! Deana! – Pant-har felsikoltott, amikor a sárkány felől újabb forró fuval-lat érkezett. Abiondinak és Sutyogónak szemmel látha-tóan nem esett baja, de Panthar iszonyú kínok között fetrengett. Társai pontosan látták, hogy bőre ponto-san olyan márványsíma, mint azelőtt, se szemöl-döke, se haja nem perzselődött le, az alak-váltó mégis tébolyultan nyöszörgött, és nem létező sebeit tapogatta. Abiondi letérdelt mellé, és lefeszítette a tenyerét az arcáról.

– Semmi se történt, csak álmodtad az egé-szet! Nyugodj meg, nincs semmi baj! Nem sebesültél meg, a sárkány nem létezik, nem ége-tett meg. – A férfi duruzsoló hangja ha-tásosnak bizonyult, Pant-har kinyitotta szemét, és végignézett magán.

– Látod, mi sem sérültünk meg – folytatta a nyugtatgatást Abiondi. Kézen fogta a lányt, s odavezette a csapó-ajtóhoz. – Érintsd meg, látod, nincs ott semmi.

A lány képzelte kínjai azonnal elmúltak, amikor el-hitte Abiondinak az igazságot. Megkönnyebbülten fellé-gzett, amint kezei végigfutottak puha bőrén. Shiu'rin csodálkozva nézett a Leah papra, nem várt tőle ennyi gyengédséget. Abiondi hidegen viszonzta tekintetét.

– Még szükségünk lehet rá.

A kobudera bólintott, látszólag elfogadta a furcsa vi-selkedés magyarázatát.

– Erre a nagy zajra, amit csaptunk, biztosan felfigyelt a varázsló. Fellármázhatja az egész várost. – Az árnya-nó morogva mászott be a torony belsejébe.

– Én inkább attól félek, hogy ő egymagában is elbí-r velünk – felelte a kobudera.

A fentről látott ajtó egy laboratóriumba nyílt. Az árny-manó izgatottan szaglászott a lombikok és a különféle porok, növények között, de amikor el akart emelni vala-mit, Shiu'rin a kezére csapott.

– Csak a kártyákért jöttünk, nem veszünk el semmi más-t.

A laboratóriumból csigalépcső vezetett lefelé, a könyvtárba. A mennyezetig érő polcokon, szekrények-ben rengeteg könyv állt. Shiu'rinnek eszébe jutott a Kód-exterem, belesajdult a szíve a kolostor hiányába. A töb-biekből másféle érzelmeket váltott ki a sok főlíás.

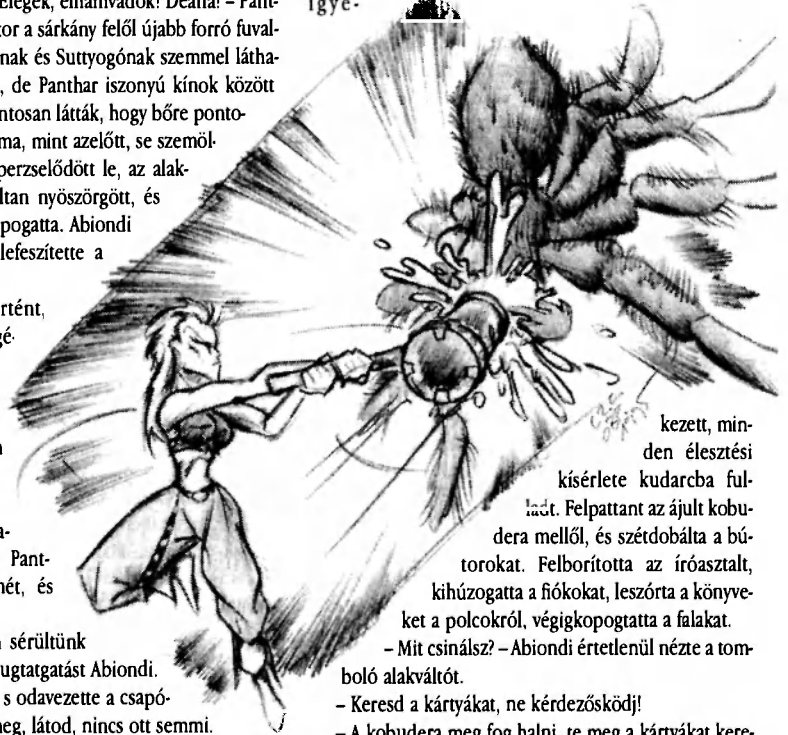
– Sose fogjuk megtalálni a kártyákat. Bárhol elrejteth-ték őket.

– Szerintem nincs is itthon, és akkor el is vihette őket. Szép kilátások!

– Ne beszéljetelek annyit, inkább kutassatok. – Bár tit-kolni akarta, Panthar is pont olyan ideges volt, mint a többiek.

A mennyezetről vékony szál ereszkedett le, egy pilla-nat múlva óriási pók csúszott le a kalandozók közé. Mi-

előtt akár egy lépést is tettek volna, a pók belemé-lyesztette csáprágóját Shiu'rin nyakába. A kobudera vé-rébe erős méreg keveredett, a férfi szinte azonnal elkáb-bult. Míg Shiu'rin bódultan tántorgott, Panthar és Abiondi nekiesetek a póknak, és kaszabolni kezdtek. Sutyogó Setye elbújt egy íróasztal mögé, onnan figyelte a harcot. Az alakváltó kalapácsával szétzúzta a szemeket, a pók ettől fogva csak vakon csapkodott. A harc nem tar-tott sokáig, a két pap szétvágta a szörös testet. Mire a szörnyeteggel végeztek, Shiu'rin eszméletlenül hevert a padlón. Az alakváltó a férfi mellé térdelt, de bárhogy is igye-



kezett, min-den élesztési kísérlete kudarcba fu-ladt. Felpattant az ájult kobu-dera mellől, és szétdobálta a bú-torokat. Felborította az íróasztalt, kihúzogatta a fiókokat, leszórta a könyve-ket a polcokról, végigkopogatta a falakat.

– Mit csinálsz? – Abiondi értetlenül nézte a tom-boló alakváltót.

– Keresd a kártyákat, ne kérdezősködj!

– A kobudera meg fog halni, te meg a kártyákat kere-sed? Ejnye, nem Raia paphoz méltó magatartás.

Panthar mintha nem is hallotta volna a gúnyolódást, kitépte a polcokat a sarokszekrényből. Belülről keske-nyebbnek tűnt a szekrény, mint kívülről, ezért a nő vé-gígtapogatta a hátsó falat, de nem talált nyitószerkeze-tet. Kívül azonban ráakadt egy elforgatható gömbdísze-re, azt megsavarna előtúrta a rejtékely, benne a kártyák. A nő Shiu'rinhoz rohant a sajátjával, és beleerőszkolta a kezébe.

A kihagyó, alig hallható légzés megerősödött, egyen-letessé vált. Néhány perc múlva Shiu'rin kinyitotta a sze-mét, de beszélni még nem tudott, csak hálás tekinté-tel köszönte meg a segítséget.

Panthar annyira, amennyire tudta, helyreállította a dolgozószoba rendjét, de társai sürgették, nem tudta be-fejezni a munkát. Shiu'rin már támogatás nélkül, de csak lassan tudott menni, így mindannyian lassan értek le a földszintre. Belülről könnyedén kinyitották az ajtót, és kiléptek a szabadba.

Abiondi az alakváltó mellé lépett:

– Érdekes dolgokat tud a kártyád, a kobudérát a ha-lálból hozta vissza.

– Biztos a tied is értékes.

– Nem akarod elcserélni? – Panthar messzebb húzó-dott az embertől, amikor legutóbb ezt kérdezte tőle, utána egy majdnem végzetes támadás következett. Abi-ondi észrevette Panthar bizalmatlanságát, és felemelte a kezét. – Odaadnám érte a sajátomat. Szerintem tisztessé-ges üzlet lenne.

– Jobb, ha mindenkinek megmarad a saját kártyalap-ja. Azt hiszem, megvolt annak a jó oka, hogy hozzánk ke-rültek.

Brian McAllister

AZ IKREK



Ez a Shadowrun kaland Magyarországon játszódik. Nem akartuk beszorítani a karaktereket egy teljesen soros rendszerbe, ahol semmi mást nem tehetnek, mint ami a kalandban le van írva. Ezért csak nagy vonalakban írjuk le a kaland folyását, részletesen a szereplőket és a helyszíneket taglaljuk, valamint azt, hogy különböző eseményekre hogyan reagálnak az egyes szereplők. Ajánljuk, hogy a mesélő mielőtt a kalandba kezdene tanulmányozza az Árnyékmagyarország cikksorozat eddig megjelent részeit (Budapest 94/5 (18), Zala 94/8 (21), Dor Nathair 94/12 (25), Szabad Vállalkozás 94/10 (23)), mivel gyakran utalunk ezekre a szövegben. A kalandban végig a hamarosan megjelenő magyar Shadowrun fordítás terminológiáját használjuk.

Háttér

A Renraku Computer Systems egy teljesen újfajta Mátrix technikán kezdett el dolgozni. A kiinduló ötletet egy retardált ikerpár adta. Az ikrek IQ-ja alig veri a 60-at, gondjaik vannak a beszéddel, nem tudnak szorozni, összeadni és kivonni, viszont fantasztikus képességek birtokosai. Első pillantásra megmondják hány darab gyufát tartalmaz egy doboz, felismerik a húszjegyű prím számokat, megmondják milyen napra esett egy dátum 40 000 évvel ezelőtt. A megmagyarázhatatlan képességek oka, hogy látják a számokat. Ugyanúgy mint mi normális emberek a színeket. Az ikrek nyugodtan éldegéltek egy szanatóriumban, míg egy Renraku kutató fel nem figyelt rájuk egy tridim műsorban. Ott természetesen csak mint érdekes csodabogarak szerepeltek, csak a kutató jött rá, hogy ők valóban látják a számokat. Azonnal elképzelte, mekkora áttörést jelentene, ha nem a számokat kellene úgy megváltoztatni, hogy az emberi agy értelmezhesse őket, hanem az agy lenne képes magukat a számokat és adatokat látni. A cég megszerezte az ikreket és azonnal intenzív kutatásokba fogott. Megpróbálták reprodukálni az ikrek képességeit. Mivel önkéntes alanyok nem nagyon vállalkoztak rá, hogy az agyukat megpróbálják az ikrekéhez hasonlóan roncsolni, és félték a szaglászó újságíróktól, akik esetleg megtudhatják milyen kísérletek folynak a Renraku laboratóriumokban, teljesen biztonságos helyre kellett telepíteni a kutatásokat. Az igazgatótanács úgy döntött a szokásos területen kívüliség nem elég, olyan helyen kell végezni a kísérleteket, ahol egyáltalán nincsenek kíváncsi szemek és fülek. A választás Magyarországra esett, hiszen ezt az országot éppen ezért „vásárolták” meg a társaságok. Már két hónapja folytak a kísérletek a lojalsmizei kutatóállomáson, a hivatalos feljegyzések szerint egy új zabfajtát próbáltak előállítani. Sikerenek még csak közelébe sem jutottak, a kísérleti alanyok vagy teljesen gyengeelméjűek lettek vagy meghaltak.

Természetesen semmit nem lehet teljesen titokban tartani, több matucég is tudomást szerzett a tervről. Először megkörnyékezték a Renraku-t, hogy közösen folytassák a projektet. Inazo Aneki azonban mereven elzárkózott a gondolatától. „Ha nem megy szép szóval, próbáld erővel.” Sok nagy cégnek lehetne ez a jelmondata (a többinek a „Ha nem megy erővel, próbáld szép szóval.”). Sokan döntöttek úgy, hogy megpróbálják megszerezni az ikreket. Természetesen az ilyen feladatra az árnyvadászok a legalkalmasabbak.

A játékosokat egy kisebb cég, az Inewaka Technical Research Corp. bérlé fel. (Ha Magyarország a bázisuk, ott, ha a világ bármely más pontja, ott.) Fizetségül 70 000 ¥-t ajánl fel, ezen felül fizeti az utazási költségeket valamint az egyéb felmerülő költségeket 30 000 ¥-ig. Az utazás Bécsig szuborbitális járaton, onnan Budapestig előre foglalt magángéppel történik. Mr. Johnson még két nevet is megad nekik, az egyik a Yamatetsunál dolgozó Kenishi Kobe, aki régóta szolgált nekik információt a cégéről, a másik Vörös Ferenc, aki Mr. Johnson szerint a legjobb összekötő a városban és nagy segítségükre lehet.

Kenishi Kobe

A fiatal, jó megjelenésű, japán származású úrral már a reptérről felvehetik a kapcsolatot telefonon. Ő egy belvárosi kávéházban kínál nekik randevút. A következőkkel szolgálhat: egy belépési kód a Renraku budapesti Mátrixába, melynek segítségével elég messzire el lehet jutni; egy szerinte igen jó összekötő, Jeremy McLaughin címe; valamint az az információ, hogy már sokan keresik az ikreket. Vörös Ferenc neve hallatán kicsit elhúzza a száját, de mondani nem hajlandó semmit. („Nem minősíteném azon urat, kivel még nem adódott szerencsém személyesen találkozni.”)

Vörös Ferenc

Sajnos Mr. Johnson tévedett, Vörös Ferenc nem a legjobb, hanem a legrosszabb összekötő a városban. Legendás képessége a helyi ismerettel nem rendelkező árnyvadászok kizsákmányolása. A beszélgetés alatt kulcstartójával játszadozik, ha a karakterek legalább egy sikert elérnek egy (Észlelés)8 próbán, rájönnek, hogy az valójában kamera. Ha bármilyen felszerelést kérnek tőle, 30% előleget kér, de megígéri, hogy megszerzi. 5 000 ¥-ért elad nekik egy kódot, mely teljes felhasználói jogokat ad a Renraku budapesti Mátrixában. Ezen felül egy lakást is kínál nekik a békásmegyeri pusztulatban 100 ¥-ért. A karaktereknek gyanús lehet, hogy Vörös túl könnyen belemegy mindenbe, nem adja meg a telefonszámát, az elérhetőségét firtató kérdésekre kitérő választ ad.

Jeremy McLaughin

Jeremy McLaughin a helybéli árnyvadászok egy kedvelt helyén, a Zöld-ség-Gyümölcs nevezetű kocsmában kíván találkozni velük. A magas, jólöltözött orkot három troll testőre kíséri el. A legmagasabb Karizma szintű karakternek legalább egy sikert kell elérnie egy (Etikett)5 próbán, hogy egyáltalán szóba álljon velük. Ő is egy békásmegyeri lakást kínál, 300 ¥-ért, felszerelést a beszerzési idő minimumán, az utcai



ár kétszereséért ad. 300 ¥-ért elárulja egy jó árnyklinika címét is. Az ikrekről semmit sem tud.

A békási lakás

A lakás a pusztulat közepén van, csak kocsival vagy gyalog lehet megközelíteni. Ha a karakterek a Vöröstől kapott címre mennek, éjszaka Renraku szamurájok támadnak rájuk (3-an), az összekötő a 'Rakutól is bezsebelt egy kisebb összeget. Ha a McLaughintól kapottra, nyugodtan tölthetik az éjszakát. A lakásban van Mátrix csatlakozó. Ha a játékmester akarja, békáson temetőlédrecek, ork bandák támadhatják meg a csapatot, vagy mérges gáz felhőbe kerülhetnek (8S kábulás).

A Renraku budapesti Mátrixra

A Renraku budapesti Mátrix rendszere a standard Mátrix képeket használja, ettől csak néhány ponton tér el. A RECS képe egy irodaház, tetején a Renraku jelvényével. A Vöröstől kapott kódszó azonnali riadót vált ki.

1. Ez a külső RECS, mivel a Renraku többféle publikus szolgáltatással is rendelkezik, az itteni JG csak a belépő számláját ellenőrzi. Természetesen egy ügyes dekásnak nem jelent problémát átjutni rajta.
2. Ezek a Renraku publikus adatbázisai, a tözsdeárfolyamoktól az időjárás jelentésig mindenféle adat lekérhető.
3. Alprocesszor egység, a publikus adatforgalmat irányítja.
4. A Renraku belvárosban felállított K/B egységei.
5. Alprocesszor egység.
6. Belső RECS, közvetlenül nem hívható. Egy kapu és egy gyilkos JG áll őrt.
7. A legkevésbé fontos adatok (a konyha költségvetése, a villanyszámlák stb.) tára.
8. Alprocesszor egység. A formája kellemes dohányzószoba, egy Renraku dekás áll itt őrt.
9. A Renraku székhez kevésbé fontos szerkezeteit (lifteteket, ablaktisztítókat, klímaberendezést) ellenőrző rendszer.
10. Alprocesszor egység. Idáig lehet eljutni a Kobe-től kapott jelszóval.
11. Adattár. Az alacsonyabb rangú alkalmazottak személyi adatai.
12. A Renraku nagy számítógéptermináljai.
13. A terminálokat irányító alprocesszor. Kép számítógép terem. Egy erős Renraku dekás vigyáz a rendre.
14. A rendszergazdák termináljai.
15. A legfontosabb személyi adatok.
16. Kevésbé fontos személyi adatok.
17. Kép: keleti kéjlok. Egy kemény Renraku dekás áll itt őrt.
18. Lényegtelen kutatási és üzleti adatok.
19. Fontosabb kutatási és üzleti adatok.
20. A legfontosabb személyi és üzleti fájlok.
21. CPU.
22. A legfontosabb kutatási eredmények.
23. Biztonsági berendezések irányítása.
24. Létfenntartó berendezések irányítása.

A használható adatok a 20-as és 22-es adattárban találhatóak. A 20-asban található feljegyzés arról, hogy két személyt két hónapja az UCAS-ból a lajosmizsei telepre szállítottak. A 22-esben szó esik egy két hónapja ugyanott indult zabnemesítési programról. Található még ott egy titkosított fájl is. Ezt (Számítógép)12 próbával 32 óra alatt lehet feltörni, a kutatás kezdeti eredményeit tartalmazza. (Értéke 20 000 ¥.) Ha a dekás még negyed órán át kutakodik egyéb értékes adatok után, dobhat (Dekázás)8 próbát. Ha van sikere, dobhat (Etikett(cég))6 vagy (Közzegadás)3 próbát, az összeszedett adatok értéke az ebben a próbában dobott sikerek száma szorozva 4 000 ¥-nel. Ha nincs sikere a kemény Renraku dekás észrevette. Ha bármelyik 'Raku dekásnak sikerül behatárolnia a behatolót, 10 perc múlva 10 szamuráj tör rájuk.

A PESTI ÁRNYVILÁG

Ha a karakterek sokat kutakodnak a pesti árnyvilág után (a Zöldség-Gyümölcs jó kiindulópont lehet), dobhatnak (Etikett(utca))5 próbát.

- | | |
|-------------|--|
| Nincs siker | Nem sikerült kapcsolatba lépniük a pesti árnyvilággal |
| 1 siker | Megtudják hol van jó koncert aznap este, valamint, hogy Vörös nem éppen megbízható |
| 2 siker | Mindent megtudnak Vörösről és egy megbízható összekötőhöz irányítják őket |
| 3 siker | Mint feljebb és megtudják, hogy legalább három csapat keresi az ikreket |
| 4 siker | Mint feljebb és megtudják, hogy az ikreket két napja Szegedre szállították |
| 5+ siker | Mint feljebb és kapcsolatba léphetnek Fekete Magdával a Szabad Vállalkozás vezetőjével |

Magda ráígér Mr. Johnson ajánlatára 5 000 ¥-t, ha elfogadják nem kell később szembeszállniuk a Szabad Vállalkozás csapatával (mivel ők

azok). Azt is hajlandó elmondani nekik, hogy szerintük már nem Lajosmizsén, hanem Szegeden vannak az ikrek.

Lajosmizse

Lajosmizsére csak autóval vagy helikopterrel lehet eljutni, az utóbbi nem ajánlatos, mivel Fekete János hadúr kicsinyke (15 gépből álló) légi-flottája gyorsan elbánik minden engedély nélküli repülővel (mivel megörökölte a katonaság legnagyobb radarállomását, elég jól tudja, kik járnak a légtérben). Az engedély 60 000 ¥-be kerül. Budapesten autót bérelni nem lehet csak vásárolni. Az árak a szokásosnak 120%-ai. A határon (ha jó hazugságot találnak ki, mi dolguk van) 2 000 ¥-ért válthatnak ideiglenes tartózkodási engedélyt.

Lajosmizsétől (egy kis, jelentéktelen és erősen szennyezett várostól) 6 kilométerre található a Renraku laboratóriuma az erdő közepén. A cég ügynökei hírről vették, hogy többen is meg akarják szerezni az ikreket. Két nappal ezelőtt Szegedre szállították őket. A bázisnál most a Renraku katonaság állított kelepécét, megpróbálják elfogni, ha az nem megy, megölni vagy elijeszteni a tolvajokat. A katonák a főépületben (4) és az amellett álló fákban (3) rejtőznek. A fákban levőket (Észlelés)6 próbával lehet észrevenni. Asztrálsan nem láthatók, mert eltakarják őket a lombok. Az épületben várakozókat csak asztrális projekcióval lehet megfigyelni. Először narcoject fegyverekkel veszik célba a behatolókat, aztán ha komolyabbra fordul a helyzet, előkapják az éles fegyvereket. Járművük egy Ares Citymaster, amivel vígan üldözőbe veszik a csapatot. Ha a játékosoknak sikerül elkapniuk egy Renraku céglegényt, az tudja, hogy az ikreket Szegedre vitték.

Szeged

A karakterek több forrásból is megtudhatják, hogy az ikrek Szegedre kerültek: a Szabad Vállalkozás tud a dolgról; egy Renraku alkalmazott elmondhatja nekik (ehhez (Etikett(cég))8 próbára és legalább 7 000 ¥-nyi megvesztegetésre esetleg nagyon komoly fenyegetésre van szükség); McLaughin 4 nap alatt szerzi meg nekik az információt 3 000 ¥-ért; a Renraku Mátrixában a 20-as pontnál 60 óra nap múlva feltűnnek erre utaló adatok (ekkor a Kobe által adott jelszó már nem használható). Szegedre legegyszerűbben repülővel juthatnak, Ferihegyen mindig akad vállalkozó kedvű pilóta, aki potom 10 000 ¥-ért elviszi őket Szegedre és vissza is hozza. A kutatóbázis a Tisza túlsópartján, Ujszegeden található. Ha a karakterek nem mentek Lajosmizsére (rögtön ide jöttek, éppen akkor érkeznek, amikor a Tiszta Haza elrabolja őket, ha később jönnek csak hűlt helyüket találják. Ez utóbbi esetben a kérdezősködés az egyetlen lehetőségük, mindenki úgy tudja, Kalamona vitte el őket.

Ha pontosan a Tiszta Haza támadásával egyidőben jönnek érdekes helyzet alakulhat ki, megvárhatják amíg a harcoló felek legyengítik egymást vagy beszállhatnak valamelyik oldalra. Mindkét fél nagyon vigyáz rá, nehogy az ikerpár bármelyik tagja is megsérüljön.

A KUTATÓBÁZIS

A kerítésben nincs áram és semmi hasonló, a bázis területét hatalmas reflektorok világítják meg. A bázis területén egy 5-ös erejű légelementál járőrözik asztrálsan. A betolakodókat azonnal megtámadja. A bázison 10 Renraku katona és két bérmágus tartózkodik. (A kutatók nem vesznek részt a harcban.)

1. Kapu itt minden pillanatban 2 Renraku katona áll itt őrt.
2. Garázs egy GMC Beachcraft Patroller, két Ford Americar és egy Yamaha Rapier áll benne.
3. Raktár.
4. Kutatólabor.
5. Lakóház (alaprajzát lásd külön).
6. Állatház, patkányokkal, tengerimalacokkal és emberi kísérleti alanyokkal.
7. Barakk, a katonák szállása.

A LAKÓÉPÜLET

1. Folyosó.
2. Női mosdó.
3. Férfi mosdó.
4. A bázisvezető előszobája.



5. Kutatói szállás.
6. Vendégszoba.
7. Katonai szállás.
8. Megfigyelő szoba.
9. Az ikrek szobája.
10. A mágusok szobája.
11. Fürdőszoba.
12. A bázisvezető szobája.
13. Fürdőszoba.

A harc a mesélő belátása szerint folyhat le, a szabadban vagy az épületben.

Innentől a fogva a kaland nagyon sokféleképpen alakulhat, ezért csak a résztvevőket, motivációjukat és terveiket írjuk le.

Az Aztechnology csapat

Az Aztechnology által bérelt csapat egy pontban lényegesen különbözik a többiekétől: ők nem megszerzeni akarják az ikreket, hanem elpusztítani. Tudnak a játékosok csapatáról is, rendelkeznek a személyleírásukkal. Egy nappal azelőtt érkeznek Magyarországra, hogy a karakterek Szegedre indulnak. Megkeresik McLaughint, Vöröst, a Szabad Vállalkozást, elrabolnak egy fontosabb beosztású Renraku alkalmazottat is. Ha a játékosoknak sikerül megszerzniük az ikreket, biztos számíthatnak a támadásukra. Senkivel nem állnak jó kapcsolatban. Esetleg megpróbálhatják megkörnyékezni a játékosokat, hogy működjenek együtt, de amint megszerzik a kincset érő ikerpárt, megpróbálnak végezni velük.

A Tiszta Haza

A Tiszta Haza a korábban uralkodó Zöld Haza mozgalom legradikálisabb szárnya. Szinte kizárólag toxikus sámánokból áll, akiket még nem ragadtott teljesen magával az örület. Bázisuk a paksi szennyezett zónában van. Az utóbbi időben egyre kevesebb pénzhez jutottak, ezért akarják megszerzeni az ikreket, hogy az értük kapott pénzből finanszírozhassák tovább tevékenységüket. Egy magas szintű Renraku alkalmazottat a markukban tartanak, tőle tudták az ikrek elszállításáról. Ha már elkésve érkeznek Szegedre, pár nap múlva újra megtudják, hol kell keresniük őket. Ha megszerzik a párt, Paksra viszik őket, ahol toxikus szellemek védik bázisukat. Tárgyalni csak nagy cégekkel hajlandóak. Jó kapcsolatokat ápolnak a Lúdvérccel, aki hajlandó segíteni őket.

Kalamona

Kalamona asztromátrix kutatásaihoz nagy segítséget jelenthetnek az ikrek. Nem véletlen, hogy bőven vet be erőket megszerzésükre. Ötfős csapata a pesti árnyvilágban kutat. A szegedi affér után két nappal megpróbálnak betörni a Renraku pesti telepére, hogy megszerezzék az ikrek DNS mintáját. Ehhez zsoldosokat keresnek, ha a karakterek a fővárosban tartózkodnak, megpróbálják őket is felbérelni az akcióhoz. Szeretnének ugyanis minél kevésbé ismert, de hozzáértő partnerekkel dolgozni. A karakterek a támadás során maguk is megszereshetik a DNS mintát. Ha a játékosok bármikor megszerzik az ikreket, számíthatnak három kissárcány támadására. Ezek legszívesebben akkor támadnak, ha a karakterek valamilyen járművön utaznak. (A járműves harcnál úgy kell számítani, hogy a kissárcányoknak Intelligenciájukkal megegyező szintű járműirányító rendszerük van, járművezetés képességük pedig Esszenciájukkal egyezik meg.)

Tisza István gróf

Ha Magyarországon valami zűrös dolog történik, abból a gróf nem maradhat ki. Ő is felbérelt hát egy csapatot, hogy szerezzék meg az ikreket. Sajnos azonban anyagi forrásai jelentősen megcsappantak az utóbbi időben, ezért az általa alkalmazott árnyvadászok a legjobb indultal is csak kezdőknek nevezhetők.

Tisza gróf bérencei bármikor felbukkanhatnak a kaland során, bár nem valószínű, hogy pusztán kényelmetlenségénél több gondot okoznának a karaktereknek.

Renraku

A Renraku legjobb szamurájait állította a feladatra. Mivel ők rendelkeznek az ikrek DNS mintájával, és ismerik asztrális lenyomatukat is, bárki szerzi meg őket számíthat rá, a Renraku tudja hol vannak és rituális mágiával is zargatja őket. Ha tíz szamurájánál több hal meg az akció során, a Renraku beszünteti a támadásokat, mivel az már nem kifizetődő számára.

A Szabad Vállalkozás

Bár a Szabad Vállalkozás számára nem elsődleges fontosságú az ikrek megszerzése némiképp mégiscsak belefolynak az ügybe (egy kis pénz mindig jól jön). Egy dologgal nagyon jól el vannak látva, információval. Lou Uppercup előtt semmi nem maradhat titokban a Mátrixban, Fekete Magda pedig mindig tudja mi történik az árnyakban. Ők is felbérelnek egy kisebb csapatot (talán éppen a játékosokat). A kaland során bármikor képesek információval szolgálni a karaktereknek az ikrek hollétét il-

letően, természetesen a megfelelő árért. Ha az ő csapatuk már közel jár a célhoz, vagy valaki jobban megfizeti őket természetesen téves információkat is adhatnak.

A Lúdvérc

A Lúdvérc számára csak egy dolog fontos, nehogy Kalamona megszerze az ikreket. Hajlandó információkat adni, sőt még anyagi segítséget is nyújthat azoknak, akik keresztre tesznek a sárkánynak. Ha valaki Kalamona elől menekül, Zalában menedéket lelhet. Neki nincs szüksége az ikrekre, ezért ügynökei nem is próbálják megszerzeni őket.

Helyszínek

A kaland sokfelé elviheti a karaktereket, Szegedet már korábban részleteztük, Zala, Kalamona birodalma és Budapest leírását korábbi számainkban találhatod meg. Talán érdemes egy pár szót szólni a paksi szennyezett övezetről. Az atomerőmű robbanása után evakuálták a lakosságot. Az Ébredés után számtalan toxikus szellem jelent meg a vidéken. Legendák már korábban is szóltak különös remetéről, akik az elhagyott omladozó házakban laknak. Mostanra már egyértelmű, hogy toxikus sámánok laknak ott. Vannak köztük teljesen vadak, akik mindenféle életet el akarnak pusztítani, és akadnak mérsékeltbbek is, akik csak a civilizációval akarnak végezni. Normális emberek csak különleges védőöltözetben és megfelelő pirulákkal bírják ki a magas radioaktivitást (a ruha ára Budapesten 3 200 ¥, a pirulák naponta 200 ¥-be kerülnek). Az asztrális háttérzaj a paksi vidéken 5.

STATISZTIKÁK

Ezekkel a statisztikákkal nem akarjuk azt sugallni, hogy pl. a Renraku katonákat klónozták és mindegyiknek azonosak a tulajdonságaik. Ezek a statisztikák csak közelítő értékek. Érdemes például minden társasági csapatba legalább egy rigót is berakni.

Renraku katona

T: 3 GY: 2 E: 3 K: 2 I: 3 A: 3 R: 2 ESZ: 6

Szakértelmek: Tűzfegyverek 4, Etikett (cég) 2

Felszerelés: Páncél dzseki, Browning Max-Power, Narcoject Pistol

Veszély szint: 1 (harc)

A Renraku alkalmazottai egyszerű zsoldosok. Ha nagyon meleg a helyzet inkább a bőrüket mentik.

Renraku szamuráj

T: 5 (7) GY: 6 (7) E: 4 (5) K: 4 I: 5 A: 4 R: 5 (7) ESZ: 0,1

Szakértelmek: Tűzfegyverek 6, Etikett (cég) 4, Közéharci fegyverek 4, Lopkodás 5, Hajítófegyverek 3, Autó 3, Elsősegély 4, Ágyú 3

Felszerelés: Páncél dzseki, Teljes testpáncél, Ares Predator II, Katana, HK227, Ingram Valiant, Elsősegély készlet, Trauma tapaszt (10), Támadó gránát (5)

Kiberber: Drótozott reflexek 2, Testpáncélzat 2, Izom helyettesítés 1, Fegyverkapcsolat II, Hőlátó kiber szem

Veszély szint: 5 (harc)



A Renraku híres vörös szamurájai tökéletes gyilkológépeknek lettek kitenyésztve. Nem tárgyalnak, nem kérdeznek, lőnek.

Renraku dekás

T: 1 GY: 5 E: 2 K: 3 I: 6 A: 4 R: 5 ESZ: 5,8

Szakértelmek: Dekázás 4, Számítógép elmélet 3, Etikett (cég) 1

Felszerelés: Walther Palmistol, Fuchi Cyber-4 (Test: 6 Elkerülés: 4 Álcázás: 3 Érzékelés: 5) Programok: Támadás 5, Orvos 4, Pajzs 3, Keresés 4* Kiberver: Adatjack

Veszély szint: 2 (Mátrix), 1 (harc)

*A keresés program a nyomozó és jelentő JG-hez hasonlóan működik. A nyomozás megakadályozásához a dekás perszónáját kell megsemmisíteni vagy Áthelyező programot kell sikeresen használni.

Erős renraku dekás

T: 2 GY: 6 E: 2 K: 3 I: 6 A: 4 R: 6 ESZ: 5,8

Szakértelmek: Dekázás 7, Számítógép elmélet 4, Mátrix programozás 2, Etikett (cég) 2

Felszerelés: Beretta 101T model, Fuchi Cyber-6 (Test: 9 Elkerülés: 6 Álcázás: 3 Érzékelés: 6) Programok: Támadás 7, Orvos 5, Pajzs 3, Keresés 6*

Kiberver: Adatjack

Veszély szint: 3 (Mátrix), 1 (harc)

Kemény renraku dekás

T: 2 GY: 6 E: 2 K: 4 I: 6 A: 5 R: 6 ESZ: 5,8

Szakértelmek: Dekázás 10, Számítógép elmélet 5, Mátrix programozás 4, Etikett (cég) 4

Felszerelés: Beretta 101T model, Fuchi Cyber-7 (Test: 11 Elkerülés: 8 Álcázás: 5 Érzékelés: 6) Programok: Támadás 9, Orvos 6, Pajzs 5, Keresés 8*

Kiberver: Adatjack

Veszély szint: 4 (Mátrix), 1 (harc)

A Renraku dekásai biztosak abban a fölényben, amit a cég technika-ja és a rendszer ismerete nyújt nekik. Ha baj van egymást értesítik.

Renraku mágus

T: 3 GY: 5 E: 1 K: 3 I: 6 A: 5 M: 6 R: 5 ESZ: 6

Szakértelmek: Idézés 5, Varázslás 6, Mágia elmélet 2, Tűzfegyverek 3, Etikett (cég) 4

Felszerelés: Ruger Super Warhawk, Páncél mellény, fétisek, harci varázslat fókusz 2

Varázslatok: Mana labda 4, Mana lövedék 6@, Erő lövedék 3, Ellenség érzékelés 2*, Távlatás 4, Gyógyítás 5#, Reflex növelés 2 kocka 4@

Veszély szint: 1 (harc), 3 (mágikus)

*Kizárólagos # Elhasználódó fétis @ Újrahasználható fétis

A Renraku mágusa mindent a cégnek köszönhet. Ok nevelték, tanították és ők is pénzelik, semmiért nem árulnák el a céget.

AZ AZTECHNOLOGY CSAPAT

Estrella Cabella

Macska sámán

T: 2 GY: 2 E: 3 (6) K: 5 I: 6 A: 5 M: 5 R: 5 ESZ: 5

Szakértelmek: Idézés 6, Varázslás 5, Mágia elmélet 3, Lopakodás 4, Tűzfegyverek 3, Etikett (utca) 4, Hajítófegyverek 3

Felszerelés: Remington Roomsweeper, Páncél mellény, fétisek, Suriken (15)

Varázslatok: Káosz 5, Fejlesztett láthatatlanság 4#, Álca 3, Zűrzavar 3, Kezelés 5*, Harci érzék 3@, Erő tüske 4@, Akadály 2

Kiberver: Kiberkar növelt erővel

Veszély szint: 1 (harc), 3 (mágikus)

*Kizárólagos # Elhasználódó fétis @ Újrahasználható fétis

Sancho és Pedro Orvieto di Cardaganda

(ikrek azonos képességekkel)

T: 5 GY: 6 (8) E: 5 (7) K: 1 I: 4 A: 2 R: 5 ESZ: 3,2

Szakértelmek: Tűzfegyverek 6, Etikett (utca) 2, Közeli harc fegyverek 4, Lopakodás 5, Hajítófegyverek 3

Felszerelés: Páncél dzseki, Ares Predator II, Katana, Uzi III, Trauma tapasz (10), Gránátvető, Támadó gránát (10), Védekező gránát (10)

Kiberver: Izom helyettesítés 2, Fegyverkapcsolat, Kézpenge

Veszély szint: 3 (harc)

Daniel de Maro (tünde)

T: 3 GY: 4 E: 2 K: 3 I: 4 A: 3 R: 4 ESZ: 0,65

Szakértelmek: Tűzfegyverek 3, Autó 3, Repülő 4, Szárazföldi jármű É/J 3, Dekázás 5, Számítógép elmélet 3, Ágyúk 3

Felszerelés: Páncél dzseki, Ares Predator II, Rakétavető, JEIR (2), NREIR (3), Fuchi Cyber-4 (Test: 5 Elkerülés: 6 Álcázás: 4 Érzékelés: 3) Programok: Támadás 4, Orvos 2, Pajzs 3, Áthelyezés 4, Átvágás 3, Válogatás 3, Analízis 4

Kiberver: Adatjack, Fegyverkapcsolat, Járműirányító rendszer 1, Rádió, Memória 100 Mp

Veszély szint: 2 (harc), 2 (rigó), 2 (dekás)

Az Aztechnology által bérelt csapat már meglehetősen (kétes) hírnévvel büszkélkedhet. Mindannyian Aztlanból származnak. Az utóbbi két évben szinte kizárólag az Aztechnology-nak dolgoztak, de magukat szabadúszónak tekintik. Az árnyakban híresek kegyetlenségükről, gyakran ölnék különösebb indok nélkül is, az UCAS, a CAS és Québec kormánya vérdíjat tűzött ki a fejükre. A csapat vezetője Estrella, a többiek feltétel nélkül engedelmessé válnak nekik.

TISZTA HAZA

Toxikus sámán

Lehetséges totemek: Sas, Bagoly, Medve, Farkas

T: 4 GY: 3 E: 3 K: 1 I: 6 A: 6 M: 6 R: 4 ESZ: 6

Szakértelmek: Idézés 6, Varázslás 6, Mágia elmélet 2, Tűzfegyverek 3, Etikett (cég) 4

Felszerelés: Defiance T-250, Páncél mellény, fétisek, idézés fókusz 3

Varázslatok: Mana labda 4, Mana lövedék 6*, Erő lövedék 3, Tűzlabda 4#, Távlatás 4*, Ellenség érzékelés 4#, Tűzbomba 6#*, Akadály 4@, Gyújtás 3

Veszély szint: 1 (harc), 3 (mágikus)

*Kizárólagos # Elhasználódó fétis @ Újrahasználható fétis

A paksi szennyezett mező toxikus sámánjai, akik a Tiszta Haza mozgalomhoz tartoznak kevésbé állnak távol az általunk normálisnak nevezettől. Bosszúállók, de nem azonnal akarják elpusztítani az egész emberiséget. Ugy vélik elég, ha csak a civilizációval végeznek. Még így is nehezükre esik civilizált emberekkel tárgyalni. Gyakran megmagyarázhatatlanul dühbe gurulnak és gyilkolni kezdenek. Számukra kín a civilizáció vívmányait használni, de minden eszköze szükségük van a szent cél érdekében.

Kalamona

Kalamona csapata összerakható archetípusokból, 2 utcai samuráj, egy bérnök, egy rigó és egy tünde dekás. (Ha megvan az Utcai samuráj katalógus használható az ork és troll utcai samuráj archetípusokat.) A mágusnak van 5-ös erejű tüzelementálja, aki még három szolgálattal tartozik neki. Ha akarod erősítheted őket jobb felszereléssel vagy magasabb szakértelmekkel.

Kissárkány

T: 8/6 GY: 6 x 3 (repülve 5) E: 20 K: 4 I: 4 A: 6 R: 9* ESZ: 10

Támadás: 10H
Képességek: Fejlesztett érzékek (Éjszakai látás, Hőlátás, Széles spektrumú hallás, Láng projekció)

TISZA GRÓF CSAPATA

Félelmetes Béla

T: 2 GY: 2 E: 2 K: 1 I: 2 A: 1 R: 2 ESZ: 5,5

Szakértelmek: Tűzfegyverek 2, Autó 1, Lopakodás 1, Pusztakezes harc 2

Felszerelés: Páncél mellény, Streetline Special, AK-97

Kiberver: Fegyverkapcsolat

Veszély szint: 1 (harc)

Miklós a technomágus (tünde)

T: 2 GY: 2 E: 2 K: 1 I: 2 A: 1 R: 2 ESZ: 5,8

Szakértelmek: Tűzfegyverek 1, Dekázás 3

Felszerelés: Vasalt kabát, Ares Predator, Radio Shack PCD-100 (Test: 3 Elkerülés: 1 Álcázás: 1 Érzékelés: 1) Programok: Támadás 3, Áthelyezés 2, Álca 1, Analízis 2

Kiberver: Adatjack

Veszély szint: 1 (harc), 1 (dekás)

Botond az elemek ura

T: 1 GY: 2 E: 1 K: 5 I: 3 A: 3 M: 3 R: 2 ESZ: 6

Szakértelmek: Tűzfegyverek 1, Autó 2, Varázslás 4

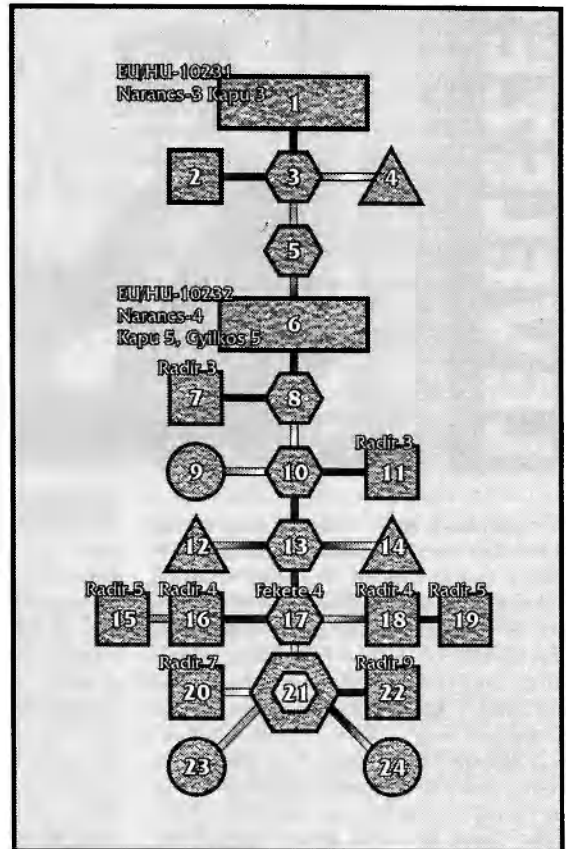
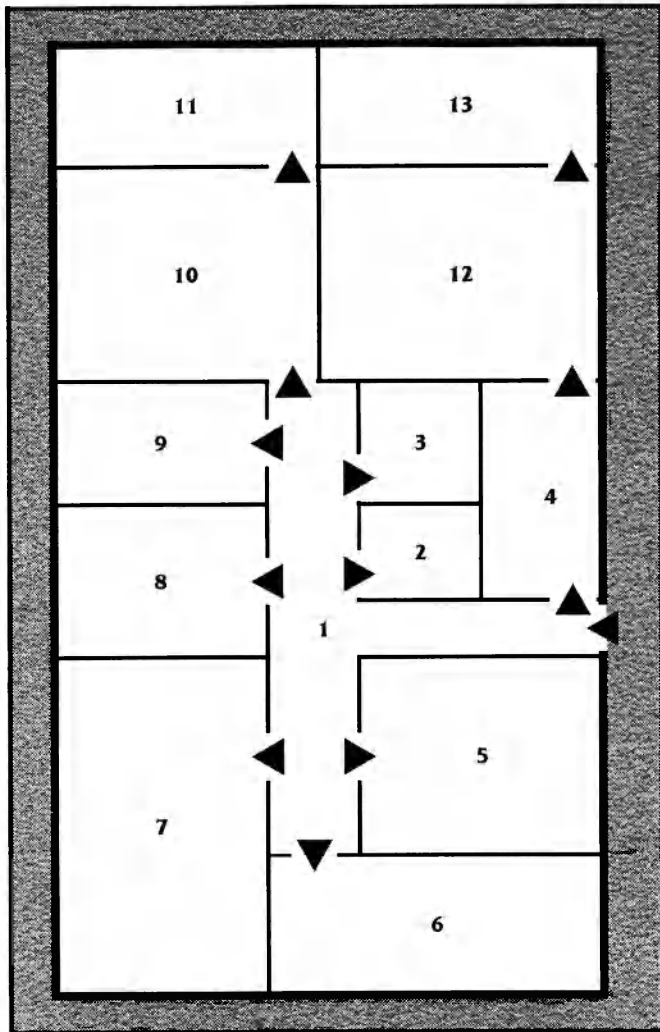
Felszerelés: Műbőr ruha, Streetline Special

Varázslatok: Mana tüske 4, Erő lövedék 2, Láthatatlanság 1, Gyógyítás 2

Veszély szint: 1 (harc), 1 (mágikus)

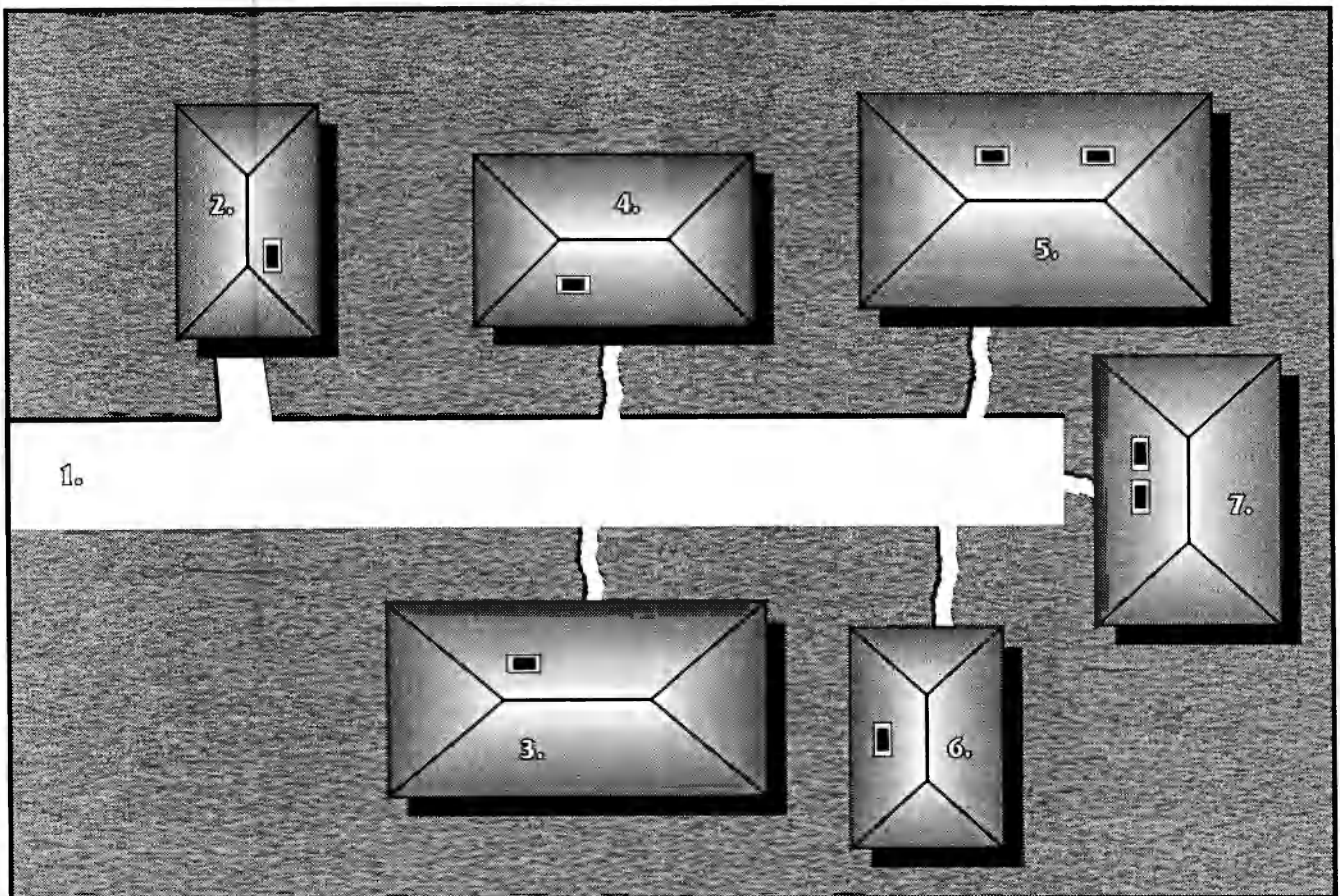
Ennek az „árnyvadász” csapatnak ez az első megbízása. Ennek ellenére biztosak benne, hogy ők a legkeményebb fickók és mindenki velük eszerint is viselkednek.

Egy utolsó megjegyzés: A történet magva valós, az említett ikerpár valóban létezik. Bővebben Oliver Sacks The Man Who Mistook His Wife For A Hat (Az ember, aki kalapnak nézte a feleségét) című könyvében lehet olvasni róluk.



Budapesti Renraku Matriks

Szegedi kutatóbázis





SCREENPLAY BY MACI

CASTING BY MACI

WARDROBE MACI

DIRECTED BY MACI

EXECUTIVE PRODUCER

MACI

CAMERA *C. G. ÖB.* H.S.C

© 1995 MACIVERSAL PICTURES

Helló mindenkinek! Lassan ismét beköszönt a tavasz! Hollywoodban ismét osztogatják az Oscar-díjakat. Valószínűleg erre az élményre alapult az az álmom, amelyben felkerestem egy elméleti szakember ismerősömet, és a meggazdagodás útjáról érdeklődtem. Rögtön kaptam is két tanácsot: 1. Álmodjam a továbbiakban azt, hogy gazdag vagyok, aztán próbáljak minél tovább aludni. 2. Menjek ki Amerikába filmet csinálni. Az a tapasztalat, hogy az keresi a legtöbbet, akinek a neve az Executive Producer sorban van. Tehát ha sikerül néhány filmen ide iratkoznom, akkor már nem járhatok rosszul, biztosan futja majd még néhány pakli Magic-re. Sajnos arról nem kaptam felvilágosítást, hogy az E.P. mit csinál, de nem hangzik rosszul. Tehát induljon a film: Levelezés. Írta, rendezte, fényképezte, a helyesírási hibákat saját kezűleg begépelte, valamint Executive Producer: Maci.

KLUB

FMH Fantasy és Sci-Fi Szerepjáték Klub

1119 Bp, Fehérvári út 47. Fővárosi Művelődési Ház
Minden Vasárnap 13—20h

Játékok: RIFTS, M.A.G.U.S., Warhammer, Cyberpunk, Vampire, Werewolf, AD&D, MERP

PHOENIX-tüze Fantasy & Sci-Fi Szerepjáték Klub

7516 Berzence, Vadaskeri u. 10.
Szombat 12.30h-tól.

Játékok: MERP, M.A.G.U.S., STAR WARS

LEVELEK

Bizonyára mindenkinek feltűnt, hogy a Holdtól meghízott egy kicsit. A gyarapodást kihasználva támadást indítottam a szembelevő oldal ellen, és sikerült is elfoglalnom egy részét. Azt még nem tudhatjuk, hogy a győzelem végleges-e, de azt megígérhetem, hogy az utolsó karakterig küzdeni fogok.

Az utóbbi néhány számban többször foglalkoztunk az AD&D-vel. Eddig többnyire azok írtak, akik keveseltek az újság ezzel foglalkozó részét. Mostanában több levelet is kaptam a másik oldal képviselőitől. Ezek közlésével azt hiszem sikerül elérni, hogy az egész Levelezés egyetlen Vita rovattá alakuljon.

„... Ugyanezen levél írója (D*3) véste azt is, hogy minimum 10 oldal AD&D terbelje havonta vállaitok. Nos én havonta max. 6 oldal AD&D-t tartok elfogadhatónak. Nem csak azért, mert így is sok, de túl sok információt már nem lehet közölni a játékokhoz, olyan régi és olyan agyontárgyalt. Varázstárgyakkól annyi van mint a szemét, a »Hogyan játszottunk...« rovat a végéhez közeleg, az új varázslatokat csak ritkán engedni be a mesélő, a modulok közlése pedig egy idő után unalmassá válna. A klubrovatról csak annyit, hogy elbágytatók a játszott rendszerek nevének közlését. Kicsit soknak találok a három és fél oldalt a MAGIC nevű (nem is szereplő) játék számára, akár

mennyire is GATHERING. (Felőlem akár szardínia is lehet.) Vegyétek figyelembe, hogy hiánycikk, és akármennyire is fantasy, de nem szerepjáték! Ilyen alapon a »Ghostcastle« nevű műremekről is írhatnátok.”

A levél Gajávszki Áron kezemenkájára.

Kedves Áron! A klubrovatról csak annyit, hogy mint pl. fentebb is láthatod, nem hagyjuk ki a rendszerek nevét, abban az esetben, ha a tisztelt klubosok közül. Amikor erről megfeledeknek, akkor sajnos mi sem tudjuk kitalálni. Az értékes varázss-, pszi-, tudat-, mana- stb. pontokat pedig nem akarjuk erre költeni. De ha gondolod, ezentúl mindig odairom, hogy AD&D, MERP, M.A.G.U.S., STAR WARS, legfeljebb tévedek egy kicsit. A többség úgyse tudja meg, de legalább nem reklamálnak, hogy elfelejtjük odairni.

A Magic the Gatheringgel lehet, hogy kicsit többet foglalkozunk, mint kéne, de hát mi is emberek vagyunk. Az ember elkezd írni valamit, aztán oda szólnak neki, hogy nem akarsz-e elcsérélni egy Sivan Dragont a fehér paklimra. Ilyenkor a fanatikus elkezd átlapozni a felkínált paklit, alkudozik stb. Amikor visszaül a géphez, a gondolatai nem pont ott járnak, mint ahol kéne. Így aztán az orkok társadalmi életét elemző írásból, előbb-utóbb MtG ismertető lesz. És ha már belejön az ember, akkor leírja az összes trükköt, amiről azt hiszi, hogy rajta kívül senkinek nem jutott eszébe. Abban igazad van, hogy hiánycikk, de, hogy mekkora az érdeklődés utána azt könnyen megtudhatod. Elég odamenni a Holdbázis eladójához, és megkérdezni mikor lesz kártya. Az arcrángatózás mértékéből, és a hang nyhe remegéséből megtudhatod, hogy aznap hányadik kérdéző voltál. (Ez egyébként szórakozásnak sem rossz, már ha elég bátor vagy.) Márpedig amire ekkora az érdeklődés, és ennyire érdeklő a szerkesztőség, azzal foglalkozni is kell. Sajnos a Ghostcastle nevű valamit nem ismerem, pedig szívesen felmagasztalnám csak azért, hogy bosszantsalak.

Csordás Attila rövid bevezető után egy tartalomjegyzékkel kezdi levelét: „Hogy ne pazarold az időd (és minél előbb a kukába hajíthasd a levelem, ha nem tetszik), leírom mit találhatsz benne: – Helyeslés – Az AD&D fanatikusok leszólása – Hozzászólás az NPC és modul témához – Javaslatok a tartalommal kapcsolatban – Vita hozzászólás – És még pár lényegtelen hülyeség, mint pl. K: Hogy hívják az öreg mágust? V: Csiri-bá.”

Mint láthatjuk Attila megfelelően aktív gyerek, mindenhez hozzászól, amihez csak lehet. Mivel továbbra is csak a lap aljáig nyújtózkodhatok (igaz, hogy ez most következő oldalon van), ezért csak részletek jönnek a levélből.

„Kedves Maci barátom, áruld már el, merre található a Fregatt nevezetű vendéglátóipari egység? Ha arra járok, megbiwlak egy sörré...”

Alutápoli Dungeonok end Dragonosok! IX és mindenkorra elegendem van az AD&D fanatikusokból

Tényleg még mindig ez nálunk a legnépszerűbb RPG? Szerintem mindenki csak azért játsza, mert a Teri néni kisunokája is ezt fénymásolta le, és terjesztette el. Őszintén, tegye fel a kezét, akinek az AD&D a kedvenc szerepjátéka! Köszönöm. Há-bá, sejtettem, hogy ez lesz az eredmény. Már elnézést, de hogy jön ez a matuzsálem, ez az alluviális kövület az Ars Magicához, az Earthdawnhoz, vagy a Rolemasterhez (a Storyteller csak szándékosan nem említem)? Ne érts félre, nem az AD&D játékosok ellen vagyok, csak azokat utálom, akiknek az AD&D az ETALON, és mást nem bajlandók játékszámba venni.

Alfa Holdbázis. [Ez itt a reklám helye!] Nem tudom megállni, hogy ne dicsérjem agyon a Holdbázist. Nálatok igazi klubhangulat van: meg lehet vitatni a beseregő katonákkal, hogy a Cyberpunk jobb-e, vagy a Shadourun, nyugodtan lehet beszélgetni az eladókkal, hatalmas választék van, és szuper zenék szólnak!

Nyílt levél a Csapó András nevű elvetemültböz: Kedves Uram! Ön nyilván nem volt teljesen beszámítható állapotban, amikor a Castle Falkenstein nevű szerepjátékot a szörnyű, zavaros és baromság jelzőkkel illette. Ez nem volt etikus öntől, mivel ez a játék egy új szerepjátékos stílust és játékmódot teremtett meg! Bátran állíthatom, hogy korunk egyik legérdekesebb, legizgalmasabb játékaival állunk szemben. Az én privát véleményem, hogy a legjobb szerepjátékok a Földön játszódnak (Ars Magica, Storyteller, Call of Cthulhu stb.) Lehet, hogy maradi vagyok, de nekem jobban tetszik az új, az izgalmas, a realisztikus és az átérzhető, az elgondolkoztató és az ámulatba ejtő.

Maradok hívem: Csordás Attila.”

Ha már ide is betört a reklám, akkor itt az ideje, hogy mindenki okulására megadjam a sokat emlegetett Fregatt galaktikus koordinátáit: V. kerület Molnár u. 26. Ez egy saroképület, és az alagsorban van a sör-csap, a legénységi szálláson. Ha meg akarsz hívni, a legegyszerűbb ha pl. egy keddi napon jössz (akkor biztos nem vagyok ott), és a pincérenél befizetsz nekem egy sörré. A baj csak az, hogy a pincérek nem Maciként ismernek, és a megszokott titokzatosság-hülyeség és image-megőrzés valamint stb. okán pedig nem írhatom ide a valódi nevem. (Hátha olvassa valami gonosz varázsló aki mindenféle kártékony dolgokat művelhet velem.) De remélem ezt a problémát megoldod. Az így átutalt sört aztán hálás gondolatok között elszopogatom, ha legközelebb arra járok. A Holdbázis megasztalást köszöni König kapitány. (Egészen véletlenül választottam ki ezt a részt a levélből, mint valami semleges témát, a levél két ugázó része közé). Csak szegény Fischer urat sajnálom, miután így lebuktattad, hogy beszélgetni szokott munkaidőben. Remélem, most nem kap olyan súlyos büntetést, mint múltkor, amikor a radioaktív temetőt kellett lerendezni atom-

súly szerint. Pedig akkor ennél sokkal kisebb hibát vétett.

Az AD&D-t ért támadásokat nem akarom kommentálni, mert szerintem a megjelenés után megfelelő számú ellentámadó levél fog érkezni. Legalább nem lesz gondom a következő levorrattal. Csak arra kérek minden rajongót, hogy gyorsan reagáljon, mert az újság megjelenése, és a következő szám lapzártája majd nem egybeesik. Egy kérdésem viszont lenne: mi a fene az az alluviális kövület? A múltkor ugyan dicsekedtem mindenféle műveltségemmel, de ebben a számban már ez a második dolog, amiről azt kell mondanom, hogy: mi az? Meg szerintem szegény AD&D rajongók is gondban vannak, mert nem tudják, hogy most pontosan mivel is szíadták őket. Így nagyon nehéz lesz megfelelően, de még nem túl bunkó módon válaszolni. Ezért kérlek, világosíts fel a szó jelentéséről. Köszí.

IRODALMI ALROVAT

A vérfarkas dala

Vörös a szem és fáj a fény,
Egyre kevesebb az ébrenlét.
Állandóan rettegek...

Mi az erősebb?
Az ösztön vagy az értelem?
Testemben idegen vágyak futnak szét...
Egyre kevesebb az ébrenlét!!!

Ember voltam, nézd mi lettem!
Nem uralom már a testem.
A vágy szövetségese az éhség...
Mit akarok? Vért, vért!

Enyém voltál annyi éjszakán,
De számomra emlék vagy csupán.
Nem kívánom már a testedet,

A nyakadat lesem szüntelen.
Menekülj hát, amíg lehet,
Mert tudom, veszít az értelem!

Ember voltam, nézd mi lettem!
Nem uralom már a testem.
A vágy szövetségese az éhség...
Mit akarok? Vért, vért!

Látod? Már késő!
Kétségbeesett sikoltásod a végső.
Vadállattá leszel te is,
De tudom, örülsz mégis.
Követni fogsz éjjelente,
Arnyékká leszünk, prédára lesve.

Ember voltam, nézd mi lettem!
Nem uralom már a testem.
A vágy szövetségese az éhség...
Mit akarok? Még több vért!

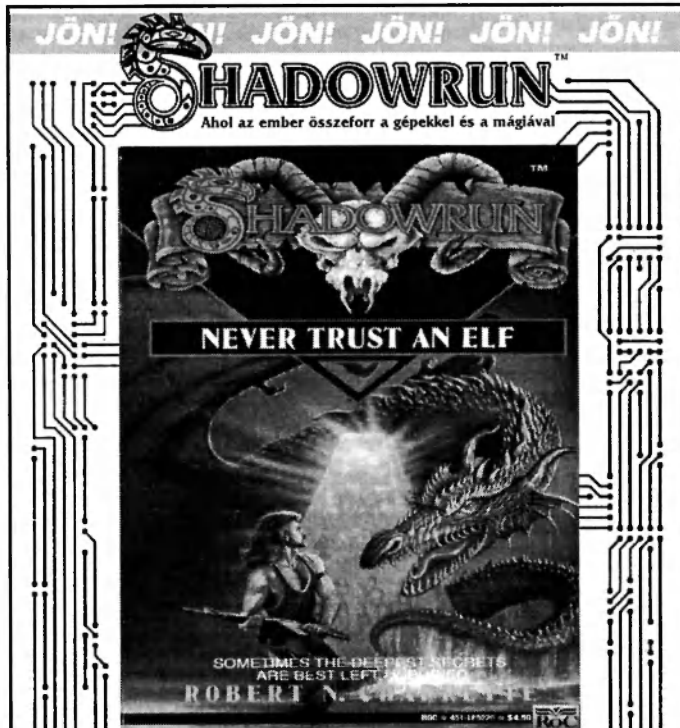
Darian

VITA

Az AD&D-ellenes leveleken kívül szinte mindenki a VITÁba vagy az IRODALMI ALROVATba szeretne bejutni. Éppen ezért most egy kicsit megnyújtom a VITA részt, hogy minél többen bekerülhessenek. Elnézést kérek azoktól akik kimaradtak, de hát a két oldal sem elég mindenre. A legtöbben az ún. „kopasz partiknak” szeretnének segíteni. „Mit tegyen egy frissen összeállt, tapasztalatlan parti? Lehet ez kérdés?! Játsszon, játsszon, játsszon!!! Elvégre gyakorlat teszi a mestert. (A kalandmestert is.) Néhány tanács saját tapasztalataim alapján: 1. A legjobb ha valaki elvállalja az elején az állandó mesélést. 2. Az első három-négy parti ne menjen tovább 3–4. szintnél. Később persze elő lehet venni újra, és folytatható. 3. A játékosok változassák a kasztjukat minden új partiban, így ismerhetik meg legjobban a játékot. 4. A mesélő minden par-

tiban másként ossza a TP-t. Az elején úgyis túl sokat fog adni. 5. A játékosok a lehető legalaposabban tanulmányozzák át a kasztjukat, karakterüket érintő részeket. Ezzel sokat segítenek a mesélőnek. 6. A mesélőnek szóló részeket semmilyen körülmények között ne nézzék meg. Ha valami nem tetszik a játékosnak, csak a mese végén szóljon, így nem zavarja össze a kaland közben a mesélőt, utána meg úgyis utánanéző. 7. Igyekezzenek kapcsolatokat keresni tapasztaltabb játékosokkal. Üdvözléssel: Bakó László”

„...A másik út sokkal fáradságosabb, amit én is végigjártam. Saját bőrén érezni a játékosok igényeit, sok hozzávalással bővíteni az ismereteit. Egy jó csomó dologra oda kell figyelni: a partit még jókedvében se pontozza túl, mert a túl magas szintű játékosok előbb-utóbb rá jönnek, hogy nincs ellenfelük, és nem fogják jól érezni magukat, ha minden kalandban démonhercegeket kell kinyírniuk, vagy ha az utolsó városórnél is +5-ös kard van. A kalandon belüli jutalomosztás is jól érthető legyen, mindenki tudja, mi miért kapott. A legfontosabb szabály: SOHA, SEMMILYEN KÖRÜLMÉNYEK KÖZÖTT, SENKIVEL NE KIVÉTELEZZÜNK! A kezdő játékosokat segíthetjük pl. olyan NPC-kkel, akik példamutatással jó irányba terelik őket. De mindvégig meg kell adni azt az illúziót, hogy a játékosok döntenek. Törekedjünk arra, hogy a játékosok által vezetett karakterek egyéniségek legyenek. Figyeljünk arra is, hogy be is tartsák az általuk kitalált személyiség-vonásokat. Pl.: ha egy törpe karakter irtózik a víztől, akkor ne hagyjuk úszkálni. Próbáljunk olyan partit összehozni, ahol a PC-k kiegészítik egymást. Egy 5–6 fős csapatnál pl. használhatjuk ezt a sémát is: 1 varázsló, 1 pap, 1 tolvaj v. bárd és 2–3 harcos vagy ilyesmi. Persze, ha ez a séma nem válik be mindenkinek szíve joga megváltoztatni.” Ezeket a tanácsokat Ifj. Ormanecz Jánosnak köszönhetjük. Remélem vannak olyan friss partik, akiknek segítséget tudunk nyújtani. A jövőhavi viszontlátásra: Maci



JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!

SHADOWRUN

Ahol az ember összeforr a gépekkel és a mágjával

NEVER TRUST AN ELF

SOMETIMES THE DEEPEST SECRETS ARE BEST LEFT UNDISCOVERED

ROBERT N. JOHNSON

ISBN 9 63 18 0200 4 44.90

Az emberi testnek a modern technológiával történő összeolvadása már a 20. század végén megkezdődött. Azután bekövetkezett az Ébredés: az őt évezreden át a természetfeletti energiákat fogva tartó gépek áttörtek, és a mágia visszatért a földre. Sokan elvesztették emberi mivoltukat, és a korábban csak fantasztikus történetekből ismert tündékké, trollokká, orkká változtak.

A hamarosan megjelenő **Shadowrun Szerepjátékban** Te is aktív szereplőjévé válhatsz ennek a világban. Árnyvadászaként kalandozhatsz a barátjaidal együtt. Legyél dekás, aki pillanatok alatt hatol be az őri-áscégek adatbázisaiba, vagy utcai szamuráj, Seattle utcáinak félelmetes ragadozója, vagy sámán, aki a saját akarata szerint formálja a földet körülvevő mágikus energiákat. Tökéletesnek és halálósna kell lenned, ha sikeresen akard végrehajtani küldetésedet.

A legmélyebb titkokat néha jobb nem háborgatni...

SOSE BÍZZ A TÜNDÉKBEN

Ugyan ki érti a tündéket és a sárkányokat?

Sokak szerint a sárkányok a leghatalmasabb lények a földön. Azonban egyes tündék a leghatározottabban és a leghevesebben szembeállnak ezzel az állásponttal. Kham, a seattle-i gettóban felnőtt ork általában ennél sokkal világibb problémák miatt aggódik. 2053 immáron mágikusan aktív világában a napi megélhetés is épp elég kemény dolognak számít. Minden megváltozni készül.

Kham életveszélyes politikai és mágikus összetűzésbe kerül, és közben saját kárán tanulja meg nemcsak azt, hogy sose kezdjen sárkánnyal, hanem arra is rádöbben, hogy akkor is könnyen a fűbe haraphat, ha megbízik a tündékben...



HAMAROSAN MEGJELENIK!

MAGIC

The Gathering

TIPPEK, ÖTLETEK, TANÁCSOK

ŐRÜLT PAKLIK

A most következő cikk *Magic: The Gathering* rajongóknak szól. A legtöbb játékos előbb-utóbb eljut odáig, hogy összerakott egy erős szörnyekből és varázslatokból álló paklit, amivel általában nyerni tud, de egyre inkább azon veszi észre magát, hogy a játék kezd monotonná, unalmassá válni. Ilyenkor aztán jön az „összegyűjtök egy másik színt, és azt is kipróbálom” elhatározás. Ha azonban az új pakli is úgy készül, hogy kiválasztom az adott színből a legjobb szörnyeket és a leguniverzálisabb varázslatokat, aztán bumm-bele, az új szín sem fog elegendő változást nyújtani.

Sokkal érdekesebb és több meglepetést tartogató paklit állíthatunk össze, ha nem önmagukban erős, hanem csak más lapokkal együtt nagyon hatékony lapok kombinációjából építjük a paklit. Vegyünk először is egy-két örült, első pillantásra hasznavehetetlennek tűnő lapot. Némi gondolkodással mindig ki lehet sütni, hogy mi az, amivel együtt ez a kártya mégsem annyira hasznavehetetlen. Aztán keressünk ehhez a párhoz még egy lapot, aztán még egyet, és így tovább, amíg valamilyen gyilkos „kártyahálózathoz” nem jutunk, ahol nagyon sokféle kombinációban kínál halálos hatékonyságot két-három lap együttes megjelenése.

A fenti recept szerint készült például a „Mana föld nélkül” című vörös-zöld paklim. Kézbe fogtam egy *Wild Growth-t* és egy *Ankh of Mishra-t*, és eltöprengtem, hogy vajon mi a fene értelme lehet ezeknek a lapoknak? Hiszen a *Wild Growth*-nál egy egyszerű erdő is jobbnak tűnik, az *Ankh of Mishra* pedig kétélű fegyver. Igen ám, de mi van, ha nekem kevés földem van, és a manát más forrásokból nyerem? Ez esetben az *Ankh of Mishra* jobban sújtja az ellenfelet, és a *Wild Growth* mindjárt jó példa egy ilyen egyéb forrásra. *Sol Ringekkel*, *Planowar Elfekkel* és (ügyes gyűjtők!) *Birds of Paradise*-okkal kiegészítve gyorsan és hatékonyan tudunk manát kinyerni, anélkül, hogy sok földünk lenne. Persze jön a probléma, hogy az *Ankh of Mishra* még nem elég a játék megnyeréséhez. Nosza, rakjunk be néhány *Manabarb-ot*! Ahányszor egy föld elforgatásra kerül, a tulaj veszti 1 életpontot. Mivel mi a manát nem földből nyerjük, ez minket nem nagyon érint. Hasonlóképp kevésbé fog minket egy *Winter Orb* is sújtani (körönként csak egy földet lehet visszaforgatni). Mivel a *Manabarb* miatt az ellenfél óvatossá lesz a lapok kijátékosításával, berakhatunk néhány *Black Vise-t* is, és hogy ezek igazán hatékonyan működhesse, 1-2 *Howling Mine* (minden játékos eggyel több lapot kell húzón a húzás fázisban) sem árt. A pakliból semmiképp sem szabad a megfelelő földpusztító varázslatokat (*Tsunami*, *Flashfire*) kihagyni, ha mást nem, legalább *Stone Rain-t* rakjunk be. A gyógyításról se feledkezzünk meg, mivel paklink nem a gyors játékra van berendezkedve, ezenkívül általában nincs sok szabad manánk, ezért a *Living Artifacts* a legmegfelelőbb. A szörnyek tekintetében kevésbé egzotikusan kell eljárni, nyugodtan rakhatunk be „egyszerűen csak” erős szörnyeket, mint pl. *Craw Wurm*, mert hamar ki fog tudni jönni. Én néhány *Gaia's Liege-t* és *Shivan Dragon-t* is be szoktam rakni, de kevésbé pikáns anyagokkal is lehet dolgozni, mint pl. *Dragon Whelp*, *Feral Thallid*, *Fire Elemental*. A paklit iz-

lés szerint lehet dúsítani hagyományos lapokkal (a *Fireball* és a *Shatter* sosem hiányzik az enyémből). A pakli érdekessége, hogy a megszokottal ellentétben mindössze 25% földet tartalmaz (ugye nem meglepő...). Azt, hogy hogyan működik a fenti pakli, mindenki próbálja ki élőben. Mindenesetre nagyon mókás, és a kék az egyetlen, ami igazán ártani tud neki.

A továbbiakban felsorolok még néhány, érdekesebb pakliösszeállítást vagy ötletet. Figyelem, a hangsúly nem a konkrét lapokon van, hanem a paklikonceptción (amihez persze egy-egy lap adta az ötletet), a fenténél pl. ez az, hogy én kevés földdel dolgozom, és ezt kihasználva tolok ki az ellenféllel. Egy igazán érdekes összeállítás persze nem nélkülözheti a ritka lapokat, ezért egy „fantáziadús” válogatás komoly csereberét igényel, különösen, mivel egyetlen lapra nem érdemes paklit építeni, kettőt-hármat is össze kell szedni belőle.

Sztázis-pakli. (kék-fehér-zöld). Mivel háromszíni pakli, jócskán szükséges hozzá dupla föld! A pakli alapja a *Stasis* kártya (lerakásától kezdve nincs *untap* fázis) kijátékosítása. A taktika: Falakkal (*Wall of Swords*, *Wall of Ice*, stb.) kitartani addig, amíg a szükséges kombináció be nem jön. A *Stasis* kijátékosítását megelőző körben az ellenfélnek minél több kártyáját forgatassuk be (földre *Mana Short*, *Drain Power* vagy *Power Sink*, szörnyekre *Spore Cloud* vagy *Siren's Call*, utóbbi egy *Foggal* vagy a falainkkal védhetjük). Ezután kijátékosítjuk a *Stasis-t*, és a már remélhetőleg játékban levő *Serra Angelekkel* (őket nem kell beforgatni a támadáshoz) már nyertünk is. A Sztázis biztonságos fenntartásához (körönként egy kék mana) célszerű egy *Instill Energy*-vel felszerelt *Manamadarat* vagy *Ley Druidot* alkalmazni.

Azonnal élő pakli. (fekete-zöld). Nagy valószínűséggel a 2-3. körben nyerhetsz, főleg, ha tétben játszotok, és használhatod a *Contract from Below-t* (7 új kártya húzása). A pakli pontosan 40 lap legyen, ne több! Az első körben lejön egy erdő és egy *Llanowar elf* vagy *Mana Bird*. A második körben lejön egy mocsár és egy *Dark Ritual*. Az elffél és az erdővel kiraksz egy *Channel-t* (életpontjaidat manává alakíthatod). A sötét ritussalall lejön egy *Nether Shadow* és egy *Howl from beyond*. Az utóbbira a *Channel* segítségével ráraksz az életpontjaidból 19-et. A *Nether Shadow* azonnal képes támadni, az ő 1-es sebzésével az okozott sebzés pontosan 20, az ellenfél meghalt. Ez persze nem mindig jön be egyből, de egy *Terror*-ral biztosíthatjuk, hogy az árnyak (vagy esetleg egy elfnek) tiszta útja legyen, és ha ez nem megy, egy mauté is betaposhat. A pakli ellen persze elég jól lehet védekezni, ha az ellenfél tudja, mire számítson, egy-egy beforgatatlan piros v. zöld mana általában *Fog*-ot ill. *Lightning bolt*-ot jelent – persze miután felhasználtuk a Csatornát. Szóval a paklit csak meglepetésre használjuk.

Bugyor-úr pakli. (fekete-kék). A *Lord of the pit*-et a legtöbb (köztiük a játék tervezői is) hasznavehetetlennek tartják, hatalmas fenntartási költsége miatt. A démon úr kedvéért felépített paklimban azonban ez a bájos 7/7-es repülő lény még sosem vezetett a saját gazdijával. A kulcs a lény fenntartása, amit egy új *Fallen Empire* kártya, a *Breeding Pit* tud megvalósítani. Ez körönként egy 0/1-es *Thrull to-*

ken-t termel két fekete mana árán. Ha a pakliba esetleg sikerül több lordot és *Ebon praetort* is rakni (utóbbi a lord *Fallen Empire* megfelelője, melyet szintén etetni kell, de a *Thrulloktól* még egyre erősödik is), baj esetén még egymással is felzabálthatjuk a Pokol nagytűúrait. A keltetőveremből kimászó *Thrullocskák* pedig gyilkos szörnyekké válhatnak néhány *Thrull Champion* (+1/+1 minden *Thrullnak*) és *Bad Moon* (+1/+1 minden feketének) hatására. A pakli fekete része ezzel kész is lenne, mindenki egészítse ki ízlés szerint hagyományos fekete varázslatokkal és kisebb szörnyekkel (*Black Knight*, *Hypnotic Specter*, *Serengi Vampire*). A kék kiegészítőre leginkább fehér ellen van szükség, mert a védőkörrel még a bugyor-úr sem tud mit kezdeni. Rakjuk tele a paklit kék interrupt varázslatokkal, a legfontosabb a *Sleight of Mind* (sajnos ritka) lehet. Fontos, hogy a kék csak kiegészítő szín, jóval kevesebb legyen belőle, mint a fekete lapokból. Álljunk ellen a kísértésnek, és semmilyen más kék lényt ne rakjunk be, csak klónt.

Gyógyító pakli. (fehér-zöld). Ennek a paklinak iszonyatosan defenzívnek kell lennie, védőkörök, falak, kastélyok, elf erdők, testőrök és hasonlók formájában. Tunkoljunk bele minden ismert gyógyítási módszert (*Combat Magic*, *Healing Salve*, *Streams of Life*, adott színű varázslat elmondásakor gyógyító varázstárgyak, stb). A lényeg, hogy unós-untalan életpontokat kapjunk. Azok ellen a kártyák ellen, amelyek mindkét játékoson sebeznek, általában kevés védelem van (legfeljebb fehérben, az ellen meg ne próbáljuk a fenti paklit!), ilyenekkel töltjük meg a pakli másik felét, hiszen remélhetőleg mindig nekünk lesz több életpontunk! A legkonvencionálisabb metódus a hurrikán (jó sok manáért), de vannak kevésbé kézenfekvő megoldások is, mint pl. *Armageddon Clock*.

Dobató pakli. (fekete). Erről az *MTG Pocket Guide*-ban olvastam, de talán van, aki nem ismeri. A pakli arra utazik, hogy az ellenfél lapokat dobáljon. Ezt *Mind Twist*, *Hypnotic Specter*, *Disrupting Scepter* és *Hymn to Tourach* varázslatokkal éri el. A koncepció emögött az, hogy a játékban előnyt jelent, ha valakinek kevesebb lapja kerül a temetőbe adott idő alatt, mint a másíknak. Egy *Lightning Boltal* elpusztított *Unholy Strength*-es *Black Knight* tehát jó csere, a *Lure*-ral, *Ward*-al, *Regeneration*-nal felszerelt baziliskusz (fű, de undorító!) megkaszálatása még jobb. A *Braingeyser*, *Contract from Below*, *Jayel-dan's Tome* lapok éppen ezért is nagyon erősek. A fent leírt dobató lapok szerencsére (a varázstárgy kivételével) mind feketék, ezért a pakli különösen hatékony lesz. Semmiképp se felejtjük ki a négy *Rack*-et, hiszen ez a hab a tortán.

Sok egyéb érdekes pakliösszeállítást láttam/hallottam (csak varázslatokból álló, csak szörnyekből álló, szinte csak varázstárgyakból összerakott, stb. paklik), de ezek felfedezése már az olvasó feladata. A többszáz kártya végtelen kombinációs lehetőséget kínál, és ezek között rengeteg van, amely önmagában is ötletet ad pakliösszeállításához. Többek között ez az oka, hogy az *MTG* (majdnem) megunhatatlan.

-lm-

MAGUNK UTÁN SZABADON II

Két számmal ezelőtt írtunk pár szót a páros játékról, jobb híján a saját ötleteinket közreadva, mivel a *Wizards of the Coast, Inc.* erről szóló kiadványához nem sikerült hozzáférnünk. Úgy gondoltuk, az egy oldalnyi cikk bőven elegendő lesz ahhoz, hogy Ti is élvezhessétek annyira a játékot, mint mi.

Egynemely dolog azonban arra készítet minket, hogy újra tollat (billentyűzetet) ragadjunk, és rágódjunk még egy kicsit a lerágottnak hitt csonton. Először is – ahogy többen reklamáltak is – kimaradt néhány igen lényeges szabály, melynek a győzelem feltételeit illetve az életpontjait elvesztő mágus és lapjainak helyzetét kellett volna leírni. Másrészt – telvén az idő – néhányan hozzájutottak a fent emlegetett nyomtatványhoz, és az ott található szabályok kipróbálására ösztönöztek minket. Harmadrészt érkezett azóta egy kiegészítő *Fallen Empires* néven, melyben újabbnál újabb lapok bukkannak elő, s ezek közül jónéhánynak hatása lehet a páros játékra is.

Nézzük sorrendben a problémákat!

A mi alapszabályunk szerint kiesik a játékból az a varázsló, akinek elfogy az életpontja; és ennek következtében a saját területéről minden lap a tulajdonos temetőjébe kerül. Ugyanez a sorsa a kézben tartott lapoknak is, a könyvtár pedig távozik a játékból. Nézzük kicsit részletesebben. Ha valakinek nulla vagy kevesebb lesz az életpontja, akkor kiesett, és az ő körét a továbbiakban át kell ugrani. Ez persze azt jelenti, hogy partnere igen nagy hátrányba került, hiszen az ellenséges csapat kétszer jön, míg ő csak egyszer.

További kellemetlenség, hogy a kieső területéről minden lap a temetőbe vándorol, még hozzá egyszerre, vagyis a lélekhalál nem gyógyít a játékban maradón a lehulló szörnyekért, mielőtt maga is leesne. Persze ha valaki másnak van ilyen varázstárgya, akkor a varázslóval együtt hulló lények egész jó elsősegélyt jelenthetnek. Az, hogy minden – a területén lévő lap – megy a temetőbe, nem csak saját lapokat érinthet. Az ellenfél által rakott paralízis, vagy földhöz kötés az ellenfél temetőjébe kerül, ahonnan még játékba lehet hozni egy újránövesztéssel (*Regrowth*); az animált lény is visszatér a tulaj temetőjébe; és az elcsent lapok – például lény, melyen mágia kontroll (*Control Magic*) van – is a tulaj temetőjében kötnek ki. Ez utóbbira vesztegessünk még pár szót. Mivel ezek a lapok nem a tulaj kontrollja alá kerülnek vissza, hanem elpusztulnak, mindkét fél számára nyújt a dolog némi taktikázási lehetőséget. Ha közel a kiesés, célszerű az összes, kontroll átvéve lapot illetve tulajdonságot kijátszani, utolsó pofont osztva ezzel ellenfelünknek. Még az is lehet, hogy szeretné ezeket visszaszerezni, mielőtt mi eltűnnénk a színről, s ezzel némi haladékot nyerünk, ami akár meg is fordíthatja a játék kimenetelét. A támadónak fordított a helyzete, célszerű megszüntetnie az ilyen tolvaj mágákat, mielőtt végezne velünk, de meg kell fontolnia, hogy nem végzetes-e számára egy esetleges várakozás?

Az elhunyt mágus azon lapjai, melyek más területén helyezkednek el, természetesen maradnak ahol vannak. Végveszélyben pakoljuk ki az összes lény, föld és mágia bűvölő (*Enchant xxx*) lapunkat, legalább ennyi segítséget hagyjunk örökségül partnerünkre (s átkot ellenfeleinkre). Ha vannak elorzott lényeink, vagy varázstárgyaink, azok maradnak ahol vannak mindaddig, amíg meg nem szűnik róluk a tolvaj varázslat. Ilyenkor visszatérnének a mi területünkre, s ilyen nem lévén, a temetőnkben kötnek ki.

Miért lényeges pusztulásunk után, hogy mi kerül a temetőbe? Azért, mert a temetőnk továbbra is nyitva áll azon varázslatok előtt, melyek képesek más temetőjéből lapokat eltávolítani.

A halál pillanatában még lehet elsütni gyors hatásokat. Ezek még a lapok leeste előtt történnek. Lehet, hogy egy pestis – mely a saját állapotunkon már nem sokat ronthat – többet árt az ellenfélnek, mint társunknak, s ekkor szép búcsúajándék lehet belőle. Nem érdemes villámokat vagy terrort sem magunkkal vinni a sírba, ha van mire, akkor még löjük el ezeket!

Ki számít ezek után győztesnek? Az a csapat, akinek van még pozitívban tagja, amikor a másik félnek már nincs. Ezek alapján persze lehetne akár egál is az eredmény. Hogy a kamikáze döntetleneket elkerüljük, a tömegpusztító effektek mindig előbb hatnak okozójukra egy pillanattal, mint a többiekre. A két hatás között semmiféle más effekt nem érvényesülhet! (Az eredeti szabályok csak az egyes fázisok végén vizsgálják, hogy kiesett-e valaki, mi sem ezen változtattunk, csupán definiáltuk, hogy az öngyilkos mindenképp vesztesnek számít.)

Nézzük most az alternatívákat.

1, Az életpontjait veszítő varázsló nem esik ki, minden megy tovább úgy, mint addig. Akár újra pozitívba kerülhet, ha van mitől gyógyuljon.

2, Mint 1, csak a varázsló elájul, nem játszhat ki a kezéből lapot. A lények továbbra is támadnak és védekeznek, a már megidézett varázslatok működnek, a játékos húz, de nem dob. Ha pozitívba kerül, a kör végén eldobálja a felesleget.

3, Mint 2, csak az ájult varázsló lényei nem támadnak, csak védekeznek.

Lehet persze máshogy is módosítani alapszabályainkat. Például a két szövetségesnek van 40 közös életpontja, s ez fogy minden egyes sebződés után. Ha elérte a nullát, a páros kikapott. Ez azért is szimpatikus lehet, mert így nem lesznek összeveszések abból, hogy: mindig engem vertek meg először...

Van még, mintegy száz lehetőség amit kipróbálunk, el is kezdtük leírni, de aztán úgy döntöttünk, Nektek is kell kísérletezni valót.

Pár szó a „gyári” szabályokról. Sokkal inkább csak diplomáciai jellegű a páros szövetsége, mint technikai. Alig tudnak egymás erőforrásaiból meríteni, az egész játék logikája az egyéni változathoz hasonló. Nem érdemes külön paklit és stratégiát kialakítani a páros játékhoz, s ugyanazok az ötletek, kombinációk és lapok szinte ugyanannyit érnek, mint egyéniben. Lehet hogy önteltség, de a saját változatunkat sokkal többre értékelem, hiszen egészen más agytekervényeket mozgat meg, mint az egyéni játék, nem az agyonkoptatott trükköket használjuk újra, és egy gyenege pakli is lehet ütőképes erős partnerrel, míg ez a könyv változataiban a páros sebezhető pontja lenne.

Persze szeretjük a dolgokat kipróbálni, mielőtt véleményt mondok. Így tettünk ebben az esetben is, és akadt néhány olyan szabály is, melynek kerülését egyenesen javasolni szoktuk! Álljon itt egy elrettentő példa:

Ha egy lény támadását nem blokkolják, vagy áttapos a blokádon, és ezért beviheti a sebzését, akkor azt mind a két ellenfél elszenvedi. Ez számomra kb. olyan, mintha egy focicsapat csatárját bokán rúgva az egész csapata sántítani kezdene.

Nézzük, mely lapok érdemelnek külön figyelemet az új kiegészítőcsomagból. Engedjétek meg (mintha tiltakozni tudnátok egy kinyomtatott szöveggel), hogy a lapok angol neveit használjuk, mivel némelyik lefordítása meghaladja erőnket. Persze a lista nem teljes, mivel nem akarjuk elvenni Előletek a felfede-

zés örömét, ráadásul mi is csak a lapok egy részét ismerjük, s nem jöhetünk rá minden trükkre. Vegyük a dolgokat színek szerint, a varázstárgyak és földek között úgysem akad páros szempontból említhető lap.



Fehér:

Farrel's Mantle: a védtelen felet támadva jól lehet vele irtani a védett oldal lényeit. *Farrelite Priest*: partnerünk hozzájuthat általa fehér manákhoz, ami hasznos lehet egy-két meglepetéshez. *Combat Medic*: jó védelem a bárkibe egyet sebző dolgok ellen. *Icatian Scout*: első üttést adhat bárkinek. *Icatian Javeliners*: *Prodigal Sorcerer*rel és *Thorn Thallid*dal kombinálva már igen komoly lényeket is lel lehet löni velük.

Zöld:

Night Soil: négy temető lényeiből gyárthat tokeneket. *Elvisb Farmer*: az előbb említett szapora tokenekből lehet gyógyulni. *Thorn Thallid*: lásd fent. *Spore Cloud*: párosban mindig több színes kombinációra van lehetőség, ajánlott társ: *Siren's Call*.



Piros:

Goblin War Drums: mindig a támadó használja. *Goblin Chirurgeon*: saját (vagy egy másik goblin) életével megmenthet egy másik lényt. *Dwarven Armo-*

rer: egy lap dobásával permanensen tápolhatunk egy lényt.



Fekete:

Initiates of the Ebon Hand: partnerünk szerezhethet magának fekete manákat. *Necrite:* ajánlott partner a *Dwarven Warriors*. *Thrull Wizard:* ha az ellenfél nem használ feketét, jól kombinálható *Sleight of Mind*dal. Kellemetlen dolog, ha „megakadályoz egy zöld varázslatot, hacsak az elmondó nem költ rá még egy fekete manát...”

Kék:

Hát itt egy kicsit bajban vagyok, alig ismerek olyan kék lapot, ami ide kíváncskozna. Talán a *Seasinger*,

mely párosban könnyebben kombinálható a *Royal Assassin*nel.



Végezetül a *Night Soil* körül felmerült probléma megoldásához szeretnék segítséget nyújtani. Ez a zöld lap egy tartós varázslat (*Enchantment*), mely gyors hatásként 1 manáért (vagyis akárhányszor egy körben) az alábbi dolgokat műveli: Először is tetszőleges temetőből eltávolít összesen két lényt, végleg kirekesztve ezeket a játékból (*Remove from Game*). Ha ez a manőver sikeres volt, akkor megjelenik a használó oldalán egy *Saproling Token* nevű 1/1-es zöld lény, ami csak annyiban tér

el a rendes lényektől, hogy halála esetén megszűnik, nem pedig a temetőbe kerül. Nem csak a lényecskék termelése által hasznos ez a lap, hanem azért is, mivel el lehet halászni a feltámasztó varázslatok orra elől a lényeket, hisz azoknál gyorsabb a *Fast Effect*. A probléma akkor merül fel, ha mindkét oldalon van ilyen lap. Melyik a gyorsabb? Nem mondhatjuk, hogy az aki hamarabb bejelenti a szándékát a használatra, hiszen ez nem mindig eldönthető vitákhoz vezetne, másrészt szemben áll a játék logikájával. A szabályok erről így rendelkeznek: *Ha több játékos, azonos effektet kíván létrehozni, melyek kizárják egymás sikerét, akkor annak jön létre a hatása, melyet az a játékos kezdeményezett, akinek éppen a köre folyik.* Ez egyrészt páros játéknál nem egyértelmű megoldás, másrészt ebben az esetben egyéniben is van izgalmasabb megoldás: mindig az utolsónak bejelentett fog először működni. Ha csak két kiszedhető lény akad összesen, akkor lehet, hogy felváltva előzzük egymást, s az veszít, akinek kevesebb a manája. Persze egy ilyen manaharc célja lehet egészen más is, s ez az ami erre a szabálymódosítás-átértelmezésre készítetett minket...

Remélem, most már nem hagyunk ki semmit (hiú remény), és mindenki számára élvezetes játék lehetőséget teremtettünk azzal, hogy közreadtuk kísértetező hajlamunk gyümölcsét. Mindenkinek javasoljuk, próbálkozzanak szabadon, a magyar szellemi tőke mindig tud újat produkálni. Ismét szeretnék köszönetet mondani mindazoknak, akik segítettek a tesztelésnél (És elviselték a kártyajátékomra jellemző, kissé pokróc stílusomat! Xx).

-Xx/Wick-

A nyár utolsó nagy lehetősége Komárom város támogatásával az Őrzők szervezésében a Holdtölte, a Rémségek Kicsiny boltja és a Red Dragon Közreműködésével

AAARGH!

szerepjáték-találkozó Komáromban
1995. augusztus 25-30.

Gótikus horror est (Ravenloft, Cthulhu...), félelem és tudatlanság (Paranoia), Eat hot lead! (Shadowrun), Heavy metal heaven (Warhammer 40K), Határok nélkül (Őrzők vs. Holdtölte) + bemutatók, bajnokságok, surprising vendégek...

Szállás faházban (450 Ft/nap), sátorban (250 Ft/nap), étkezés (400 Ft/nap).

Május 10-ig jelentkezők az árból kedvezményt kapnak.

Részletes tájékoztató és jelentkezési lap a budapesti és tatabányai szerepjáték boltokban, valamint a következő címen szerezhető be:
Hilyák Norbert, 2900 Komárom, Pf. 51/24

♠ SZILMARIL ♠ Fantasy és Sci-fi szerepjáték szaküzlet

Sega alapgép és kazetták árusítása, olcsó játékok nagy választékban.
Magic kártyák darabonkénti árusítása és cseréje.

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

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



A klubalapítás rejtelmerei

A kérdést elég könnyű megválaszolni, de a végrehajtásnál nehezebb. A mai profitszemléletű világban csak nagy nehézségek és kerülőutak árán lehet olyan klubot alapítani, ami megfelel a mai fiatalok – és még inkább a szülők – anyagi helyzetének. Akinél az anyagi rész nem probléma, az nem is jár ilyen klubokba, hiszen általában nagy méretű lakással is rendelkezik, és abban azzal játszik, akivel csak akar. Ez a kis iromány elsősorban azokhoz szól, akik nem dúsulnak az anyagi javakban és felmerült már bennük a klub alapítás gondolata.

Először is ti, a leendő klubalapítók, jó ha tisztában vagytok bizonyos dolgokkal:

– Tudnotok kell, hogy a településeken kb. hány potenciális klubtag lakik. Ez a szám városoknál elérheti a több százat is, míg faluknál legfeljebb 10–20 fő, de szerencsés esetben a közelben lévő más falvak fiataljai is számba jöhetnek.

– El kell döntenetek, hogy kb. melyik korosztályt akarjátok megcélozni. Ez azért fontos, mert egy 13–14 évesekből álló klubtagság közé igen ritkán keverednek idősebb játékosok. Ez főleg azért van, mert a 13–14 éves korosztály nagyon sok témában még nincs tisztában bizonyos alapfogalmakkal és egy tapasztaltabb játékos ez rettentően idegesíthet. Itt szeretném megjegyezni, hogy az ennél fiatalabbnak nem valóik még a szerepjátékok, mivel minden szerepjáték az egyéni döntéshozatalra épül, és ehhez elegendhetetlen olyan általános ismeretek, amelyeket még nem szereztek meg.

– Tudnotok kell, hogy a hiányos ismeretek miatt az emberek nagy többsége ezt az egészet egy oltári nagy hülyeségnek tartja, és az sem ritka, hogy egyenesen károsnak, „is-tentől elrugaskodott dolognak” titulálja.

– A klub nem működhet tapasztalt mesélők nélkül, mert különben a történetek lendülete és érdekessége eltűnik.

– Ha egyszer belekezdtek, később már nem hagyhatjátok abba. Tartoztok minden klubtagnak ennyivel.

A jótanácsok után talán kezdjük is el. A bennetek is felmerülő kérdések általában ugyanazok:

- HOL JÁTSSZUNK?
- MIKOR VAN NYITVA?
- KI FOG MESÉLNI?
- HONNAN FOGNAK TUDNI A KLUBUNKRÓL?
- MIT JÁTSSZUNK?
- MI KELL HOZZÁ?
- KI LEGYEN A KLUBVEZETŐ?

Talán vegyük sorra ezeket a dolgokat.

HOL JÁTSSZUNK?

Előjáróban felhívom a figyelmeteket, hogy egy ilyen klub rettentő módon zajos, tehát a későbbi bonyodalmak elkerülése végett jobb, ha már az elején olyan helyet kerestek, ahol nem zavarjátok mások tevékenységét. Persze az is cél, hogy titeket se zavarjanak. A művelődési házakat tartom erre a legalkalmasabbnak. Több szempont is szól mellette. Először is a klub egyértelműen kulturális jellegű, így a művelődési házak eredeti rendeltetésének megfelelően helyet kell hogy adjanak. A másik szempont, ami miatt nagyon megfelelnek, az a nekik előírt statisztikai nyilvántartás. Ez abból áll, hogy statisztikát kell összeállítaniuk éves viszonylatban, hogy milyen ifjúsági kulturális szakköröket, klubokat működtetnek, ugyanis erre az önkormányzatoktól jó esetben támogatást is kapnak. Jó, jó, mondhatnátok, de hogyan kezdjük hozzá?

Először is el kell mennetek a helyi önkormányzathoz és ott vagy az oktatási és művelődési osztály vezetőjével vagy az egyik képviselővel kell beszélne-

tek. Meg kell győződtök őket arról, hogy a klub valami olyanhoz a településre, ami Európa nyugati részén már 10–15 éve működik. Hangsúlyoznotok kell hogy, ti nem pénzt kértek, hanem egy lehetőséget, amivel megteremthettek egy feltehetően népszerű klubot, ami elfoglaltságot ad a fiataloknak. Segíti a nyelvek iránti kíváncsiságot és azok elsajátítását, jó irányba tereli kombinációs készséget, rendszert visz az életükbe, ami azután más vonalon is meg fog jelenni. Kiélhetik felesleges agresszív hajlamaikat anélkül, hogy bárki is megsérülne, felkelti az érdeklődésüket más kultúrák iránt és végül hallatlanul fokozza a kreativitásukat.

Mindezen állítások után magyarázzátok el a szerepjáték fogalmát, az újság elején ez egyszerűen le lett írva. Mutassatok meg minden olyan kiadványt, ami szép és igényes kiállítású. Ha belelapoznak, egyből láthatják, hogy a legtöbbje angol nyelvű. Ha megkérdezitek, mi az a fantasy, mondjátok el hogy Tolkien: Gyűrűk Ura című könyvével lett meg alapozva az egész műfaj, (nem árt hozzá tenni hogy történetesen Góncz Árpád fordította, és ő is rendkívül élvezte a dolgot.) Említetek olyan filmeket és könyveket ami közismert pl: Conan a barbár, Excalibur, Csillagok háborúja stb. Ajánljatok fel egy próbajátékot, ahol megnézhetik, miről is van szó. Ha esetleg kevés az ideje a szóban forgó illetéknek, inkább kérjétek más időpontot, kihangsúlyozva, hogy ez egy összetett dolog, amit nem lehet összefoglalni öt percben. Mutassatok meg a Holdtölte vagy a Rúna valamelyik számát. (Lehetőleg ne azt, amelyikben az ördögök kitérgetése található). Ne hagyjátok levakarni magatokat.

Ugyanezeket lehet előadni a művelődési ház vezetőjének is.

Legalább 4–5 partira való helyet kérjétek, a bővítésről később is gondolkodhattok.

MIKOR VAN NYITVA?

A legtöbb embernek a hétvégén van csak szabadideje, ezért a vasárnapot javaslom az egyik klubnapnak. A másik megválasztását a helyi körülmények szabják meg, de én a szombatot nem javaslom, mivel nem szerencsés egymásután két napon klubot tartani. Ahol megoldható, akár több napot is ki lehet jelölni. Amikor a nap már megvan, jöhet a pontosítás. Mivel a legtöbb ember hét közben dolgozik vagy iskolába jár, ezért hét közben a 16-tól 21-ig tartó, hétvégén pedig a 14-től 21-ig tartó időpontot tartom reálisnak.

KI FOG MESÉLNI?

Tapasztalt mesélők nélkül igen nehéz klubot alapítani, ez tény. Mégis, ha van legalább négy olyan barátotok, akik néhányszor már játszottak szerepjátékot, akkor nem egé-

szen elveszett a dolog, mivel ők lehetnek leendő klubotok alapító mesélői. A legtöbb baj abból származhat, hogy ezek a mesélők legszívesebben egymással játszanának. Tudatosítani kell bennük, hogy a klub jövőbeli léte tőlük függ. Ha csak egymással játszanak, az már nem klub hanem egy kis haveri társaság külön helyisége. Természetesen idővel újra játszhatnak egymással, de akkorra már kitanítottak más mesélőket is.

Röviden a mesélőkkel szemben támasztott követelmények:

Amit kitalál, legyen szívesen előadva, a játék alatt elmondott történetekkel, fogalmakkal legyen tisztában, mivel ha rákérdeznek, neki kell elmagyaráznia. Érzékenyen reagáljon a parti figyelemcsökkenésére, és tudja azt újra felkeltetni. Legyen benne egy nagy adag humor és beszélni vágyás. Végül ne hagyja magát semmi módon befolyásolni.

HONNAN FOGNAK TUDNI

A KLUBUNKRÓL?

Ezt a kérdést a helyi viszonyok szabják meg, de itt van néhány jó tanács. A klub reklámozására minden eszközt meg kell ragadni. El lehet menni középiskolákba, gimnáziumokba és meghirdetni a klubtagfelvételt, szórólapot dobni postaládákba de a legjobbnak a Holdtöltében leadott hirdetés tartom, mivel azt tényleg az a réteg veszi, aki potenciális klubtag lehet.

MIT JÁTSSZUNK ?

Amihez csak kedvetek és anyagotok van. A klubot viszont az teszi szívesebbé, ha minél többfajta szerepjátékot játszanak benne. A legalapvetőbb tudnivaló viszont az, hogy csak olyan játékok szabad játszani, amit a mesélő szívesen mesél. Így biztosítva van az, hogy a mesélő sem fogja félvállról venni a történeteket, és magát a mesélést sem tekintik kötelező teherként.

MI KELL HOZZÁ?

Minden szerepjátéknak van alapkönyve, amiben a legfőbb szabályrendszer le lett írva. Ezeket a könyveket kell elsősorban megvenni és csak utána az egyéb kiegészítőket. Mivel ezeket a könyveket az egész klub használja, nyugodtan összedobhatjátok rá a pénzt, így sokkal több mindenhez férhettek hozzá. A gyári történeteket természetesen megvehetitek, de nem kötelező ugyanabban a világban lemesélni, mint amire azt megírták. A meséléshez mindenképpen szükség van olyan adalékokra amik színessé, egyénivé teszik magát a világot és ezen keresztül a történeteket. Ezeket a dolgokat (térképek, leírások, levelek, rajzok stb.) legjobban, ha a mesélők saját maguk állítják elő. Így ők maguk is jobban bele tudják képzelni magukat, és még más ötlet is az eszükbe juthat róluk.

KI LEGYEN A KLUBVEZETŐ?

Minden szervezetnek kell hogy legyen egy kötelességtudó vezetője. Amelyik vezetőnél ez kezdetben nincs meg, annál vagy kialakul, vagy egyszerűen nem válik be, és akkor le kell váltani. Ennek a vezetőnek nagy érzékének kell legyen a toleranciához, de bizonyos kérdésekben diktatórikus intézkedéseket is kell tudni hoznia. Az ő vállán nyugszik mindaz a teher, amit a többi klubtag zavartalan játékához szükséges, ezért a klubtagoktól az a legkevésbébb hogy tevékenységében minden klubtag segíti. Törekedni kell arra, hogy olyan személy legyen, akit valamelyik fogva mindenki minimum tisztel vagy becsül. A későbbiekben viszont nem árt, ha legalább évente egyszer választást tartotok, aminél elsődleges szempont, hogy a megválasztott határozott, érellyes és céltudatos legyen.

Körülbelül ennyi amit elsőre eszembe jutott. Ha van kérdésetek, írjátok meg az újságnak.

Szevasztok.

DWYN

ÁLTALANOS PROBLÉMA A MŰVHÁZZAL: A HANGSZIGETELES



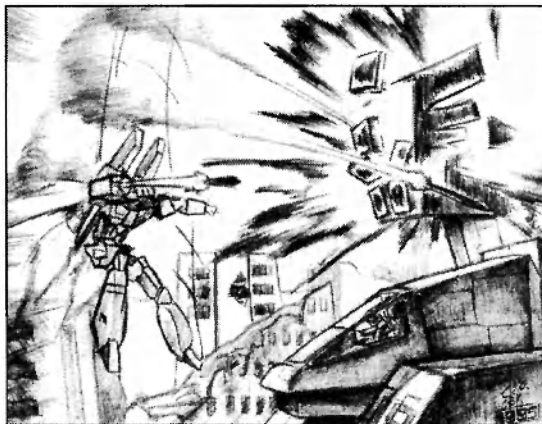
BATTLETECH®

UTOLSÓ ESÉLY

A Santander V szinte semmivel sem rendelkezett, ami a kolónia normális életbentartásához szükséges. Víz sosem volt a bolygón, a BattleMech pótkatrészekből pedig már régen kifogytak. Helmar Valasek fejében már hetek óta az járt, hogy ha sokáig tart még az az áldatlan állapot, hogy a Nagy Házak szinte szüneteltetik az egymás elleni harcot, akkor ő és banditacsoportja akár meg is adhatja magukat. Abból éltek ugyanis, hogy ha két Nagy Ház összecsapott, akkor Valasek felderítőinek gyakran sikerült egy olyan bolygót találni, ahonnan elvonták a csapatok nagy részét és akkor néhány 'Mech-el, egy gyors támadással értékes nyersanyagokat szerezhettek.

Átkozott Tukayyid! Amióta a Klánok állandó nyomása megszűnt, azóta a banditacsoportnak megnehezült az élete. Arra sem számíthatnak, hogy felbéreljék őket valamilyen küldetésre: ahhoz túl kevés erővel rendelkeztek, ráadásul a két legnagyobb Ház szemében ellenségnek számítottak.

Nincs más hátra, mint megkockáztatni Morgosh megtámadását. Morgosh a Vonalon túl feküdt, azaz Klán terület volt már. A tukayyid-i béke hatására azonban a Klánok viszonylag kis erőket hagytak ott és a felderítők jelentése szerint csak a leggyengébb MechWarriorok maradtak a bázison. Persze klán fogalmak szerint a leggyengébbek; ez azt jelentette, hogy „normális”, azaz átlagos képességű harcosokkal kell szembenéznie. Csak néhány egységet tud nélkülözni a Santander védelméből. Ha győznek, sokat nyernek; ha nem, akkor azok a harcosok, akik a csat



tatéren maradnak, legalább nem a Santanderen halnak éhen.

Szituáció: Kozmar romváros, Morgosh

Valasek egységei a hosszú utazás után meglepetésszerűen megtámadják a romvárost, melyből készleteket remélnék rabolni. 'Mech-jeik gyalogosan közelítik meg a várost. Mivel a bolygóra leszállásukat nem fedzték fel, a Klán (amely valójában a Farkas Klán) nem vonhatott össze erőket a védelemre.

FELÁLLÁS

Terítsük ki a térképlapokat az ábrának megfelelően. Helyezzük el az épületeket az ábrának megfelelő helyeken. A szűrkével jelzett csík aszfaltozott utat jelöl.

TÁMADÓ

A támadók Helmar Valasek erői: 1 db VTR-9K Victor, 1 db JVN-10P Javelin, 1 db WHM-6R Warhammer, 2 db WLF-2 Wolfhound, 1 db PXH-1 Phoenix Hawk és 1 db ON-1M Orion. *Elhelyezkedés:* a támadók a térkép bármelyik szélén érkezhettek és a szélhez 3 hexen belül bárhol kezdhetik a csatát.

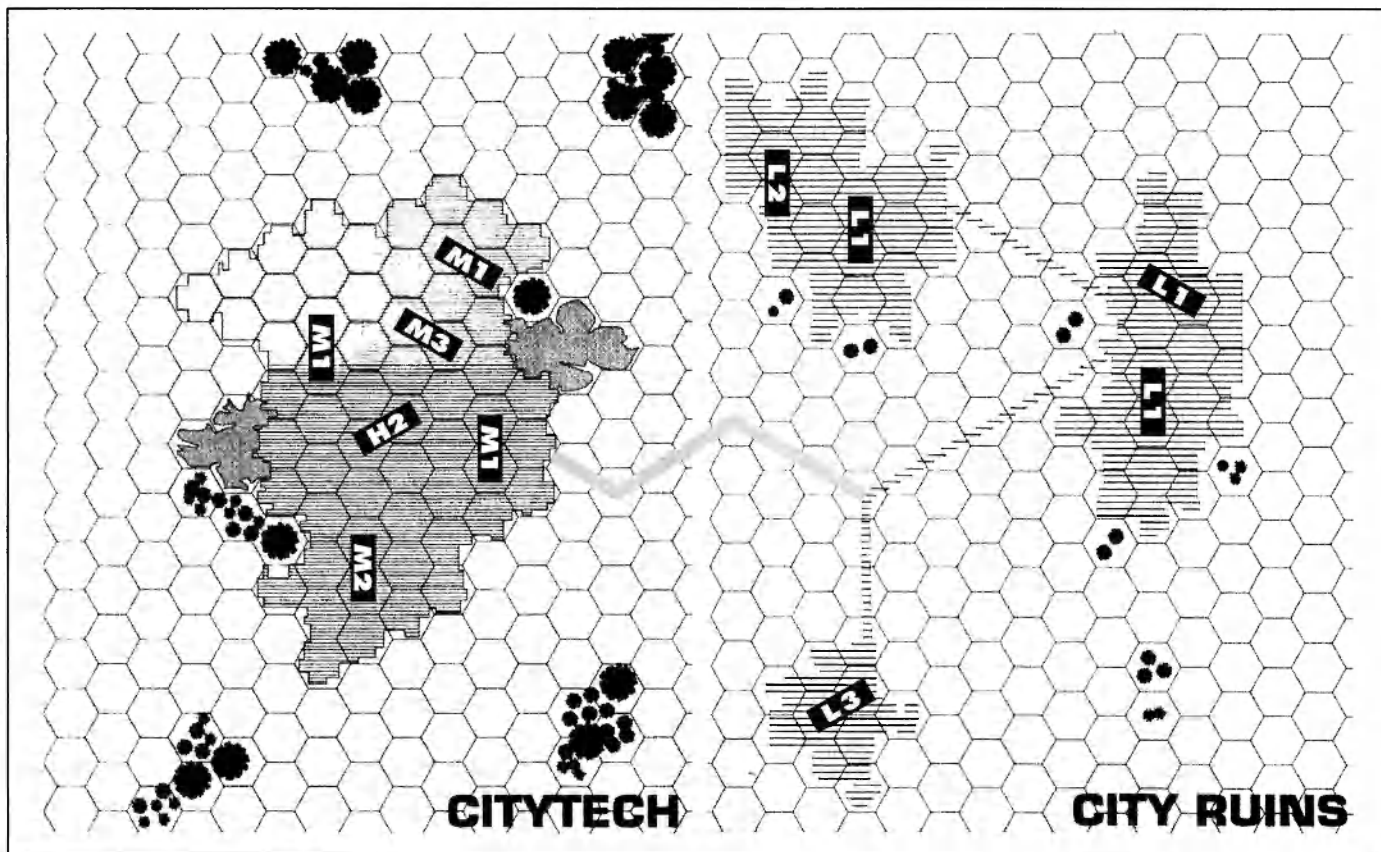
VÉDŐ

A védők nem tartoznak a Farkas Klán reguláris erői közé, a bolygón csak néhány lenézett képességű (szabadon született) harcos található: 1 db Daishi, 2 db Uller, 1 db Nova (Black Hawk), 1 db Elemental egység (lézerrel) és egy speciális PXH-1 Phoenix Hawk, amelyen a nagy lézert (large laser) közepesre (medium) cserélték és az eredeti közepes lézer helyett SRM-6 rakétákat kapott. *Elhelyezkedés:* a Védők csak beépített hexen kezdhetik a harcot.

Győzelmi feltételek: Helmar Valasek erői győznek, ha megsemmisítik a Klán erőket és legalább két épület épen marad. A Klán erők győznek, ha megsemmisítik Valasek erőit és legalább három épület épen marad.

Speciális szabályok: Valasek erőinek nehéz dolguk lesz, ugyanis a Farkas Klán nem alkalmazza a batchall és a párbaj szabályait; más szóval a Klánt alakító játékos keze nincs megkötve: még közelharcot is kezdeményezhet. Valasek szerencséjére csak gyenge harcosok vannak Morgoshon: mindkét fél mindegyik MechWarrior-jának 4-es Vezetés és 4-es Lövészet képessége. Amelyik BattleMech elhagyja a térképet, az kiesett a játékból.

Nádori Gergely és Toronyi Lajos



BEALEY SZEKTOR

Új Köztársaság Központi Felderítési Osztály, Coruscant
Zutta Deizuh ezredes területi parancsnok részére
Ronkh Gravik őrnagytól a Külső Területek Ügyosztálya
helyettes parancsnokától

Ezredes Asszony! Az alábbi információkat Bealey szektorbeli új
ügynökünk – Mixer – küldte a Logosi támaszpontra. Kérem az ada-
tokat az archívumhoz csatolni.

Tárgyszó: Bealey szektor – kivonat
Regisztrációs szám: AC-2345-d12
Hozzáférhetőség: D5D

A szektor az ismert Galaktika határán fekszik. 16 bolygórendszer tartalmaz. A szektor felfedezése a Klón háborúkat megelőzően kb. 1000 évvel történt. Mivel a bolygórendszerek majd mindegyikében voltak lakható bolygók, ám semmiféle értelmes civilizáció nem alakult ki rajtuk, hamarosan megjelentek az első kolóniák. Igaz kezdetben ezek lélekszáma nem volt túl nagy. A Magvilágoktól való nagy távolság nem tette túl vonzóvá e helyet. Egyedül a Yuishin III. a Bealey rendszerekben alakultak ki népesebb telepek, mivel a Yuishint szánták a további, ismeretlen külső szektorok felderítésére induló expedíciók kiinduló bázisának, a Bealeyt pedig az ezt koordináló központnak és ellátó bázisnak. Néhány kutatócsoport elindítása után azonban a fokozódó belső problémák miatt elvonták a projekt megvalósításához szükséges anyagi eszközöket. A szektor lakossága folyamatosan és egyenletesen bővült egészen a Klón Háborúk kitöréséig. Ekkor érkezett az utolsó nagy betelepülő hullám, amely azonban nagyságrendekkel múlta felül az előzőket. A szektor fekvése lehetővé tette, hogy viszonylag kis erők is győzelemre esélyesen vehették az egyetlen bevezető útvonalat, s ebben bízza menekülők milliárdjai kérték a szektorban menedéket. Feljegyzések szerint azonban nagyobb összecsapásokra nem került sor.

A Birodalom korában:

Palpatine szenátor megkoronázása után nem sokkal Marodd Hendwer lett a szektorkormányzó Nagymoff. A Régi Köztársaság gyengeségét kihasználók hatalmi törekvései miatt kirobbant konfliktusokat gyorsan leverte. Az általa megvalósított Pax Imperia a szektor egészére jó hatással volt. Az addigi széttagoltság megszűnt és ez kedvezően befolyásolta a gazdasági viszonyokat is. Valószínűleg ennek is betudható, hogy a szektorban semmiféle jelentősebb Birodalom-ellenes megmozdulás nem volt, s a lakosság erőteljes szkeptizmussal nézi az Új Köztársaság tevékenységét is. Az Uralkodó halála után a szektor hivatalos neve:

*Bealey Koronahercegség,
az Uralkodó Domíniuma.*

A szektor hadereje igen jelentős. A Bealey Flotta magját az Imperator ISD vezette 5 csillagromboló adta, ám néhány hónappal az Endori csata előtt az Uralkodó ide vezényelte a 89. Ferraldi Flotta teljes haderejét (10 csillagromboló és kb. 100 kísérő egység, a Black Prince ISD vezetésével).

Az Új Köztársaság korában:

Az Endori csata tragikus kimenetele természetesen megrázta a szektorban székelő Kormányzóságot is. Azonban a spirálkar messze esik a Magvilágoktól, az Új Köztársaságnak eleinte még saját területeinek megtartása is jelentős problémákat okozott. Thrawn Főadmirális akciói pedig hosszú időkre minden másról elterelték a figyelmet. Ezalatt a Koronahercegség kihasználva hatalmas erőfölényét bekebelezte a szomszédos Droll szektort és a Zhuras szektor egy részét.

Szövetséget kötöttek a Logosi Kormányzósággal valamint a Talmen Hegemóniával. (Az új erőforrások már nemcsak a Flotta fenntartását, hanem bővítését is lehetővé teszik. Jólétesült források szerint a Flesreh dokkjaiban új csillagrombolókat készítenek, valamint a Yuishin Spaceyard Co. és a Kaworan Spaceships Unlimited is nagyobb megrendeléseket kapott. – megjegyzések Mixertől)

YUISHIN RENDSZER:

A rendszernek 7 bolygója van, ezek közül a Yuishin II., III. és IV. lakott, a Yuishin IV. az egyetlen, melynek levegője belelegezhető, a másik két bolygó légköre ehhez már túlságosan szennyezett. Ezeken – a kupolákon kívül – szűrőmaszk viselése kötelező.

A Yuishin II-n van a szektor legnagyobb űrhajóépítő és -szerelő kapacitása, több javítódokkja képes akár az Imperial osztályú csillagrombolók befogadására is. A Régi Köztársaság által örökölt hagyott dokkok szerelőcsarnokok, űrkikötők, javítóműhelyek és gyáróriások ideális tereppé tették a bolygót a Yuishin Spaceyard Co. tevékenysége számára.

A Yuishin III-on elsősorban hatalmas érc és ásványianyag-feldolgozók vannak. Itt van a három legnagyobb alapanyaggyártó mamutcég a Grobar, az Eridak és a Loloth központja is.

A Yuishin IV. a rendszer igazgatási központja. Erőteljesen technológizált mezőgazdasági termelés és fejlett mikroelektronikai ipar jellemzi. Ennek ellenére a rendszer jelentős élelmiszer importra szorul. A rendszer – bár a központi haderő egységei is felügyelik – részlegesen önálló. A végrehajtó hatalmat a Yuishin Megacorp. gyakorolja. A rendszer lakossága megközelelti a 18 Md. főt.

BEALEY RENDSZER:

Az egész szektor közigazgatási központja. A rendszer 10 bolygójából négy lakott, és telepek, kupolavárosok találhatóak néhány holdon is. A II. bolygón (Bealey) található a Főmoff rezidenciája. Igen jelentős a katonai jelenlét. A bolygó jelentősen urbanizált. Kiterjedt bürokrácia foglalkozik a rendszer ügyeivel. Itt található a Legfelsőbb Bíróság épülete is. Itt vannak a szektor legjelentősebb bankjainak székházai, ide összpontosul a szektor kereskedelmi elitje.

A III. bolygó (Tworin) Merlin nevű holdján található a híres Sorholni Egyetem. Ez az egész szektor elismerten legmagasabb képzetését nyújtó intézménye. Az egész holdat behálózza. Az űrhajózás kivételével jóformán minden lehet itt tanulni, ennek csupán a hallgatók anyagi lehetősége szab határt.

(Érdekesség, hogy a szektorban egyetlen helyen lehet csak űrjármű vezetését tanulni – természetesen a birodalmi kiképzőközpontok kivételével –: a Krallahon, a képzés színvonala azonban nem a legjobb. Aki teheti, inkább a közeli Logos szektorba megy, hogy a híres Tanagra Akadémián, vagy a Tomb Repülőiskolában tanuljon.)

Maga a Tworin eléggé kietlen, sivatagos világ. Ám az itt található alapanyagokra magas fejlettségű feldolgozópar épült ki. Az intenzív légkörművelés pedig lehetővé tette a mezőgazdasági termelés beindítását.

A Branderen (B. IV.) illetve a Polluxon (B. V.) a mezőgazdaság a legjelentősebb iparág. A külső mezőgazdasági bolygók miatt a népsűrűség a vártnál alacsonyabb. Statisztikai adatok szerint 6 Md. ember él itt. Más életformák száma elhanyagolható.

FLESREH RENDSZER:

A birodalmi jelenlét ebben a szektorban a legjelentősebb. Itt található a Flotta Főhadiszállása és Parancsnoksága. Hunt Dorew, a Flotta Vezérő Admirálsa tart kezében itt minden hatalmat. Legalább két csillagromboló mindig állomásozik itt. Itt találhatóak a Szektorvédő Flotta legfőbb raktárai, ellátó bázisai és kiképző központjai. A Flottatámaszpont a Flesreh II-n (Titán) található. Ez a légkör nélküli, kopasz, hold nagyságú bolygó tökéletesen megfelelt erre a célra.

A Flesreh III. (Muunad) szinte teljesen középserű bolygó, a hatalom árnyékában. A Flesreh IV-en (Castor) rengeteg üzem, összeszerelőcsarnok és ipartelep található elsősorban a Flotta ellátására. A Flesreh V légkör nélküli szikla, ám magas érc tartalma miatt számos bányásztelep található itt. A rendszer külső bolygói (VI–IX) gázóriások. A népesség itt 1. 5 Md fő.

NAMMOC RENDSZER:

A Nammoc rendszerben csupán az ötödik bolygó lakott. A hatodik és hetedik már túl távol van a központi csillagtól, ezért életre alkalmatlan. A negyedik bolygót erőteljes vulkanikus tevékenysége zárja ki a lakható bolygók sorából. A Nammoc III erőteljesen sivatagos világ. A homoktengereket szinte elképzelhetetlen erejű szélviharok kavargják fel, és ezek vándorló homoktömegek rövid idő alatt mindent és mindenkit elpusztítottak, akik a bolygó meghódításának szándékával érkeztek. A vékony atmoszféra miatt erőteljes a hőingadozás a nappalok és éjszakák között, s ez korlácsolja fel a hatalmas hurrikánokat. A Nammoc I. oly közel kering a rendszer napjához, hogy feltehetően néhány száz év múlva a hatalmas hőség egyszerűen elpárologtatja. Évente tömegének kb. 0,05%-át veszíti el a hatalmas hőség miatt.

A Nammoc elsősorban feldolgozóipara miatt jelentős. A bolygó lakossága kb. 2 Md. fő. Főbb iparágak: mikroelektronika, számítógép előállítás, ruhák, háztartási cikkek, élvezeti cikkek, szórakoztató elektronika.

VINSTRI RENDSZER:

A rendszer legjelentősebb bevételi forrása a nem messze található nemesgáz köd, erre alapul az egész rendszer ipara és kereskedelme. A gázköd kitermelése körül máig rengeteg a tisztázatlan kérdés a szomszédos Tarun rendszerrel. A viszony a két rendszer között igen kiélezett, melyet a hatalmon lévők csak tovább szítanak. A nyílt konfliktust csak az állandó birodalmi jelenlét akadályozza meg, ám a színfalak mögött tovább tart az elhúzódó konkurenciaharc. A rendszer rendelkezik önálló űrfloattával is (akárcsak szomszédja), a gázbetakarító űrhajók védelmére „ürkalózok ellen”.

A rendszer 9 bolygója közül öt lakott. A közigazgatási központ a négyes számú bolygó. Lakott, légkörral rendelkező még a II. (Hullkon) III. (Myras) és az V. (Zurhk), a IX. bolygón (Gasemor) pedig több kupolaváros található. Itt vannak a különböző bányászásági központjai is. A légkörral rendelkező bolygók némelyik holdján is található telepeket, megfigyelő állomásokat. Sűrűn lakott rendszer 20 Md lakossal.

TARUN RENDSZER:

Ipara és gazdasága nagy hasonlóságot mutat a fentiekben leírtakhoz. A rendszerben 16 bolygó van, ezek közül a IV–XI. (Khall, Ollam, Pl'szter, Izzuh, Tarun, Sdafne, Leena, Wrottag) lakott. A külső bolygók hatal-

mas gázóriások. A csillaghoz legközelebbiek pedig légkör nélküli kősvatagok illetve még nem megszilárdult kergű égitestek. A közigazgatási központ a VIII. bolygó. A Taruni Népségnyilvántartó adatai szerint kb. 15 Md. polgár él a rendszerben.

KAWORAANI SZINDIKÁTUS:

A rendszer 8 bolygójából három lakott – össznépeség 6 Md. fő – a bolygókon a nagy cégek gyakorolják a hatalmat. Minden bolygó 10 legnagyobb cége delegálhat megbízottat a Szindikátus Fótanácsába. Ennek székhelye a Kaworaan (III). További lakott bolygók: a negyedik (Powll) és a hatodik (Ruuth). A Kaworaanra a feldolgozóipar a jellemző, a könnyűipar a Powllon települt le, a nehézipari termelés – ideértve az űrhajógyártást is – a Ruuthon folyik. A rendszer saját védelmi erővel is rendelkezik.

PRISCOTH RENDSZER:

Fontos kereskedelmi központ. Csúpn a negyedik bolygója lakott, de megfigyelő állomások és bányászkolóniák vannak a hatodik és hetedik – legkülső – bolygón is. Az ipar és a kereskedelem a nagyvárosokban összpontosul. A mezőgazdasági telepek behálózák az egész bolygót. Jelentős a bolygó óceánjaiban folytatott algakitermelés is. Legfőbb exportcikk az élelmiszer, a különböző egzotikus italok és fűszerek, a behozatalban pedig a mezőgazdasági és mélytengeri robotok vezetnek. Kb. 1 Md. bejelentett lakosa van. A bolygó űrkikötői a szektor csapásénekeinek közkedvelt találkahelyei.

MINDOLA RENDSZER:

A bolygórendszer 6 nagyobb égitestből áll. A Mindola a rendszer ötödik bolygója. Zárt, klánrendszer alapján szerveződött társadalom jellemzi. Külvilágiaknak a Mindolai Szabadkereskedelmi Övezet (Nuu-Morfet) határait átlépni halálbüntetés terhe mellett tilos. A

bolygó széleskörű autonómiával rendelkezik. Közepes fejlettségű ipar és mezőgazdaság jellemzi. Lakosságáról pontos adatok nem állnak rendelkezésre.

CIADRIN RENDSZER:

Ritkán lakott, 4 bolygóból álló rendszer, mely hatalmas ionizációs viharairól hírhedt. Csúpn a harmadik bolygó lakott. A negyedik bolygó holdján speciális megfigyelő állomás üzemel. Mindenféle elektronikus szerkezet működésképtelen különleges védőszigetelés nélkül. A szektor az űrközlekedés szempontjából kettes számú veszélyességi besorolással rendelkezik. A Ciadrin lakóinak 95%-a földműves. A bolygónak egyetlen űrkikötője van, Ion City-ben. Ritka népségű bolygó 280 milliós lélekszámmal.

KRALLAH RENDSZER:

8 bolygós rendszer. A IV-en (Bismar) található a szektor másik nagy birodalmi flottatámaszpontja. A Krallah a hatodik bolygó. A Krallahon nagy tekintélye van a különböző művészeteknek. A felső osztályok előszeretettel pártfogolnak művészeket, tudósokat. Nagy művésztelepek, alkotóközösségeket találhat itt az ideutazó. Több nem-humán kolónia is helyett kapott a bolygón, ami ritkaságnak számít a szektorban. Közöttük kering a Dúsani, melynek óceánjaiban hatalmas vízalatti városokban élnek a telepesek. A bolygó légköre ugyanis nem szűri meg a nap káros sugarait, ezért a bolygó felszínén sugárzásvédő öltözék nélkül már tizenhat óra után maradandó egészségkárosodás következhet be. Az óceán mélyén nagy kiterjedésű nemesfémlelőhelyeket (arany, platina, miiranit, kofrál) fedeztek fel. Kb. 7 Md.-an élnek itt.

GRAMON RENDSZER:

A szektor itt csatlakozik a Droll szektorból kivezető kereskedelmi útvonalhoz. Éppen emiatt igen jelentős

a kereskedelmi és szolgáltató tevékenység a rendszerben. Az árak a megszokottnak gyakran tripláját is elérhetik. Jelentős átrakó- és raktárkapacitást alakítottak ki a II. bolygón, ahol több kupulaváros is található. A rendszerközpont a III. bolygón van. A feldolgozó ipar és a mezőgazdaság fejlettsége közepes, de a kereskedelem és az informatika nagy hagyományokkal rendelkezik itt. A Gramonon található a szektor legjobb – polgári – informatikai kutatólaboratóriuma. Az erőteljes helyi és birodalmi felügyelet ellenére a szervezett alvilágnak jelentős pozíciói vannak a bolygókon. A IV. bolygón (Minurrit) számottevő mezőgazdaság és néhány elszórt feldolgozóüzem és ipari centrum is található. Az össznépeség 3 Md. fő.

DSG HARCBAZIS:

A Gramon és a Romir (Droll szektor) rendszerek között a mélyűrben birodalmi harcálláspont ellenőri a forgalmat (Plt/4: Deep Space Guard). Rendszerint itt állomásozik 2 Interdictor osztályú nehézcirkáló, a Firebird VSD és kb. 10-12 közepes és kisebb egység, valamint egy teljes Tie Wing.

(Legendák szárnyalnak az űrjárók között a szektor fel nem térképezett rendszereiről. Ki ne hallott volna itt az Aster titokzatos kincseiről, vagy a Helix rejtélyéről? Ezen rendszerek helyzete azonban ismeretlen. Ráadásul a Flesrehi Katonai Irányítás néhány hipertéri vektort állandóan elzárva tart a polgári űrforgalom elől. – Mixer)

Őmagy Úr! Sikerül kapcsolatot teremtenem egy szimpatizáns számítógép specialistával. Remélem az ő segítségével hamarosan további információkat is kűldhetek.

Az Erő legyen Önökkel!

Mixer

End of file: AC-2345-d12

End of Translating PD 23-54-538.

Hajók

Egy csokorra való a szektor legnagyobb űrhajóépítő és forgalmazó mamutcégének kínálataiból. A Yuishin Spaceyard Co. – igaz, a Koronahercegség szigorú felügyelete alatt – rendelkezik hadihajók előállítására szóló engedéllyel is. Íme néhány, a legismertebbekből.

'Raptor' Együlékes rövidtávú vadászahajó

Jármű: Yuishin Spaceyard Co. FR-34 vadászahajó
Típus: Bolygóközi és Kísérő Vadászahajó
Ára: újonnan 120 000 kredit, használtan 50 000 kredit
Lépték: Vadászgép
Hossz: 11 méter
Jártasság: Vadászahajó, 'Raptor'
Legénység: 1 fő
Legénység jártassága: Vadászgép 4K+1, Fedélzeti fegyver 4K+1, Pajzsok 3K
Rakterület: 10 kg
Készletek: 3 nap
Hipermeghajtás szorzó: Nincs
Tartalék hiperhajtómű: Nincs
Fedélzeti számítógép: Nincs
Manőverezőképesség: 2K+1
Űr: 9
(Yuish Thrust J-54)
Légkör: 400, 1150 km/h
Hajóburok: 2K+2
Pajzsok: 2K (Sírplex Z-8)
Szenzorok: (NamTech AS-17c)
Passzív: 15/0K
Fűrész: 30/1K
Kereső: 50/2K
Fókusz: 2/3K
Fegyverzet:
2 lézérágyú (Taim & Bax KX5)
Tűz: Elülső
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K

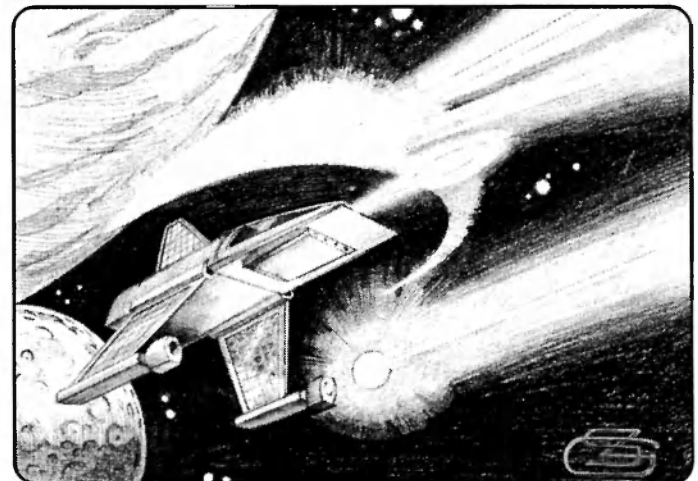
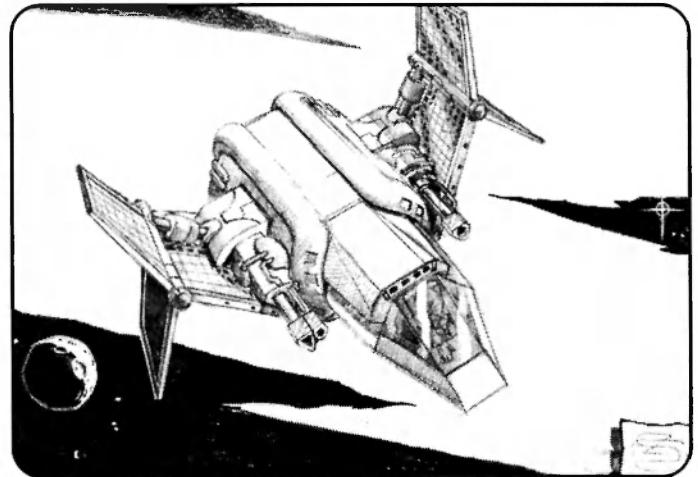
Lőtávolság űrben: 1-3/12/25
Lőtávolság légkörben:
100-300/1.2 km/2,5 km

Veszteség: 5K
1 könnyű ionágyú (ArMech SW-4)
Tűz: Elülső
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 2K
Lőtávolság űrben: 1-3/7/36
Lőtávolság légkörben: 100-300/700/3.6 km
Veszteség: 2K+2

A Raptor FR-34b változatra az ionágyú helyett rakétavetőt szereltek.

1 rakétavető (KawArms MT-C7)
Tűz: Elülső
Kezelőszemélyzet: 1 fő
Jártasság: Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés: 1K+1
Lőtávolság űrben: 1/3/7
Lőtávolság légkörben:
100/300/700
Veszteség: 6K
Vetőcsővenként: 4 rakéta

A 'Raptor' a Yuishin SpaceYard Corporation egyik legsikeresebb terméke. Igen jó paramétereinek köszönhetően az egész szektorban elterjedt és használt típus. Elsősorban légköri, bolygóvédelmi és hajókísérői feladatokra alkalmazzák. Jelentős számban található ilyen vadászgépeket a Kaworaani Szindikátus, a Taruni Véderő és a Vinstri Rendszervédő Flotta állományában is. Kis számú Raptorról a Mindolai Klántanács is rendelkezik.



Természetesen a cég vezetői és fejlesztőmérnökei gondoltak a polgári űrhajózásra is. Az egyik legnépszerűbb típus az YSY-150.

SZABVÁNY YSY-150 SZÁLLÍTÓ-HAJÓ

Jármű: Yuishin Spaceyard Co. YSY-150 szállítóhajó
Típus: Szabvány könnyű teherhajó
Ára: újonnan 120 000 kredit, használtan 50 000 kredit
Lépték: Vadászgép
Hossz: 39 méter
Jártasság: Szállítóhajó, YSY-150
Legénység: 2 fő (együttműködhetnek)
Utaslétszám: 4 fő
Rakterület: 150 t
Készletek: 2 hónap
Hipermeghajtás szorzó: ×2
Tartalék hiperhajtómű: ×10
Fedélzeti számítógép: van

Manőverezőképeség: 1K-1

Űr: 4

Légkör: 280, 800 km/h

Hajóburok: 3K

Pajzsok: 1K-1

Szenzorok:

Passzív: 10/0K

Fürkész: 25/1K

Kereső: 40/2K

Fókusz: 2/3K

Fegyverzet:

1 lézergyű

Tűzív: Elülső

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Fedélzeti fegyver

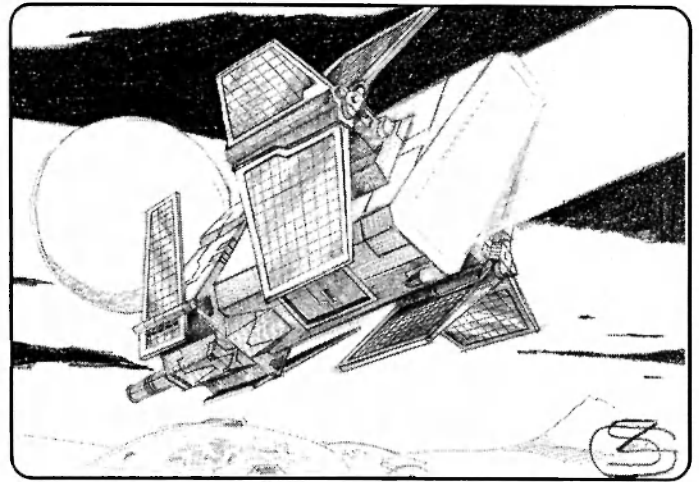
Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1-3/10/16

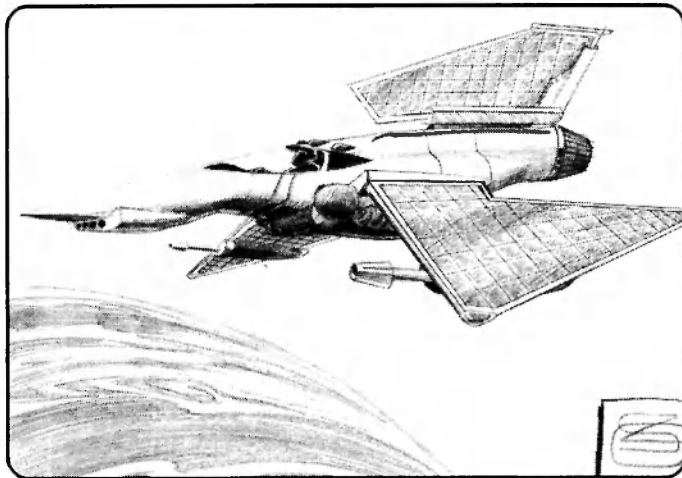
Lőtávolság légkörben: 100-300/1

km/1.6 km

Veszteség: 4K



Az YSY-150 nagy népszerűségnek örvend a szektoron belül. Megbízható és viszonylag kevés karbantartást igénylő űrhajóként tartják számon. Az önálló fuvarosok – és a csempezékek – előszeretettel használják ezt a típust.



'PANTHER' mélyűri vadászhajó

Jármű: Yuishin Spaceyard Co. PAH-6 vadászűrhajó
Típus: Mélyűri vadászgép
Ára: újonnan 140 000 kredit, használtan 60 000 kredit
Lépték: Vadászgép
Hossz: 14 méter
Jártasság: Vadászhajó, 'Panther'
Legénység: 1 fő
Legénység jártassága: Vadászgép 4K+1, Fedélzeti fegyver 4K+1, Pajzsok 3K
Rakterület: 60 kg
Készletek: 1 hét
Hipermeghajtás szorzó: ×1
Tartalék hiperhajtómű: Nincs
Fedélzeti számítógép: Nincs (asztrorobotot használ)
Manőverezőképeség: 2K+2
Űr: 8 (YuisbThrust J-79)
Légkör: 365, 1050 km/h
Hajóburok: 3K
Pajzsok: 1K-1 (Sirplex Z-7c)
Szenzorok: (NamTech AS-11s)
Passzív: 20/0K
Fürkész: 35/1K
Kereső: 40/2K
Fókusz: 2/3K
Fegyverzet:

2 lézergyű (Taim & Bax KX5)

Tűzív: Elülső

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

Lőtávolság űrben: 1-3/12/25

Lőtávolság légkörben: 100-

300/1.2 km/2.5 km

Veszteség: 5K

1 rakétavető (KawArms MT-C3)

Tűzív: Elülső

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 1K+1

Lőtávolság űrben: 1/3/7

Lőtávolság légkörben:

100/300/700

Veszteség: 6K

Vetőcsővenként: 2 rakéta

A 'Panther' a környező szektorokban is széleskörben elterjedt vadászhajó. Paraméterei elsősorban a vadászgépek elleni harcra teszik alkalmassá. Ideális kísérő feladatok ellátására is. A pilóta fülke alatt felfüggesztett KawArms MT-C3-as rakétavető pedig nagyobb naszdok ellen is sikeresen alkalmazható.

'BULLDOG' Együlékes rövidtávú elfogó vadászgép

Jármű: Yuishin Spaceyard Co. BH-43 vadászűrhajó
Típus: Bolygóközi-Elfogó Vadászűrhajó
Ára: újonnan 170 000 kredit, használtan 80 000 kredit
Lépték: Vadászgép
Hossz: 13 méter
Jártasság: Vadászhajó, 'Bulldog'
Legénység: 1 fő
Legénység jártassága: Vadászgép 4K+1, Fedélzeti fegyver 4K+1, Pajzsok 3K
Rakterület: 18 kg
Készletek: 5 nap
Hipermeghajtás szorzó: Nincs
Tartalék hiperhajtómű: Nincs
Fedélzeti számítógép: Nincs
Manőverezőképeség: 2K+2
Űr: 10 (YuisbThrust J-83)
Légkör: 415, 1200m/h
Hajóburok: 2K+1
Pajzsok: 1K+2 (Sirplex Z-4)
Szenzorok: (NamTech AS-17c)
Passzív: 15/0K
Fürkész: 30/1K
Kereső: 50/2K
Fókusz: 2/3K

Fegyverzet:

4 könnyű ionagyű (ArMech SW-4)

Tűzív: Elülső

Kezelőszemélyzet: 1 fő

Jártasság: Fedélzeti fegyver

Tűzvezérlés: 2K

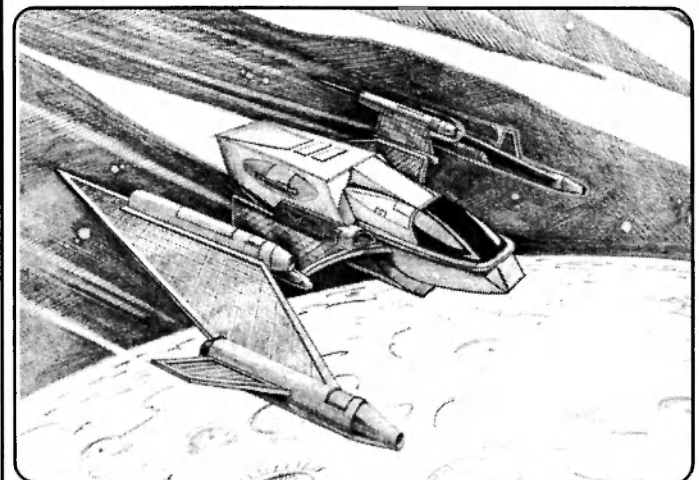
Lőtávolság űrben: 1-3/7/36

Lőtávolság légkörben: 100-

300/700/3.6 km

Veszteség: 5K+2

A 'Bulldog' saját kategóriájának egyik legfélelmetesebb vadászgépe. Magas sebessége, jó manőverezőképeség igen gyors, fordulékony célpontok elfogását is lehetővé teszi. A négy fókuszált ArMech SW-4-es ionagyű pedig a biztos siker záloga. Lebénító képességét azonban a kalózkodók is felismerték. A Koronahercegség Birodalmi Biztonsági Hivatala (KBBH) ezután szigorú engedélyezési procedúrához kötötte a gépek vásárlását. Ezzel is magyarázható, hogy a 'Bulldog' nem annyira közismert és elterjedt vadászgép. Mindenesetre az önálló űrflottával rendelkező rendszerek arzenáljában ez a félelmetes fegyver is megtalálható.



Star Wars copyright ©, ®, ™ Lucasfilm Ltd. Minden jog fenntartva!

SILENT DEATH

AZ ÚRHARC

„Csak a radar monoton csilpanásai hallatszottak. Már rég itt kellett volna lenniük, de a pilóta türelmesen vár. Parancsot teljesít, pontos utasításal vannak minden eshetőségre. Két társa mögötte várakozott, hirtelen megreccsent a rádió:

– Főnök! Azt hiszem látok valamit. Tizenkettő-nullánál!

– Pozitív. Várjatok.

Valóban, a radaron a halvány folt egyre erősödött. Mégis idejönnek. Egy utolsó ellenőrzés a műszeren, minden rendben.

– Támadó alakzatba! Teljes energiával előre. Gamma, torpedókat élesíts! Béta fedezze!

A három gép előrelendült, az összecsapás elkezdődött.”

A *Silent Death* társasjátékot az I.C.E cég először ólomfigurákkal adta ki, de nálunk az UNLEADED verziót lehet kapni. Ez olcsóbb ára miatt odaát is könnyebben ment, nem is beszélve arról, hogy aki veszi a fáradságot, hogy megvásárolja az unleaded (ólommentes...) változatot, az biztos beleszeret, és akkor már nincs megállás. A kis papír tiketteket ólomfigura úrhajókra lehet cserélni, sőt mindenféle bővítés is kapható a játékhoz. De lássuk miről is van szó!

A *Silent Death* egy igen jól megtervezett harci játék, amelyben űrsatákat játszhatunk le. A játékhoz adott egy világ, melynek politikai helyzeteibe illeszthetjük be az általunk kreált szcenáriókat is, de a doboz tartalmaz számos kezdő és egy csomó *advanced*, azaz profi pályát is. A játékot tulajdonképpen két játékosra tervezték, de gyakorlatilag akárhány játékosra játszható. Az előre megadott úrhajótipusok kombinálásával az óriási méretű összecsapásoktól kezdve egészen a legapróbb kis „dogfightokig” [repülő kifizezés: két gép közötti párbajt jelent – szerk] bármit lejátszhatunk. Mivel a tervezők gondoskodtak a realitás mellett a játszhatóságról is, ezért az űrsaták szerelmeseinek jópár lézeráztatta órát szerezhet ez a játék. Míg egy átlagos harci játék többnyire a terep kihasználására és a sokféle segítség típusra épít, addig itt a terep a tiszta űr (hexagonos tábla – jó nagy, érdemes a földön játszani, ha nincs elég nagy asztal), az egységek pontos karakterlappal rendelkező úrhajók. Kis vadászgépektől kezdve hatalmas kereskedőhajóig minden megtalálható itt. Az űrharcnak szinte minden momentumát magába foglalja a szabályrendszer: Fordulékonyaság, pajzsok, többféle löveg, torpedók, rakéták, pilóták képességei, hajófelépítés stb. Emellett pedig egy-két próbajáték után már egyszerűbben megy a csata, mint bármely szerepjátékban. A szcenáriókhoz izgalmas történet kapcsolódik, külön karakterlapokkal vannak ellátva (ezekből van külön fénymásolásra is egy csomó) és a sok szcenárió egy nagy kampány történetébe illeszkedik. Ilyen kampányokat magunk is készíthetünk, erre utasítások is vannak a szabálykönyvben.

A játék ugyan nem három dimenzióban ábrázolja a terepet, a csata izgalmából semmit

nem veszít, visszaadja ugyanazt az élményt ami az embernek az *X-wing*ből már ismerős lehet. Persze ehhez ajánlatos használni a rengeteg opcionális szabály egyikét, miszerint egy úrhajó lépésére a játékos maximum 30 másodpercet használhat föl. E szabály nélkül pedig érdemes inkább stratégiai oldalról nézni a játékot, hiszen ha van időnk megtervezni a lépéseinket, nyilván könnyebb és követhetőbb stratégiát tudunk felállítani. A játékhöz kapunk egy teljes kocka-szettet. Majdnem ugyanazokat a kockákat használja a rendszer, amit az AD&D (d20-at nem), persze nem árt, ha ezekből már van pár otthon, hiszen akkor nem kell állandóan egymásnak átpasszolgatni a kockákat a hatalmas játéktéren.

A játék – mint a legtöbb harci játék – körökre van osztva. A kör előtt egy egyszerű kezdeményezés-dobással dől el, hogy ki volt a gyorsabb. Ilyenkor a másik kezd az egyik gépével, és mi reagálhatunk lépésére egy sajátunkkal. Az, hogy ki hányat léphet, és milyen manővereket tud megcsinálni, függ a gép mozgékonyaságától (Drive érték), ugyanis ezzel az értékkel lehet gazdálkodni. Minden lépés egy *drive* pontba kerül, és minden fordulás háromba. Ha egy mezőn egynél többet akarunk fordulni (például csavar manőver, meg hasonlók) akkor annak az árát egy speciális *Tight Turn Cost* nevű tulajdonság határozza meg, ami a pilóta ügyességétől függ. Ez így megy addig, amíg a mozgásfázisnak vége nem lesz.

Ez után jöhetnek a lövöldözések. Mindenki deklarálhatja, hogy ki mire lő, olyan sorrendben, amilyen jók a lövészek. Először a leggyorsabbak lőnek, végül szép fokozatosan a lassabbak. Innen egy dobással megvan a találat és a sebzés is. Ez sincs agyonbonyolítva [sőt, az egyik legzsensziálisabb megoldás – szerk]. Négyféle sebzési kategória van. Az Alacsony (*Low*), a Közepes (*Medium*), a Magas (*High*), és az Összes (*All*). A fegyver által meghatározott kockák eredményének el kell érnie a célbavett gép Védekezési értékét. A találat kidobása után meg kell nézni az értékeket (Három kockáról van szó – a kockák típusa függ a fegyver minőségétől, a lövegkezelő képességeitől. Az ahhoz a löveghez tartozó ágyúk számából még bónuszokat kapunk majd a végső érték-re), Alacsony sebzés esetén a legkisebb dobott

értéket kell venni; Közepes esetén a középsőt, Magas esetén a legnagyobbat. Ha több ilyen érték van, vagy esetleg mindegyik kocka ugyanazt a számot mutatja, akkor ezek összege számít. Ha a fegyver az Összes kategóriába esik, akkor az összes érték egyben a sebzés is. A bónuszokkal együtt aztán megvan a végső sebzés, amiből még ki kell vonni a gép pajzsának sebzésfelfogó értékét, és már húzogathatjuk is ki a táblázatból a kis dobozkákat.

A sebzést egy táblázaton kell jelölni, ami rendkívül ötletesen van kitalálva. A táblában itt-ott el van helyezve néhány jelző, amely jelöli, hogy ha idáig elért a sebzés, akkor a gépnek mely része mennyire rongálódott. Van persze kritikus találat is, ilyenkor egy gyors tizedalú dobással dől el a hajó sorsa. Direkt reaktor találat? Vagy csak a pilóta agyveleje sínyli meg a lövést? Ha semmi komoly nem történik, a harc folyik tovább.

A rakéták és a torpedók is komoly szerepet kapnak a játékban. A rakéták gyorsak, de nehéz velük betalálni. Először be kell mérni az ellenfelet, utána mehet a szeretetcsomag, és bumm! A torpedó már kényelmesebb fegyver. Nincsen tűzive, lőtáv sincs, bárhova ki lehet löni, és lassan, de biztosan közeledik célja felé. Vajon sikerül-e megzavarni a torpedó irányító computerét? Esetleg bajtársunk szétlővi nekünk, mielőtt belénkcsapódna?

A rakéták aránylag kis sebzést visznek be, de ezekből akár tízet is kilöhetünk ellenfelünkre. A torpedókkal már nem árt takarékoskodni, és persze az sem mindegy, hogy milyen helyzetben eresztjük őket útnak. Egy kisebb gépen jó ha valami rendes lézerágyú van, a lomhább darabokon már több irányba több fegyver is meredezhet, akár több rakétaállással is. Ezek azonban már kissé lassan mozognak, és ha nagyerejű turbólézerekkel nem sikerül leszedgetni a kis vadászokat, akkor azok bizony ellepik a nagy hajót, és mint a sáskák, leszednek róla mindent.

A pilóták és a lövegkezelők képességei befolyásolják a játékot, és nagyobb kampányok alatt egy-egy kezdő pilóta egészen kikupálódhat – már ha bevezetjük azt az opcionális szabályt, hogy a karakterek fejlődhetnek. A hatalmas űrsaták kivitelezésében egyetlen egy dolog gátolhat bennünket: nincs elég figura. Mivel a játékhoz csak annyi tikettet adtak, amennyi a gyári szcenáriók lejátszásához elég, ezért érdemes otthon nekiállni gyártani a gépeket – vagy bevásárolni egy ólomfigura boltban, bár szerintem ezeket még nem lehet kapni itthon.

A sok opcionális szabályon kívül vannak az alapszabályok, és a fejlesztett szabályok – az egyszerűbb és a bonyolultabb játék, bár sze-

rintem a fejlesztett szabályok bevezetése nem bonyolítja a játékot, csak érdekesebbé teszi. Aztán lehet csemegézni a javaslatok között, a gépek gravitációs sodródásától kezdve a meteorvihartig sok mindent szimulálhatunk. Sajnos a játéktábla hat óriási részből áll össze, amelyeket egy-egy hosszabb játék előtt érdemes rögzíteni az asztalhoz, a parkettába, vagy egy nagyobb rajztáblára – rajszöggel, vagy más módon – így nem fog elcsúszkálni a terep, és nem meszárjuk le barátainkat sem egy győzelem előtt véletlenül szétszálló játéktérp miatt.

A szabálykönyv végén megtalálhatjuk egy csomó harci alakulat részletes leírását, jelvényvel együtt. Minden űrhajóról van egy rövid technikai leírás, alkotói utószó, meg minden, ami kell.

Végezetül egy ötletindító, amellyel végre megoldódní látszik az a problémám (nem tudom, mások hogy vannak ezzel), hogy a Star Wars szerepjátékban az űrszöveg elég gyengécskén van kidolgozva. Ugyanis – mivel ez a játék (Silent Death) annyira fenomenális – érdemes lehet egy kipróbálásra a Star Wars—Silent Death konverzió, amelynek használatával átkonvertálhatjuk a TIE vadászokat, az X-szárnúakat és a többieket ebbe a rendszerbe a Star Wars szabályok alapján. Ezt aztán használhatjuk külön is (ha azok a gépek könnyebben megfogják a fantáziánkat) de magához a szerepjátékhoz is hasznos lehet a változatosság kedvelői számára. A konverzió nem teljes, csak egy javaslat, ha bárkinek jobb ötlete van, vagy kiegészíteni valója (esetleg egy fraktál-metódust tud javasolni a Damage Track megalkotásához) az nyugodtan írjon, szívesen látom. Íme:

(A továbbiakban a TSZ jelzés – törzsszám – azt az értéket jelenti, amilyen szám a D – magyarulban K – jelzés előtt van. Tehát pl. ha egy pilóta Star Warsban 5D+2-vel vezeti a hajóját, ennek az értéknek a TSZ-e 5.)

DEFENSIVE VALUE

[Hajóburok (Hull) TSZ + Pajzs (Shield) TSZ + Manőverezés (Maneuverability) TSZ] × 2

DAMAGE REDUCTION

Pajzs TSZ	Érték
0	1
1	2
2	3
3	4
stb.	

DRIVE

Alábbi tábla szerinti érték + Űr (Space)

Manőverezés	Drive
0D –	5
1D és afölött	6
2D és afölött	7
3D és afölött	8
4D és afölött	9

FEGYVEREK

Sebzés (SW) 4D-ig
4D+1—5D+2
6D fölött
(turbólézereknek javasolt az ALL, ehhez még hozzájön a fegyverek számából adódó bónusz)

Tűzvezérlés (Fire Control)
2D és azalatt
2D+1—3D
3D+1 fölött

+ADB:
A pilóta fedélzeti fegyver (gunnery) tulajdonságának TSZ-e (max. 10-ig) (A vadászgép (piloting) jártasság TSZ-e pedig megegyezik a PLT értékkel)

TPV

23

Pilot

4 Laser cannons (F)

To Hit: 2D6 + 1D4 + 3

Damage: High + 3

Crew

PILOT

Plt: 5

Gnr: 4

TORPS

MK. 10

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

DAMAGE TRACK

→ [16] [13] [10] [10]

[*] [6] [w] [2] [] [X]

CRITICAL HIT

- 1 – Pajzsok megsérültek. Védő Érték [Defensive Value] 2-vel csökken.
- 2 – Finommanőver-húvókák megsérültek. Védő Érték 3-mal csökken.
- 3 – Manőver-húvókák megsérültek. A gép nem képes az irányváltoztatásra.
- 4 – Hajtóműzs-találat. Védő Érték 4-gyel csökken.
- 5 – Radarzavaró megsérült. A hajó nem képes torpedót zavarni.
- 6 – Hajtóművek komolyan megsérültek. A Mozgás Érték [Dive] 1-re csökken. A Védő Érték 7-tel csökken.
- 7 – Hajtómű megsérült. A gép nem mozdulhat és nem fordulhat. A Védő Érték 5-re csökken.
- 8 – Pilóta megsérült. A hajó nem mozdulhat és nem lőhet a következő kör végéig.
- 9 – Pilóta meghalt. A gép cselekvésképtelen.
- 10 – Reaktor találat. A hajó megsérül.

LASER CANNON SPECS

Short Range: 1—3 [+1]

Medium Range: 4—9

Long Range: 10 [–1]

TPV

14

Pilot

2 Laser cannons (F)

To Hit: 2D6 + 1D4 + 1

Damage: Medium + 1

Crew

PILOT

Plt: 4

Gnr: 4

TORPS

MK. 10

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

DAMAGE TRACK

→ [17] [13] [10] [10]

[*] [9] [4] [*] [1] [X]

CRITICAL HIT

- 1 – Pajzsok megsérültek. Védő Érték [Defensive Value] 2-vel csökken.
- 2 – Finommanőver-húvókák megsérültek. Védő Érték 3-mal csökken.
- 3 – Manőver-húvókák megsérültek. A gép nem képes az irányváltoztatásra.
- 4 – Hajtóműzs-találat. Védő Érték 4-gyel csökken.
- 5 – Radarzavaró megsérült. A hajó nem képes torpedót zavarni.
- 6 – Hajtóművek komolyan megsérültek. A Mozgás Érték [Dive] 1-re csökken. A Védő Érték 7-tel csökken.
- 7 – Hajtómű megsérült. A gép nem mozdulhat és nem fordulhat. A Védő Érték 5-re csökken.
- 8 – Pilóta megsérült. A hajó nem mozdulhat és nem lőhet a következő kör végéig.
- 9 – Pilóta meghalt. A gép cselekvésképtelen.
- 10 – Reaktor találat. A hajó megsérül.

LASER CANNON SPECS

Short Range: 1—3 [+1]

Medium Range: 4—9

Long Range: 10 [–1]

A Damage Track összeállítását a dolog természetéből adódóan minden hajónak külön meg kell csinálni, ezt inkább mesélőkre bízom. Az, hogy hány dobozból áll ez a táblázat, nagyjából a hajó méretétől, és kicsit a Hull értékétől is függjön. Érdemes nézegetni a kész hajók Sebzés Táblázatát. A BPV értékeket nagyjából hasraütésre lehet megállapítani, mindenestre irányvonalként itt is tartuk szem előtt a „gyári” gépek BPV-ét. A torpedók és a rakétákat nyugodtan át lehet venni egy az egyben, a fegyverek hatótávjaira megfelelnek a gyári értékek is. (Persze ezeken is lehet néhány extrém esetben változtatni.) Ha a fenti táblázatok segítségével túl szélsőséges eredmények jönnének ki (túl magas, vagy túl alacsony) akkor megállapíthatunk egy olyan értékminimumot ill. maximumot amiket a gyári karakterlapokon látunk – persze csak ha erre a tapasztalatok szerint feltétlenül szükség van. Nagyjából ennyi, jó szórakozást, várom a véleményeket!

Kedvesinálónak itt van két „hírhedt” gép általunk javasolt konverziója, lehet őket fénymásolni, és már indulhat is John Williams Star Wars nyitánya – jó nap ez a halálra!

Fery

Istenek és pantheonok

Hogyan tervezzünk világot?

A sorozat folytatódik, s bár nem ezt a részt szántam másodiknak, az előző bevezetőben már emlegettem alantas lények hatása azon nyomban eluralkodott rajtam, így most mégiscsak ez következik. Hogy mi? Egy jólnevelt AD&D világban szoktak lenni papok, s ezek egyéni gusztusukból adódóan nem érzik jól magukat istenek nélkül, melyeket követhetnének. Lehet persze olyan világot is kreálni, melyben nincsenek sem istenek, sem mágia, de azt hiszem, a többség azért még se szívesen mondana le azon kasztokról, melyek nem lennének meg e dolgok nélkül.

Egyébként elnyomnak. Én csak úgy ígérgetek a vakvilágba, hogy több oldal, meg hasonlók, erre megcsinálják. Nem hagyunk kibontakozni – mert ugye milyen újságíró az, aki nem tud hazudni? Különbösen is vak banda! Képesek nyomdába adni az én gyönyörű ... [a többi ömlengés cenzúrázva. Igen, elnyomunk! szerk.] cikkemet úgy, hogy a harmadik sor egy gondolatjellel és egy vesszővel kezdődik!! Na.

Az előzőnél rövidebbre sikerült bevezető után következék hát a második rész:

Hogyan kreáljunk Pantheonokat

Mielőtt nekiállnánk összeállítani egy pantheont, nem árt eldönteni, hogy mi is a pontos szándékunk a dologgal. Ez így egy kicsit ködös, kifejttem bővebben. Én alapvetően kétféle istencsaládot tudok elképzelni. Az egyik, melyikről mi mesélők – vagyis a világ igazi teremtfői – is úgy gondoljuk, hogy ők teremtték a világ azon részét, melyben mesélni kívánunk. Ha így építjük fel világegyetemünket, akkor igazán mindenható istenségeket kapunk, és soha nem lesz gond megmagyarázni valamit, hisz mindig előrángathatunk egy tőlünk „független” kreatort, akire rákenjük az egészet. A másik lehetőség, hogy az istenek a világ lakóinak hitéből jönnek létre, s ebből nyerik erejüket. Ez utóbbi változatban azt könnyebb megideologizálni, minek kellene az isteneknek a halandók, és itt lehetőségünk van több független pantheon egymás melletti „üzemeltetésére” is. Elég nehéz megmondani, melyik a jobb megoldás, de ha elég ravaszak vagyunk, lehet keverni is a kettőt.

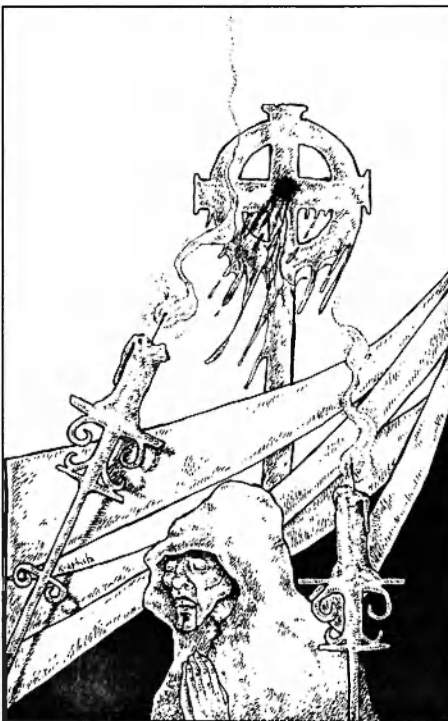
Kezdjük azzal a munkánkat, hogy átnyalazunk néhány könyvet. Az egyik leghasznosabb olvasmány a Legends & Lore (L&L) lehet. Ebből fogalmat alkothatunk néhány – különböző erősségű – vallásról. Másik hasznos olvasnivaló a Papok kézikönyve (The Complete Priest's Handbook (PrHB)), mely inkább ezen cikk témájával foglalkozik, mintsem a pap kasztal. Érdemes átnézni még néhány TSR által publikált világ alapkönyvét is, ezek is tökéletes mintaként szolgálhatnak; s nem elhanyagolható ötlet az sem, ha valódi világegyetemünk mitológiai könyveibe is beleolvasgatunk.

Második lépésként kezdjük el összeírni, hogy mi mindennek kell istent találni (fény, tolvajok, versek...) és ki mindenkinek (emberek, törpök, kutyák, giliszták...). Ebben a munkában a legjobb segítőtárs a PrHB, és az, ha sejtünk már valamit arról, milyen istenfélő fajok népesítik be szerény univerzumunkat, és milyen arányban.

Mielőtt több száz oldalas listát állítanánk össze, gondoljunk bele abba is, hogy hány főre is tervezzük az égi családot. Lehet persze egy istennek több „szakterülete”, de nem szabad a dolgot túlzásba vinni, másrészt egymással jól megférő dolgokat lehet csak egy főnek alá rendelni. Igen hülyén adja magát, ha a törpöknek, mágianak és könnyedségnek azonos az istene, míg ez utóbbi jól megfér a tündékkal és a zenével. Nem hiszem,

hogy célszerű lenne harmincnál több istent kidolgozni, mert ki fog ott kiigazodni; de túlságosan ne is redukáljuk a dolgot, bár egy-két istennel is lehet érdekes világot építeni, és szórakoztatóakat mesélni. Ez utóbbi inkább a második verziójú pantheonhoz illik, hisz egy elszigetelt közösség nem fog magának sok istent „teremteni”. Praktikus megoldás lehet ez a választás, ha kevés tapasztalattal kényszerülünk mesélni – majd ha kalandozóink kijutnak a nagyvilágba, megismerhetnek más vallásokat is.

Egy vallás kidolgozásával párhuzamosan kell megalkotni annak teremtésmisztáját is, hiszen ez a két dolog elég szorosan fonódik egybe. Itt lesz praktikus, ha a földi mitológiában kezdünk ollózgatni, de ha van egy saját elképzelésünk a világ születéséről, azt itt most közelebb hozhatjuk a valósághoz azzal, hogy megvalósítjuk a játékban. Annak idején minden tapasztalat és segítség nélkül álltam neki a munkának, így ezt a részt könnyed mozdulattal (legyintés) ugrottam át és a következő pontba kezdtem.



Vegyük elő a listát a szakterületekről, és kezdjük isteneket rendelni hozzájuk. Ezt tehetjük ízléses önkénnel, vagy mások ötletei alapján is. Én ez utóbbit választottam, és elkezdtem a L&L-ből válogatni az isteneket abszolút nem törődve azzal, eredetileg milyen hithez is szánták őket. Gondoltam, később majd átfofozom őket, különös tekintettel a nevékre, s így majd senki sem sejtje lopásomat. Mint legfontosabb momentum, a mágia istenét választottam meg először egyhangú szótöbbséggel, tartózkodás nélkül **Math** **Mathonwy** személyében, egyenesen a kelta mítoszvilágból. Kipipáltam a listából mindazt, amit hozzá illőnek találtam, és a gonoszok is kaptak egy pipát. Rögtön kineveztem gonosz főistennek (*Greater God*). Másodiknak **Mitra** érkezett Indiából. Barátság, meleg, fény pipa; jók pipa; jó főisten kész. Na még egy főisten, és túl leszek a javán: **Liu** a semleges, ezúttal Kína a forrás. Hasonló stílusban összegyűlt vagy egy tucat „közepes” isten (*Intermediate God*), **Set** és **Horus** Egyiptomból legalább ismerték (és gyűlölték) egymást. Maradtak a listában hézagok, de ezeket sehogy sem sikerült betölteni, gondoltam majd idővel. Roppant büszke voltam alkotásomra, a nevetek sajnos nem volt időm (fantáziáim) megváltoztatni az első meséig, így maradtak ahogy voltak. Ez végzetesnek tűnt, a játékosok rögtön kiszúrták a L&L-ből ollózást, és kérdőre vontak, hogy kerültek ezek össze. Kezdő DM-ként is megvolt bennem a rutin, hogy rejtelmesen mosolyogjak, s azt mondjam: „Ki tudja?”

Hát én nem tudtam, és akárhogy törtem a fejem, nem volt ötletem, maradt a sejtelmes mosoly. További lustaságom oldotta meg aztán a problémát. (Akik Közületek lusták ahhoz, hogy többre vigyék az én ollózós stílusomnál, még reménykedhetnek, hogy őket is kihúzza a bajból eme krónikus fél egészség.) Semmi kedvem nem volt geográfiával foglalkozni, és egyedi flóra-faunára sem vágytam, elloptam hát a Földet. Beraktam a pupákokat Moszkvába (na ennek azért sikerült új nevet adnom), és ismét büszkén dőltem hátra. Pár hónap alatt persze ezzel is lebuttam, és ismét csúnyán kezdtek nézni rám. Muszáj volt valamit alkotni végre, mesélői hatalmammal élve feltöltöttem hát Liut elektromossággal, és már jött is az isteni szikra. Ezek mind legyengült földi vallások istenei, akik összegyűl-

tek, és kreáltak maguknak egy új földet. Heuréka! Persze, hogy hasonlít a fizikai környezet! Az egyik mindenható **Quetzalcoatl** leírása (a nevének leírása sem semmi, fejből sikerült!) máris szülte az új ötletet: az én istenkéim mind kitalált földi istenek, akik itt gyűjtik az erőt visszatérésükhöz.

(Most szóltak, hogy ne anekdotázzak, hanem valami kreatív dolgot írjak Nektek. Ám legyen.)

Ettől kezdve dagadt a mellem, úgy csináltam, mint aki mindezt eleve így gondolta. (Juszt is befejeztem!) Remélem mindannyian megfontoltabban álltok neki egy ilyen fejlesztésnek, és nem egyedül. Ha meg mégis, hasonlóan sikeres huszárvirtust kívánok a végére!

Ha sikerült egy csokornyit istent megfelelő eloszlásban begyűjteni, és valami teremtmény is kerekedett a dolog mellé, akkor egy nem kevésbé fárasztó, és jóval aprólékosabb fázishoz érkezőnk. Áthidaló lépésként döntünk el, melyik istenek kik lehetnek a követői. Itt nem csak jellemekre, hanem jellemvonásokra, életmódra, foglalkozásra és hasonlókra gondolok. Ez persze javaslat kiderül a sokat emlegetett szakterületekből. Természetesen nem csak írásgyakorlatról van itt szó, meg kell határozni egy-két játéktisztikában jelentkező dolgot is, mint fegyver és páncélviselet, tulajdonságkövetelmények stb. Persze nem precíz dolgokat kell itt még írni, hiszen ezek a szabálymorszákat inkább a finomhangolás eszközei, de egy levegőpap nyilván nem hord páncélt, a hadisten szolgálja meg csak-csak valami hatékony fegyvertet visel. Merengjünk el azon is, milyen speciális erők adományozása illik egy-egy mindenhatóra.

Gondolkozhatunk még pihenésképp a szent szimbólum mibenlétéről, és az isten ábrázolásáról, megjelenési szokásairól is.

Ha kellően pihentek vagynak [Ennek előfeltétele, hogy több napig ne olvassál a szerzőtől semmit, mert igencsak fárasztó tud lenni. -szerk.] nekiláthatunk a varázslatok elosztogatásának. Ehhez jó támpontot nyújthatnak a szférák, először írjuk össze azokat, melyekről úgy érezzük, illenének az adott paphoz. Második menetben írunk még hozzá egy-két varázslatot, ami úgy a szférákon felül illendőnek tűnik, és ezzel egyidőben szűrjük ki azokat, amelyek ugyan jó szférában vannak, de mégsem illenek az éppen megdolgozás alatt álló istenhez. Ehhez a melóhoz nem árt, ha az előző számbeli cikkben foglaltak szerint, már van egy teljes listánk a papi varázslatokról, melyeket megtűrnünk a fenntarthatóságunk alatt. Tulajdonképp az lenne a precíz, ha mindenkihez beikszelnénk ezen a listán – adja-e vagy sem a varázslatot. Arra jók a szférák, hogy ne több kötetes könyvben kelljen leírni egy tíztagú pantheont. Ezért nem tartottam a múltkor fontosnak a rágódást a felett, hogy milyen varázslatot hova soroljuk. (Egyébként lapzártáig nem érkezett megfajtás, még csak kísérlet szintjén sem. Senki nem szereti a pizzát?)

Ha ezen az „illik-e hozzá” válogatáson már túl vagyunk, akkor nézzük meg, mennyire lettek aránytalanok kedvenceink. A gyengébbeknél a „Na jó, még ez is passzol hozzá”, a táposabbaknál a „Hát ez sem feltétlen tartozik hozzád” szemléletmóddal szűrjük végig még egyszer a teljes családod. Egy-két varázslatot adjunk meg mindenkinek (pl. *Create Holy Symbol*), némelyiket pedig csak külön isteni kegyből lehessen használni.

Véletlen sem kell arra törekednünk, hogy csak a varázslatokkal kiegyenlítsük a papságok helyzetét. Roppant motiváló egy játékos számára, ha is-



te - ne különleges képességekkel ruházza fel az idők folyamán. Ezeknek a tulajdonságoknak nem kell feltétlen szintlépéshez kötödniük, és lehetnek papi vagy varázslói varázslatok, de egészen más képességek is. A vadászat istenének papjához jól illik, ha az újászata jobban fejlődik természetadta képességeinél.

Ha már minden istennek jó kis egyedi papjai vannak, akkor visszatérhetünk a páncél meg ilyenek problémájához, és megpróbálhatjuk kiegyensúlyozni az istenek közti különbséget. Ha valamelyik pap túl sok kedvezményt kap, attól nyilván nehezebb szolgáltatásokat is várnak el, és ha kedvünk – és energiánk is – engedi, bevezethetünk rendszeres áldozási feladatokat is. A mágia papjának nyilván rendelkezésére áll minden varázslat, ez azonban jól ellensúlyozható, ha rendszeresen mágikus tárgyakat kell áldoznia, különben kihívja ura haragját...

Itt is abbahagyhatjuk a munkát, de az igényesebbeknek még bőven akad meló. El kell dönteni, mennyi az, ami ismert a teremtés igazi történetéből, esetleg ki kell dolgozzunk néhány téves, ám a közhiedelembe mélyen beivódott változatot is. Ugyanez elmondható néhány istenre is, hiszen akadhat, aki inkább rejtve akar tevékenykedni. Felállíthatunk egy táblázatot arról, melyik isten hogy viszonyul a másikhoz, illetve papjaik milyen viszonyban állnak egymással, a néppel, illetve fordítva. Írjuk össze a vallási ünnepeket is, és a valóság életében bekövetkezett komolyabb fordulóponthoz is szedjük csokorba.

Hasonlóan hasznos, ha elgondolkozunk, kihez milyen templom illik, és hol is találhatóak ilyenek. Nem lehetetlen az sem, hogy egy nagyobb (népszerűbb) isten templomában akadnak mellékoltárok, melyeket valaki másnak (persze nem ellenségnek) szenteltek. Ahogy a varázslatok leírásánál javasoltam, hogy legyen olyan rovat, mennyiért varázsolják bérbe a dolgot, itt a templomoknál elmerenghetünk azon is, kik mit hajlandóak megtenni pénzért, és kinek. A papi hierarchia is változhat istenről-istenre, így az is kialakításra szorulhat.

Ha igazán szépet akarunk alkotni, akkor minden istenhez leírunk 4-5 féle templomot, a bennük élő papokat, és ezeknek a kalandozókkal illetve a néppel szembeni viszonyát. A városokhoz meg jegyezzük fel, hol milyen templom található... Ugye, hogy nem egyemberes feladat megteremteni egy komplett játékvilágot? Ha valaki jól kidolgozott mintára vágyik, kezdjen érdeklődni a „Forgotten Realms” nevű világ után.

Azt hiszitek vége? Csalódní fogtok. Ha idáig mindent megcsináltatok, akkor is csak annyi van kész a munkából, ami már épp elegendő, hogy használni lehessen kezünk és elménk gyümölcsét. Magukat az isteneket épp úgy ki kell dolgozni, mint az NPC-eket; tulajdonságok, jellemvoná-



sok stb. A metódus szinte azonos, mint az e számbeli NPC-kről szóló cikkben, ajánlom elolvasásra és megfontolásra.

Végezetül a múlt hónaphoz hasonlóan egy példa. Nem akarlak Benneteket a statisztikákkal fárasztani, ezért nézzük egy pár szóban, mit tudhatnak a kö-

zemberek az én világomban Horus-ról, és papjairól.

3. évszázad: közepes isten, a nap, a bosszú és az ég a területe, szimbóluma sólyomfej, jelleme kaotikus jó. Nincs papsága, csak lovagjai, kiknek jelleme meg kell egyezzen az övével. Ezt leszámítva majdnem minden tekintetben a Mitra lovagsággal azonos szempontok szerint élnek, varázslataikat viszont a papokhoz méltó tempóban kapják. Kevés szférából gazdálkodhatnak, de az Idő szféra egyetlen közismert használói. Nem szoktak letelepedni, párbajbíróként vándorolnak, s csupán néha térnek vissza rejtett kolostoraikba. Szükség esetén komoly világi mágiát tudnak toborozni, hisz a varázslók nagy hasznukat veszik természetellenes öregedésük visszafordításában.

Harminc éves koruk után fizikailag nem öregszenek tovább, de ők is elhunynak, ha kiteltek éveik. Set és papsága a leggyűlöltebb ellenségük. Kellő bölcsességgel és hű szolgálattal rendelkező híveit néha maga mellé emeli az isten. Saját ünnepeik nincsenek.

Maga Horus egy szálfageyenes sólyomfejű férfi szálkás izmokkal...

18. évszázad körül...

...Maga Horus egy hatalmas aranyszínű szárnyas gyík, vagy egy ősz hajú, de fiatal tünde képében jelenik meg...

Mire föl a különbség? 1500 év alatt sok minden változhat, még egy isten is. A példát csak azért hoztam, hogy mintául szolgáljon, mennyi adatot lehet megtudni egy istenről és papságáról a vallásismeret (*Religion*) segítségével.

Ebben a hónapban nem kaptok tőlem rejtvényt, mert a múltkorra sem reagáltatok. Ha valaki nekikezdett egy saját világ megalkotásának, annak sok sikert kívánok, egy hónap múlva ismét találkozunk.

Lionel Green

ÁLMOK

A BOSZORKÁNYTANYÁN

H.P. Lovecraft

II. rész

Aznap reggel teljesen kimerülnek érezte magát, és egyik órájára sem ment el. Valami ismeretlen erő egy látszólag jelentéktelen irányba vonta tekintetét, és Gilman akarva-akaratlan állandóan a padló egy meghatározott sívár pontjára bámult. Ahogy múlt az idő, üres tekintetének fókusza odébb vándorolt, és mire eljött a dél, Gilmannek sikerült leküzdenie a késztetést, hogy a semmibe bámuljon. Két óra körül felkerekedett, hogy valamit ebédeljen, s miközben a szűk utcácskákon bolyongott, azon kapta magát, hogy mindig délkeletre fordul. Csak erővel tudta megállítani magát egy kávézóban a Church Streeten, és az étkezés befejeztével még erősebben érezte az ismeretlen eredetű vonzást.

Mindenképpen el kell látogatnia majd egy idegspecialistához – lehet, hogy a dolog kapcsolatban volt az alvajárással –, de addig is legalább megpróbálhatja megtörni a varázst maga. A vonzást még mindig le tudta küzdeni, így hát szilárd elhatározással ellenállt neki és szándékosan észak felé kezdett vándorolni, végig a Garrison Streeten. Mire elérte a Miskatonic felett átívelő hidat, hideg veríték lepte el testét, és miközben a folyó rosszhírű szigetére bámult, melyen a délutáni nap fényében komoran magasodtak az ősi sziklatömbök, görcsösen kapaszkodott a vaskorlátba.

Aztán rohanni kezdett. A kihalt szigeten ugyanis tisztán látható volt egy alak, és másodjára odapillantva már jól tudta, hogy bizonyosan a kísérteties öregasszony az, akinek hátborzongató képe befurakodott rémületes álmiba. És szipirtyó lába körül úgy mozgott a fű, mintha valami kis állat mászkált volna körülötte. Mikor az öregasszony lassan felé fordult, Gilman hanyatt-homlok futni kezdett, le a hídról, be a város vízparti sikátor-útvesztőinek menedékébe. Bár a sziget messze volt, Gilman szinte érezte a hajlott hátú, barnába öltözött öreg alak pillantásából áradó éktelen és legyőzhetetlen gonoszságot.

A délkeleti vonzás továbbra sem megszűnt meg, és Gilman csak hatalmas erőfeszítéssel tudta elvonszolni magát az évszázados házig, majd fel a rozoga lépcsőn. Órákig ült csöndben és céltalanul, miközben tekintete fokozatosan dél felé fordult. Hat óra körül érzékeny fülét Joe Mazurewicz jajongó imái ütötték meg, s ő elkéseredetten felkapta kalapját és kicsörtetett a lemenő nap aranyfényében fürdő utcákra, átadva magát a most már egyenesen délkelet felé húzó erőnek. Egy órával később a leszálló sötétség az Akasztófa-patakon túli tágas mezőkön találta, a pislákoló tavaszi csillagokkal feje felett. A kényszer, hogy menjen délkelet felé, fokozatosan megváltozott, s most már arra ösztönözte őt, hogy varázslatosan szökkenjen az úrbe; és ebből Gilman hirtelen ráébredt, honnan is jött a vonzás.

A pont az égen volt. A csillagok közül egy meghatározott pont vonzotta és hívta őt. A pont láthatólag valahol a Hidra és az Argo Navis közt helyezkedett el; Gilman érezte, hogy azóta vonzotta felé valami, hogy nem sokkal napfelkelte után felébredt. A pont reggel még a padló irányában volt, és most durván délre helyezkedett el, nagyon lassan nyugat felé tartva. Mi lehet a magyarázata ennek az új fejleménynek? Elkézdett megőrülni? Meddig fog ez tartani? Gilman újra összeszedte erejét, megfordult és visszavándorolt a komor házba.

Mazurewicz az ajtóban várt rá, szeretett volna is meg nem is elstutgni neki néhány újabb babonás hírt. A dolog a boszorkányfényvel volt kapcsol-

atban. Joe előző este ünnepelni ment – a Hazafiak Napja volt Massachusettsben –, és éjfél után tért haza. Kívülről felpillantva a házra először úgy látta, Gilman ablaka sötét, de aztán meglátta a benti halvány ibolya ragyogást. Figyelmeztetni is akarta az úrfit a fényvel kapcsolatban, amiről Arkhamben mindenki tudja, hogy Keziah boszorkányfénye, ami a Barnazekés alakja és a vén banya szelleme körül dereng. Ezt korábban nem említette, de most megszáj, mert a fény azt jelenti, hogy Keziah és agyaras familiárisa kísérik a fiatalurat. Paul Choynski, Dombrowski háziúr és ő korábban is látni vélték néha efféle fényt kiszüremelni a fiatalúr szobája feletti elzárt padlásról, de megegyeztek, hogy erről nem szólnak senkinek. Az úrfinak azonban ajánlatos lenne egy másik szobát kivennie és beszereznie egy feszületet egy jó paptól, mint például Iwanicki aya.

Ahogy a férfi fecsegett, Gilman gyomrába leírhatatlan félelem markolt. Biztos volt benne, hogy Joe hullarészegen jött haza előző éjjel, mégis, az, hogy a férfi a manzárdszoba ablakából ibolya fényt látott kiszűrődni, rémítő jelentőséggel bírt. Az öregasszony és a kis szőrös lény körül mindig efféle lágy fény derengett a könnyebb, erőteljesebb álmokban, melyek a zuhanást előzték meg, és az, hogy egy éber ember meglássa az álombeli ragyogást, a józan ész számára merőben felfoghatatlan volt. Mégis, honnan támadhatott a fickónak ilyen örült ötlete? Talán beszélt is Gilman, miközben álmában körbejárt a házban? Nem, Joe szerint nem – de ennek utána kell néznie. Talán Frank Elwood tud valamit mondani, bár Gilman utált faggatózni. Láz – vad álmok – holdkó-

rosság – hangok érzete – egy égi pont vonzása – és most a gyanú, hogy álmában örültségeket zagvál! Fel kell hagynia a tanulással, elmennie egy idegspecialistához, és kezeltenie magát.

Mikor felért a második emeletre, Gilman megállt Elwood ajtaja előtt, de látta, hogy a fiú nincs otthon. Kelletlenül folytatta útját a manzárdszobáig, és leült a sötétben. Pillantását még mindig dél felé vonta a titokzatos erő, és Gilman azon kapta magát, hogy figyelmesen fülel a zárt fenti padlásszoba irányába, s szinte látja gonosz ibolya fényt, ami a lejtős mennyezet egy aprócska repedéséből árad ki.

Aznap éjjel az ibolyaszín derengés fényesebben ragyogva tört rá álmában, és a vén boszorkány meg a kis szőrös lény, akik közelebb jöttek hozzá, mint bármikor korábban, embertelen rikoltásokkal és ördögi taglejtésekkel gúnyolták őt. Örült, mikor elsüllyedt a tompán morajló alkonyi mélységekbe, bár fenyegető és nyugtalanító volt, hogy a szívárványszínű gömbhalom és kaleidoszkópra emlékeztető poliéder állandóan a nyomában volt. Aztán, mikor néhány sikos felületű, egymásba futó óriás sík ráborult, bekövetkezett a váltás – pillanatnyi önkívület, aztán egy lobbanás, aminek sosem látott, idegen fényében sárga, karmazsin és indigó olvadt egybe finoman és szétválaszthatatlanul.

Egy magas, fantasztikus mellvéddel körbe kerített teraszon feküdt egy hártartalan dzsungel közepén, melyet szokatlan, hihetetlen csúcok, egymáson egyensúlyozó síkok, dómok, minaretek, ékeken nyugvó vízszintes korongok tömege és számtalan egyéb, még vadabb alakzat alkotta – némelyik kőből, némelyik fémből készült –; valamennyi gyönyörűen fénylett a tarka ég kevert színű, szinte vakító ragyogásában. Felfelé pillantva három gigászi, lángoló



korongot látott, mindhárom különböző árnyalatú, lejjebb pedig az alacsony hegyvonulatok alkotta végtelenül távoli hepehupás horizontot. Mögötte emeletesen elhelyezkedő magasabb teraszok tornyosultak, ameddig csak el látott. Az alatt elterülő város a látóhatárig húzódott; Gilman remélte, hogy csöndes marad.

Az ösvény, amiről könnyűszerrel föl tudott emelkedni, erezett, csiszolt kőből készült, melyet képtelen volt azonosítani. A lapok alakja szokatlan volt, bizarr szögekkel, s nem annyira aszimmetrikusnak látszott, mint inkább olyan földöntúli szimmetrián alapulóknak, melynek törvényeit Gilman nem tudta fölfogni. A mellvéd mellmagasságban húzódott, finom és fantasztikus kidolgozású volt; korlátján végig groteszk formájú és páratlanul kimunkált kis figurák voltak rövid közzökkel elhelyezve. Ezek, akárcsak az egész mellvéd, valami fényes fémből készültek, melynek színét a kevert fényárban nem lehetett megállapítani. Külsőjük leírhatatlan volt. Barázdált, henger alakú tárgyakra emlékeztettek, vékony küllőszerű karokkal, melyek egy központi gyűrűből nyúltak előre, talapzatukból és tetejükből pedig egy-egy függőleges bütyök vagy csomó állt ki. Valamennyi ilyen bütyök egy öt hosszú, lapos, háromszögletű kar által alkotott rendszer középpontja volt. A karok úgy helyezkedtek el a középpont körül, mint a tengeri csillag tapogatói – majdnem vízszintesen, de kissé elhajolva a központi hengertől. Az alsó bütyök olyan finoman kapcsolódott a hosszú korláthoz, hogy több figura is letört már, s helyük üresen állt. A figurák nagyjából tizenkét centiméter magasak lehettek, a tüskés karokkal együtt átmérőjük maximum hét centiméter lehetett.

Ahogy felállt, Gilman csupasz lábával melegnek érezte a kőlapokat. Egyedül volt. Elsőnek a mellvédhez ment és szédülve lepillantott a több mint hatszáz méter mélyen fekvő végtelen, ciklopszi városra. Ahogy hallgatózott, mintha nagy hangterjedelmű, tompa, sípoló dallamok ritmikus hangzavara szűrődött volna fel az alatt húzódó szűk utcákról, és Gilman azt kívánta, bárcsak láthatná a hely lakóit. A látvány egy idő után elszédítette, s ösvényre zuhant volna, ha nem kap ösztönösen a fényes mellvédhez. Jobb kezével megragadta az egyik kiálló figurát, s így sikerült nagyjából visszanyernie egyensúlyát. A terhelés azonban túl sok volt a finom kidolgozású fémnek, és a tüskés figura a szorítástól egy roppanással letört. Gilman még mindig félig kábultan tovább szorította a tárgyat, másik kezével pedig belekapaszkodott a korlát egy sima részébe.

Ekkor túlérzékeny fülét valami hang ütötte meg hátulról, s ő visszanezézett a vízszintes teraszra. Öt alak közeledett feléje minden sietség nélkül. Kettő közülük a fenyegető öregasszony és az agyaras, szőrös kis állat volt. Gilman a többi alak láttán vesztette el eszméletét – azok ugyanis két és fél méter magas teremtmények voltak, s pontosan úgy néztek ki, mint a mellvéd tüskés figurái; alsó tapogatóikat pókszerűen mozgatva pörgették magukat előre.

Gilman felriadt ágyában. Teste hideg verejtékben úszott, arcában, kezében és lábában szúrást érzett. Felpattanva ágyából örült sietséggel megmosakodott és felöltözött, mintha életfontosságú lett volna számára, hogy minél gyorsabban kikerüljön a házból. Nem tudta, hova akar menni, de érezte, hogy aznap sem megy el az óráira. A különös vonzás a Hidra és az Argo Navis közti égi pont felé alábbhagyott, de átadta helyét egy másik, még erőteljesebb kényszernek. Most úgy érezte, észak felé kell mennie – végtelenül messze északra. Nem mert átmenni a hidon, amiről rá lehetett látni a Miszkatonic elhagyott szigetére, ezért a Peabody Avenue-i hidat vette igénybe.

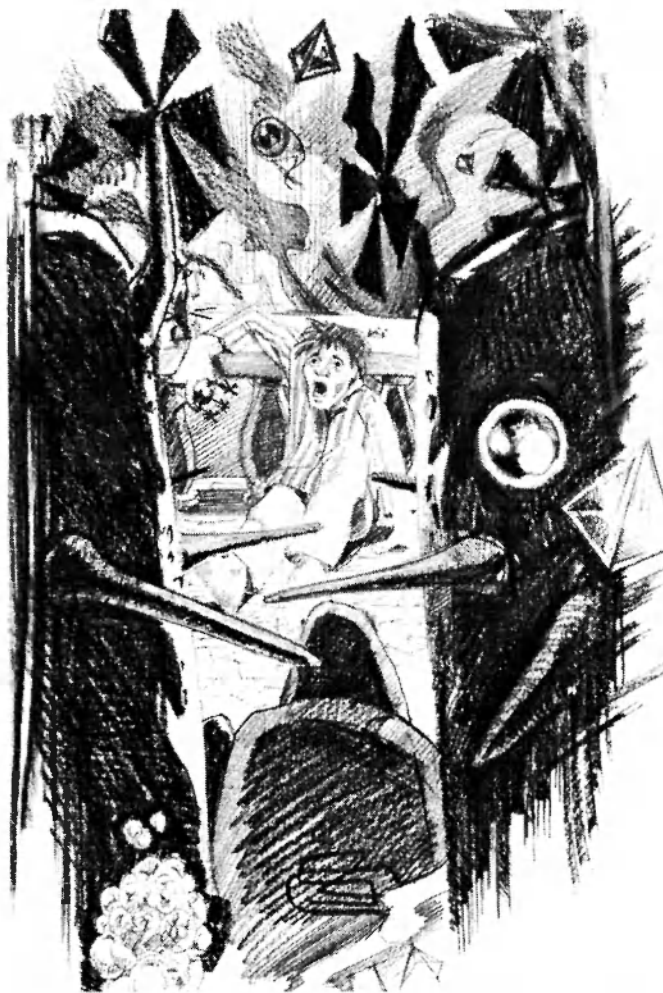
Közben igen gyakran megbotlott, mert szemével és fülével a tiszta kék ég egy végtelenül távoli pontjára koncentrált.

Nagyjából egy óra múlva visszanyerte önuralmát, és látta, hogy messze került a várostól. Körülötte mindenféle a sivár és kopár sós mocsarak nyújtóztak. Az előtte lévő keskeny út Innsmouth-ba vezetett, az ősi, félig kihalt városba, melyet az arkhamiek mindig különös igyekezettel kerültek. Bár az északi vonzás nem csökkent, ellenállt neki, ahogy azt az előző vonzással is tette, és végül rájött, hogy csaknem ki tudja egyensúlyozni egymással a két erőt. Miután nagy nehezen visszabandukolt a városba és ivott egy kávét az egyik presszóban, elvánszorgott a közkönyvtárba és elkezdte céltalanul lapozgatni a szórakoztató folyóiratokat. Közben találkozott néhány ismerőssel, akik megjegyezték, hogy milyen furcsán napbarnítottnak látszik. Nem említette nekik a gyalogtúrát. Háromkor bekapott valamit egy étteremben, s közben észrevette, hogy a vonzás időközben gyengült vagy magától eltűnt. Később egy olcsó mozielőadáson ülve ütötte el az időt. Újra és újra végignézte az ostoba előadást, de egyszer sem figyelt rá.

Kilenc körül hazaköszált és betámolgott az ódon házba. Jól hallotta Joe Mazurewicz siránkozó, érthetetlen imáit, miközben felsietett a manzárdszobába, be sem nézve, hogy otthon van-e Elwood. A sokk akkor jött, mikor felkapcsolta a gyenge villanylámpát. Azonnal látta, hogy valami van az asztalon, ami nem tartozik oda; jobban megnézve már semmi kétsége sem lehetett. Oldalára fordulva – mert magától nem tudott megállni – ott feküdt előtte az egzotikus tüskés figura, amit Gilman szörnyűséges álmában a fantasztikus mellvédről tört le. Semmi sem hiányzott róla. A barázdált, henger alakú központi rész, a vékony kiálló karok, a bütykök a két végén, és a bütykökből kinyúló lapos, enyhén kifelé görbülő tapogatók – mind megvoltak. A figura színe a villanyfényben egyfajta szivárványosan csillogó, zölddel erezett szürkének tűnt. Gilman a rátörő rettegés és zavar közepette is látta, hogy az egyik bütyök recés törésben végződik, jelezve a figura korábbi csatlakozási pontját az álombeli korláthoz.

Gilman nem sikoltott fel, mert lassan kábult dermedtségbe merült. Az álom és valóság egyesülése túl sok volt számára. Továbbra is kábultan megragadta a tüskés szobrocskát és letántorgott Dombrowski háziúr lakosztályába. A babonás szövetségjavító jajongói imái még mindig átszüremlettek a penészes falakon, de Gilman most nem törődött velük. A háziúr otthon volt, és melegen üdvözölte őt. Nem látta korábban ezt a tárgyat és nem is tudott róla semmit. De a felesége azt mondta, talált egy muris kis ólomtárgyat az egyik ágyban, miközben reggel rendbe tette a szobákat; lehet, hogy ez volt az. Dombrowski az asszonyért kiáltott, aki nehézkesen be is kacszott. Igen, ez az az izé. A fiatalúr ágyában találta – a falhoz közeli oldalon. Nagyon furcsa volt, de persze a fiatalúr rengetek furcsa dolgot tart a szobájában – könyveket meg régiségeket meg papírra rajzolt ábrákat és jeleket. Semmit közelebbit nem tudott a szobrocskáról.

Így hát Gilman újra visszavonult. Fejében teljes volt káosz; meg volt győződve, hogy vagy még mindig álmodik, vagy holdkórossága hihetetlen méreteket öltött és most ismeretlen helyeken fosztogat. Hol tehetett szert erre az elképesztő tárgyra? Nem emlékezett rá, hogy bármelyik arkhami múzeumban látta volna. Valahol mindenestre lennie kellett; a mellvédés terasz furcsa álmképét bizonyára a szobroccka látványa sugallta, mikor álmában elemelte. Holnap majd körültekintően utánajár a dolognak – és talán ellátogat az idegspecialistához is.



Addig is megpróbálja kideríteni holdkóros kóborlásainak útvonalát. A lépcsőn felfelé menet, majd átvágyva a manzárd-hallon szétszórta némi lisztet, amit a háziúrtól kölcsönzött, miután őszintén elmondta, mihez van szüksége rá. Útközben megállt Elwood ajtaja előtt, de odabenn teljes sötétség honolt. Visszatérve szobájába a tuskés tárgyat az asztalra helyezte, és átlötözéssel nem törődve, idegileg és fizikailag elcsigázottan végignyúlt az ágyon. A lejtős mennyezet feletti zárt padlástérből halk kaparászást és neszezést vélt hallani, de annyira megviselt volt, hogy még csak nem is bosszankodott miatta. A rejtélyes északi vonzóerő újból felerősödött, bár most mintha az ég egy alacsonyabban fekvő pontja felé vonta volna.

A szemkápráztató ibolyaszín álomfényben ismét megjelent az öregasszony és az agyaras, szőrös lény képe, élesebben, mint bármikor korábban. Ezúttal valóban elérték; Gilman érezte, ahogy a szipirtó szikkadt keze megragadja őt. Valami kirántotta ágyából és belelódította a pusztá úrbe. Gilman meghallotta a ritmikus morajlást és megpillantotta a leírhatatlan mélységek körülötte kavargó alkonyfényű, formátlan tömegét. De ez csak egy pillanatig tartott, mert nyomban egy barátságatlan külsejű, ablaktalan helyiségben találta magát. Feje felett durván megmunkált gerendák és deszkák futottak egy csúcsba, lába alatt, furcsa mód, lejtett a padló. A padlón gondosan aládúcolt alacsony könyvespolcok álltak, tele mindenféle régi és szétesőfélben lévő könyvvel; középen egy asztal és egy támlátlan szék állt, mindkető a padlóhoz erősítve. A könyvespolcok tetején különböző sosem látott alakú és kinézetű apró tárgyak voltak elrendezve; Gilman a lobogó ibolya fényben mintha elkapott volna valami ahhoz hasonló figurát, mint a tuskés szobrocska, ami annyira gondolkodóba ejtette. Balra tőle hirtelen megnyílt a padló, és a keletkezett sötét, háromszög alakú lyukból rövid kaparászás után előmászott a kis szőrös lény, sárga agyarával és szakállas emberi arcával.

A gonosan vigyorgó banya még mindig szorította őt. Az asztal túlfelén egy férfi állt, akit Gilman azelőtt sosem látott – magas, vékony testalkatú, bőre fekete, de egyetlen néger vonás nélkül arcán; koponyája és arca teljesen csupasz, egyetlen ruhadarabja egy súlyos fekete anyagból készült formátlan köntös. Lába az asztal és a szék miatt kivehetetlen volt, de biztos, hogy cipő volt rajta, mert mindig megcsördült valami, amikor a férfi odébb ment. Az alak egy szót sem szólt; semmitmondó, szabályos arcvonásain nem tükröződött érzelem. Egyszerű mozdulattal az asztalon kinyitva fekvő óriási könyvre mutatott, miközben a banya egy lúdtollal nyomott Gilman kezébe. Gilman felé mindenből őrijtő félelem áradt, ami akkor érte el csúcspontját, mikor a szőrös lény felszaladt az álmodó ruháján a válláig, majd le a bal kezéig, s végül egy éles mozdulattal beleharapott csuklójába, pontosan pizsamájának közeljéje alatt.

Huszonkettedikén reggelén Gilman bal csuklójában fájdalommal ébredt, közeljéje pedig alvadttól barnállott. Emlékei nagyon zavarosak voltak, de a fekete ember és az ismeretlen szobát tisztán látta maga előtt. Biztosan megharapták a patkányok, miközben aludt, s ez sugallhatta a rémisztő álom csúcspontját. Az ajtót kitérve látta, hogy a liszt a folyosó padlóján érintetlen, leszámítva a manzárd tulsó végén lakó bumfordi fickó hatalmas lábnyomait. Ezúttal tehát nem járkált éjszaka. A patkányokkal kapcsolatban viszont tennie kell valamit. Majd beszél a háziúrral a dologról. Újból megpróbálta betömní a ferde fal aljánál lévő lyukat, beleygőmösölve egy gyertyatartót, ami pont beleillett. Füle borzasztóan csengett; mintha valami álmában hallott szörnyű hang halvány visszhangja zengett volna benne.

Miközben megmosakodott és ruhát váltott, megpróbálta felidézni, mit álmodott az lobogó ibolyafénnyel telt helyiségben lezajlott jelenet után, de semmi határozott kép jelent meg előtte. Az ismeretlen helyiség kétségkívül a szobája feletti elzárt padlásszoba kellett, hogy legyen – amelyik annak idején vadul megragadta képzeletét –, a későbbi benyomások azonban halványnak és ködösnek tűntek. Mintha emlékezett volna a leírhatatlan alkonyi mélységekre, és még hatalmasabb, sötétebb mélységekre azokon túl – mélységekre, melyekben egyetlen megfogható benyomást sem talált. A buborék-tömeg és a kis poliéder kísérte oda, melyek állandóan a nyomában voltak, a távolabbi, vaksötét uralta úrbe érve azonban, akárcsak ő maga, füstpamacsokká oszlottak szét. Előttük valami más képződmény haladt – egy nagyobb felhő, ami időről időre különböző alakokra emlékeztető leírhatatlan formákba sűrűsödött –, és Gilmannek úgy tűnt, nem egyenes vonalban haladnak előre, hanem egyfajta szokatlan görbület vagy spirál mentén valami éteri örvényben, ami az elképzelhető kozmikus rendszerek fizikai és matematikai sajátosságaitól idegen törvényeknek engedelmességet. És végül ott volt az emlékfoszlány a gigászi, szökkenő árnyékokról, a szörnyűséges, fél-akusztikus lüktetésről és egy láthatatlan furulya magas, monoton sipításáról – de ez

volt minden. Gilman úgy vélte, ez utóbbi képet az sugallta, amit a *Necronomicon*-ban Azathothról, a tábolyult entitásról olvasott, aki a Káosz közép-pontjában fekete trónjáról uralja a teret és az időt.

A vért lemosva a csuklóján lévő seb egész jelentéktelennek bizonyult; Gilman gondolkodóba esett a két apró szúrásnyom elhelyezkedésével kapcsolatban. Eszébe jutott, hogy nem volt vér az ágytakarónak azon a részén, ahol feküdt – ami elég meglepő, figyelembe véve a bőrén és a pizsama közeljén talált vér mennyiségét. Talán a szobán belül járkált álmában, és a patkány aközben harapta meg, míg egy székben ült vagy valami kevésbé ésszerű pózba helyezkedett? Mindenfelé szétnézett barnás cseppeket vagy foltokat keresve, de egyet sem talált. A legjobb lesz, gondolta, ha a szobán kívül és belül egyaránt szétszórta lisztet – bár végül is több bizonyítékra az alvajárással kapcsolatban már nincs szükség. Tudta, hogy valóban járkált – most azon kell igyekeznie, hogy ennek véget vessen. Frank Elwood segítségét kell kérnie. Aznap reggel az úr felőli különös vonzerők gyengébbnek mutatkoztak, de helyükbe lépett egy még leírhatatlanabb érzés. Halvány, kitaró sürgetést érzett, hogy repüljön el jelenlegi tartózkodási helyéről, de fogalma sem volt a pontos irányról, amerre repülni vágyott. Mikor a furcsa tuskés tárgyat felemelte az asztalról, Gilmannak úgy tetszett, a régebbi északi vonzóerő némileg erősödött, de még így is elnyomta az újabb és még meghökkentőbb készítés.

Gilman levitte a tuskés szobrocskát Elwood szobájába, megpróbálva ügyet sem vetni a szövőszékjavító siránkozásaira, melyek a földszintről szűrődtek fel. Elwood, hál' istennek, a szobájában volt; éppen nagyban sürgölődött. Nem sok idő volt társalgásra, mielőtt indulniuk kellett reggelizni, utána pedig az egyetemre, így hát Gilman sietősen összefoglalta újkeletű álmait és félelmeit. Vendéglátója rendkívül megértő volt, és egyetértett, hogy valami tenni kell. Elwoodot felkavarta látogatójának dült, vad tekintete, s felült neki bőrénél szokatlan, természetellenes barnasága, ami másoknak is szemébe ötlött az eltelt hét során. Mondani azonban nem mondhatott túl sokat. Egyszer sem látta Gilmant bármiféle alvajárási kóborlás közben, és fogalma sem volt, mi lehet a furcsa szobrocska. Egy este viszont hallotta a Gilman szobája alatt lakó kanadai francia fickót Mazurewicz-cel társalogni. Arról beszéltek, hogy mennyire félnek mindketten a Valpurgis-éj közeledtétől, ami most már csak pár napra van, és sajnálkozó megjegyzéseket tettek a szerencsétlen, elátkozott fiatalemberrel kapcsolatban. Desrochers, a Gilman alatt lakó fickó éjszaka hallott csupasz talpú és cipős lépteket említett, meg valami ibolyaszín fényt, amit akkor látott, mikor egy éjjel félve fellopakodott, hogy bekukucskáljon Gilman ajtajának kulcslyukán. Nem mert benézni, mondta Mazurewicz-nek, miután megpillantotta az ajtó körüli résen kiszivárgó fényt. Lány beszéd is kihallatszott – ahogy ez utóbbit elkezdte leírni, a fickó hangja kivehetetlen suttogássá halkult.



Elwood elképzelni sem tudta, mi indíthatta e babonás szerzeteket efféle pletykálkodásra, de úgy vélte, képzeletüket egyrészt az gyűjthatta föl, hogy Gilman későn fekvő volt, és álmában járkált és beszélt, másrészt pedig, hogy közeleg a hagyomány szerint félelmetes május elseje. Abban, hogy Gilman beszélt álmában, nem volt semmi érthetetlen; az ibolyaszín álom-fénnyel kapcsolatos tévképzet nyilvánvalóan Desrochers hallgatósága nyomán terjedt el. Ezek az egyszerű emberek szempillantás alatt elhiszik, hogy valóban látták is mindazt a furcsaságot, ami a fülükbe jut. Ami a teendőket illeti – Gilmannek ildomos lenne leköltöznie Elwood szobájába, hogy ne aludjon egyedül. Elwood, ha ébren van, felrázza majd, ha beszélni kezd vagy felkel álmában. És minél hamarabb el kell látogatnia az idegspecialistához. Közben majd elviszik a tuskés szobrocskát különböző múzeumokba és néhány professzorhoz, hogy azonosítsák, azzal a mesével, hogy egy utcai szemetesládában találták. Dombrowskinak továbbá gondoskodnia kell a falakban tanyázó patkányok megmérgezéséről.

Elwood társaságától felbátorodva Gilman ellátogatott aznap óráira. Még mindig húzták a furcsa erők, de ő meglehetősen sikerrel állt ellen nekik. Mikor akadt némi szabad ideje, számos professzornak megmutatta a tuskés szobrocskát. Valamennyien nagy érdeklődéssel vizsgálták, de egyikük sem tudott semmi magyarázattal szolgálni a tárgy természetével vagy eredetével kapcsolatban. Aznap éjjel Gilman egy pamlogon aludt, amit Elwood a háziúrral hozott fel a második emeleti szobába, és hetek óta először nyugodt volt az álma. De a lázas izgatottság még mindig munkált benne, s a szövőszék-javító jajongásai elkedvetlenítették.

Az elkövetkező pár nap során Gilman szinte egyáltalán nem zavarták a morbid jelenések. Elwood elmondása szerint semmiféle jelet nem adta, hogy beszélt vagy felkelt volna álmában. Időközben a háziúr mindenfelé szétszórt patkánymérget. Az egyetlen zavaró elem a rendkívüli izgalomban lévő babonás külföldiek közti szóbeszéd volt. Mazurewicz állandóan gyözködte Gilmant, hogy szerezzen be egy feszületet, majd végül rá is erőszakolt egyet, amit, mint mondta, a jóságos Iwanicki atya áldott meg. Desrochers-nek is akadt mondanivalója; ő azon erősködött, hogy a Gilman távozását követő első és második éjjelen óvatos léptek hallatszódtak a fölötte lévő, immár üres szobából. Paul Choynski úgy vélte, északa hangokat hallott az előtérből és a lépcső felől, és azt állította, hogy valaki halkan nyomta aajtájának kilincsét; Dombrowskiné pedig megesküdött rá, hogy újra látta a Barnazekést, mindenszentek óta először. E naiv beszámoló azonban nem sokat nyomtak a latban; az olcsó fém feszület érintetlenül lógott az egyik fiókgombon Gilman vendéglátójának öltözőasztalkáján.

Gilman és Elwood három napig járták végig a helyi múzeumokat, azonosítani igyekezve a tuskés tárgyat, de sehol sem jártak sikerrel. A tárgyat azonban mindenhol nagy érdeklődéssel fogadták; teljes idegensége roppant kihívás volt a szakértők tudásvágyának. Az egyik kiálló kis kart le is törték és kémiai analízisnek vetették alá. Ellery professzor platinát, vasat és tellúrt talált a szokatlan ötvözetben, de ezek legalább három más világosan kimutatható, nagy atomtömegű elemmel keveredtek, melyek besorolására a kémia képtelennek bizonyult. Nemcsak, hogy nem emlékeztek bármilyen ismert elemre, de még csak a periódusos rendszerben a valószínű elemek számára üresen hagyott helyekre sem illettek. A titok a mai napig megoldatlan, bár a szobrocska megtekinthető a Miskatonic Egyetem múzeumában.

Április huszonhetedikének reggelén egy új patkánylyuk keletkezett a szobában, melyben Gilman vendégeskedett, de Dombrowski a nap folyamán ólomlemez szögelt fölé. A mérgek nem lett túl sok hatása, mert a falakon belüli kaparászás és neszezés lényegében semmivel sem hagyott alább.

Elwood aznap késő éjszakáig elmaradt. Gilman ébren várakozott rá: nem akart egyedül aludni, főleg azután nem, hogy az esti szürkületben megpillantani vélte a visszatérítő öregasszonyt, akinek a képe borzalmas álmaiban megjelent. Kíváncsi volt, ki lehet a szipirtyó, és mi csörgetheti azt a konzervdobozt nem messze tőle, egy mocskos házudvar sötét bejárata mellett a szemétkupacban. Gilmannak úgy rémlett, a banya felfigyelt rá és gonoszul rábámult – de lehet, hogy ez egyszerű képzelődés volt.

Másnap mindkét ifjú nagyon kimerült volt; tudták, éjszaka úgy alszanak majd, mint a bunda. Este álmosan megtárgyalták a matematikai problémákat, amik korábban teljesen magukkal ragadták – és talán károsan is befolyásolták – Gilmant, és eltöprengtek e problémák és az ősi mágia és népi hagyomány nyugtalanítóan valószínűnek látszó kapcsolatán. Beszéltek a vén Keziah Masonról, és Elwood egyetértett Gilmmal abban, hogy tudományosan megalapozott a feltevés, miszerint a boszorkány valami véletlen folytán

szokatlan és jelentős felfedezésekre jutott. A titkos szekták, melyekhez az efféle varázslónők tartoztak, gyakran őriztek és adtak tovább egymás közt ősi, elfeledett éonokból származó meglepő titkokat; és egyáltalán nem lehetetlen, hogy Keziah valóban elsajátította annak képességét, hogy dimenzió-kapukon át közlekedjen. A hagyomány szerint anyagi torlaszok nem állhatnak a boszorkányok útjába, és ki tudja, mi rejlik az éjszaka seprűnyélen lovagló banyákról szóló régi mendemondák mögött?

Hogy egy mai egyetemista birtokába juthat-e valaha ilyen hatalomnak pusztán matematikai kutatások révén, az még bizonyításra vár. A siker, jegyezte meg Gilman, veszedelmes és elképzelhetetlen helyzetekhez vezethet, mert hát ki tudná

előre megjósolni egy szomszédos, de normális esetben elérhetetlen dimenzióban uralkodó viszonyokat? Másrésztől viszont a lehetőségek mesések. A térnek létezhetnek olyan területei, ahol az idő nem létezik, és ha valaki képes lenne eljutni egy ilyen helyre és ott letelepedne, életét és fiatalságát korlátlan időre megőrizhetné; sosem szenvedne szerveinek anyagcseréjétől vagy romlásától, kivéve az olyan rövid periódusokat, amikor ellátogtna saját dimenziójába vagy valamelyik ahhoz hasonló dimenzióba. Lehetséges volna például, hogy átlépjünk egy időtlen dimenzióba és a földtörténet egy messze jövőbeli korszakában lépünk újra elő, ugyanolyan fiatalon, mint azelőtt.

Hogy ez sikerült-e valaha valakinek, azaz kapcsolatban legfeljebb találgathatunk. Az ősi legendák ködösek és homályosak, és a régi időkben minden, a tiltott határok átlépésére tett kísérlet külső lényekkel és hírvivőkkel kötött furcsa és rettenetes szerződések kísérték. Ismert a titkos és borzalmas hatalmak küldöttjének vagy hírvivőjének ősrégi figurája – a boszorkány-szekta „Fekete Ember”-e és a *Necronomicon* „Nyarlathotep”-je. Aztán ott volt a kisebb hírvivők vagy közvetítők megfoghatatlan problémája is – a fél-állatok és különös hibridek, amiket a legendák mint a boszorkányok familiárisait emlegetnek.

Miután Gilman és Elwood, túl álmos lévén a további vitához, nyugovóra tértek, hallották, ahogy Joe Mazurewicz betáboroz a házba, és összerázkódtak, mikor fülüket megütötte kétségbeesetten heves, jajongó fohászzkodás.

Aznap éjjel Gilman ismét látta az ibolyaszín ragyogást. Álmában kaparászt és rácsalást hallott válaszfalak felől, és mintha valaki a zárral ügyetlenkedett volna. Aztán meglátta az öregasszonyt és a kis szőrös lényt, amint felé lépdelték a szőnyeggel takart padlón. A banya kegyetlen arcáról földöntúli öröm sugárzott, a kis sárga agyaráú szörnyűség pedig kárörvendően vigorgott, miközben a túloldali díványon mélyen alvó Elwoodra mutatott. Gilman képtelen volt kiáltani, megbénította a félelem. Az ocsmány szipirtyó, ahogy korábban is tette, vállánál fogva megragadta őt, kipenderítve az ágyból, bele



a puszta ürbe. Ismét felvillant körülötte a sivító mélységek végtelenje, de a következő másodpercben már egy sötét, sáros, ismeretlen síkatorban találta magát; bűz terjengett és mindenfelől ősi, rothadó házfalak magasodtak fölé.

Elöl tornyosult a köpenyes fekete ember, akit Gilman már egy másik álmában is látott, a csúcsos tetejű szobában; kicsit közelebb az öregasszony állt, parancsolóan fintorogva és hívogatta őt. A Barnazekés szerető játékos-sággal dörgölözött a fekete ember bokájához, amit a mély sár nagyrészt eltakart. Jobbra sötét kapubejárat nyílt, efelé mutatott apró kézmozdulattal a fekete ember. A vigyorgó szipirtó elindult arra; Gilmant pizsamájának ujjánál fogva vonszolta maga után. Vészjóslóan recsegő fokokon lépdelték felfelé egy rossz szagú lépcsősoron. Az öregasszony körül itt halvány ibolyafény derengett. Végül az egyik pihenőnél állapodtak meg, egy ajtónál. A szipirtó egy ideig babrált a zárral, majd kitérte az ajtót, intett Gilmannek, hogy várjon, majd eltűnt a sötétségben.

Gilman túlérzékeny fülét szörnyűséges fojtott sikoltás ütötte meg, majd megjelent a banya, karjában egy apró, eszméletlen testtel, amit odalökött az álmodónak, mintha azt parancsolná, hogy vigye. A test és az eltorzult arc látványa megtörte a varázst. Gilman, akit még mindig megnémított a kábultság, a veszélyvel nem törődve lebuszkázott a dohos lépcsőkön, bele a kinti sárba; gurulását csak a fekete ember állította meg, aki megragadta és fojtogatni kezdte őt. Miközben öntudata kihunytt, még hallotta távolról az agyaras, patkányforma borzalom éles vihogását.

Huszonkilencedikén reggel Gilmant gyomrába markoló rettenet fogadta. Amint kinyitotta a szemét, tudta, hogy valami borzasztó dolog történt, mert újra régi, ferde falú és mennyezetű manzárdszobájában volt és a vetetlen ágyon hevert. Torka, érthetelen módon, sajgott, s miután nagy nehezen felült, egyre növekvő rémülettel konstata, hogy lábára és pizsamájára vastagon tapadt a megszáradt sár. Emlékei e pillanatban reménytelenül ködösek voltak; annyit legalább már tudott, hogy biztosan járkált álmában. Elwood túl mélyen aludt, hogy meghallja és megállítsa őt. A padlón szabálytalanul elhelyezkedő sáros lábnyomokat látott, melyek azonban érdekes módon nem értek el egész az ajtóig. Minél tovább szemlélte őket, annál különösebbnek látszottak, ugyanis azokon a nyomokon kívül, melyeket felismert mint a sajátjait, volt néhány kisebb, majdnem kör alakú nyom is – mint egy szék vagy asztal lábának nyomai, azzal a kivétellel, hogy legtöbbször két félkörre oszlott. Ezen kívül volt néhány furcsa, sáros patkánynyom is, melyek egy friss lyukból vezettek kifelé, illetve vissza. Gilmannal forogni kezdett a világ, s attól tartott, megőrült, mikor az ajtóhoz tántorogva meglátta, hogy kívül nincsenek lábnyomok. Minél többre emlékezett a rettenetes álomból, annál jobban megrémült, és elkeseredettségét csak növelte, hogy két emelettel lejjebből meghallotta Joe Mazurewicz gyászos kántálását.

Miután visszatért Elwood szobájába, felrázta vendéglátóját, aki még mindig szunyókált, és elmesélte neki, milyen állapotban ébredt. Elwoodnak fogalma sem volt, mi történhetett. Elképzelni sem tudta, merre járhatott Gilman, hogyan került vissza a szobájába anélkül, hogy nyomokat hagyott volna a folyosón, és mik voltak azok a saras, bútornyomra emlékeztető körök az ő lábnyomai mellett a padlón. Meg aztán ott voltak azok a sötét, hamuszín nyomok is Gilman torkán; mintha álmában megpróbálta volna megfojtani magát. Hozzájuk mérte a kezét, de a méretek még megközelítőleg sem egyeztek. Míg társalogtak, betoppant Desrochers és elmondta, hogy késő éjszaka borzasztó csörömpölést hallott fentről. Nem, senki sem ment fel a lépcsőn éjjel után, éjjel előtt néhány perccel viszont toppanásokat hallott a manzárdból, és óvatos, lefelé igyekvő léptekeket, melyeket igen nyugtalanítóan talált. Az évrnek ez a szaka, tette még hozzá, nagyon rossz Arkhamben. A fiatalúr jobban tenné, ha viselné a fesszületet, amit Joe Mazurewicz-től kapott. Még nappal sem biztonságos: hajnal után szokatlan hangok hallatszotak a házban – például az az éles, hirtelen elfulladó gyereksírás.

Gilman gépiesen végigülte aznapi óráit, de képtelen volt tanulmányaira koncentrálni. Rémisztő balsejtelem és nyugtalanság vett erőt rajta; úgy né-



zett ki, mint aki valami megsemmisítő csapásra vár. Délben megebédelt az egyetem büféjében, s miközben a desszertre várt, felvette a szomszédos széken heverő újságot. Desszertje azonban érintetlenül maradt, mert amit az újság címloldalán olvasott, attól minden ereje elszállt és szeme elkerekedett; csak arra volt képes, hogy kifizesse számláját és visszatántorogjon Elwood lakosztályáig.

Előző éjszaka szokatlan gyermekrablás történt az Orne köznél: egy durva kinézetű mosodai munkás, Anastasia Wolejko két éves gyermeke nyomtalanul eltűnt szem elől. Az anya láthatólag már tartott ettől egy ideje, de az érvek, melyekkel félelmét alátámasztotta, olyannyira bizarrak voltak, hogy senki sem vette őket komolyan. Mint mondta, már március eleje óta fel-felbukkant a Barnazekés a lakhelyük körül, és az arckifejezéséből meg a vihogásából tudta, hogy a kis Ladislav jelölték ki áldozatra a valpurgis-éji szörnyűséges boszorkányszombatra. Megkérte a szomszédot, Mary Czanecket, hogy aludjon a szobájukban és próbálja megvédeni a gyereket, de Mary nem merte. A rendőrséget nem értesíthette, mert az efféle dolgokat sosem hisz-nik el. Mióta csak emlékszik, minden évben tűnnek el így gyerekek. A barátja, Pete Stowacki nem akart segíteni neki, mert amúgy is útban volt neki a gyerek.

Amitől azonban Gilmant hideg verejték lepte el, az a két részeges fickóról írt beszámoló volt, akik nem sokkal éjjel után haladtak el az udvar bejárata előtt. Bevallották, hogy részegesek voltak, de mindkettő megesküdött, hogy látott egy örült maskarába bújtt trió lopva besurranni a sötét kapualjba. Állításuk szerint a hármas egyik tagja egy hatalmas, köpenyes nigger volt, a másik egy rongyos kis öregasszony, a harmadik pedig fiatal fehér férfi hálólíngben. Az öregasszony a fiatal fickót rángatta maga után, a nigger lába körül pedig egy szelíd patkány futkosott és ugrándozott.

(vége 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.

PANDEMONIUM, A SZENNYLAP SZEREPJÁTÉK

avagy

*Minden, amit valaha is tudni akartál Elvisről, a gabonakörökről, a jetiről,
a Spontán Emberi Égésről, meg a marslakókról.*

Bizonyára olvasóink is elgondolkoztak már néha a piramisseffektusról, a telepátiról, a Nazca-fennsík véseteiről, a torinói lepelről, és más, mély rejtélyekről. Talán vitába is szálltak felettük; ki-ki védte a maga igazát és szapult a másikét; de a végén valószínűleg arra a következtetésre jutottak, hogy adatok hiányában még nemigen lehet biztosat mondani.

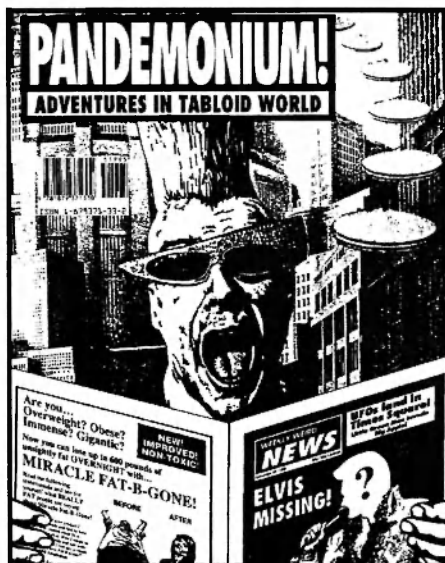
Nos, Amerikában van egy egész újságfajta, amely terjedelmének nagy részét a fenti titkok kifizérésére fordítja (ki lehet találni, milyen színvonalon...). Ezek a Tabloidok (magyarul nevezzük őket Szennylapnak); olcsó, rikító promilagazinok; általában szupermarketekből kifelé menet, a pénztár előtt akaszthatók le a standról könnyű időmúlótékként. Hétről hétre valamilyen ártatlan csodával rukkolnak a elő, hemzseg bennük a sok jós, kézrátevő, kis zöld emberke, meg a bevezetőben említett baromságokról szóló, halálos komolysággal előadott híradás. Legismertebb tagjuk a National Inquirer. Nálunk hál'istennek még nincs ilyen (de majd biztosan lesz; példának addig képzeljük el a Blikk és a Nulladik Típusú Találkozások lehető legalacsonyabbrendű keverékét).

A furcsa „műfaj” fölött egy ideig jótékonyan átsiklott a szerepjátékípar; ami annál is különösebb, hiszen igazán minden megvan benne, amire egy talány- és akciódús környezetre vágó tervező csak áhítozhat. '93-ban aztán mégis beütött a Végzet: a MIB Productions alá tartozó Deja Vu Studios (szellemes elnevezés!) játékot csinált a témából. Komolyan.

A játék neve Pandemonium („minden démonok összesége”), ami már elég sokat elárul abból, mi vár ránk, ha bele merészelnénk vágni. Az idő: Ezerkilencszázkilencvenvalamennyi, a helyszín: Szennylapvilág (Tabloid World), a mi Földünkkel párhuzamos, „alternatív”, de azért nem nagyon eltérő hely. Ennek alapelve roppant egyszerű: Minden Igaz. Minden, pontosabban majdnem minden, amit a szennylapok írnak, a tévéállomások mutatnak, vagy a szóvivők nyilatkoznak. Tényleg foghatsz egyetlen éjszaka alatt ötven kille a csodálatos Tűnjel-hájszerrel, és tényleg Nagymama szelleme jelent meg szombat este a tévéspirítisztáknak. A közönséges hialandók a buszon vészulakókkal utaznak együtt, a politikusok mind úgy néznek ki, mint a vetélkedők műsorvezetői, a braziliai dzsungelban százéves nácsizőkevények, Nevadában pedig a Reptoidok szövögetik világuralmi terveiket, a tévében meg állandóan mosóporreklám és a Szomszédok ismétlése megy. Semmi nem biztos, a fizika törvényei percnként változnak, a világ bármelyik pillanatban szörnyű véget érhet, és (ami a lényeg)... Elvis EL!

Szennylapvilág legfontosabb lakói (bár erről ők sem tudnak) maguk a Tabloidok teremetői és riporterei, a Paranormális Nyomozó néven ismert rettenthetetlen hírhajhászok. Ők a Megvilágosodottak; látnak mindent, amire a szükagyu Mondénok (Világiak) vakok, a nagy sztori nyomában hajlandók bejárni a fél világot Atlantisztól a kísértetjárta szomszéd házig, és gyakran az egyedüli tényezők, akik egy-egy feltámadt démonfejedelem vagy Idegen Agyferdítő Összeszűvés, valamint a világ teljes leigázása között állnak. A parti általában egy hasonló mélységű sztorira ráállított riporterek csoportja.

A játék „fizikája” kettős. Gyengébbeknek való az E-Z Szisztéma (ez feltehetőleg az amerikai iskolai osztályzatokra akar utalni) [vagy trükkös angol kiejtés szerint: *i-zi, vagyis easy - könnyű - szerk*], az „igazán tökök szerepjátékosoknak” pedig az opcionális Nagyon Bonyolult Szabályrendszer, amelynek bonyolultsága kimerül a játékosok saját maguk (!) készítette karaktereivel és az Editor (Szerkesztő, azaz mesélő) által önkényesen (!) osztogatott nehézségi módosi-



ttokkal. Tyúha... A rendszer egyébként bájosan egyszerű; kettő, azaz kettő egész táblázatból áll, de azért működik. A próbálkozó d10-zel dob... (hopp, itt álljunk meg egy pillanatra: „kockát dobni” csupán elmaradott szerepjátékokban szoktak. A Pandemoniumban is gurígnak ugyan, de itt a kocka „a Sors előre elrendeltetett akaratát” adja a résztvevők tudtára. Kivéve, ha a mesélő hagyja magát lebeszélni; ilyen esetekben viszont nyilvánvaló, hogy a *második*, nem pedig az első verzió állt igazán a Sors szándékában). A játékos tehát d10-zel jön, és ha a végső érték az összes módosítókkal együtt eléri a hatot, az akció sikerül. A harc is hasonlóképpen folyik, csak itt az összehozott érték 5-ön felüli része vonódik le az áldozat Testpontjaiból. Kezdeményezés is van: ennek sorrendjét az alaprendszerben a beordibálás sorrendje, a valamivel normálisabb változatban a küzdők testhelyezete, esetleg sima kockadobás szabja meg. A maximális precizításra törekvő, lelkiismeretes mesélőknek szól az egy oldalnyi, kidolgozásra váró ötletalmaz, köztük olyan nyálánkságokkal, mint pl. a Széllirány Hatása a Harci Manőverekre (Igenis előfordulhat! Ha mondjuk léghajóval akarunk elútni valakit...), a Különböző Fegyverekhez Kapcsolódó Különböző Sebztípusok (Vajon mitől halsz meg hamarabb? Egy pontosan a fejébe vágott nagykalapástól, avagy egy pontosan a fejébe vágott csákánytól?), valamint a Relatív Páratartalom. A legszörzshalogatóbbak készíthetnek szép nagy táblázatokat is, rajtuk az összes elképzelhető sebességmódosító feltüntetésével, de utána – a szerző szavaival élve – „feltétlenül írják meg, milyen jól szórakoztak”. Elgondolkodtató, nem?

A karaktergenerálás se túl bonyolult. Összesen három tulajdonság van; a Test, Elmé és a Lélek, értékük – elvileg – -10-től 10-ig terjed. Képzettségek nincsenek is, csak a riporterkedés mellett üzött másodfoglalkozások (igen érdekfeszítőek, pl. Vízvezeték-szerelő, Háziasszony és Számítógép programozó), de ezekből még elég jól ki lehet találni, mihez is ért a karakter. Ne becsüljük le senkit: a Vízvezeték-szerelő pl. „többet keres, mint az átlagos orvos”, a Háziasszony pedig úgy megedződött a gyermeknevelésben, hogy „könnyen helyre tesz egy egész horondány sátánistát”.

Hagyományos szerepjátékokban a játékosok egyik nagy bánata karaktereik halandósága szokott lenni. Nos, a Pande-

monium e téren is szakít minden konvencióval: a szereplők meghalhatnak ugyan, de rögtön utána reinkarnálódnak, és kis idő múlva (előző életük tapasztalatainak, azaz képzettségének egy részét töretlenül megőrizve) visszatérnek szép, új testükben. Az a játékos persze, aki kizárólag a pontgyűjtögetés kedvéért ugrál állandóan a vonat alá, előbb utóbb megjárja... Kezdő karaktereknek is vannak egyébként előző életeik; választható többek között Napóleon, Einstein, Gandhi (hihetetlenül nyugtató aurával), és Isaac Asimov (robot és űrhajó szakértő). Gonoszoknak Mussolini vagy Has-felmetsző Jack ajánlott. A múlt felidézése nem megy mindig gond nélkül, kritikus bémázásoknál pl. a két személyiség hosszabb rövidebb ideig felcserélődhet. A Paranormális Nyomozók ezenfelül attól Paranormálisak, hogy Paranormális Képességeik legyenek (bocs). E célt szolgálják a Paranormális Képességek (már megint). Az Auraleolvasástól a Tűzönjárásig van belőlük vagy negyven; elég lazán fogalmazottak, ami tág lehetőségeket, a mesélőnek viszont nagy adag fejfájást biztosít – tekintve pl. hogy a Mágia leírása lényegében ennyiből áll: „Elég jó dolgokat lehet vele csinálni, de Gandalf azért nem lesz!”.

Ennyit a játékosokról. Az Editoroknak szóló rész a nagy attrakcióval, az Instant Sztorigenerátorral indul. Pár gyors kockadobás, és már meg is van a heti Nagy Rejtélyünk, Létrehozóival, igazi okával, helyével, idejével, és a kutatása közben jelentkező három-négy aleseménnyel együtt. Némi fantáziával megáldott mesélők erre valószínűleg felhúzták az orrukat, de nincs igazuk: a történetek egyrészt határozottan agyasak, másrészt pedig, azt hiszem, annak megokolásához is meg kell kicsit erőltetni azt a nagy képzelőerőt, hogy a betelgeuse-i idegenek miért pont Stonehenge-ben osztogatott vegyszeres vadalhúskonzervekkel igyekeznek vámpír-halucinációkat előidézni jóra való emberekben (mert hogy nekem ez jött ki elsőnek).

A szükségesnél talán nagyobb (20 oldalas) terjedelemben, de legalább pontosan kidolgozva terpeszkedik rögtön ezután az „Elvis eltűnt!” c. mintakaland. A Nyomozók itt szoros ismeretségre kerülnek a Heti Furcsaságok (Weekly Weirid News) szerkesztőgárdájával, aztán egy gumimacska esővel, a Milwaukee-beli Szuperolcsó Szupermarkettel, és két jóindulatú, szintén Elvis-rajongó vénuszival. Kiváló alkalom nyílik még egy spiritiszta szeánszra, egy „elfajzott ördögimádó szekta” felszámolására (szegény kilykök gyertyaláng és Black Sabbath mellett játszották a *Dungeons and Demons*-t), és – ha minden jól megy – magának a Királynak a kiszabadítására is a marsi agyferdítők fogságából.

A könyv a Paranormális Enciklopédiával (ebben megtalálható a Sztorigenerátorban szereplő összes jelenség leírása), valamint a felszerelések listájával zárul. Van itt minden: egy oldalnyi közönséges nyomozócucc (elég unalmas, de szükség lesz rá), aztán kristálygömbök, rúnakövek, Shirley McLaine összegyűjtött művei, Jövendőmondó Kecs, Piramiskalap (eggyel növeli az Elmét, persze csak azokét, akik hisznek benne), Vámpírvédő Csomag, és végül Einstein relativitáselméletének teljes leírása (ez a rettegett Deja Vu Időhurokból való szabadulás egyetlen eszköze).

Azt hiszem, a fentiekből elég jól kiviláglott, mire való a Pandemonium – ha játékosainak már tele lenne a telen-nivalója az orkkokkal, sárkányokkal, varázslókkal (esetleg a vámpírokkal meg a farkasemberekkel is), igen szórakoztató lehet egy agyaszakadt kirándulás Szennylapvilágba. Elvete-mültebbek egész kampányokkal is megpróbálkozhatnak. Csak nehogy túl komolyan vegyék... (elnézést a gyanúsítgatásért).

Setét Patkány Naplója



Bevezető

Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Holdtölte rendszer olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Túlélők Földje. Ez Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300 000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradtak, innét kapta a nevét is a hely. A játékosok egy-egy fantasy karaktert irányítanak. Ez lehet „hagyományos” fajú, azaz ember, elf, törpe, troll, gnóm, vagy a TF egy egzotikus faja, az árnymanó, az alakváltó vagy a kobudera. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyilvánvalóvá válik, mások hosszabb távon befolyásolják a karakter életét. A játékosok 9 naponta kapnak egy fordulót, Utasítás Lapjuk alapján. Az UL-on írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni – egyszerre max. 20 parancsot lehet kiadni. A beérkező UL-eket egy számítógépes rendszer dolgozza fel, a Játékmester felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-8 oldalas, lézernyomtatóval készített levél formájában. Ez leírja, hogy mi történt a parancsok hatására, plusz küldünk egy részletes karakterlapot és egy térképet. Mivel a játék több mint ezer játékos befogadására van felkészítve, el lehet képzelni, hogy milyen óriási felfedezésre váró terület, hány száz szörny, tárgy, varázslat és küldetés vár a játékosokra. Ebben a játékban nemcsak a számítógép, hanem más, ravasz játékosok által irányított karakterekkel is sűrűn össze fogsz futni! Szövetségek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatba lehet lépni a másik játékosal vagy akár meg is lehet lopni. Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:

Beholder Bt.

1680 Budapest, Pf. 134.

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

972. Nap

Miután kipihentem magam a labirintusban, gyorsan kímásztam belőle. Sokan mondják, hogy az árnymanók az orkok rokoni, de ebben egy szemernyi igazság sincsen. Mi árnymanók például egyáltalán nem szeretjük a zárt, koszos, rendetlen helyeket. Mi a nyílt, koszos, rendetlen helyeket kedveljük. Az sem elhanyagolható szempont, hogy az orkok buták és csúnyák, mi árnymanók pedig okosak és szépek vagyunk.

A helyi fauna elég ellenséges természetű. Nekem esett egy móleon és egy goldugar is. Természetesen egyiknek sem volt esélye velem szemben, mind a kettő szomorú véget ért. Már lefelé baktattam a hegyről, amikor megpillantottam Aad-Shaar Asyn táborát. Végre valaki! Már kezdtem azt hinni, hogy errefelé nem jár senki. Gyorsan lekaptam az óvéről az erszényét, három arany volt benne. Hát mire költi ez a pénzét? Nem hallott még a takarékosagságról?

Egy proteinfecske és egy emberevő lekaszabolása után végre méltó ellenfélre akadtam. Egy trikornisra. Mostanra már egészen jól kiismertem a trikornisok harci taktikáját, gyakorlatlan ugrottam el a tisztító-tűz elől. Semmi gond, csak kicsit pörkölt meg, aztán nekiestem és ütöttem, vágtam, ahol értem.

Lefekvés előtt még egy kicsit tornáztam. A nagyanyám sosem engedett lefeküdni, ha nem nyomtam

le három fekvőtámaszt. Természetesen a bátyám, Bonyók helyett is mindig nekem kellett tornáznom, mert ő túl lusta volt hozzá. Hallottam valami kősa híreket, hogy esetleg ő is túlélte a világégést. Szeretnék találkozni vele, azt hiszem visszaadhatnám neki a kölcsönt. Talán jó lenne valami igazi fegyvert beszerezni, hogy Bonyóknak semmi esélye se legyen. Kár, hogy fogalmam sincs a bányászatról meg a kohászatról se, pedig a mostaninál jobb fegyvereket már csak fémekből lehet készíteni. Mivel nincs kedvem gátvakond módjára földet turkálni, marad az üzlet. Az a baj, hogy az előítéletek miatt sokan nem szívesen üzletelnek árnymanókkal, akik meg hajlandóak rá, azok úgy gondolják, nyugodtan átvághatnak minket, mivel mi is át akartuk ejteni őket. Dalamarral például semmi szín alatt nem állnék szóba, megvan benne minden elf pökhendisége, de olyan jellemtelen, mint egy árnymanó... kobudera. Hogy várjon el becsületet az ember valakitől, aki már több istennek is szolgált? Mindenesetre körülnézek a kapcsolataim között.

981. Nap

Úgy tűnik sikerült elérnem valamit. Xadornix hajlandó szerezni nekem egy vasalt bunkót, az pedig igazán csodálatos fegyver. Az ára egy kicsit borsos, 800 alanori arany. Így is 1200-ról alkudtam le. Olyan nagyon nem izgulok, úgysem tudok mit kezdeni a pénzzel. Varázslatokat nem akarok halmozni, Alex Vampirssont úgysem tudnám utolérni. Egyébként meg csak arra jó az a sok pénz, hogy ellopják (erről tudnék mesélni).

Egy másik érdekes dolgot is sikerült megtudnom, Smack Leah templom építését tervezeti. Mindenképpen szeretnék részt venni benne, hiszen az első Leah oltárt is együtt szenteltük fel. Úgy tűnik, elkerülhetetlen lesz, hogy felnézzek Libertanba. Egyrészt ott vár rám az én kis vasalt bunkóm, másrészt ott találkozhatok Smackkal. Addig megpróbálok minél több isteni küldetést megcsinálni. A három trikornis szarv már megvan.

Lop-Nessy Eszti még mindig tartozik nekem két szent jogarral. Kezd igazán elegem lenni Esztiből. Az csak egy dolog, hogy fél éve nem teljesítette az ígéretét, ennél sokkal bosszantóbb, hogy semmit nem csinál a közös tudatban. Szerintem egy ilyen szervezet sokkal effektívebben is működhetne, vannak is terveim, hogy hogyan. Eszti ahelyett, hogy a közös ügyekkel foglalkozna, csak a maga pecsenyéjét sütögeti. Meg kell hogy állapítsam, hogy nem volt igazán jó választás megtenni őt vezérnek. A baj csak az, hogy nem jut eszembe senki, aki jobb lenne nála.

Sajnos nem sikerült igazán kipihennem magamat, egy alakváltó zargatott. Közölte, hogy újra lesz olimpia Alanorban. Komolyan meggondolom, hogy jelentkezzek-e, a csihi-puhiban nincs sok esélyem (sohasem volt), a tolvajversenyt meg nem biztos, hogy megint megnyerem. Az pedig igazán hülyén venné ki magát, ha valaki más lenne a bajnok, talán még a zárfalót is visszakérnék tőlem. Ha nem indulok, akkor két tolvajbajnok lesz Ghalla

földjén, ha nevezek, akkor csak egy, de az nem biztos, hogy én leszek. Úgy érzem, ez a dolog még sok álmatlan éjszakát fog okozni nekem.

A város felé menet három irlgmatlan nővérrel találkoztam. Persze mind elől elbújtam, nem felejtettem még el a múltkori veréseket.

A trikornisok fészkénél egy szerencsétlen kis csikó legelészett, különleges öröm volt leütni, most már tartalékba is van trikornis szarvam. Birkóztam egyet egy ragyás burástyával is, az eredmény döntetlen lett. Petét ugyan nem rakott belém, de sikerült megmérgeznie. Forduljon fel az ilyen!

A város felé baktatva remek ötletem támadt: csapok egy kis hírverést az Irgalmas Nővéreknek. Gyorsan összeszedtem négy botot.

Ebben a városban rizsegnek az Irgalmas Nővérek, már megint találkoztam kettővel. Jó lesz, ha odébbálllok. A helytartói hivatalban nagy örömmel fogadtak, és adtak hatvan aranyat. Egy új feladatot is kaptam. A közelben valami ork farmer gyilkos tetvek ipari tenyésztésére adta a fejét, azt kérték, hogy akadályozzam meg ebben.

– Beszéljek a lelkére? – kérdeztem.

– Öld meg, te agyalágyult! – üvöltötte a hivatalnok

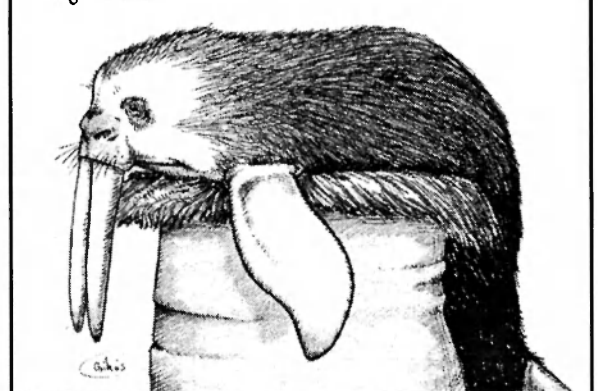
A helytartói hivatal után benéztem a bankba és elhelyeztem benne 800 aranyat. Félek, ha nem tudok fizetni mert ellopják tőlem, a lelkeket is el kell adnom Xadornixnak.

A város közepén a botokból némi fabontó segítségével táblát formáztam, a nálam levő tintával ezt írtam rá:

VÉR SZOMPAS VAGY?
ÖLNI AKARSZ?
JÖNNAK MONDOD MAGAD?
LÉPJ AZ
IRGALMAS NŐVÉREK
KÖZÉ!

Remélem ez felnyitja a valódi jók szemét és végre tesznek valamit az Irgalmas Nővérek garázdálkodása ellen.

Légi rozmár



Eladtam a boltban pár tárgyat, aztán lefeküdtem aludni, sokáig hánykolódtam, mert nagyon égetett a seb, ahol a burástyá megmarat.

990. Nap

Amint felkeltem, eladtam pár dolgot, aztán gyönyörködtem egy kicsit a táblában, amit készítettem. Igazán csodás látvány. Miután teljesen eltöltött a csodálat, indultam tovább a farm felé. Útközben találkoztam egy igen-igen undorító lényvel, egy epokiféreggel. Szerencsére a ragacsát sikerült szétvernem, de hiába nyiszeltam, nem lett semmi baja. Lemestem róla pár szelvényt, de meg sem kottyant neki. Miután sikerült lehagynom, gyorsan gyógyítottam magamon. Amint befejeztem a gyógyítást, nekem esett két ragyás burástyá. Eggyel sem tudok végezni, nemhogy kettővel. Kár, hogy futóverseny nincs az olimpián, abban biztos nyernék.

Csak hogy javítsam a kedélyállapotomat, lemásztam egy kútba és fejbevertem egy mérges nyukmárt. Nem sokkal később rátaláltam a farmer házára. Kívülről teljesen normális helynek tűnt, pár aszfaltbirtka legelészett a szabadban, rétmorgós pötriccék kapirgásztak a kertben. Természetesen a szokásos orkszag fogadott. (Az orkszag arról híres, hogy még egy árnymanó orrának is sok.) A pajtában találtam egy lejáratot, ez már gyanús volt. A durván megmunkált falak között irtóztató bűz fogadott, talán dögökkel eteti a tetveit ez az ork? Még gyanúsabb lett a dolog, amikor egy zárt ajtót találtam, ha csak a pötricetápot tartja itt, akkor minnek kell vasalt ajtókat felszerelni? A roxati zárfaló segítségével túljutottam az ajtón, de ott egy másikba ütköztem. Hiába szedtem össze minden tudásom, semmi haszna nem volt. Képtelen voltam kinyitni a zárat. Elegem lett a próbálgatásból, ledőltem aludni.

999. Nap

A pihenés alatt extenzív mentális kommunikációt folytattam. Beszéltem Smackkal, aki elmondta, mi

mindent kell még teljesítenem Leahnak, mire képes beszállni a templom építésébe. Kell egy xirnox-szív, meg kell ölnöm egy jó kalandozót, el kell fognom egy gátvakondot és igazán profinak kell lennem a szörnyszeretben.

Gyorsan felvettem a kapcsolatot Alex Vampirsonnal. Megígérte, hogy kedvezményesen ad nekem egy xirnox-szívet Libertanban. Megkérdeztem Xadornixot, ismer-e valami gyenge jót, akit még én is le tudnék irtani. Szerencsére tudott egyet, cserébe az illető koordinááiért valami jó védekező tárgyat kért. Ha minden összejön, elég gyorsan fogok emelkedni a papi ranglétrán.

Miután már elég erősnek éreztem magam, mélyen tudatársaim agyába nyúltam. Próbáltam kideríteni, ki mit tud a zárnyitásról. A leghasznosabbnak Ramirez Crashed ismeretei bizonyultak, ő már találkozott ilyen zárral. Nem volt tehát nagy feladat kinyitni az ajtót. Az ajtó egy nagy terembe nyílt, a túlfélen levő nyílásból hangos hörgés hallatszott. Beszaladtam, és a bunkóm egy lendítésével lenyakaztam egy gyilkos tetűt. A következő termekben még két másik várt rám, ők sem jártak jobban. Már kifelé tartottam, amikor találkoztam az orkkal. Nagyon mérges volt ráim, kis féregnek nevezett és rámrontott. Most már sejtethi, hogy nem tette jól.

A labirintusból kiérve, északnak vettem az utamat. Majd a libertani helytartónál jelentkeztem a jutalomért. Most mindennél fontosabb, hogy megkapjam a vasalt bunkót és segíthessek a templom építésében. Teljesen eltöltöttek a nagy tervek. Észre sem vettem, hogy átsétált rajtam egy sullár. Gyorsan utánaszaladtam és agyonvertem, máskor nézzen a lába elé. A sullár halálhörgése kicsalogatott a

Törpe kovács



földből egy mélyégi grittangot, az se járt jobban. A grittang utolsó sipitásai felkeltették egy trappoló dinymák figyelmét, avval is meg kellett küzdenem. Úgy látszik, a csatának érdekesnek találta egy rájányék, mert amint végeztem a dinymákkal, nekem esett. Úgy tűnik, ezzel sikerült kiirtanom a környék összes nagyvadját, mert ezután már senki nem zargatott.

Arról álmodtam, hogy Libertan környékén egymás hegyén-hátán alszanak a kalandozók, egynek sincs csapdája, viszont degeszre tömött zsákjaik vannak.

S.P



Ígéreinkhez híven most bemutatjuk a Beholder Bt. hamarosan induló, levélben játszható sci-fi játékát. Mindenekelőtt a játék tervezett indításáról: a szabálykönyveket és a jelentkezési lapokat reményeink szerint május végéig kipoztazzuk minden TF játékosnak, és ha lesz rá lehetőségünk, akkor azoknak is, akik valaha játszottak a Túlélők Földjén. Aki még nem játszott a TF-en, de szeretné kipróbálni a KG-t, adjon fel a Beholder Bt. címére június elején (előbb nem érdemes) egy levélapot, amiben tájékoztalót kér.

A JÁTÉKRENDSZER

A játék időpontja a nagyon távoli jövő, helyszíne az anarchiába zuhanó, valaha a teljes Tejtűrendszerre kiterjedt Galaktikus Szövetség. A játékosok egy-egy űrhajót irányítanak, amelyek legénységét a hét intelligens faj valamelyikéből állíthatják össze. Kezdetben mindenki egy kapitányt (ez tulajdonképpen ő maga), egy pilótát, és egy navigátort kap, de ha nagyobb lesz az űrhajó, a legénység is bővíthet (tudóst, orvost, katonát, kémét is szerződtethetünk). A legénység minden tagja alapszinten ért az összes szakértelemhez, de mindenkinek van 4-5 szakértelme, ami a „szakmája”, ezeket természetesen fejlesztheti. A szakértelmeken kívül a legénység minden tagját három tulajdonság jellemzi, ezek az Egészség (életpont), a Morál, és a Szerencse. A „karakterünket” természetesen főként az űrhajó jelenti, amely minél nagyobb, minél páncélozottabb, minél modernebb technikával felszerelt, annál „fejlettebbek” vagyunk.

A harmincadik század űrhajóit óriási, élő agyak irányítják, amelyeket a hajó közepébe, egy páncélozott burokba építettek be. A döntések hozatalára képes Agya a kapitány lársa, a hajóba épített, különböző részegységek vezérlését végző számítógépek az ő eszközei. Az űrhajó típusától és felszerelésétől függ, hogy harcba, kereskedelemre, felderítésre vagy esetleg valamilyen egyéb célra a legalkalmasabb.

Minden játékos a választott faja által uralt galaktikus szektorból indul, innen léphet tovább, fedezhet fel újabb szektorokat. Egy szektor 50-100 bolygórendszerből áll. A játékosok ezeket a boly-

górendszerket fedezhetik fel, leszállhatnak a bolygókon, felkereshetik az ott létesített kolóniákat. Lehetőség van kereskedelemre, kalózkodásra, úrcsatákra, küldetések teljesítésére. A játék fontos elemét jelentik a Kalandok, amelyekre sor kerülhet a mélyűrben, egy bolygó orbitális pályáján, vagy egy bolygó felszínén. A Kaland gyakorlatilag bármi lehet, kezdve egy idegen űrroccs felderítésétől és álkutatásától egy idegen, űrbeli létforma megvizsgálásán keresztül egészen egy dzsungelbolygó szívébe, a benszülöttekkel való kapcsolatlétesítésre szervezett expedícióig.

A játékos a játék aránylag korai szakaszában csatlakozhat egy ún. Érdekbiztonsági Szövetséghez, amely küldetésekkel, feladatokkal látja el, segítséget nyújt neki a boldoguláshoz. Ezenkívül a Szövetségek kiváló lehetőséget nyújtanak a szerepjátékokra (nem mindegy, hogy valaki a Kalózkodó, a Szabad Kereskedő, az Új Császárság vagy valamilyen másik Szövetség mellé áll).

A játékosok parancsait a TF-hez hasonlóan, Utasítás Lapon küldhetik, egy fordulónak max. 20 parancsot lehet kiadni, azonban egy parancsnak itt háromnál több paramétere is lehet. A játékosok itt is TVP-ből gazdálkodhatnak. A játék különlegessége lesz az ún. Speciális Tevékenység, ahol a játékos szavakkal írhatja le, hogy mit is szeretne csinálni. Ennek segítségével gyakorlatilag bármilyen, a játék keretein belül lehetséges tevékenység végrehajtható. Spec. Tev.-ből egy fordulónak max. egy kérhető, és a kiértékelés hatványozott bonyolultsága miatt az illet tartalmazó forduló a szabvány forduló áránál (ami mindenkor megegyezik a TF-beli fordulóéval) valamivel drágább lesz. Másik újítása a játéknak a csapatban történő űrharcból. Több játékos összeállhat, és űrfloata formájában vívhat meg egy nagyobb csapat idegennel vagy egy másik csapat játékosal. A forduló külalakjáról: az átlagosnál több grafikát fog tartalmazni, nemcsak a bolygórendszerké térképe, és az űrhajó felépítésének grafikája lesz benne, hanem egyéb illusztrációk is.

A JÁTÉK HÁTÉRTŐRTENETE (DIÓHÉJBAN)

Az emberiség a 21. században kilépett az űrbe, és megkezdte a Naprendszer és más csillagrendszer bolygóinak kolonizálását. Elkerülhetetlen volt, hogy a gyorsan növekvő „Galaktikus Birodalom” felderítői szondái előbb-utóbb el ne érjék a távoli, más intelligens fajok által lakott csillagrendszerket is. Az első értelmes faj, amellyel az emberiség kapcsolatot teremtetett, a cerebiták ősi kultúrája volt. A cerebiták, cserébe a mérhetetlen mennyiségű tudásért, amelyet a földi tudósoknak átadtak, az emberiség fejlett, bár űrhadviselesben még járallan hadseregének segítségét kérték az univerzum meghódítására induló űrcsapat elleni harcban. A kalandvágyból, felfedezésből, izgalomért harcoló, bár tapasztalatlan földi katonák eldöntötték a háború sorsát a szerencsétlen, kényszerített xenó-rabszolgákat harcoltató űrcsapat ellenében: a béke megkötött, és az űrcsapat hatalma és befolyása a töredékére csökkent. Az emberiség, felhasználva a kapott tudást felhőzt a többi értelmes fajhoz, akiket szintén a cerebiták tanítottak (karnoplantusz, inszektoid), és hozzájuk hasonlóan, bizonyos tekintetben túl is szárnyalta mesterét.

A több mint ezer évig beképzett élő Galaktikus Szövetség hihetetlen fejlődésnek indult. A fajok összefogásából olyan technikai csodák láttak napvilágot, amilyenekről korábban álmodni sem lehetett. A felvirágzással természetesen együttjártak bizonyos „nemkívánatos következmények”,

mint például az elképzelhetetlen mértékű tökefelhalmozódás által egy-egy személy kezében összpontosuló diktatóri hatalom, vagy a bolygónyi hivatalnokrendszerrel dolgozó szervezett büntetés. Mindemellett, a gyorsan szaporodó népesség egyre-másra kolonizálta a galaxis bolygóit, és lassan a teljes Tejútrendszer fel-terképezetté vált. A Szövetség fenállásának 1800. évében buk-
káltak fel a Zargok. Ezek a tökéletesen idegen felépítésű, minden kétséget kizáróan értelmes és iszonyatosan agresszív lények egy másik galaxisból érkeztek, amelyet vagy már teljesen benépesítettek, vagy haldoklott (senki nem tudja). A Zargok csúcstechnológiájával szemben a Szövetség haderejének kevés esélye lett volna, ha képesek egy komoly offenzívát végrehajtani. Valószínűleg azonban az intergalaktikus hiperhajtóművük fejlesztése még gyerekcipőben járt, ezért nem voltak képesek komoly flottákat átdobni. A kisszámú Zarg egységgel pedig – komoly túlórák esetén – sikerült valahogy elbánni. A Zargok főként triclipiták által lakott bolygórendszerek közelében bukkantak fel, ezért a triclipiták gazdasági és morális ereje kezdett felőrlődni. A Zargok nemegyszer vetettek be olyan fegyvert, amely teljes bolygókat tett lakatlanná. Eközben a jólétben élő Szövetség többi részében egyre inkább erősödött a minden eddigit felülmúló túltermelési válság, és feléledtek a régi ellentétek. A triclipiták hiába kértek segítséget, a Zargokat mindenki a triclipiták különbejárati problémájának tekintette.

Amikor Trolg AA, a Triclipitá Bolygószövetségek Elnöke elrendelte kétszáz rendszer evakuálását, pánik tört ki a belső bolygórendszereken. Az érvényben levő törvények szerint letelepedési joggal rendelkező százmilliórdok csak nyűgöt jelentettek a belső világoknak. A triclipitákat azzal vádolták, hogy elhagyták „örposztjukat”, és ezáltal elárulták a Szövetséget. A Zargok akadálytalanul özönlöttek be, és kisebb bázisokat létesítettek a galaxis peremén. Egy különösen militarista felfogású úrcápa vezető, Harrk Trax szétlővette a bolygója körül keringő, letelepedési engedélyre váró triclipitá szállítóhajót, ezzel kétféle civil

halálát okozva. A Galaktikus Szövetség összeomlása ezek után nagyon nagy mértékben felgyorsult, egymás után törtek ki a helyi háborúk a külső rendszerekben.

Fokozta a káoszt, hogy felbukkantak az óriási méretű Mezon csatahajók, amelyek minden bizonnyal a Zargokat üldözve jutottak el ebbe a galaxisba. A Mezonok – mint kiderült –, a Zargok ősellenségei, és ha lehet, még harciasabbak és fejlettebbek, mint a Zargok. Hamar felfigyeltek a gazdag, a Zargoknál sokkal gyengébb lények által lakott bolygókra, és hamarosan ők is be-szálltak a fosztogatásba.

III. Heolh, az akkori cerebrita császár, a Galaktikus Szövetség elnöke részéről döbbenetes volt az erőfeszítés, amellyel a szét-hulló, hajdan virágzó Szövetséget próbálta megmenteni. Hihetelen nagy tekintélyének köszönhető, hogy a belső háborúk fegy-verszünete után óriási, minden eddiginél nagyobb galaktikus flotta indult a Mezon és Zarg erők végleges kiűzésére. A több tíz-ezer város méretű cirkáló és romboló, fedélzetén mind a hét ér-telmes faj képviselőivel, félelmetes látványt nyújtott, amint végig-vonult a galaxison. A bombázók egymás után pörköltek fel az egymással vetélkedve felállított Zarg és Mezon bázisokat. A tá-madás második napján azonban felbukkant a Mezon flotta. Sokkal nagyobb és félelmetesebb volt, mint az úrcápa harcászati szakértők valaha is feltételezni merték volna. Úgy látszik, a Me-zonok alaposan megelőzték a Zargokat az intergalaktikus hiper-hajtómű kifejlesztésében. A Mezon flotta minden eddiginél na-gyobb erejű fegyvereket vetett be, de végül iszonyatos vereségek árán legyőzötték. III. Heolh vezérhajója is megsemmi-sült, a Szövetség legtöbb magasrangú katonai vezetőjével együtt. És három nap múlva a megtépázott flottára szélvészfént csapatok le a meglepő összefogással támadó Zarg hordák. Az egész nem nagyobb csatára, inkább apró összecsapások ezrei-re hasonlított, ahogy a Zargok fokozatosan, mindig meglepe-tésszerűen támadva felőrlték a Szövetség megmaradt hajóit. Ennek ellenére sikerült a Zargokat a galaxis pereméig űzni, és az

utolsó is elpusztítani, de ekkora már alig maradt valami a flottá-ból.

Időközben a belső világokban a harcok újra fellángoltak, min-den eddiginél kegyelenebb és véresebb módon. Világok váltak lakhatatlanná a radioaktív fertőzéstől, biológiai fegyverek tetek néptelenné minden várost egy-egy bolygó felszínén néhány nap alatt. A közel két évezredig békében élő galaxisban hihetetlen sebességgel kerültek elő a rég porosodó katonai fejlesztési fel-jegyzések, a haditechnika hihetetlen fejlődésnek indult. IV. He-olh, III. Heolh fia a visszatérő flotta maradvékával körülzárta az összeomló Szövetség szívéét, a rengeteg csillagból álló belső magot, és ott erős kézzel helyreállította a rendet. A galaxis töb-bi része azonban káoszban maradt, és az elkövetkezendő év-század során senki sem volt képes elegendő hatalmat megszerezni ahhoz, hogy szilárd rendet alakítson ki akár egy kisebb terüle-ten. A Zargok és a Mezonok időközben visszatértek, de a foly-tonos küzdelemben élő, fejlett haditechnikával rendelkező külső világok mostmár hatékonyan tudtak ellenük védekezni.

Lassanként kialakultak ún. Érdekvédelmi Szövetségek, ame-lyek bizonyos szektorokat ellenőriztek. Létrehozóik, a gazdag kereskedőcsaládok nem avatkoztak közvetlenül az egyes boly-gók gazdasági, politikai életébe, hanem csak az adott szektor „rendőri” funkcióit látták el. Ellenőrizték, hogy ki lépett ki a szek-torból, és ki lépett be (a belső, jól ismert ellenségeket nem tar-tották annyira veszélyesnek, mint a külsőket) és gondoskodtak róla, hogy a minden morális szabályt áthágó (és természetesen nagyobb érdekszövetségbe nem tartozó) kalózhajók elnyerjék jogos büntetésüket. Ezenkívül megszervezték a védelmet a kül-ső ellenséggel szemben.

És ezzel elérkeztünk napjainkhoz, a Káosz Galaktikához. A faji ellentétek – bár nem tűntek el – az elviselhető szint alá csök-
kettek. Természetesen még mindig van hét szektor, amelyek közül egyet-egyet egy-egy faj a sajátjének tekint, más faj kép-viselője oda be nem teheti a lábát, de a legtöbb szektorban a fa-jok szabadon kereskedhetnek, találkozhatnak egymással.

FAJOK

A Galaktikus Háború óta az uralkodó értelmes fajok gyakran izoláltak, más fajokkal kevés kapcsola-tot tartva élnek. Az Egyezmény óta minden faj ural egy-egy galaktikus szektort, az itt található boly-gókat ők irányítják. Részből tehát a bizalmatlanságnak, részből a fajok biológiai felépítésében mutat-kozó hatalmas különbségeknek köszönhető, hogy napjainkban szinte egyetlen űrhajó sincs, melynek legénysége nem homogén fajú.

INSEKTOID

Az inszektoidok mintegy 140-160 cm magas, kílincs vázú, óriási hangya és szöcske keresztezésé-re emlékeztető rovarszerű lények. Szervezetük szénalapú. oxigént használnak, amelyeket légszövetek szállítanak a test minden pontjához. Szigorúan szervezett társadalomban élnek, melynek élén a király-nő áll. Az inszektoid egyének érdeke teljesen alá van rendelve a közösség érdekének. A fegyelmezett, félelmet nem ismerő inszektoidok morálja különösen magas, és jól tűrik a fájdalmat. Hiányzik azonban a döntésképesség, önmagukban nagyon elhagyottak, kivéve néhány renegát, űrben kóborló inszek-toid kapitányt. Intelligenciájuk alacsonyabb az emberi átlagnál.

XENO

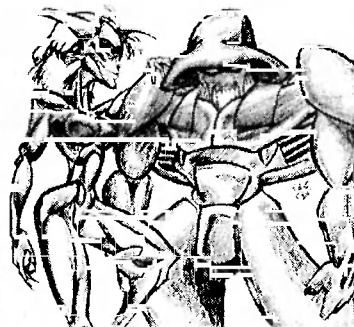
A xenók vasos, fémestestű lények, ma-gasságuk 150-160 cm. Leginkább egy robot-ragadozóra emlékeztetnek, a testüket védő természetes lemezpáncélok mellett nincs szükségük mesterséges páncélra. Szülőboly-gójuk nagyon hideg, leiszínét oxigéntengerek borítják. A xenók hidrogént lélegeznek be, tes-tük fémelt bont le. Különleges erejük és a mos-toha körülmények, amelyek közt felnőnek, ke-gyellen harcosokká teszik őket. Intelligenciájuk a többi értelmes fajénál alacsonyabb, és kü-lönlegesen érzékenyek a melegre. Emiatt űr-hajók a napokat messze el szokták kerülni. Más fajokkal való érintkezés esetén speciális, belülről hűtött űrruhát használnak. A lézersugár kisebb eséllyel okoz sebet a xenók fémcsontjain, tükröző fénytéstelen.

KARNOPANTUSZ

Akarnopantuszok 210-230 cm magas, testfelépítésük óriási hűsítő növényre emlékeztet, vékony, indaszerű karokkal, rövid, vastag, gyökérszerű lábakkal. Szervezetük szénalapú, fotoszintézisükhöz széndioxid és megfelelő lény szükséges. Főként rovarokkal táplálkoznak. E kétféle intelligens növé-nyek gyorsan regenerálódnak, levágtott indáik újra kinőnek. Szemük nincs, de 360 fokos börtátásuk se-gítségével jobban látnak minden élőlényről. Hallásuk gyenge, de szaglásuk kiváló.

TRICLIPLITÁK

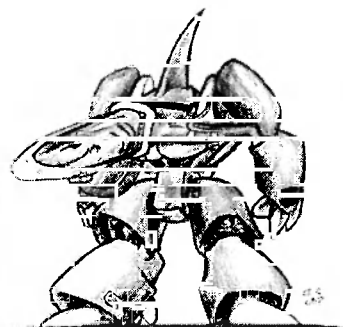
A triclipiták két és fél méter magas, hármasszimmetriára alapuló lények. Három szemük van, há-rom kezük, három lábuk, stb. Egyenmők, önmegtermékenyítéssel szaporodnak. Szervezetük szilícium



felépítésű, kengőzt lélegeznek be. Parányi, meleg éghajlatú bolygójukon a legapróbb élőlények közé tartoznak ezek a technikai mindentudók. Bár társadalma, műveltsége, filozófiája igencsak fejletlen en-
nek a fiatal népnek, nagyon gyorsan tanulnak. Átvették a régi fajok technológiáját, elsajátították, és még tovább is fejlesztették. Mostanra már ők a gépek vitathatalan mesterei, ha ezenkívül nem sok dolog-hoz is értenek. Ők építik a galaxis legtöbb űrhajóját, és sajnos tőlük kerül ki a legtöbb új fegyver is.

ÚRCÁPA

Az úrcápák, ezek a 200-250 cm hosszú ha-lak kopolyúval lélegeznek. Emiatt űrhajóik be-rendezése vízzel van feltöltve, és ha a külvilág-ba merészkednek, akkor olyan űrruhát öltenek, amely folyamatosan nedvesen tartja testüket. Ezenkívül egy ún. járókát is használnak, amely lehetővé teszi, hogy a szárazföldön mozogja-nak. Ultrahanggal kommunikálnak, és fejlett telekinézis képességük messzemenően pótolja a hiányt, amelyet csökevényes végtagjaik jelen-tenek. Az úrcápák népe ravasz, hatalomvágyó, demokratikusnak mondott társadalmukban ki-méletlen harc folyik az egyén előremenetelért, a pénz diktál abszolút mértékben. Fejlett tech-nológiájukkal egyetlen ok miatt nem hódították meg a galaxist: vízhez kötöttségük miatt.

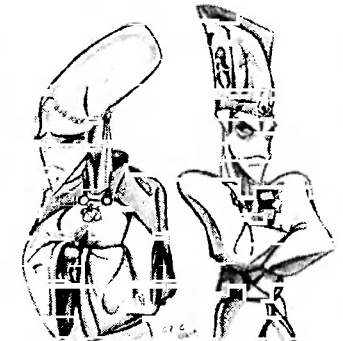


CEREBRITA

A cerebiták népe humanoid felépítésű, ammónium szerkezetű, ammóniát lélegző faj. Mindössze 120-140 cm magasak, fizikailag nagyon fejletlenek, viszont hatalmas fejűk igencsak komoly agyterefogatol sejtet. A ce-rebiták az ismert univerzum mentáitai, nem-csak telepítikusan képesek kommunikálni, hanem közvetíteni és fogadni tudnak érzel-meket, gondolatokat más, nem telepítikus fa-joktól. Érzelmeviláguk gazdag, fejlett szépér-zékkel rendelkeznek. A cerebiták ősi faja már nem becsülja a technológiát olyan nagyra, mint más értelmes fajok.

EMBER

Akorábbi jóslatok egyikének sem volt igaza: az emberi faj nem vált a galaxis urává de nem is tud-ta háttérbe szorítani a többi intelligens faj. Az összes ismert uralkodó faj valamiben messze felülmúl-ja az embert, de szinte kivétel nélkül mindegyik alatta is marad egyszersmind az embernek valami olyasmiben, ami a felsőbbrendűség elnyeréséhez létfontosságú lenne. Manapság már az ember csak egy a hét főfaj közül, és minden fajnak vannak barátai és ellenségei is az emberek között.



Dióhéjban

Pacific Rim Sourcebook

A kiberpunk világ non plus ultrája, a vidék, amiről eddig csak hihetetlen kocsmai memendemből hallhattál, aminek neve a legnagyobb szájú szólót is lecsendesíti, megérkezett! A Cyberpunk 2020 szerelmei végre kezükbe vehetik a „Csendes-óceán pereme”, a mesés Távol-Kelet leírását. A *Pacific Rim Sourcebook*, akárcsak a *Rough Guide to the U.K.* (BH 94/11.), autentikus kezekből került ki: őshonos japán, ausztrál stb. kiberpunkok ismertetik, hogy mit is kell tudni a 2020-as évek Távol-Keletéről.

Őt nagy fejezetben kapunk részletes, NPC-kkel és kalandötletekkel bőven megtűzdelt leírást az egyes vidékekről, Japántól kezdve Délkelet-Ázsián át Új-Zélandig. Mindenhol rengeteg információ zúdul a nyakunkba az adott ország alapvető szokásairól, stílusáról, valamint a nagyobb városokról, fontosabb óriáscégekről, illetve az egyes szerepekre vonatkozó helyi jellegzetességekről. A kötet meglepően részletes és kidolgozott – úgy látszik, a japán és ausztrál fiúk, örülve, hogy szóhoz juthattak, beleadtak apait-anyait. A szerzőknek a rengeteg kis állam részletes kidolgozásán, az egyes államok kormányzati rendszerén, a helyi szlengen és a postai beosztáson túl még egy egészen elképesztő, a kegyetlen japán oktatási rendszer minden területét felölelő nyolccoldalas (!) előélet-kidolgozó táblázatgyűjteményre is volt idejük, ami valószínűleg inkább érdekes, mint hasznos, de mindenképpen dicséretes.

Az utolsó fejezetek egy hosszú és körülményes harcművészet-rendszert és néhány kellemes új szerepet is ismertetnek. Mindent összevetve, a kiegészítőre az olvasmányosság és információdúság jellemző: bátran ajánlom mindenkinek, akinek a partija már csak a gyorsbűféket hagyta meg Night City-ből, és most új, egzotikus kaland-hetőségeket keres.

Marco Volo

Az Elfeledett Birodalmakban játszódó, rendkívül jól sikerült Avatar-trilógia után érdeklődve vettem kézbe az újabb modul-hármaszt, amely a Marco Volo: Indulás [*Departure*], Utazás [*Journey*] és Megérkezés [*Arrival*] címet viseli, és 6–8. szintű karaktereknek ajánlott. Most sem kellett csalódnom: a szerzőnek, Anthony Pryornak sikerült egy olyan kalandsorozatot kidolgoznia, amely igazán emlékezetes maradhat minden játékos számára.

Magáról a történetről csak igen röviden szólnék, mert nem szeretném előre lelőni a poénokat. A kaland Waterdeepben indul, itt ismerkednek meg a kalandozók Marco Voloval, a kissé meggondolatlan, de mindig jókedvű fiatalemberrel, s őt kell végigkísérniük egészen a Pókjárta Erdőig. Természetesen a dolog nem ilyen egyszerű: részben Marco korábbi, nem egészen legális tettei, részben egyéb dolgok kivívták bizonyos személyek haragját, akik minden erejükkel azon vannak, hogy az utazók sorsát megkésérítsék. Haramiák, gonosz zsoldosok, varázslók, sőt, más létsíkokról származó teremtmények törnek hőseink életére, s még barátaik közül sem mindenki az, akinek mutatja magát. Útjuk során a karakterek megismerkedhetnek párbajhősökkel, barátságos szerzetesekkel, vagy akár egy világhírű cirkusszal is – ez utóbbi különösen feldobja a játékot. Aki pedig azt gondolja, hogy a modul mindössze abból áll, hogy a játékosok utazgatnak,



és pátyolgatják Marco Volot, az téved: a kaland vége ugyanis rendkívül nagy horderejű, és az egész kontinens léte kockára kerül...

A kaland hangulata mindvégig könnyed, tele van mulatságosabbnál mulatságosabb jelenetekkel, de ez nem csökkenti a feladat komolyságát, hiszen a túlélendő csaták meglehetősen nehezek, az ellenfelek igen jól és eredetien lettek kidolgozva. Az egész hangvétel legjobban – ahogyan a bevezetőben is írják – Alexandre Dumas „A három testőr” című regényéhez hasonlítható leginkább: nagy mulatozások, virtuskodások, párbajok és szócáták tarkítják a modult.

Kinek is ajánlom a Marco Volo-trilógiát? Kezdő játékosoknak aligha, mert a cselekmény eléggé összetett, és igen sok olyan helyzet van, amikor jó szerepjáték nélkül semmire sem lehet menni. Szintén nem javasolt azoknak, akik Ravenloft sötétjében érzik jól magukat, vagy akiket Athas brutális kegyetlensége vonz. Ha azonban izgalmas kalandokra, jó szerepjátékos lehetőségekre, mulatságos helyzetekre vágysz, és már kissé unod a végigmászom–az-újabb–labirintuson–és–begyűjtöm–a–kincset típusú játékokat, akkor ne habozz, vágj bele bátran, és nem fogsz csalódní.

Solo of Fortune 2

A magyar kiber(Cyber)punkoknak valószínűleg kevesebbet mond az, hogy SOF, mint az Atlanti-óceán túlsó oldalán lévőeknek, akik már remegve várták a *Solo of Fortune 2* kiegészítőt. A *Solo of Fortune* volt ugyanis a Cyberpunk legelső kiegészítője, ami hamar bestseller lett, s a mai napig tisztességesen fogy. Ekkora siker mögött kell, hogy legyen valami: a SOF újság-stílusával és a legnépszerűbb szerephez illő „kemény” szövegekkel méltán lett a rajongók kedvence, egyszerűen életet lehelve az általában izomagyú lőfegyver-azernálként játszott szóló szerepébe.

A várva várt második rész (a *Solo of Fortune* magazin 2020-as évfolyamának legjobb cikkei összegyűjtő kötet) nem törli meg a hagyományt – fejlettebb dizájnnal és a 2020-as kiadáshoz igazodva, de lényegében ugyanazt kínálja, mint az előző: érdeklletes rövid cikkekcsék a szólók mindennapjairól, fegyverismertetések, „Top 10” szólólista és hasonlók. (Csemegé: egy Full Borg nyilatkozik... És egy példa, hogy hogyan fluktuál a kiberpunk világ: a Közép-Európát ismertető cikkben már fel-tűnik a jugoszláviai konfliktus is...). A kötet kellemes olvasmány, főleg, ha valaki szólót játszik. De ha nem, akkor is: hatásosan mutatja be a kiberpunk világnak ezt az oldalát. Egy kis fintorgás azért sosem árt: Magyarországról írhattak volna többet is a „cigányok földje” („lands of the gypsies”, 50. old.) sommás kitélen kívül... Alapvetően azonban a benyomás egyértelműen pozitív – ha tudni akarod, „merre menj, mit nézz meg, kit nyírj ki”, azonnal fizess elő a *Solo of Fortune*-re!

–dd

Encyclopedia Magica

A TSR – talán az AD&D 20 éves „születésnapja” alkalmából – végre megjelentette azt a kiadványt, amelyre már igen régóta nagy szükség volt. A rossz emlékü Magical Encyclopedia után, amely a mágikus felszerelések leírása helyett csak azok indexét tartalmazta, megérkezett a varázstárgyak TELJES, részletes gyűjteménye – pontosabban annak első kötete.

Irdatlan mennyiségű anyag található a könyvben. Ezt talán az jelzi legkiemelkedőben, hogy a kötet 400 oldalán a tárgyak abécé-rendben történő felsorolásában és leírásában mindössze a D betűig jutottak el az Encyclopedia megalkotói. Ha ez így folytatódik (márpedig valószínűleg így fog), körülbelül 4 kötetre becsülhető a kiadvány terjedelme. Azért ez nem semmi...

De ne szaladjunk ennyire előre, vegyük szemügyre először az első könyvet. A használati útmutatót követően rögtön belevágják az olvasót a mély vízbe: az első rész ugyanis az ereklyék és relikviák tervezésével foglalkozik. 25 kategória áll rendelkezésünkre, amelyekből – szabadon vagy kockadobás útján – meghatározhatjuk, hogy milyen hatalmat birtokolnak ezek a tárgyak. E kategóriák tartalmazzák a különböző varázslatszerű képességeket, mégpedig típus szerinti bontásban (pl. Gyógyítás, Nekromancia, Védelem stb.), a különféle bónuszokat (pl. Immunitások), és persze a hátrányokat (pl. Átkok), amelyeket a tárgy tulajdonosa kap.

A második rész rövid ugyan, de nagymértékben színesíti a játékot: a varázstárgyakhoz ugyanis hozzárendelhetünk bizonyos speciális tulajdonságokat, amelyek segítségével kreálhatunk súlytalan kétkezes kardot, „gyártási hibás” gyűrűket (pl. csak éjszaka működnek), vagy akár önálló személyiséggel rendelkező tünde csizmát.

Ezek után következnek maguk a tárgyak. Mint már olvashattatok, az elmúlt 20 évben (1993 decemberéig) megjelent D&D és AD&D kiadványokban (modulokban, kiegészítőknél, magazinokban [bár ezek közt a Holdtölte még nincs ott...]) és egyéb



produktumokban) napvilágot látott valamennyi tárgy felsorakozik az enciklopédia valamelyik kötetében. Az első könyv a Számolás Abakuszától a Beleolvadás Poráig több, mint 400 oldalon 1468 darab (!) varázstárgyat mutat be. Ezek leírása igen részletes, de ha ez valakinek nem lenne elég, akkor feltüntetik az első publikálás helyét is. A DM-ek számára szinte végtelen változatosságot biztosít ez a kötet, hiszen beszerzése után remélhetőleg hamarosan megszűnnek az olyan játékos beszólások, mint például „...Amulett? Az öt fajtából van egy átkozott, négy hasznos, úgyhogy elrakom...”, ugyanis a könyvben 74 féle ilyen tárgy található.

Hogy valami negatívát is kiemeljek, nem tetszik igazán a könyv külseje. A távolabbról bőrnék látszó műanyag borító ugyanis könnyen megtörik, nem értem, miért nem lehetett hagyományos keménypapírból gyártani. Szintén zavaró, hogy kincskidobási táblázatok csak az Encyclopedia utolsó kötetében lesznek, ami ki tudja, mikorra jelenik meg.

Mindezek ellenére változatlanul az a véleményem, hogy az utóbbi idők egyik legjelentősebb TSR-kiadványa ez a kötet, amelyet minden mesélőnek igen fontos beszereznie.

Pálfalvi László

Bug City

2055 augusztus 23. az UCAS kormánya lezárja Chicago belső részét. Állítólag a VTTAS vírus egy különlegesen virulens új törzse ütötte fel a fejét, ezért van szükség a karanténra. Október 1-én valaki felrobbantott egy szubtaktikai atomfegyvert a Fertőzött Zóna közepén. December végén az Árnyvilág illegális számítógépes rendszeren megjelent egy fájl, és mindenki megtudta az igazságot: Chicagót elrepték a rovarszellemelek. Erről a Chicagóról szól a *Bug City*. Az első rész amolyan hangulateremtő, a újjáélesztett hálózaton próbálnak kommunikálni a városban rekedtek. Ez után a város korábbi állapotának leírása következik (ezt a ma már beszerezhetetlen *Neo-Anarchist Guide to North America*-ból vették át). Azután arról olvashatunk, hogy milyen az élet a városban. A Fertőzött Zónát hatalmas fallal vették körül, ahol folyamatosan őrködnek. Élelmet repülőkről dobhatnak le, rendszertelen időközönként. Ez után következnek a rovarszellemelek, a város egyes részei, és a bandák és hadurak tárgyalása. A játékmesternek szóló részben újra olvashatunk a rovar totemekről (új a szúnyog, a szentjánosbogár, a kabóca és a szarvasbogár), nagyon jól érzékeltek, hogy a rovarok gondolkodása mennyire idegen az ember számára. Megtalálhatjuk a fontosabb személyiségek leírását, az árakat és minden egyebet, amire szüksége lehet a mesélőnek. Mindent összevetve, a *Bug City* számtalan kalandlehetőséget kínál a kicsit edzettebb árnyvadászoknak.

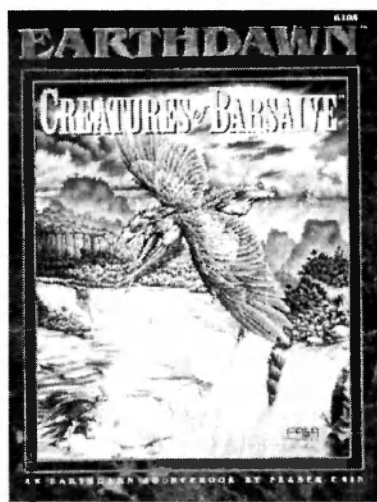


Creatures of Barsaive

Kicsit félve vettem kezembe ezt a könyvet. Az AD&D szörnyhalmái egy idő után igencsak laposává váltak, nem is beszélve arról, hogy a kalandozókat mészárosokká próbálták átalakítani. „Itt a sok szörny, öljétek!” Ez nem igazán sarkallt árnyalt szerepjátékra. Persze az is igaz, hogy nem könnyű fantasy szerepjátékot szörnyek nélkül elképzelni. Ugyan az alapkönyvben és a Barsaive Campaign Set-ben volt már bestia, bőven akadt hely az újaknak.

A *Creatures of Barsaive* több tekintetben ügyesen oldotta meg a szörnygyűjtemények adta problémát. Először is, a könyv nem csak statisztikák halmaza.

Egy hatalmas sárkány mesél az általa ismert rémségekről (a Rémekekről nem, azokkal majd külön könyv foglalkozik) egy törp tudósok. A helyzet számtalan kedves intermezzóra ad lehetőséget, és ezeket az írók ki is használják. (Kedvencem: ...ebből is látható, hogy a baziliskuszok nem a sárkányok rokonai. Mi nyersen, lehetőleg élve szeretjük elfogyasztani a táplálékunkat. Miért nézel úgy rám? Még egy vendégemet



sem ettem meg és nem áll szándékomban veled kezdeni!”) Ez a forma élővé, hitelessé teszi az elmondottakat, így nem csak adatgyűjteménynek jó, hanem olvasmányoknak is. A másik ügyes húzás, hogy minden szörnyhöz egy-két kalandötletet is adnak. Ezek jóval túlmennek a sablonokon, gyakran nagyon izgalmas és érdekes mesék kiindulópontjai lehetnek. A lények között találhatunk sok olyat is, melyek már ismerősek lehetnek a legendákból (mantikóra, egyszarvú, griff), de akad jónéhány teljesen újszerű is.

Mindent összevetve a *Creatures of Barsaive* hű maradt az Earthdawn megszokott magas színvonalához. (Egy utolsó morgás: kicsit kevés a középkatagóriájú szörny, a többség nagyon kezdőknek vagy nagyon magas szintűeknek való).

Legends of Earthdawn

Az Earthdawn játék célja (mint szerzőik is hangsúlyozzák), hogy a játékosok pozitív HŐSÖKET alakíthassanak. Ebben a mesélő nagy hasznára lehetnek ezek a rövid legendák. Az egy-két oldalas történetek általában Barsaive valamelyik fajához, istenéhez kötődnek. Több is van, amelyik a Rémekek foglalkozik. Kedvencem arról a királyról szól, aki az isteneknek is uralkodni akart, de nem rossz a világ legjobb tolvajának története vagy a Garlen-követő trollról szóló legenda sem. A könyv végén rövid leírás található arról, hogyan lehet a mesélőbe illeszteni ezeket a legendákat. Természetesen az azokban előforduló varázstárgyak és szörnyek adatai is itt vannak. Még ha egy ötletet sem használ fel a mesélő (amiben kételkednék), akkor is nagyszerű hangulatteremtők a Földhajnal legendái.



nag

Rebel Alliance Sourcebook

A WEST-END GAMES 1994 áprilisában adta ki a Lázadók könyvének második változatát. Felépítésében igen hasonló az első kiadáshoz, de a benne szereplő adatokat teljesen átdolgozták a második verzió játékmesteréhez.

Magá a könyv a Birodalom Visszavág és a Jedi Visszatér közt eltelt időt foglalja össze, mégpedig egy titkos jelentés formájában, amit Arhul Hextrophon, a nagy történetész állított össze és küldött el Mon Mothmának, a lázadás vezetőjének. Ezek után egy rövid áttekintést kaphatunk a Régi Köztársaság bukásának okairól, a birodalom kialakulásáról, és a felkelők szövetségének megteremtéséről.

A következő fejezetekben olyan témákat tárgyal, amit a filmekből nem ismerhetünk. Ilyen például a Lázadók Szövetségének politikai, hadvezetési és gazdasági felépítése. Képet kaphatunk arról, hogyan kell megszervezni az ellenállásban résztvevők titkos munkáját úgy, hogy egy esetleges lebukásnál minél kevesebb embert veszítsen el, és hogy egy másik, a térségben dolgozó csoport ne legyen veszélyeztetve. Részletes leírás taglalja a különleges erők (*Spec. Force*) fegyvernemi megoszlásait és azok részletes jellemzőit. E haderők a legjellemzőbb haditaktika részei ebben az időben, hiszen a felkelők flottája még olyan szerény hogy jóformán még egy szektor megtartásához is kevés. Persze igen nagy terjedelmet foglal el a könyvben a flotta leírása és szervezeti felépítése is. Ebből a részből megtudhatjuk hogy igenis van az űrcsatákban stratégia is, mivel csatákat dönthet el, hogy egy hajó milyen helyzetben fejt ki a legnagyobb tűzerjét, vagy hogy egy súlyosan sérült csatahajó mi módon tud tovább harcolni, mielőtt távolabb húzódná.

A vadászhajók leírása igazi csemege az űrháborúkat kedvelőknek, hiszen az eddig már ismert hajótípusokon kívül megismerhetjük végre az igazi jolly-jokert is, a B-Winget (B-szárnyú). Utólérhetetlen fegyverzete és védelme miatt a későbbiekben méltán válik a birodalmiak rémálmává. Ez a rész tartalmazza azt az érthetően lerajzolt manőver magyarázatot is, aminek segítségével elérhető például az is, hogy a manőverező képesség hozzájárulhasson a védelemin vagy a támadó értékhez.

Szárazföldi harc? Igen az is van, méghozzá igen magas szinten. Itt is részletes leírást kapunk az alpvető stratégiai ismeretekről, például azt hogy hogyan lehet a környezeti elemeket a saját javunkra fordítani, vagy hogy egy birodalmi lépegető elleni támadásnál hogyan csökkentjük le annak mészárlási képességeit. Megismerhetjük a legjellemzőbb járművek paramétereit és a hozzá tartozó csapatok felszerelését is.

A lázadókról mindenki tudja, (még a birodalmiak is) hogy a különféle szállítmányok elszállításánál nem nagyon törődnek a hajók uniformizálásával, mégis a Felkelő Szövetség flottájának legfontosabb részét az a „hatalmas” szállítóflotta tölti ki, ami szinte teljesen egyforma szállítóhajókból áll. Ezek és a bázisok felsorolása egy külön fejezetben olvasható.

A könyv szinte teljes képet ad a lázadó szövetség mindennapjaiból. Nagyon ajánlom mindazoknak a mesélőknek, akik zsákcucba jutottak a lázadók szervezetét illetően.

Duyn

Középfölde titkai

KÉTFEJŰ TROLL

Szint:	12
Megjelenők száma:	1
Sebesség:	Lassú
ÉP:	200
Páncél típusa:	Láncing
VB:	30
TB/Támadástípus:	160 Karom 100 Bunkó
Támadás mérete:	Hatalmas
Kritikus típusa:	Nagy

A Kétfejű Trollok nagyon ritkák, a kő trollok őseinek tekinthetők. Morgoth alkotta őket az órdők homályában, akár a többi troll fajt, amelyeknek a Kétfejű tulajdonképpen egy félresikerült kísérlete. Az intelligenciájuk még a vad trollokénál is alacsonyabb, gyakorlatilag állati szintű. Rendkívül agresszívek, mindenkit megtámadnak. Harcosnak ugyan alkalmatlanok voltak (még a saját fejüket is levágnák, ha külön személyiség lenne...), de Morgoth rosszindulatból szelnek eresztette őket. Bár nem engedelmeskedtek neki sem, igen sok tudtak okozni, így mégis hasznára voltak.

Mára nagyon kevesen maradtak, mert nem szaporodnak, azonban az életük hossza az entekével vetekszik. Bőrük szürke és nagy, szögletes pikkelyek borítják. Vonásaik szögletesek, durván faragott sziklaszoborra emlékeztetnek.

Mindent és mindenkit megtámadnak. Mindent felfalnak ami ehető, s mivel teljesen immúnisak a mérgezőekre, azt is, ami nem. Ruhát egyáltalán nem viselnek, fegyverként bunkót, husángot használnak, de leggyakrabban pusztá kézzel, illetve karommal harcolnak. Ha áldozatuk a földre kerül, addig marcangolják, amíg nem biztosak benne hogy meghalt. Csak ezután néznek új ellenfél után, ha nincs, leülnek falatozni...

Gyengéik:

Mint a Vad Trollok, a Kétfejűek is kőválnak a napfény hatására. Alacsony intelligenciájuk és vadságuk miatt könnyen csapdába csalhatók, ahol már könnyedén elpusztíthatók. Ha a troll két feje két külön dologra figyel, („koncentrált”) akkor 20% az esélye annak, hogy egyszerre két dolgot akar csinálni, és a mozdulatait elvétli. (Nem balsiker, csak pl. harcnál biztos hogy nem talál.)

Különleges képességek:

A látásuk és hallásuk megegyezik a Vad Trollokéval. Teljesen ismeretlen számukra a félelem, és a józan gondolkodás, akár Morgothnak is nekironta-

nak. Mindenfajta Félelemvarázs hatástalan ellenük. A Nyugtató (Pap lista) ellen pedig kétszeres MD-jük van. Fájdalomérzetük nincs, bár a Kritikus sérülések ugyanúgy okoznak kárt, és az ÉP-ke is elvesztik, nem kábulnak el, és az esetleges benuások is csak dühítik őket. Ha az egyik feje „megsemmisül” a troll nem pusztul el, bár a „zavar” miatt MINDEN manőverre -40 módosítót kap. (Harc is.)

LIDÉRC

Szint:	5
Megjelenők száma:	1
Sebesség:	Átlagos
ÉP:	100
Páncél típusa:	Könnnyű bőr
VB:	20
TB/Támadástípus:	30 Karddal
Támadás mérete:	Normál
Kritikus típusa:	Nagy

Romvárakban, elhagyott városokban lakó szellemféle, amely a helyet őrzi. Csak a megidézőjének engedelmeskedik, mindenki mást megtámad. Jelenléte az egész, általa birtokolt területen érezhető, a behatólóra a levegő hidegen és fullasztóan rátelepszik. Különleges jellemzője, hogy a Buckamánóhoz hasonlóan kincs szükséges a létehez. Ez minimum 500 aranyfény értékű kell legyen, s ezzel a lidérc állandóan kapcsolatban áll, gyakorlatilag az egyik testrésze. Ha valamit elvesznek belőle, a lidérc megéri, és legkésőbb két kör múlva megjelenik, bárhol is volt addig. Ha valaki elmenekül a kincs bármely részével, a lidérc követi a birtoka határáig. Képes a falakon is áthaladni, a területen „legvonalban” közlekedik.

Külseje emberi, két és fél méter magas, ködös árnyalak. Sarkáig erő fekete köpenyt visel, a szeme kéken izzik. A lidérc által viselt ruha a szellem része, a halálával eltűnik.

Ha a lidérc elpusztul, a nehéz, hideg érzés azonnal megszűnik. A létrehozója (megidézője) azonnal tudomást szerez a dologról.

Harc és különleges képességek:

Ha valamit elvesznek a kincsből, a lidérc jeges hangon felsikolt. A kiáltás az egész birtokán hallható, és aki nem dob sikeres MD-t 5. szintű kapcsolat ellen, az egy körre megbénul a rémülettől. Ezt a kiáltást 3. szinten, öt körönként képes ismételni. A lidérc arra támad először, akinél a legtöbb kincset látja. Ha ilyen nincs, akkor a legerősebbre. Mivel képes érzékelné a lények hatalmát (szintjét, tulajdonságait...), mindig ki tudja választani a legerősebbet. In-

telligensen, nem elvakultan harcol. Ha az első harci körben a megtámadott nem dob sikeres MD-t 3. szintű kapcsolat ellen, csak védekezni képes, max. a TB-je felével. A kard, amivel harcol, szintén a lidérc része, ezért kritikus ütéseknél mentődobást kell dobni 5. szintű Kapcsolat ellen. Ha sikertelen, a megsebzett még egy 'A' Hideg kritikust is elszenvet. **SZIKLAFÉREG**

Szint:	14
Megjelenők száma:	1
Sebesség:	Nagyon lassú/Átlagos
ÉP:	260
Páncél típusa:	Lemezvért
VB:	0
TB/Támadástípus:	Lenyelés Feldöntés
Támadás mérete:	Hatalmas
Kritikus típusa:	Nagy

A sziklaféreg a hegyek gyökereit fúró, nagyon ritka, hatalmas lény. Csak nagyon mély barlangokban, járatokban fordul elő, mivel csak a csupasz sziklát kedveli, így a felszín földrétegét nem szokta áttörni. A legkeményebb sziklában is úgy fúrja magát előre, mint giliszta a földben, barlangjáratokat hagyva maga után. Táplálékát is a szikla jelenti. Fúrás közben a lebontott követ lenyeli, és kiemészi belőle a számára hasznos ásványokat. A mérgekre teljesen immúnis.

Tudattalan, békés lény, ha megtámadják akkor is csak „menekül”. Azonban sok bányász rémálma, mivel tiszta járatokban meglehetősen gyorsan halad, és mindent elnyel, ami az útjába kerül. Az általa hagyott folyosók alja könnyedén felismerhető a vastag, bűdös iszapról, amit a féreg a sziklából hagy. Ez az iszap egy-másfél nap alatt megköt, újra keménnyé válik, teljesen sima lesz.

Külsőre a féreg egy másfél-két méter átmérőjű, 6-8 méter hosszú, sziklaszerű „giliszta”. Nincs szeme, vagy látható érzékszerve. Féregmozgással halad. Az elején különösen kemény, csákányszerű redők és karmok vezetnek a szájhoz, ezekkel vájja, illetve viszi a szájához a sziklát és egyéb tárgyakat.

Harc:

A sziklaféreg tulajdonképpen nem is harcol, csak méretével képes védekezni. A legtöbb sérüléstől megvédi vastag, sziklakemény bőre, és aki elékerül, annak Nehéz Mozgás Manővert kell tennie, hogy sikerült-e elkerülnie a féreg száját. Ha a kapott érték 5 vagy kevesebb, a szerencsétlent a féreg lenyelte, ami azonnali halált jelent. Ha 6 és 40 között van, a féreg ledöntötte a lábáról, és 'D' egyensúlyi kritikust szenvedett. Ha 41 és 100 között van, az egyensúlyi kritikus 'B' típusú. Ha teljes a siker (a kapott érték nagyobb mint 100) a férget sikerült elkerülni.

Mikor a féreg a sziklában halad előre, gyakorlatilag semmi védelme nincs a bőrén kívül, viszont mint a legtöbb férget, szinte teljesen szét kell faragni, hogy elpusztuljon. A féreg természetesen csapkod a farkával, az elkerülés viszont ilyenkor Könnnyű. Kudarccal esetén 'C' egyensúlyi kritikust, 100 alatt pedig 'A' egyensúlyi kritikust szenved akit eltávolít.



VARÁZSLATLISTÁK MERP-HEZ

Az alábbi listák nem tartoznak egyik oldal sajátosságai közé sem, mindegyik használatos mind az Ellenség, mind a Szabad Népek között. A csillaggal (*) jelölt varázslatoknak a megfordítottja is alkalmazható. A „varázsló” szó mindenütt a varázslatot űző személyt, nem pedig a hivatást takarja!

A LÁTVÁNY RENDJE

(nyílt lényeg varázslatlista)

Ezen lista varázslatai tulajdonképpen az illúziók közé tartoznak, azonban egyik sem kötetlen, szabad illúziókeltés, hanem egy létező tárgy vagy élőlény alakját, külsejét változtatják meg. Bár az illúziók látványra tökéletesek, csak a szemet, ill. az érzékeket csapják be. Így például egy Ruhadísztéssel prémgaléros bársonyköpenyre változtatott vászonköpeny nem fog jobban melegíteni, ill. a prémet sem lehet leszedni...

Sz. varázslat	tárgy	hatóidő	hatótáv
1.* Ruhadísztés	1 ruhadarab	8 óra	érintés
2.* Jólápoltság	1 személy	8 óra	érintés
3. Élettel telítés	1 szobor	végleges	-
4.* Növekedés	1 személy	1 kör	1 m
5. Megjelenés	1 személy	1 kör	1 m
6. Díszes szoba	1 szoba	végleges	-
7. Tágas ház	1 épület	veg egyes	-
8. Élettel telítés II	1 szobor	veg egyes	-
9. Életkor	1 személy	1 nap	érintés
10. Alakváltoztatás	1 személy	8 óra	érintés

1. Ruhadísztés (E, KT 5) A varázsló egy ruhadarab külsejét változtatja meg. Pl. egy kopott, szakadozott köpenyt prémes aranyhímzéses gallérrá alakít. A ruhán lévő szakadások, foltok, varrások eltűnnek, nem láthatóak. A ruha funkciója, alakja alapvetően nem változik meg. (Tehát egy nadrágból nem lehet ing.)

2. Jólápoltság (E, KT 5) Az elvarázsolt személy borostái eltűnnek, tiszta, jól fésült, kifogástalan megjelenésű lesz. A varázslat megszünteti a testszagot, és a koszoságot is. A varázslat a ruhát nem változtatja meg.

3. Élettel telítés (E, KT 10) A varázslatot egy szoborra rámondva a szobrot „élethűvé” lehet tenni. A szobor azonban szobor marad, nem mozog, nem él. A kiinduló szobor minősége befolyásolja az illúzió sikerességét. (A mesélő bónuszt adhat az észlelésdobásra). Az illúzió teljesen valóságú, pl. egy ember pislogni látszik, de ennél nagyobb mozgásra nem képes. Aki az illúziót látja, sikeres nehéz észlelés dobással, rájöhet, hogy valami nem stimmel, de akkor is az illúzióképet látja. (Pl. egy ór nem mozdul, a kutyá órák óta ugyanúgy fekszik...)

4. Növekedés (E, KT 5) A varázsló egy személy látáshoz megnöveszt, max. az eredeti magasságának a 20%-ával. Külső szemlélő számára az elvarázsolt személy hirtelen megnő, a többiek fölé tornyosul.

5. Megjelenés (E, KT 5) Az elvarázsolt személy megjelenése méltóságos, hatalmas, bölcs stb. lesz. „a szemeiben fények gyúlnak, és mintha lángok koronáznák a homlokát...”. A megjelenés bónuszhoz +20 járul.

6. Díszes szoba (E, KT 10) Hasonló a *Ruhadísztés* varázslathoz, csak ez egy helyiséget változtat át.

7. Tágas ház (E, KT 15) A varázslat kívülről nagyobb, tágasabbnak mutatja a házat, mint amekkora az valójában. A ház mérete nem növekszik meg, csak a ránéző személy arányérzékét csalja meg.

8. Élettel telítés II (E, KT 15) Lásd: *Élettel telítés*, de az alap észlelés nagyon nehéz.

9. Életkor (E, KT 15) A varázsló egy személyt fiatalíthat illetve öregíthet max. 10 évet. Az elvarázsolt személy kora, állapota nem változik, csak a külseje.

10. Alakváltoztatás (E, KT 20) A varázsló tetszés szerint alakíthatja valakinek a külsejét, de az eredeti

alkattól max. 10%-ban lehet eltérni. Elsősorban a szem, haj, bőrszínt, arcvonásokat változtatja meg.

A KÉMEK ÚTJA

(nyílt kapcsolat varázslatlista)

Ezt a listát főleg kémek, felderítők alkalmazták mindkét oldalon, bár sokszor a cserkészek is ismerik.

Sz. varázslat	tárgy	hatóidő	hatótáv
1. Hosszú fül	a varázsló	6 kör	-
2. Osonás	1 személy	3 kör	-
3. Pontos emlékezet	1 személy	1 óra	-
4. Beszéd folyó	1 személy	5 perc	-
5. Beszéd szűrő	a varázsló	5 perc	-
6. Beszéd tetés	1 személy	5 perc	beszédgőpartner
7. Halló kő	1 kavics	15 perc	-
8. Keresés	-	1 kör	10 m
9. Átlátás	1 zárt tárgy	1 kör	látás
10. Visszanézés	1 helyiség	1 perc	-

1. Hosszú fül (T, KT 5) A varázsló hallása kiélesedik, a leghalkabb suttogást is meghallja 100 méteren belül, vagy képes egy max. 20 cm vastag falon keresztül kihallgatni egy beszélgetést.

2. Osonás (K, KT 5) Az elvarázsolt személy képes teljesen hangtalanul menni, miközben a sebessége normális marad. A varázslat minden terepen, akár tojáshéjon is működik.

3. Pontos emlékezet (K, KT 10) A varázsló a hatóidő alatt történetekre pontosan, minden részletében emlékezni fog. Gyakran alkalmazták ezt a varázslatot egy épület belsejének felderítésénél...

4. Beszéd folyó (K, KT 15) A varázslat alanya a hatóidő alatt folyamatosan „lőki a sódert”, megállíthatatlanul, de a mondandójának a tudatában marad. Ha a hallgatóság nem dob sikeres intelligenciapróbát, elveszti a beszéd fonalát, teljesen összezavarodik. A varázslat másik felhasználási módja, mikor a beszéd elfedi a hazugságokat, illetve a beszélő folyamatosan nem mond semmit. Ilyenkor a sikertelen intelligenciapróba esetén a hallgató tökéletesen meg lesz elégedve a kimerítő és pontos válasszal.

5. Beszéd szűrő (K, KT 10) A varázsló képes egy beszédből kiszűrni a lényegét, figyelmen kívül hagyni a sallangokat és kitérőket. A varázslat megszünteti a *Beszéd folyó* hatását is.

6. Beszéd tetés (H, KT 20) Ezt a varázslatot a varázslónak a beszélgetőpartnerére kell rámondania. Sikertelen mentődobás esetén az illető saját maga előtt észrevétlenül, nem tudatosan beszél, és a varázsló szintje $\times 5$ az esély, hogy kifecsegg valami fontosat vagy titkosat. (Ha tud.)

7. Halló kő (H, KT 20) Ez a varázslat tulajdonképpen varázstárgyat készít. Egy kavicsra rámondva, az rögzíti a hatóidő alatti, emberi fül által hallható hangokat, s a varázsló visszahallgathatja a felvetteket. A visszahallgatás után a kő újra közönséges kavics lesz, ami újra felhasználható. (A varázslatban használt kő nem minőséget, hanem anyagot jelöl. Tehát lehet folyami kavics, de gyémánt is. Minimum 1 cm átmérőjűnek kell lennie.)

8. Keresés (T, KT 15) A varázsló egy adott tárgy helyét tudni fogja. ha az a hatótávon belül van. Ha nem, akkor tudni fogja, hogy ott nincs. A hely ismerete pontos, tehát pl. egy asztalnál hányadik fiók, és a fiókban pontosan hol. A tárgyat nem kell ismerni, de a varázslónak pontosan tudnia kell, mit keres.

9. Átlátás (T, KT 25) A varázsló képes egy zárt felületen (falon, ládán stb.) átlátni, mintha az ott sem lenne.

10. Visszanézés (T, KT 30) A varázsló egy szobában max. 1 órára visszamenőleg, vízióban átéli az ott történeteket. A varázslónak a szobában kell tartózkodnia. A látvány és a hang „nézőpontja” megfelel a varázsló tényleges helyének, és nem változtatható. A bezárt tárgyakba belenézni nem lehet. A hatóidő leteltével a varázsló 3 körig kábult lesz, ez a vízió hatása.

AZ ÉRZELMEK RENDJE

(Pap varázslatlista)

Ezek a varázslatok az érzelmeket befolyásolják. A varázslat hatásának letelte után az elvarázsoltak nem tudják mi történt velük, persze rájöhetnek...

Sz. varázslat	tárgy	hatóidő	hatótáv
1. Jókedv	a pappal egy helyiségben levők	1 óra	szoba
2. Lelkesedés	a pap szimpatizánsai	10 perc	10 m
3. Harci láz	1 személy	10 kör	érintés
4. Barátság	1 személy	1 nap	beszéd
5. Fáradság	1 személy	konc.	50 m
6. Lelkesedés II	a hatótérben levők	10 perc	15 m
7. Üresség	1 személy	1 óra	érintés
8. Beszéd	a hallgatóság	1 óra	hallás
9. Undor	1 személy	3 kör	10 m
10. Fanatizmus	1 személy	1 nap	érintés

1. Jókedv (H, KT 5) A varázslóval egy szobában lévőknél úrrá lesz a jókedv, viccelődni, szórakozni kezdenek, tökéletesen oldottá és barátságossá válik a hangulat.

2. Lelkesedés (H, KT 10) A pap szimpatizánsai felbátorodnak, elfelejtik félelmeiket, aggályait, teljes lelkükkel és szívükkel végzik a cselekedeteiket. Mindenkinél +10% MINDEN cselekedetre.

3. Harci láz (H, KT 10) Az elvarázsolt személy agyát előnti a düh és a vérszomj, vadul, hatalmas erővel kezd harcolni. A TB-jéhez +20 adódik, de a védelemre csak az eredeti TB felét rakhatja át.

4. Barátság (H, KT 10) Az elvarázsolt személy nagyon jó barátjának fogja tartani a varázslót.

5. Fáradság (H, KT 10) Az elvarázsolt személy fáradtságot érez, mozdulatai lelassulnak, izmai fájnak. Minden cselekedetére -20 büntetést kap.

6. Lelkesedés II (H, KT 20) Lásd: Lelkesedés, csak nagyobb a hatótáv, és akik nem szimpatizánsai a papnak, azok a bónuszt büntetésként kapják.

7. Üresség (H, KT 10) A varázslat alanya teljesen mentesül minden érzelmetől, kristálytisztán, logikusan fog gondolkodni. Amíg a varázslat hatása alatt áll, nem hatnak rá a félelem vagy hasonló varázslatok, de minden iránt közömbössé válik.

8. Beszéd (H, KT 25) Ez a varázslat egy szónoklat alatt működik. A beszéd hallgatóira a beszélőnek +40 bónusza van befolyásolásra. Ha csak a varázslat miatt sikerült a manőver, akkor a hatása 1 óra múlva elmúlik, és a bónusz nélküli érték eredménye lesz érvényes.

9. Undor (H, KT 20) A varázslat alanya leküzdhetetlen undort érez egy, a varázsló által meghatározott dolog iránt. A dologtól igyekszik a legtávolabb kerülni, rá sem néz, kézbe venni pedig semmiképp nem hajlandó...

10. Fanatizmus (H, KT 30) Az elvarázsolt személy a pap által meghatározott cél fanatikusa lesz. Az életét is hajlandó feláldozni, hogy megvalósítsa...

Bognár András

AD&D Oriental: Harcművészetek

A távol-keleti kolostorerődöt leíró cikkemben gyakran tettem utalásokat bizonyos harcformákra, amelyeket – az erre kiképzett karakterek – ELSŐSORBAN pusztakezes harcban (*unarmed combat*) használhatnak. Úgy gondolom, hogy maga az erőd lenne hiányos ezek ismertetése nélkül, ezért – bár kissé „száraz” adathalmaz – következzenek a harcművészetek (*martial arts*).

Elsőként azt javaslom, hogy a Játékmester olvassa el az AD&D Oriental Adventures 101. oldalán kezdődő „*martial arts*” bekezdést, hogy az alapvető szabályokkal tisztában legyen. A történeti rész ismeretét szintén nélkülözhetetlennek tartom ahhoz, hogy a távol-kelet hangulatát tükröző kalandok kerekedjenek a Játékmester történeteiből.

Nem tudom, kérhetem-e Tőletek, játékosok, hogy legkésőbb itt hagyjátok abba a cikk olvasását. Mindenesetre, sokat ronthat egy Oriental játék hangulatán a „Minden Titkok Ismerete”. Ráadásul, igen komolyan árthat a játékegyensúlynak. Ugyanezen okból kifolyólag ajánlom azt is, hogy az itt felsorolt alapszabályokat a Játékmester mindenkor tartsa és tartassa be.

– A tanok és iskolák (összefoglaló néven: ágazatok) titkosságuk szintje szerint 4 csoportra oszlanak:

A – gyakori, harcművészek és kalandozók által ismert ágazatok

B – ritkábban előforduló, csak hírből ismert, jobbra kasztokhoz kötődő ágazatok

C – titkos klánok belső iskolái (csak családtagok-nak oktatják)

D – szerzetesrendek ősi, titkos tanai

– Szerzetes (*MONK*) csak a „C” csoportból nem választhat induláskor, illetve a „D”-beliekre csak szerzetes kaphat kiképzést. „C” csoportba tartozó iskolát csak nindzsa (*NINJA*) sajátíthat el. Barbár nem indulhat harcművészeti ismeret birtokában, de később – esetleg – tanulhat.

– Megengedett újabb ágazat tanulása, ez azonban csak kevésbé titkos lehet, mint a már megkezdett(ek). A új tanulmány megkezdése 1 szakértelem-pontot (*PROFICIENCY SLOT*) igényel. Szerzetes és nindzsa csak a 9. szint után kezdhet hozzá új ágazathoz.

– „A” csoportbeli irányzatot bárki, „B”-belit szerzetes illetve a vonatkozó kaszt 1, a többiek 2 szakértelem-pontért tanulhatnak.

– Mindenki hallott az „A” irányzatokról, illetve szóbeszéd járja a titkosabb ágazatokról.

A harcismeret (*MARTIAL ARTOLOGY*) szakértelem – sikeres próbát követően – csak a karakter által ismert ágazatok felismerését eredményezheti, az ismeretlenekről csak a fő jellemzőket tudhatja meg a próbálkozó (vagyis azt is, hogy általa ismeretlen az adott ágazat).

– Mindenkor az ÁGAZAT határozza meg azt, hogy a növendék az alapttechnikák elsajátításakor mester-

fogást (*SPEC. MANEUVER*) ismer-e. Ezt a táblázatban a „0)” sorszám jelzi.

– Mindenkor a karakter KASZTJA szabja meg a mesterfogások elsajátításának ütemét (azaz, hány szintlépés után nyílik lehetősége újabb mesterfogás elsajátítására).

szerzetes: 2 (*MONK*)

nindzsa: 2 (csak „C” iskola esetén, egyébként a feldőkszt a mérvadó)

harcos: 2 (*BARBARIAN, BUSHI, KENSAI, SAMURAI*)

pap: 3 (*SOHEI, SHUKENJA*)

jakuza: 3 (*YAKUZA*)

varázsló: 4 (*WU JEN*)

Mesterfogást csak az ágazat mestere tud oktatni, amely 1 szakértelem-pontba kerül a karakternek. Mindkét szabály alól kivételek a szerzetes és nindzsa kasztú karakterek, ők saját maguk, pont elköltése nélkül tanulják saját ágazataikat („C” és „D” csoportok). Minden újabb ágazat tanulási üteme 1-gyel rosszabb kategóriába sorolja a karaktert abban az ágazatban, de ez max. 4 legyen.

– A harcművészeti fegyverek (*martial art weapons*) alkalmazását az ágazat határozza meg. Ahol a leírás másként nem rendelkezik, 1 szakértelem-pontba kerül egy-egy fegyver használatának elsajátítása (automatikus kivétel: fegyver stílus, ld. lent). A SPECIÁLIS-ként engedélyezett fegyverek (ezek a nindzsa klánok iskoláinál fordulnak elő) használatakor az ágazat támadásszámát kell figyelembe venni a szintből eredő helyett.



– Egyetlen ágazat alkalmazója SEM számíthatja bele pusztakezzel történő támadásaiba az erőjárulékait (*THACO, damage*), csak az engedélyezett fegyver esetén.

– A nem szerzetes kasztú karakterek fegyvertelen harcban képtelenek megsebezni a csak mágikus fegyverrel sebezhető lényeket. Az engedélyezett fegyver szolgál erre a célra.

A közérthetőség kedvéért itt sorolom fel az ágazatok leírásában szereplő kifejezések általam használt magyar megfelelőit. A stílusok alatti bekezdésekben az odatarozó mesterfogások szerepelnek.

NÉV (NAME) [alatta szerepel, hogy melyik kaszt vagy klán ágazata]

IRÁNYZAT (FORM)

Kemény= *hard*

Vegyes= *hard/soft*

Lágy= *soft*

STÍLUS (PRINCIPAL METHOD) és

MESTERFOGÁSOK (SPECIAL MANEUVERS, ezek elsajátítási sorrendje kötött! * jelzi a mesterfogás neve előtt, ha az NEM teljes értékű. Ilyen esetekben ld. az ágazat leírását!)

ÜTÉS (STRIKE)

Vasököl (*Ironfist*)

Törés (*Crushing blow*)

Saskarom (*Eagle claw*)

RÚGÁS (KICK)

Körügás (*Circle kick*)

Ugró rúgás (*Flying kick*)

Hátrarúgás (*Backward kick*)

FOGÁS (LOCK)

Fojtás (*Choke hold*)

Ollófogás (*Locking block*)

Ficamítás (*Incapacitator*)

Leszorítás (*Immobilizing*)

LÖKÉS (PUSH)

Taszítás (*Concentrated push*)

Ragadós kéz (*Sticking touch*)

Egyetlen ujj (*One finger*)

DOBÁS (THROW)

Esés (*Fall*)

Felpattanás (*Instant stand*)

Eldobás (*Hurl*)

Hajítás (*Great throw*)

ÉLETPONT (VITAL AREA)

Fájdalom (*Pain touch*)

Leütés (*Stunning touch*)

Bénítás (*Paralyzing touch*)

Távols halál (*Distance death*)

MOZGÁS (MOVEMENT)

Testcesel (*Feint*)

Földharc (*Prone fighting*)

Mozdíthatatlanság (*Immobility*)

Lövedék-elütés (*Missile deflection*)

Elugrás (*Leap*)

Felgyorsulás (*Speed*)

(DM, csak a harcművészeti ágazat támadásszámát engedő duplázní! Ha *SOHEI* karakter a ki erejét hasz-

nálja, a járulékot csak ezután számítsd hozzá! Ezzel megelőzheted a terminátorok kialakulását.)

Lassíthatatlanság (Slow resistance)

FEGYVER (WEAPON)

Lefegyverzés (Weapon catch)
Fegyvertörés (Weapon breaker)
Acélszövet (Steel clothes)

KONDITIONÁLÁS

(MENTAL & PHYSICAL TRAINING)

Meditáció (Meditation)
Körbenlátás (All-around sight)
Vasakarat (Mental resistance)
Vakharc (Blind fight)
Aranyharang (Ironskin)
Lebegés (Levitation)

VÉDETTSEĞ (AC modifier, a beavatottnak ennyi védelmi járulékot ad az ágazat használatára)

TÁMADÁSSZÁM (#Attack, a beavatott körönként ennyi támadást adhat le)

SEBZÉS (Damage, a beavatott egy pusztakezes találatát ennyit sebez)

FEGYVER (Weapon included, az ágazatban alkalmazható fegyverek)

Ugye, az nyilvánvaló, hogy egy ágazat nem azonos egy táblázatbeli adathalmazzal? Épp ezért, a táblázatot követően minden ágazatról egy rövid ismertetést is közlök. Persze, ennek „csak” szerepjátékbeli szerepe van, a harcmodellét NEM befolyásolja.

MEDVE

Egy egészen egyszerű, de nagyon hatékony, főleg parasztok, kereskedők és utazók között népszerű ágazat. Kedvelt fegyverük épp azért a sai (villás tör), mivel könnyen álcázható és elrejtethető. A medve avatott szakértői lassúnak tűnnek. Szándékosan lomha, a mozgásuk, hogy hirtelen válthassanak egy-egy gyors, fontos életpontot támadó ütéssel. Védekezésben lépéseket és alkaros háritást használnak.

TIGRIS

A közrendű harcosok által leginkább preferált, totális támadó harcmódor. Beavatottjai rettenetes erejű egyenes ütésekre és közeli – térdrel leadott – rúgásokra hagyatkoznak. Ujjaiukat annyira megedzik, hogy markolásukkal képessé válnak üzületek időleges roncsolására. Harc közben keveset mozognak, főleg széles terpeszben állva, saját védelmükkel szinte nem is törődve küzdenek. Támadáskor irtózatossá erjű kilégzéssel kísérik a mozdulataikat. Gyakorta forgatnak bot-t (hosszú botot), amellyel ellenfeleik fegyverét képesek lefogni. Felgyorsulás technikájukat csak pusztakézrel vagy bo-val végrehajtott támadásaikban alkalmazhatják.

LEOPÁRD

A papharcosok (SOHEI-k) legkedveltebb ágazata, a rúgások és vetődések művészete. Védelemre körkörös kartechnikákat, támadásra ravasz rúgásokat, fegyvert pedig egyáltalán nem használnak. Egyformán jól

képesek egyenes vagy köríves, előre vagy hátrafelé irányuló rúgásokat alkalmazni. Mozgásuk macskaszzerű, villámgyorsak és szívósak. Ritkán harcolnak közvetlen testközelségből, nekik jobban kedvez a távolságtartás. Jellemző rájuk a csata közbeni folyamatos, halk, doromboló morgás.

SÁRKÁNY

Mivel ősrégi, tradicionális kardművész (KENSAI) harcmódor, ezért mind a fegyveres, mind a mentális képzést elhanyagolták. Védelemben kiszámíthatatlan, folytonos mozgásukra hagyatkoznak, támadásban egyaránt használnak ütéseket, rúgásokat és lábsöpéréseket – tartózkodnak viszont az ellenfél megragadásától. Aranyharang és felgyorsulás mesterfogásaikat vijjogó kiáltással kezdeményezik – ilyenkor ellenfeleik egy fergeteges, mindent elsöprő sárkányrohamra készülhetnek ...

DARU

A tradicionális szamurájképzés szerves része. Főként védekezésre alkalmas, ezért – mivel nincs fegyveres része – főleg a helyes szellem kialakítását hivatott elősegíteni. Egy daru mestert szinte lehetetlen földre kényszeríteni és életveszélyes megragadni – testközelségben ők vannak nyerő pozícióban. Ellépésekkel, kifordulásokkal védekeznek és dobásokkal, lábsöpérésekkel vagy kemény, rövid ütésekkel-rúgásokkal támadnak. Harc közben teljes csendben tevékenykednek.

ÁGAZAT	CS	I	STÍLUS	V	T	SEB	FEGYVER	MESTERFOGÁSOK
Medve	A	V	ELETPONT	4	2	1D8	tui-fa	1) fájdalom 2) leütés 3) bénítás 4) vakharc 5) aranyharang
Tigris (bushi)	A	K	ÜTÉS	2	2	1D8	bo (hosszú bot)	1) fegyverfogás 2) törés 3) saskarom 4) hátrarúgás 5) ficamítás 6) aranyharang 7) felgyorsulás
Leopárd (sohei)	A	V	RÚGÁS	3	2	1D8	-	0) körrúgás 1) ugró rúgás 2) hátrarúgás 3) mozdíthatatlanság 4) vakharc 5) elugrás
Sárkány (kensai)	B	V	MOZGÁS	4	2	1D6	-	1) körbenlátás 2) mozdíthatatlanság 3) lövedék-elüt. 4) vakharc 5) aranyharang 6) felgyorsulás 7) lassíthatatlanság
Daru (samurai)	B	V	DOBÁS	3	2	1D6	-	1) esés 2) felpattanás 3) körbenlátás 4) eldobás 5) vasakarat 6) hajítás 7) vakharc
Majom (shukenja)	B	L	FEGYVER	5	1	1D4	chain (lánc) jo (rövid bot)	0) lefegyverzés 1) körbenlátás 2) fegyvertörés 3) ragadós kéz 4) lövedék-elüt. 5) lassíthatatlanság
Sáska (yakuza)	B	V	FOGÁS	3	2	1D6	sai	0) testcsef 1) fojtás 2) földharc 3) ollófogás 4) leütés 5) leszorítás
Kígyó (wu jen)	B	L	LÖKÉS	5	1	1D4	nunchaku	0) tasztítás 1) ragadós kéz 2) vasakarat 3) egyetlen ujj 4) távoli halál
Alkonyfény (holdsugár klán)	C	V	LÖKÉS	4	2	1D4	-	0) vakharc 1) tasztítás 2) körbenlátás 3) ragadós kéz 4) mozdíthatatlanság 5) ficamítás 6) lövedék-elüt. 7) aranyharang 8) felgyorsulás
Mennyei karom (halászsas, vörös hiúz klánok)	C	V	MOZGÁS	4	2	1D6	-	0) testcsef 1) földharc 2) körbenlátás 3) mozdíthatatlanság 4) vakharc 5) lövedék-elüt. 6) elugrás 7) felgyorsulás 8) lassíthatatlanság
Kilenc árnyék (ugróegér ködfarkas klánok)	C	V	ELETPONT	4	2	1D8	-	0) meditáció 1) fájdalom 2) leütés 3) ollófogás 4) bénítás 5) vakharc 6) távoli halál 7) leszorítás 8) aranyharang
Csattanó ökök	D	K	ÜTÉS	2	2	1D10	lajatang	0) vasókl 1) körbenlátás 2) törés 3) mozdíthatatlanság 4) saskarom 5) ficamítás 6) SPECIÁLIS 7) aranyharang 8) felgyorsulás
Havasí láma	D	V	FEGYVER	3	2	1D4	sang kauw	0) testcsef 1) lefegyverzés 2) felpattanás 3) fegyvertörés 4) vasakarat 5) acélszövet 6) SPECIÁLIS 7) vakharc 8) felgyorsulás
Fehér főtusz	D	V	MOZGÁS	4	2	1D6	3-piece rod	0) meditáció 1) fojtás 2) földharc 3) körbenlátás 4) ollófogás 5) ragadós kéz 6) SPECIÁLIS 7) elugrás 8) felgyorsulás
Őrök tavasz	D	L	ELETPONT	5	2	1D4	kau-sin-ke	0) meditáció 1) fájdalom 2) körbenlátás 3) leütés 4) mozdíthatatlanság 5) bénítás 6) SPECIÁLIS 7) egyetlen ujj 8) felgyorsulás

MAJOM

A szentéletű apátok (SHUKENJA-k) egyetlen és gondosan őrzött önvédelmi rendszere. Gyakorlatilag teljesen fegyverhasználatra épül, ezért a tanulói automatikusan értenek a lánc (chain) kezeléséhez. Rendkívül lágy ágazat, amelynek a hatékonyságát a lábtechnikára épülő elhajlások, lebukások, bukfencek és kifordulások biztosítják. Védekezésben gyakran makognak majomszerű mozdulatok kíséretében. Kőríves háritásaikat és ritkán használatos ütéseit tenyérrrel végzik. Haladó tanítványaik számára létfontosságú a jo (rövid bot) ismerete, hiszen minden technikájukat képesek ezzel végrehajtani, viszont láncsal csak FEGYVER és a KONDÍCIONÁLÁS stílusba tartozóakat.

SÁSKA

A jakuzák között elterjedt, mások számára szinte hozzáférhetetlen ágazat. Hogy miért? Mestereik valószínűs hangtalan gyilkológépek, az ellenfél fogvatartásának szakértői, akik képesek térdrel végrehajtani a leütés mesterfogást akár a földön fekvő is. Blokkoló háritásaikból gyakran törnek ki háromujjas visszafogással, akit pedig egyszer megragadtak...

KÍGYÓ

A mágusok között elterjedt, mindenfajta erőt nélkülöző, rendkívül hatékony védelméről híres ágazat. A harmóniára és a gondosan kivitelezett lökésekre épül a támadása, a csúsztatott lépésekkel kombinált „ragadós kéz”-re védelme. Állítólag ez a védelem – amely több ágazatba is beépült – innen származik. Szívesen alkalmazzák harcosai a nunchaku-t (nunchaku), mivel könnyű és gyors fegyver. Állítólag a harcforma onnan kapta a nevét, hogy igazi mesterei testük elé emelt alkarral és – kígyófejé formázott – lehajtott kézfejjel állnak fel. A szorosan összefogva megfeszített mutató és középső ujj kísértetiesen emlékeztet a kígyó nyelvére. Ha még hozzávesszük azt is, hogy támadásaikat hangos, szisszenő kilégzés kíséri, könnyű elhinnünk a keletkezés mondáját...

ALKONYFÉNY

Egy valaha élt, testőrszerepet vállalt szerzetesrendtől, az Igaz Fény Gyermekei-től eredeztetik. Való igaz, hogy az iskola – a szerzetesekre jellemző módon – rengeteg mesterfogást ismer, illetve kizárólag klasszikus védelmi feladatokra bérlelhetők fel a Holdsugar klán tagjai vagy kisebb egységei. A családba túlnyomóan harcos (BUSHI) kasztú tagok tartoznak. A harcban brilliáns fordulatokkal, oldallépésekkel és – bevallottan a Kígyóktól ellesett – „ragadós kéz”-zel védekeznek. Páncélt SOHASEM viselnek, hogy elég könnyedek maradhassanak, viszont mindannyian képesek drótbéléses ruha készítésére (acél-szálakkal megerősített kezelábas, 25 tael-nyi alapanyag kell hozzá, AC 8-as védelmet ad). Ez olyannyira nem akadályozza őket, hogy páncélozatlanok kell tekinteni őket minden esetben, ahol a páncélt viselése negatívumokkal jár. Támadásaik fergetegesek, speciális képességük, hogy a harcforma alkalmazásakor ninja-to-t (nindzsakardot) használhatnak. Ezzel, illetve kézzel minden mesterfogást képesek végrehajtani, más fegyverekkel csak a KONDÍCIONÁLÁS stílusbeliüket. A vakharc elemet csak a harcos (BUSHI) kasztú tagok ismerik, ők viszont eredendően.

MENNYEI KAROM

A háborúhoz szokott, főleg papharcosokból (SOHEI) álló klánok által kidolgozott iskola. Csak olyan

családok használhatják, amelyek névadó állata gyors és karommal támad. A misztikus nevet az általuk harcban használható nekode (kézi mászókarom) inspirálta. Ha a küzdő ilyet visel, +1 „to hit” és +1 damage járuléki illeti. Nem számolható a mágikus bónuszokkal rendelkező nekode, mivel ezt a kedvezményt a stílus adja! A ryu harcosai robbanékony mozgással, ütésekkel, rúgásokkal, vetődésekkel, kifordulásokkal és lerántásokkal küzdenek. Ha egyszer harcba szálltak, igen nehéz őket megállítani. A testcsel elemet csak a papharcos (SOHEI) kasztú tagok ismerik, ők viszont eredendően.

KILENC ÁRNYÉK

Egy viszonylag újkeletű iskola, amely elsősorban a Sötét Dzsóninok klánjaiban hódított. Szinte az egész harcmódor az ellenfél azonnali megsemmisítését szolgálja: életpont-támadások, rettentés fogások, illetve körmönfont, nehezen áttörhető védelem. SPECIÁLIS fegyverük a needle pack (tűköteg), amellyel közelharcban előszeretettel köpik arcba ellenfeleiket. Más fegyverek alkalmazását nem is oktatják – felesleges. A meditáció elemet csak a jakuza kasztú tagok ismerik, ők viszont eredendően.



Szerzetesrendek titkos tanai

Ősrégi tekercesk tanúsága szerint majd' egyidősek a humanoidok civilizációjával. Egyes források maguktól a Halhatatlanoktól eredeztetik mindahányat. Előjáróban néhány általános érvényű szabályt szeretnék ismertetni. Az ezek bármelyikét ismerő szerzetes a pusztá öklével képes megsebezni a csak mágikus fegyverrel sebezhető lényeket, ha akarja (nem automatikus). Ilyen esetekben a rendelkezésre álló ki erőt használja el a harcművész – naponta annyi ki-pontja van, ahányadik szintű – minden találat felemészti ebből annyit, ahány bonusz kellett volna egy fegyvernek. A harcművész fegyverek használatok ez a kedvezmény érvénytelen, még a fegyveres tan esetén is! Minden szerzetes speciális képessége, hogy 13. szintre lépve egy saját maga által választott mesterfogással egészítse ki az induláskor elsajátított tant. Ez csak olyan elem lehet, amelyet a tan eredendően nem tartalmaz, viszont bármelyik stíusból (METHOD) származhat. Ezt a karakter „ellette” másoktól, és csak a saját tanítványainak adhatja tovább. Fontos még az is,



hogy a 8. szintől kezdve a szerzetesnek minden szintért meg kell küzdenie a rendjében felette állókkal. Átmenetileg megkapja az elért tapasztalati szintet, és azonnal fel kell keresnie a rivális(ok egyiké)t. Ebben a tradicionális párbajban tilos segítő, mágiát, idegen fegyvert vagy relikviát (artifact) bevetni. Én mind a négy tant azzal a szigorítással engedem a játékosoknak tanulni, hogy beavatottjaik nem használhatnak Védelem Karkötője típusú (alap vértzetet – base AC – adó) tárgyat, viszont a szintből adódó vértzeti osztályhoz hozzászámíthatják a harcforma védelmi értékét. Ettől a szerzeteseim hamar leszoktak a tárgyak gyűjtögetéséről és rászoktak a szerepjátékra

CSATTANÓ ÖKLÖK

A végsőig edzett test, a gyémántkemény öklök iskolája. Harcosai edzettek, fáradhatatlanok és szívósak, sokkal inkább támadnak, mintsem védekeznek. Ha valamilyen korlátozó tényező miatt közelharcban csak rúgással képesek támadni, a sebzésük 1D8. Fegyverük szintén a támadás eszköze, mesteri módon forgatják a lajatan-got.

HAUASI LÁMA

Az egyetlen fegyveres ősi tan, amely a sang kauw használatán alapul, így az összes szerzetes-adottság erre vonatkozik. Beavatottjai fegyver nélkül mindig 1-szer támadnak, ilyenkor a sebzésük 1D4. Mivel maga a fegyver alapvető alkalmazása nagyon nagy előnyöket ad, az egyéb fogások kicsit gyengébbek a többi hasonló ágazaténál.

FEHÉR LÓTUSZ

A könnyed, harmonikus mozgás iskolája. Mesterei szökellészerű ellépések és a „ragadós kéz” gyakori váltogatásával zavarják össze ellenfeleiket. Ütései és rúgásai inkább gyorsak, mintsem erőteljesek, és beavatottjai a földharcban is járatosak. Tradicionális fegyverük a 3-részes bot.

ÖRÖK TAUASZ

A totális önvédelem leghatékonyabb formája. Bár találati sebzése csekély – mesterei képesek egyetlen érintésükkel győzedelmeskedni ellenfeleiken. Fegyverük, a kau-sin-ke egy hajlékony botláncolatra hasonlít a leginkább, ezzel trükkös fogások kivitelezésére képesek. (Ha pontosan kiszámolnád a tan paramétereit, találhatnál egy-két „pontatlanságot” – nos, ezek szándékosak, mert így kezelhetőbb a játékban.)

Most már csak az van hátra, hogy megköszönjem a türelmedet és a figyelmedet, illetve élvezetes, jó játékot kívánjak.

Wick

HOLD BÁZIS

BUDAPEST, VII., NAGYDIÓFA U. 5.

KÍNÁLATUNKBÓL:

FASA	
Battletech 3rd Edition (táblás játék óriásrobotokkal)	2210.-
Battletech Compendium (a Battletech összes szabálya)	2210.-
Battlemechs (plusz figurák)	1450.-
Luthien (támadás a Kurita ház ellen)	1210.-
Tukayid (a Comstar és a Klánok háborúja)	1210.-
Wolfclan (a vezető klán titkai)	1450.-
Jade Falcon (a legagresszívabb klán leírása)	1450.-
Battletech Technical Readout 2750 (a Csillagliga fegyverzete)	1210.-
Battletech Technical Readout 3025 (a Belső Szféra 'Mechjei)	1210.-
Battletech Technical Readout 3050 (a Klánok harci technikája)	1210.-
Battletech Technical Readout 3055 (a legújabb típusok)	1450.-
Battletech Technical Readout 3057 (űrhajók és vadászgépek)	1450.-
Citytech 2nd Edition (Battletech baladókának)	2210.-
Mechwarrior 2nd Edition (a Battletech szerepjáték)	1450.-
Earthdawn (a legendás szerepjáték)	1800.-
Earthdawn Companion (magasszintű szabályok)	1675.-
Creatures of Barsaive (szörnyek, szörnyek, szörnyek)	1675.-
Game Master Pack (táblázatok és kiegészítő szabályok)	1210.-
Barsaive Campaign Set (az Earthdawn világa)	2210.-
Denizens of Earthdawn 1 (tündék, emberek, t'skrangok és szélszerzetek)	1675.-
Denizens of Earthdawn 2 (törpök, obszidemberek, orkok és trollok)	1675.-
Parlainth Box (az elfeledett város)	2210.-
Parlainth Adventures (kalandok a fenti helyen)	1060.-
Shadowrun 2nd Edition (ahol a gép és a mágia találkozik)	2210.-
Street Samurai Catalogue (utcai samurájok kedvenc könyve)	1210.-
The Grimoire (minden mágusok bibliája)	1450.-
Rigger Black Book (a járművek szerelmeseinek kötete)	1450.-
Shadowtech (a legújabb kiberverek és bioverek)	1450.-
Corporate Shadowfiles (a társaságok titkai)	1675.-
Prime Runners (a legjobb árnyvadászok arcképcsarnoka)	1675.-
Denver Box (a Szövetség városa)	2210.-
Harlequin's Back (megamodul)	1450.-
Elven Fire (sose bízz tündében...)	800.-
TSR	
Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition	
Player's Handbook (játékosok könyve a világ legnépszerűbb szerepjátékához)	1730.-
Dungeon Master's Guide (a mesélők könyve a világ legnépszerűbb szerepjátékához)	1520.-
Encyclopedia Magica (minden varázstárgyak gyűjteménye)	2200.-
Monstrous Manual (szörnyek, szörnyek, szörnyek)	2190.-
Book of Artifacts (az istenek alkotta tárgyak)	1750.-
Volo's Guide to Waterdeep (Volo Waterdeepbe kalauzol)	980.-
Volo's Guide to the Sword Coast (Volo véleménye a Kardpartról)	980.-
Volo's Guide to the North (Volo bemutatja Északot)	980.-
Red Steel (a vörös acél földje)	2510.-
Elminster's Ecologies (Elminster mesél a szörnyekről)	2330.-
Atlas of the Forgotten Realms (részletes térképek a Birodalmakról)	1525.-
Ravenloft Boxed Set (a Rettenet földje)	1700.-
Mystara Karameikos (ideális hely a játék kezdéséhez)	2740.-
Night of the Vampire (kaland CD-vel)	1540.-
Battlesystem Miniatures Rules (hadseregek az AD&D-ben)	1450.-
CHAOSIUM	
Call of Cthulhu 5th Edition	
(szerepjáték H. P. Lovecraft világában)	2080.-
Investigator's Companion (segédlet a CoC játékosoknak)	1235.-
Keeper's Compendium (segédlet a CoC mesélőknek)	1400.-
Ye Booke of Monstres (szörnyek, szörnyek, szörnyek)	1435.-
Cthulhu's Heirs (novellák a Nagy Cthulhu-ról)	990.-
Pendragon 4th Edition (kalandok Arthur király korában)	2320.-
Pagan Shores (Srország)	1700.-
The Spectre King (modulgyűjtemény)	1700.-
Perilious Forest (modulgyűjtemény)	1700.-
Nephilim (okkult szerepjáték)	2050.-
GDW	
Traveller: The New Era (a legjobb sci-fi szerepjáték)	2435.-
Challenge (majdnem olyan jó újság, mint a Holdtölte)	450.-
Journeys (pont olyan jó újság, mint a Challenge)	450.-
R. TALSORIAN GAMES	
Cyberpunk 2020 (az első kiberpunk szerepjáték)	1910.-
Chromebook (új tárgyak, felszerelések, programok stb.)	1160.-
Chromebook 2 (még újabb tárgyak, felszerelések, programok stb.)	1120.-
Chromebook 3 (egészen új tárgyak, felszerelések, programok stb.)	1340.-
Corpbook 2 (társaságok ismertetése)	1010.-
Corpbook 3 (társaságok ismertetése)	1010.-
Castle Falkenstein (hősi szerepjáték a gőzkorban)	2500.-
WIZARDS OF THE COAST	
Magic: The Gathering (gyűjtögetős kártyajáték)	1000.-
Magic: The Gathering Booster Pack (kiegészítő lapok)	175.-
Fallen Empires (újabb kiegészítő lapok a Magic-bez)	200.-
Jyhad (gyűjtögetős kártyajáték a Vampire [White Wolf] alapján)	1200.-
Ars Magica 3rd Edition (Varázslók a középkori Európában)	2380.-
Mythic Europe (Európa leírása az Ars Magicához)	1850.-
WHITE WOLF	
Vampire (a Storyteller-sorozat első tagja)	2380.-
Vampire Player's Guide (újabb szabályok, ötletek)	2150.-
Clanbook Brujah (a népszerű klán ismertetése)	950.-
Werewolf 2nd Edition (a Storyteller-sorozat második tagja)	2380.-
Werewolf Player's Guide (újabb szabályok, ötletek)	1770.-
Ways of the Wolf (a farkasnak született élete)	1060.-
Mage (a Storyteller-sorozat harmadik tagja)	2380.-
Wraith (a Storyteller-sorozat negyedik tagja)	2380.-

Kereskedőknek nagykereskedelmi árakat biztosítunk.

A Bátorhold Budapest Kft. a FASA Corp. és a TSR Inc. kizárólagos magyarországi terjesztője.

Ha behozod ezt az újságot a boltba, egy vásárlásra 5% kedvezményt kapsz!!!

Májustól minden második szombaton izgalmas programok a Holdbázisban!!!

Holdtölte előfizetés egy évre 1440 Ft. Újságárúrnál megvásárolva, a 12 szám 2160 Ft-ba kerül.

HA ELŐFIZETSZ, A MEGTAKARÍTÁS: 720 FT, AMI AZT JELENTI, HOGY 4 HÓNAPIG **INGYEN** KAPOD A HOLDTÖLTÉT!

Ha úgy döntesz, hogy megéri a bizalmat a legjobb szerepjátékokkal foglalkozó magazin, rózsaszín csekken (melyre ráírtad, hogy melyik számtól kezdve kívánod előfizetni a lapot) küldd be az 1440 forintot a Bátorhold Budapest Kft. címére: Budapest 1072, Nagydiófa u. 5.

Troll

ELŐSZÓ

HELYETT:
NYÍLT LEVÉL

E havi mottó: próbáljuk meg újra. Talán ezúttal sikerül...

Szervusztok!

Üdvözlök mindenkit a magam, illetve a teljes Troll stáb nevében. a Második Évfolyam első száma alkalmából. Hogy egész pontosan, hogyan kerültünk át ide, per pillanat nem fontos, majd talán egyszer elmesélem. Viszont az elmúlt időszak alatt igen sok(k) hatás alakította lelkivilágomat. Sajnos pesszimizmusom és cinizmusom határtalanná nőtte ki magát, ebből adódóan, a biztonság kedvéért előzetes tárgyalásba kezdtem közismert, nőknek, óvodásoknak és természetbúvároknak szóló lapokkal egy esetleges Troll mellékletről. Legnagyobb bánatomra a Dörmögő Dömötör teljes mértékben elhatárolta magát tőlünk!! Persze nem csodálom, ha olyan jellegű cikkek jelennek meg a „tízezer-nyolcvan másodperc” vagy valami hasonló címre hallgató média, ideg- és tömeggerjesztő, igen hozzáértő szakírója tollából, melyek azt feszegetik, hogy mi, szerepjátékosok vért iszunk, barátainkat, hőn szeretett nagyanyainkat mészároljuk le brutális kegyetlenséggel, miközben idegen, a sötét középkorban sem ismeretes, gonosz Istenek nevét ríkítjuk dobhártyaszaggató hangon. Persze ez így ebben a formában, nem igaz. De arról aztán végkép nem tehet senki, hogy „kedves”, fantáziagazda barátunknak, valamilyen gyermekkori trauma folytán az a kényszerképzeete támadt, hogy amit Svédország lakosságának komoly, mondhatni számottevő része (számszerint két fő) „nap mint nap elkövet” (lásd az imént felsoroltakat), az szó szerint érvényes az összes olyan emberre, aki saját szórakozása kedvéért, mentális képességeit arra használja, hogy mások számára érthetetlen módon egy halom dobókocka és pár papírlap segítségével, akár hosszú órákon át jól érezze magát, egy nem mindennapi, elképzelt világban. Végül is, valahol „igaza” lehet kedves barátunknak, hiszen hála cikkének, a fantasy játékosokról kialakult kép borzalmasabb mint a karkaf fogú Dracula vagy, teszem azt, Mikie és Malory Knox (Natural B. Kil-

las). Már látom magam előtt az új kis vagy ha jobban tetszik nagyvárosi mondanót a Szerepjátékosról, ki az emberiség pusztulására tör, és minden szellemi és anyagi hatalmat magának akar. Ne féljete srácok, eljön még az az idő, mikor Gyeden nevelt gyermekeket riogatnak majd szülei a következő sorokkal: „Bubukám, ha nem eszed meg a tökfőzelékes lecsót, szólok a Szerepjátékos bácsiknak és letömeggyilkolnak”. Így, a monológom végén nem maradt más hátra, mint szívből jövő köszönetet mondani mélyentisztelt szakértőnknek, és hatalmas baltacsapásokkal és vérkiahóf csatakiáltásokkal nekikezdünk a Troll, Második VÉRFOLYAM első számának.



Térjünk át az igazi lényességre, avagy babaságra, ahogy azt kedvenc klasszikusom mondaná. (Hogy ki ő pontosan, az mindegy. Ő biztos tudja.) Gonosz „vére éhes” szerepjátékos agyunk kimeríthetetlen. Továbbra is szeretnénk folytatni jól megszokottak még nem titulálható sorozatainkat. Továbbra is lesz Warhammer Fantasy szerepjáték, Warhammer 40 000 és Fantasy Csatajáték rovat, folytatjuk a Vérfoci krónikákat, és ki tudja még mi minden vérről átítatott balgaságot fogtok még ezen pár oldalon olvasni démoni fényben izzó verszemeitekkel. (Igen, azt hiszem én is Verszemet kaptam.)

Csók és vérözön!

Kalandra fel, kedves vére emberek, verszerepjátékosok, vérovadások és véradók,

Aradi Vér Sándor

*Megjegyzés. Ha szerepet játszol (jól), azt komolyan ne vedd! (Ne paráználkodj... stb., stb., stb.) Ami az agyadban történik, az nem a valóság, és te sem vagy rajzfilmfigura. (He-he-he. Cool. Butthead.)

Trolli – a Trollbarlang magazinja • Második Vértfolyam első szám

Főszerkesztő: Aradi Sándor (Khaled). Főszerkesztő-helyettes: Balázs Károly (Khitomer). Inkvizítor: Kovács Barnabás (Eerial)

Munkatársak: Gyórfi András (Garth), Bukta Zoltán (Viharmadár), Seregi Rajmond (Ray), Tóth János (Wolffe).

A Space Marine, a Warhammer 40 000, a Warhammer, a Blood Bowl és a Games Workshop logó a Games Workshop Ltd. bejegyzett védjegyei. A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása ill. bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a Trollbarlang (a Games Workshop magyarországi kizárólagos képviselője) írásos engedélyével lehetséges.

SZI VACCS

Ettől a számtól kezdve, havonta kicsavarjuk információ-szivacsunkat, és beavatunk titeket a velünk kapcsolatban álló szerepjáték- illetve ólomfiguragyártó cégek legfrissebb híreibe, terveibe.

Elsőször is a fantasy modellek kedvelőinek szolgálhatok jó hírekkel. Az Angliai székhelyű Grendel cég megjelentette ANVIL (Üllő) című magazinját, melyben csak és kizárólag modellezéssel kapcsolatos hírekkel, információkkal valamint gyakorlati tanácsokkal lepik meg az olvasókat. Bepillantást nyerhetsz a diorámakészítés kulisszatitkaiba, szakemberek festési tanácsait tanulmányozhatod át, valamint megismerkedhetsz a Grendel által gyártott kiegészítő modellekkel. (Templom, vár és épületromok – WARHAMMER 40 000-HEZ IS!!!, belsőépítészeti felszerelések stb.)

Mire ezt a cikket olvasod valószínűleg már kapható a boltokban a Chaosium Inc, a Cthulhu mítoszt összefoglaló gyűjteménye, az ENCYCLOPEDIA CTHULHIANA. A Lovecraft által megalapozott Cthulhu már a kezdetekben is több volt, mint homályos meghatározások és kimondhatatlan nevek gyűjteménye. Azóta, vagyis a húszas évek vége és a harmincas évek eleje óta rengeteg író tette hozzá saját tudását, fantáziáját és lényeit a Cthulhu mítosz alapjaihoz. 1981-ben jelent meg a Chaosium Inc, gondozásában a *Call of Cthulhu* (Cthulhu hívása), mely lázba hozta a szerepjátékosok népes táborát. Sőt, az írókat is, hiszen egyre több tehetséges, fantáziadús fiatal folytatja azóta is a mítosz formázását, részlegendák, újabb lények és sok más világreemtő ötlet papírra vetését. Ezeket foglalta össze egyetlen kötetbe a cég, melyben ábécé sorrendben megtalálsz mindent amit a Cthulhuról akarsz tudni (és meg sem kell kérdezned...).

Még egy info a Cthulhu mániában „szenvedőknek”. Januárban jelent meg *Azathoth – Ruler of the Outer Gods* címmel a *Cthulhu Cycle Books* sorozat ötödik része, melyben a lovecrafti alapokban is nagy szerepet játszó Azathoth minden dimenzió túl világról olvashatsz többet.

A Palladium Books és Kevin Siembieda neve egybeolvadt és meglehetősen jól cseng a szerepjáték kedvelők körében.

Ő követte el a RIFTS-et, a ROBOTECH-et, a „Tini N.M. Tekneceket” valamint a Heroes Unlimited c. szerepjátékot is. Persze rengeteg független (independent – jaj de szép szó!!) kiadványa van a cégnek, melyek gyakorlatilag bármilyen célirányos szerepjátékhoz használhatóak (Compendium of Weapons, Armour and Castles, Compendium of Contemporary Weapons).

Ezúttal két RIFTS-hez használható kiegészítőről szeretnék beszámolni. Az első a New West World (Az Új Nyugat Világa) címre hallgató kiadvány, melyben indián istenek, varázslatok és persze kalandmodulok kaptak helyet. A második egy kissé komplexebb. Multimédiás korszakunk elkerülhetetlen következményeként nemsokára (valószínűleg 95 tavaszán) napvilágot lát a Rifts GM Companion. A programcsomagban a következőket találod majd: a RIFTS könyvekben található képességek (skill) összefoglalt gyűjteményét, felhasználó barát karaktergenerálási programot, hihetetlen mennyiségű varázslatot, valamint egy 24 oldalas kalandmodult. A program PC-re készül és Windows alatt futtatható.

Egyelőre ennyi. Folyt. köv. a következő számban.

Khaled



TALISMAN

Ugye mindenki emlékszik ifjú kora közkedvelt stratégiai játékára, melyben egy kisebb tőke segítségével akár egész Budapest gáz és tömegközlekedési hálózatát magáévé tehetette az ember, miközben pár kört eltöltött a szanatóriumban... (Remélem egyre gondolunk.) Változnak az idők, és persze az emberek igényei is. Aki belekóstolt a az emberi elmében rejlő világok gyönyöreibe, vagyis legalább egyszer „szerepjátszott”, nehéz szívvel tér vissza a „hátár” innenső oldalára. Itt ugyanis kisebb az esélye annak, hogy mondjuk Orkokkal, Goblinokkal vagy egyéb dimenzióntúli, természetfeletti lényekkel találkozzunk.

A szellemi játékok másik problémáját az okozza, hogy - mint ahogy az a nevében is benne foglaltatik - bizonyos mértékű gondolkodásmódot, „szellemi szintet” feltételez, melynek hiányában a játék kissé egysíkúvá válik, és többnyire a „szétverem azt a mocsok Orkot” vonalon halad tovább. Valószínűleg a fenti problémák játszottak közre a Games Workshop tervezőgárdája által létrehozott Talizmán című társasjáték megszületésében.

A recept nem is olyan egyszerű. Mi-re van szüksége az ifjú generációnak, mely a konzolokba préselt játékok nyúzása mellett mással is szeretne foglalkozni? Szerepjátékokra? Igen, lehetséges, de egy tíz év körüli fiatalember nem igazán érzi át az élet ilyen vagy olyan irányú problémáit, ebből adódóan a helyzetmegoldó képességei is hiányosak. De mindenesetre az első összetevő megvan. A másik alkotóelem, mely a viszonylag egyszerű szabályokra épülő, sokkolóan szép figurákból álló társasjáték elkészítéséhez szükséges, a nagy kihívást jelentő kaland. Nos, ezt is sikerült megoldani a tengerentúlon oly népszerű kártyás rendszer segítségével. Így ha nem is a hetedik napon, de végül megpihenhetett a tervezőstúdió, és büszkén tekinthetett ifjú gyermekére, a Fantázia Társasjátékra, melynek a már említett Talizmán nevet adományozta.

A legnagyobb meglepetés akkor érte a GW dolgozóit, mikor kiderült, hogy a profi szerepjátékosok is szívesen játszanak az egyébként nem túl nagy agyeröltetést igénylő játékkal. Vajon miért? Nos kérem, rendkívül egyszerű a magyarázat. A hétköznapi megerőltető tanulás, munka vagy szerepjáték után jól esik egy pár óras kikapcsolódás. És tényleg! Magam is megerősíthetem ezt a kijelentést, hiszen nem mindig van rá alkalmam, hogy Goblin, Minotaurusz vagy esetleg Patkányember karakterrel

rójam az utakat, pláne, ha karakterem besorolását tekintve a jók csoportjába tartozik. Nem tudom, hogy belőletek mit váltana ki, de mikor jó Goblinom egy elveszett királylány társaságában legyőzte a félelmetes tengeri kígyót, majd halál lazán becaplatott a közeli fogadóba és az ott söröző révészrel átvitette magát a Sárkánykirály szigetére a rekeszizom-szakadás veszélye fenyegetett. De ez még csak a kezdet volt, mert egy rövid templomi imádkozás után jó Goblinom sebei beforrtak és teljes lelki nyugalommal állhatott a következő mezőn vicsorgó Vérmedve vagy Véróvodás elé.

Szóval a játék jó, szórakoztató, szép és befejezhetetlen, hiszen a cég a sikerre való tekintettel már több kiegészítő dobozzal lepte meg a Talizmániakusokat. Az alapdobozban található több száz kaland-, varázslat- és egyéb kártyák, karakterlapok, figurák nem bizonyultak elegendőnek, és a pálya nagysága is beszűkül egy idő után, így több kártyára, játszható karakterre és majdhogynem a végtelenségig variálható játéktérre volt szükség.

Így teljesedett be a Talizmán sorsa. Közkedvenc lett belőle. De most abba kell hagynom a cikket, mert vár a gonosz törpém, aki éppen egy jólelkű Minotauruszt próbál legyakni CSÖVI.

Khaled

TROLL



A minap érdekes kötet (kfm) került kezembe, melyből csak annyit bírtam kibogozni, hogy mindentéle istentelen praktikákkal foglalkozik. Jobban örültem volna művészeti könyvnek, esetleg festményalbumnak, de mint ahogy azt a Mórr-Phee papok is hangoztatják, az élet eleve elrendeltetett, csak nem úgy, ahogy azt te akarod. Nos, mivel e levegőben kapálózós, össze-vissza mormogós eretnkségekkel mindig bajba kerülök ha a gyakorlatban is alkalmazni akarom őket, jobb lesz, ha megosztom veletek, nyájas olvasók, hátha ti több hasznukat látjátok.

Az egyszerűség kedvéért néhány rövidítést eszközöltem, melyek a következők:

MSZ: Mágia szint	MP: Mágiapont igény
H: Hatósugár	TA: Időtartam
Ö: Összetevő(k)	M: Mozgás
FH: Fegyverhasználat	CK: Célzóképeség
E: Erő	K: Károkozás
SZ: Szívósság	S: Sebződés
K: Kezdeményezés	TA: Támadás
Ü: Ügyesség	A: Akaraterő

V: Vezetési készség

No, de térjünk rá a lényegre:



TASZÍTÁS

MSZ: Piti

MP: 2

H: 12 m

TA: Azonnali hatás

Ö: Kis ébenfa bot, melynek vége ökölbe szorított kezét formáz.

Minden kétlábú élőlény, aki a varázsló látóterében (és a hatósugáron) belül tartózkodik, érintve lehet, ám egyszerre csak egy. A varázslat lényege, hogy az áldozat erős ütést kap anélkül, hogy megsérülne. Ha az ekkor elvégzendő K teszt sikertelen, akkor elesik, és abban a körben fekvő célpontnak minősül.

K teszt módosítók:

-20 ha fut

-10 ha normál sebességgel megy

0 ha elővigyázatosan megy

+10 ha áll

-5 a varázsló által elköltött extra varázslatpontonként.

Amennyiben a célpont elesik, akkor sikertelen Ű teszt esetén elejt mindent, amit a kezében tartott. Ez esetben a következő körben mást nem tehet, csak felállhat és felszedheti dolgait.

LÁBTÖRŐ

MSZ: 1

MP: 3

H: 48 m

TA: Azonnali hatás

O: Humanoid élőlény lábszárcsontja, melyet ketté kell törni a varázslat elmondása közben.

Ez a varázslat 4-es SZ-nál kisebbel rendelkező lényekre hatásos. Amennyiben a célpont A tesztje negatív, a mágus által kijelölt lába eltörik. Ez esetben újabb A tesztet kell elvégezni, melynek sikertelensége esetén 1D6 körre elajul. M-a és K-e a felére csökken. Elesik, s a következő D4 körben csak hátrítani tud, ha még van nála pajzs vagy fegyver (Ű teszt!). Ha mindkét lába eltört, akkor M-a 0, így fekvő célpontnak minősül.

Négylábúak esetén:

1 törött végtag – M/2

2 törött végtag – M/3

3 törött végtag – M/4

4 törött végtag – M=0.

FEGYVERGYENGÍTÉS

MSZ: 1

MP: 2

H: Látótér

TA: Azonnali

Ö: Kisméretű fegyverutánzat gipszből és 1 üvegese tiszta víz

A varázslat hatására a célba vett fegyver elveszti állagát, így használhatatlanná válik. Ostorra és mágikus fegyverekre nem alkalmazható.

KÖNNYŰLÁB

MSZ: 1

MP: 2

H: Érintés

TA: 1D6 kör

O: 2 Vigwort mag és egy ló lábszárina.

A varázslat bárkire alkalmazható ideértve magát a varázslót is. Ekkor 1 körön keresztül a célpont mozgásértéke megkétszereződik.



NEHÉZLÁB

MSZ: 1

MP: 2

H: Érintés

TA: 1D6 kör

Ö: Schlafenkraut főzet és 1 db teknőspikkely.

A varázslat bárkire alkalmazható. A célpont mozgásértéke 1 körön keresztül megfeleződik.

CSÚSZÓS FÖLD

MSZ: 1

MP: 2

H: 6 m

TA: 1D6 kör

Ö: 1 csepp olaj.

Egy legfeljebb 5x5 m-es földdarab rendkívül csúszós lesz és „nehéz terep” kategóriába sorolandó. Aki ezen területen tartózkodik vagy belép erre, annak rizikó tesztet kell elvégeznie. Ha ez nem sikerül, akkor elesik (sikeres Ű teszt kell, hogy el ne ejtse, ami a kezében van). Csak a következő körben tud felállni, addig fekvő célpontnak minősül.

PAJZSTÖRŐ

MSZ: 2

MP: 4

H: 48 m

TA: Azonnali

Ö: Apró pajzs, melyet a varázsló eltör kántálás közben.

Adott egyénre vagy csoportra alkalmazható. Elmondása után az érintett(ek) pajzsa azonnal használhatatlan lesz. Varázspajzsokra is hat. Ezek megmaradási esélye 10% + további 10% minden mágikus tulajdonság után.

FEGYVERTÖRŐ

MSZ: 2

MP: 4

H: Látótér

TA: Azonnali

Ö: A fegyver apró mása fából, melyet kántálás közben el kell törni.

A varázslat egyszerre csak egy fegyverre alkalmazható, mely azonnal eltörik és használhatatlanná válik. Mágikus fegyver esetén a megmaradási esély 10% + mágikus tulajdonságoként további 10%.

VAD MENEKÜLÉS

MSZ: 2

MP: 4

H: 48 m

TA: Lásd leírást

Ö: 1 kigyó állkapcsa.

A varázslat tetszőleges számú szelíd vagy vadállatra, illetve hátsra alkalmazható. Amennyiben az állat A tesztje nem sikeres, akkor vad menekülésbe kezd, nem figyelve, mi kerül az útjába. Ez esetben a hátsók lovasai sikeres V tesztrel megfékezhetik állatukat (a teszt körönként ismételtető). A varázslat hatástalan azon állatokra, melyek immúnisak a pszichikai hatásokra (pl.: élőhalottak, Démonszoigák stb.).

GYÜLÉKONYSÁG ÁTKA

MSZ: 2
MP: 4
H: 24 m
TA: 1D6 kör
Ö: 1 sárkány mandulái.

A varázslat legfeljebb 3 m széles felületen bármely élőlényre, tárgyra vagy építményre alkalmazható. A célpont a varázslat tartama alatt gyűlékonyá válik.

ÉLHEGYZŐ

MSZ: 3
MP: 8
H: Érintés
TA: Következő napkeltéig
Ö: Bármilyen fegyver, melynek hegye illetve éle van, ideértve a nyilat és dárdát is.

E varázslattal bármely szűrő- és vágófegyver különösen élessé illetve hegyessé válik, ami abban nyilvánul meg, hogy a varázslat hatása alatt +1 Sebzési értékkel rendelkeznek és a bőrpáncélok védőértékét semlegesítik.



FEGYVER VISSZAFORDÍTÓ

MSZ: 3
MP: 6
H: Látótér
TA: 1 kör
Ö: Kis ezüstkard.

Egyszerre csak egy célpontra alkalmazható. Hatása: 1 körön keresztül a célpont fegyvere a tulajdonos ellen fordul. A fegyverhez tartozó FH = a varázsló A-je, E = a varázsló FH-e osztva tizzel, felfele kerekítve. A tulajdonos sikeres Ú teszt esetén megragadhatja a fegyvert, amely ekkor -20-as módosítóval támad. A varázsló további MP-k árán az A-hoz hasonlóan csökkentheti az ellenfél Ú-ét. 1 kör elteltével az érintett fegyver a földre esik (vagy a tulajdonos kezében marad, ha az korábban sikeresen megragadta). A varázslat a varázsfegyvereket is érinti, melyeknek 10% (minden mágikus tulajdonság után további 10%) esélyük van a varázsfegyver teljes erejével sújt a tulajdonosra. A varázslat nem hatékony a természetes fegyverekkel (pl.: fog, karom) rendelkező ellenfél ellen.

NYÍLZÁPOR

MSZ: 3
MP: 6
H: Érintés
TA: Lásd lent
Ö: Tegez legfeljebb 12 nyíllal

A tegez megérintve a benne lévő nyilak oly módon viselkednek, hogy azonnal a nyilas kezébe ugranak, mihelyt az ellőtte az előző nyilat. Egy körben így kétszer lehet löni. A varázs a nyíl ellövésekor megszűnik, a legközelebbi napfelkeltétől pedig a tegezben maradtak sem használhatók ily módon.

TROLL

BURJÁNZÁS

MSZ: 4
MP: 8
H: 100 m
TA: 1D6+1 kör
Ö: Egy csipet trágya és egy szál vérszittyó (igen ritka növény)

A varázslatot 100 méteres körön belüli bármely pontra alkalmazható, s ott 24 m széles sűrű növény-sáv keletkezik, mely a területet nehéz tereppé alakítja. Azon lények, melyek e területen belül tartózkodnak, a növények fogságába esnek, és sikeres E tesztet kell csinálniuk, hogy kiszabaduljanak. Az E teszt körönként egyszer ismételtető. A gúzsba kötött lények nem tudnak elmozdulni, FH-uk és CK-ük -10-es módosítót kap.

TŰZFAL

MSZ: 4
MP: Körönként 8
H: 12 m
TA: 1 kör, ha nincs megújítva
Ö: 1 csipet kén és 1 sárkányfog

E varázslat segítségével a mágus 3 m magas, 2 m széles és 3D6 m hosszú tűzfalat emelhet. A fal egésze nem lehet 12 m-nél távolabb a mágustól, aki a varázslás kivételével bármely akcióba kezdhet, miközben a tűzfalat folyamatosan fenntartja. A kör végén a fal megszűnik, amennyiben a mágus nem költ rá újabb MP-kat. A fal átlátszatlan, s bármely teremtmény, amely áthatol rajta, a szabályok szerinti tűzsebzést szenved el.

NYÍLHÁRÍTÓ

MSZ: Elementál 1
MP: 2
H: 12 m
TA: Lásd lent
Ö: Teknősbéka vagy annak páncélja

Amennyiben bárki a varázslatot alkalmazó vagy annak 12 m-es környezetében tartózkodó azzal szövetséges lényre lő, akkor CK-ja -10, fegyverének K-a -1-es módosítót kap. A varázslat megszűnik, mihelyt közelharcra kerül sor. A Nyílhárító nem hárítja a mágikus lövedékeket (pl.:tűzlabda, varázsníl stb.).

VARÁZSLAT-VISSZAVERŐ

MSZ: 4
MP: 8
H: Különleges
TA: Különleges
Ö: Mithril tükör

A varázslat elvi eredménye, hogy a tükör visszaveri az ellenséges varázsló varázslatait. A működés lehetősége az alábbi feltételek fennállása esetén biztosított: az ellenfél célpontja a varázsló maga, vagy a tőle 4 m-nél nem messzebb állók. Mindkét varázslónak K tesztet kell csinálnia. Amennyiben a Varázslat-visszaverő bűvös ékszer útján lett, alkalmazva, akkor az alkalmazó +20-as módosítót kap.

TETŰINVÁZIÓ

MSZ: Elementál 2
MP: Lásd lent
H: 24 m
TA: 1D3 kör
Ö: 1 fiola vér, melyben szárított bőrdarab ázik

A varázslat arra az egyénre vagy csoportra hat, amely a varázsló látóterén belül van, de 24 m-nél nem messzebb tőle. A célpontot hirtelen elárasztják a tetvek, minek következtében iszonyatos viszketési rohamot kap, ezért a varázslat tartama alatt minden tesztre (100-A)/2 büntetőpontot kap. Ezen felül, ha nem végez sikeres A tesztet, akkor azonnal leveti páncélját és vadul elkezdi vakarózni, s ezért a varázslat tartama alatt mozdulatlan célpontnak kell tekinteni. Amennyiben a varázslatot egy egyénre vetik ki, akkor 2 MP-ba, ha többre, akkor 4 MP-ba kerül. A varázslat hátránya, hogy hatósugáron belül ellenségre és szövetségesre egyaránt hat.

Az alábbi két varázslat a könyvben titkosírással szerepel. Aki ezen praktikákat alkalmazza, ne csodálkozzon, ha kezelésbe veszik a repurgátorok.

KÁOSZÖRVÉNY

MSZ: 2
MP: 4
H: 4D6 m
TA: Azonnal
Ö: Egy káosz varázsló szárított agya.

A varázslat rendkívül veszélyes, hisz a másodperc töredékéig egyenesen a káosz szívéhez nyitja meg az utat, s az így keletkező mező minden anyagot megsemmisít. A varázsló meghatározhatja a kapunyitás irányát. Közvetlenül előtte 4 m magas, 4 m széles és 4D6 m hosszú sávban az anyagi világ megszűnik létezni, s maga a varázsló is, ha nem végez sikeres A tesztet. A Káoszörvénynek csak a Mágikus Immunitás Zónája tud ellenállni. Amennyiben e két varázslat találkozik, automatikusan kioltják egymást. A dimenziókapu megnyitásakor a káosz azonnal tudomást szerez az idézőről, amit egy nagyobb káoszlény megjelenésével jutalmazhat (ez a mesélőn múlik). A varázslat használóit, de még azokat is, akiknek csak könyvükbe le van írva, a repurgátorok kíméletlenül üldözik.



HOGY A KÁOSZ VINNE EL

MSZ: 3
MP: 7
H: 4D6 m
TA: Azonnal
Ö: 3-as vagy 4-es szintű káosz varázsló szárított agya.

Ez a varázslat a Káoszörvény erősebb változata: 1D6 db. Káoszörvényt eredményez a varázsló körül. Hatása és következményei megegyeznek a Káoszörvényével.

A fent említett varázslatokat a harci mágusok vagy harci mágiát alkalmazó papok használhatják, kivéve azokat, amelyeknél más van feltüntetve a MSZ-ben.

Remélem, e néhány új varázslat hasznosnak fog bizonyulni kalandjaid során, nyájas olvasó. Könyvemben akad még néhány eddig ismeretlen kutyulmány, ám ezek kibogarászása kicsit időigényes. Ne csüggedjete, majd még jelentkezem.

Eriel

KARAKTER ABC

ALKIMISTANONC



Öreg Világ útjait járva gyakran fordul elő, hogy furcsa alakokkal hoz minket össze a sors. Nem mindennapi vándorokkal, kiknek életvele sem mindennapi. Útonállókkal, vándorzenészekkel vagy jobb esetben kénkö felhőbe és starka-barka (bocs Stark) köpenybe burkolódzott alkímistával, ki göthös gebéjén bandukolva kutat ritka ércek, titokzatos kémiai összetételű alapanyagok vagy nemes egyszerűséggel a Bölcsék köve után. Oldalán legkedvesebb tanítványa, ki a több kötetből álló házikönyvtárral (és tisztaságsomaggal) lolol a nyo-

mában és átkozza a napot mikor elszegődött sokat tudó mestere mellé.

Az aranycsinálás misztériuma az idők kezdetétől fogva foglalkoztatja Öreg Világ lakosságát. Ám hosszú az út a mohóságtól a tudásig, hiszen ahhoz, hogy valaki alkímistává váljon, el kell szegődnie tanítványnak. A tanítvány élete viszont nem mondható a legrózsásabbnak, ugyanis a mester általában az alkímia egy kevésbé ismert ágával kezdi az oktatást. Az „ép testben ép lélek” elv alapján a nap túlnyomó részében a felmosás, törölgetés, seprés és rendrakás rejtelseibe vezeti be a tudásszomjától és a műhely porától fuldokló oktandi tanoncot. De ha eljön az este, a mester előveszi Orkbörbe (YEEAH!!!! Khitomer) kötött ősi kódexeit és megkezdi a kémia alapjainak magyarázatát, a hulla fáradt tanítványnak, ki csak arra tud figyelni a napi teendők után, hogy ne horkoljon alvás közben.

Így nem csoda, hogy a tudásra vágyó ifjak nagy része idő előtt megszökök és koldusként, kalandorként vagy kémiai alaptudását felhasználva serfőzőként kamatoztatja tehetségtelenségét. Aki marad, testben és lélekben megerősödve, az írás olvasás rejtelseit elsajátítva tanulja meg az alkímia alapjait és a takarítás utálatát.

Napjaink egyik leghíresebb alkímistája Sigmund Medhelson is hasonlóképpen kezdte pályafutását. Egy kis hegyi törpefaluban nőtt fel ahol már ifjúkorában kitűnt különcségével, ugyanis a helyett, hogy orkgyakásnak, sörivásnak, bányászatnak vagy egyéb törpe nemzeti „sportnak” hódolt volna, írni és olvasni tanult a falu másik különcétől, az öreg Smorfógótól, ki egyszer egy kétnapos portyázás során eltvedt és rendkívül visszataszító és érthet-

len szokásokkal keveredett haza pár héttel később. (Pl: havonta megfürdött. Brrrr! – Khaled) Mikor Sigmund betöltötte ötvenedik évét és nagykorú lett, megszökött szülőfalujából és hosszú hányattatások után (Igen! Ugyanis végig részeg volt! – Khaled) Nulnben kötött ki. Itt, az Aranytengely fogadó tulajdonosa felismerte Sigmund ösztönös tehetségét az alkímiához és felfogadta mosogatófiúnak. (Mosogatótörpének, nem ? – Khitomer) A fogadóban találkozott Gregor Bultha Ingairrel, ki gyökeresen megváltoztatta az ifjú törpe életét. Gregor, ki gladiátor és harcművész múltját kihangsúlyozandó, furcsa szerkezettel, egy általa eszkábált úgynevezett láncfűrészsel rohángált éppen az alkímia rejtelseinek tanulmányozásával foglalkozott. Valahonnan sikerült elorzonia egy ritka kódexet és azt használva a használhatatlan keverékek sokaságát állította elő. Egy nap, mikor kedvenc asztala mellett ülve arcán vérmosollyal és a Tombstone Cowboys Vértóci csapat sztárjátékosa, Doc „Vérköpő” Hollyday által divatba hozott szakállal Sigmund tudta, hogy érkezett a változás ideje. Odalépett Bultha Ingairhez és segédjéül ajánlkozott. Gregor tudálékos arccal végighallgatta a törpe öntömjenező előadását, majd miután eszébe jutott a műhelyében uralkodó rendtelenség, felfogadta Sigmundot, aki másnapról a takarítás nemes művészetét gyakorolhatta újdonsült gazdája otthonában.

Ahogy teltek a napok és hetek, Sigmundnak az az érzése támadt, hogy gazdája nem tud olvasni, ebből kifolyólag folyamatosan hülyére veszi szerencsétlen törpét. Ezt abból gondolta, hogy ugyan az ábrákon kiválóan eligazodik, de ha betűkből álló rajzokra, ún. szavakra vetette tekintetét, hamar továbblapozott és láthatóan kínosan érezte magát. Gregor félreismerte tanítvány intelligenciáját, mikor azt hitte, hogy a törpe sem tud olvasni (Felháborító feltételezés – Khaled), így nyugodt lelkiismerettel hagyta, hogy Sigmund a kódexet forgassa....

Annál nagyobb volt a meglepetés, mikor egy félresikerült aranycsinálás során egyszercsak a levegőbe repült az egész kócerájjal együtt. Sigmund pedig elégedetten tette el bőrcsakóját, melyben a puskaport tartotta és mosolyogva lépett ki a műhely romjai közül, hogy elinduljon a nagyvilágba.....

Folytatás az Alkímistánál.

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	INT	CL	AE	KT
					+1			+10		+10			

Képességek: Sörfőzés, Becslés, Írás/Olvadás, 50% esélye van Kémiai szaktudásra

Felszerelés: Semmi extra

Karrierváltás: Első szintű Alkímista, Koldus, Sarlatán, Pénzhamisító, Előadóművész, Sírrabló

Garth Elfart

TROLL

Az Abhumán fajok

A múlt homályába vész az emberi galaxis benépesítésének kezdete. A naprendszer nyersanyagainak kimerülésével újabb és újabb források, lakható bolygók után kellett néznünk. Gigantikus méretű űrhajókon keltek útra telepések, bányászok és kétkezi munkások milliói az ismeretlenbe a meggazdagodás és a visszatérés reményében. Bolygók százain teljesen eltérő, mondhatni extrém természeti hatások közepette kezdték meg a kolóniák létrehozását. A lehető legváltozatosabban alkalmazkodó generációk az anyabolygótól távol, társaiuktól teljesen elszigetelődve élték hétköznapjaikat.

A szerencsésebbek megtartották emberi vonásaikat, illetve kisebb változásokon mentek keresztül (bőrszín változás, izomzat változás stb.). Mások azonban a bolygó éghajlatának illetve a gravitáció mértékének köszönhetően testi illetve szellemi vonatkozásban teljesen megváltoztak. Ezek közül a három legismertebb fajról szólnék bővebben. A Halflingokról (*Homo sapiens minimus*), az Ogrynokról (*Homo sapiens maximus*) illetve a Zömikekről (*Homo sapiens rotundus*).

E három igen furcsa faj közül a legkisebb természetűek a Halflingek, kiknek ősei olyan világokon éltek ezredéveken keresztül, ahol élelemből és egyéb létszükségleti alapanyagból igencsak szűkös volt a készlet. Testmagasságuk alig éri el az 1,3 métert, sokkal gyengébbek és véznábbak a Zömikeknél, és rugalmasságuk is némi kívánni valót hagy maga után. Viszony-

lag keveset soroznak be belőlük a Birodalmi Őrségbe, ahol Nyeszletnek, Satnyusnak vagy egyszerűen Kukának gúnyolják őket társaik. Adottságaik ellenére ideális harcosok. Szinte teljesen nesztelenül képesek beszivárogni az ellenfél táborába ahol stratégiai fontosságú feladatokat látnak el (csapdák, robbanóanyagok elhelyezése, hírszerzés stb.). Sokkal gyakrabban találkozhatunk velük a galaxisközi hajók ételkihordói között. Életmódjuk kissé kicsapongó, és az esetek túlnyomó többségében hülyére zabálják vagy piálják magukat.

Azon teleszvilágokon, ahol a gravitáció alacsonyabb volt az átlagosnál, két, két és fél méter magas humanoidok alakultak ki, kiknek testi felépítése, izomzata magasan az emberi felett áll. Ők az Ogrynok. Sajnos a testi és szellemi fejlődésük fordított arányban áll egymással. Az Impérium se regében természetesen fizikai adottságaik miatt kapnak helyet, de többször is meggondolja egy jó stratégia, hogy alkalmaz-

za-e az igen nagy türelmet és óvatosságot megkövetelő „ostoba óriásokat”. Képtelenek komplex feladatokat elvégezni, de amit egyszer az agyukba vésett valaki, örömmel végrehatják, hacsak el nem felejtik időközben. Nem ismernek félelmet, így nagy biztonságban érezheti magát mellette az, kihez lojálisak.

Azokon a bányászobolygókon ahol a terraformálás, a gravitáció többszörös értéke, a fény illetve a levegőhiány miatt lehetetlenné vált, iszonyatos körülmények között éltek

az emberek. Folyamatos ingázással látták el őket az anyabolygóról, élelmiszerekkel és levegőgenerátorokkal. Néhány évezreddel ezelőtt sajnálatos módon hatalmas hiperűrviharok tették lehetetlenné a bányászvilágok megközelítését. A sok száz nemzedéken át elszenvedett nélkülözés és az irtózatosságot megettette hatását. Egy rendkívül alacsony, szívós és igen erős faj alakult ki az ott élő bányászokból. Zömök testalkatuknak köszönhetően a Zömök nevet kapták. Az Impérium felfedezőhajói később nyomára bukkantak az elsodródott világoknak, így újabb szövetséggel bővült a Császári haderő. Ez a kapcsolat korántsem torzalkodás mentes, viszont nagyon hasznos segítséget nyújtanak a Zömikek a Birodalom fő ellenségei, a Káosz és az Orkok ellen. Az Otthonok, ahogy bolygóikat hívják a Zömikek, a Birodalom számára előretolt helyőrségként szolgálnak, mivel nagyon közel helyezkednek el a Káosz Birodalmához és az Ork harci Zónához.

Khitomer



KEZDETEK

„Kevés megválaszolatlan kérdés mozgatta meg annyira az emberi agyat, mint az eredet gondolata. E kérdés lehet a titka mindennek”

Gallaro Spinoza máglyabalála előtti beszédének részlete.

Lehet, hogy most rakom ki utoljára szent tarotom lapjait, melyek az Ő mindent átfogó eszenciájával vannak átitatva. Talán megnyílnak előttem a jövő, s a régmúlt homályfüggönyözte régiói felfedve az ódon titkait egyetlen mentális fuvallattal. Manapság sok lappangó, félve kimondott kérdés echa verődik vissza a gránitfalak és oszlopok végelethatalan erdejében, melyek megválaszolatlanul hullanak vissza a tudatlanság talajára. Talán eretnek gondolatok mindezek, s a kétely csíráit alapjaiban kellene kiégetni belőlünk, olyan alaposan, mint ahogy azt a fiatal mutánsok teszik a lélekforrasztás szentségében elvesztve szemük világát, egy magasztos célt szolgálva.

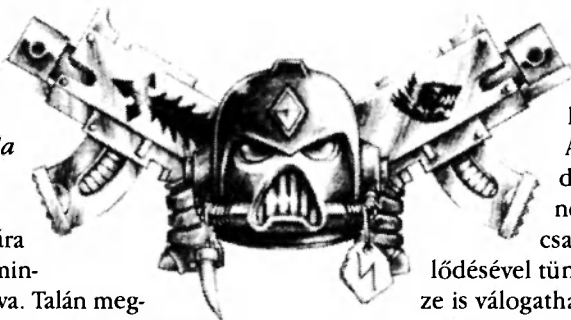
Kegyetlen univerzum ahol élünk, de mi vagyunk a legkegyetlenebbek! Ha azonban ez nem így lenne, nem rostálnánk magunkat örökké a lelkiismeret és feltétlen hűség finomszövésű hálóján, már rég az elnyomottak és lélekvesztettek között önmagunk árnyékává válva élnénk egy idegen entitás szolgálatában.

AZ ITT LEÍRT INFORMÁCIÓK SZIGORÚAN TIKOSAK! CSAK A BELSŐ KÖR ÉS A RENDHÁZAK NAGYMESTEREINEK ADHATÓ KI!!

Arachnon Antilles munkáinak kivonata az Index Astartes* Alapján

(* Index Astartes: Az Ūrgárda hagyományai, történelmével és eredetével foglalkozó, rendházaként változó egyéni mű, a Császári haderők szent kódexe)

Egy ifjú ember számára, legyen köz- vagy nemes születésű, nem létezhet annál felemelőbb dolog, mint mikor kiválasztják a nemes feladatra, és magára ölteti az Ūrgárda energiapáncélját. Arról a csodálatos metamorfózisról nem is beszélve, mely a Főérsek sarjmirigyének köszönhetően teljesen átalakítja a leen-



dő csatatestvér testét és gondolkodásmódját, plasztacél keménységűre edzve hűségét az Istencsászárhoz.

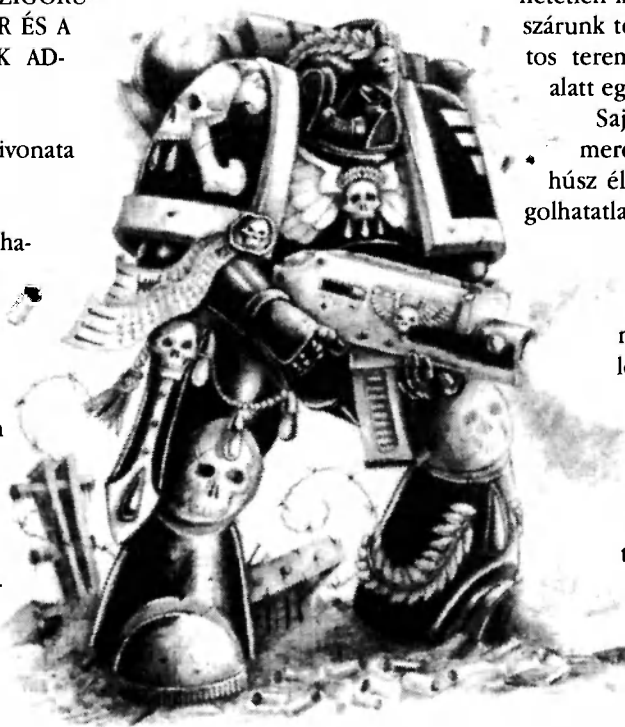
Arra a kérdésre, hogy milyen úton módon lehet valakiből Ūrgárdista, nagyon nehéz válaszolni. Van úgy, hogy egyes családok fiait születésüktől fogva érdeklődésével tünteti ki a rendház, de a vak véletlen keze is válogathat, ha egyáltalán van ilyen.

Sokat érdekel az is, hogy mi a legfontosabb képessége a gárdistának? Természetesen a hűség, hiszen majd minden cselekedetük tartópillére ez a hihetetlenül motiváló erő. Ha meg akarjuk tudni, hogy miből táplálkozik ez a rendíthetetlen erő, mélyen le kell ásunk a múlt vérszennyos porába, az eretnek Horus lázadását megelőző időkhöz, mikor Császárunk eredt nyomába azon csillagoknak, melyek azóta is bevilágítják a Káoszfertőzött égboltot.

Tízezer évvel ezelőtt a Káosz pusztító erői megpróbálták elszigetelni a Földet, egy addig sosem látott hiperűrviharral. Isteni Császárunk elméjében ekkor kristályosodott ki az emberiség felszabadítására törekvő nagyszabású terv. Felhasználva a kor legnagyobb tudósainak segítségét, nyomába eredt az élet csírájának, a születés princípiumának, hogy leleplezze e sosem látott idolt.

Hosszú, titkoktól terhes munkába mélyedt, de nem hiába, hiszen a végeredmény mindent felülmúlt. Létrehozott húsz, hihetetlen képességekkel bíró emberi lényt. Császárunk terve az volt, hogy ezen húsz csodálatos teremtmény segítségével védőfelügyelete alatt egyesíti az univerzumot.

Sajnos ez a zseniális terv nem maradt ismeretlen a Káosz Istenek előtt sem. Ez a húsz életkezdemény pusztán létevel elhanyagolható veszélyt jelentett a Káosz munkálkodó erői számára. A belőlük áradó finom rezgések, melyek szünni nem akaró pulzállással vágtak utat maguknak az univerzum végtelenjében félelemmel töltötték el a gonosz Isteneket és követőiket. Császárunk megérezve a közelgő veszélyt különleges kialakítású, pszichikai pajzzsal védett kamrában helyezte biztonságba „fiatit”. A Káosz megpróbált keresztülhatolni ezen a védelmi vonalon, de kudarcot vallottak. Kezdeti sikertelenségeik ellenére nem adták fel próbálkozásukat és végső megoldásként berántották a húsz szuperlényt a hiperűrbe (WARP). Szeren-



WARHAMMER

40,000

csétlenségükre és az emberiség szerencsésére a huszak nem pusztultak el, hanem a Warpban szétszóródva, különböző emberlakta bolygókon bukkantak fel, ahol jólelkű nevelőszülők indították el őket az élet útján.

Elkeseredett Császáruk megérezvén, hogy a Káosz gonosz lelkében felütötte fejét a félelem és a kétely, elhatározta, hogy nyomába ered „fiainak” legyenek akár a hiperűr legtávolabbi pontján. Leírhatatlan megpróbáltatások után végre fellelte őket, majd bölcsessége és elméjének határtalan ereje segítségével megnyerte őket, hogy hatalmukat az emberiség javára használják fel. Így a hús teremtményből megalakult az első Ūrgárdista szakasz. A későbbiekben saját génjeiket felhasználva, azokat ifjú férfiakba ültetve adták tovább különleges adottságaikat, majd különálló rendházaikat megalapítva újabb és újabb gárdista szakaszokat hoztak létre. Az alapító Főérsekek és Rendházaik nevei félelemmel teli csodálattal töltötték el az emberi és nem emberi lények szívét. Nem kételkedhet benne senki, hogy a démoni seregekkel küzdő csapatok lelkesedése kimeríthetetlen, ha Császáruk békéje a legfőbb cél. Azonban ez a béke nem felhőtlen. A múlt egén tündöklő napot egy viharfelhő homályosította el. A főérsekek legerősebbike, Horus Császáruk ellen fordult. Van aki a becsvágy, van aki a Káosz ténykedését látja e nagy harcos eltévelyedé-



TROLL

sében. A szentségtelen háború, melyet Horus indított a Császár és a Föld ellen rengeteg áldozatot követelt, de a kiontott vér semmi mást nem szolgált, csak a Káosz Istenek olthatatlan szomjának csillapítását.

Horus rátermettsége, stratégiai zsenialitása sok ember szívében ébresztett kételyt Császáruk iránt. Sajnos a megingathatatlanak tűnő Rendházak közül is sokan, Horus és renegát seregei oldalára álltak. Főérsekek küzdöttek Főérsekek ellen, testvér testvér ellen, rendházak tűntek el örökre, pótolhatatlanul.

A háború utolsó szakasza a Földön zajlott, majd Horus hadúr hajóján teljesedett ki egy végső összecsapásban, melyben az eretnek életét vesztette, azonban Császáruk is végzetes sérülést szenvedett. Lelke továbbra is bevilágította az Univerzumot, de teste alulmaradt a küzdelemben. Hűségese hívei szent, arany trónprotézist készítettek számára, mely életben tartja a holt testbe zárt isteni lelket. Horus életben maradt renegát követői az univerzum Réműlet Szemeként emlegetett pontjára menekültek.

A háborút az eredeti hűz Főérsekből csak kilenc vészelté át. Volt ki meghalt, volt ki elmenekült. Az életben maradt, a Császár oldalán harcoló Főérsekek Rendházaik élén nekiláttak a Császárság újjáépítésének és a Császári kultusz megalapozásának. Az eretnokség megszűntével elkészültek a Rendházak egyéni kódexei, melyek törvényeiket, szokásaikat valamint csatáik leírását tartalmazzák.

Nem feledhetjük el hát soha, hogy álmunk csak addig lehet nyugodt, míg eme rendíthetetlen harcosok vigyázó szeme fáradhatatlanul fürkészi az univerzum sötét zugait, lesújtvá Császáruk ellenségeire.

Ray

A SKAVENEK EREDETE

Öreg Világ tudósai véget nem érőnek tűnő vitái a Káosz gyermekeiként emlegetett Skavenek felett, már több évszázada tartanak. Vannak köztük olyanok, kik úgy vélik, hogy a félelmetes külsejű Bestiák leszármazottai ezek a patkányszerű lények. De vannak olyanok is, akik azt tartják, hogy emberekből mutálódtak a Káosz „közreműködésével”.

Szóval megoszlanak a vélemények, így meglehetősen nehéz konkrétumot találni eme faj eredete után kutatva. A nép ajkán fakadt mendemondák sem egyértelműek. Talán a legjobb és legrészletesebb, témához kötődő történet egy Tileai népmese, a Kavzar végzete, mely elolvasása után a fenti teóriák közül mindenki eldöntheti, hogy szerint melyik legközelebb a valósághoz...

„Egyszer, nagyon-nagyon régen, az emberek és a törpék egy fedél alatt éltek. A város, melyet a föld alatt és felett egyaránt benépesített e két faj, talán a világ leghatalmasabb települése volt, melyet az embereknél és a nagyszakállúaknál is ősbibb, bölcsőbb nép épített az idők hajnalán. A városban mindenki végezte a dolgát. A törpék hatalmas földalatti termeikben, egésznapos megfeszített munkával termelték ki a kővek «gyümölcsét». Ezalatt a felszínen, a várost körülölelő kukoricamezőkön



szorgoskodtak az emberek. Az élet a szokásos mederben zajlott, a nap felkelt, majd a hegyek mögé bújt, az emberek nevettek, a törpék morgolódtak, egyszóval mindenki boldog volt.

Egy nap a város polgárai úgy határoztak, hogy kifejezik hálájukat Istenek felé, szerencsés hétköznapjaikért. Egy iszonytatóan hatalmas templomot terveztek, amekkorát emberi és törpe szem még nem látott. Egy hatalmas csarnokot, melyből a menny szívéig érő torony hatol át a kék égen. A tervek elkészítése és az izgalommal teli előkészületek után eljött az építkezés első napja, megkezdődtek a munkálatok a nagyszakállúak segítségével.

Az idő kegyetlen fogaskerekei meglehetősen olajozottan bizonyultak. A hetekből hónapok lettek, a hónapokból évek, de az építkezés még mindig folyt. Az emberek egyre öregebbek és gyengébbek lettek. Haláluk után fiaik, majd pedig azok fiai vették át a rendkívül lassan épülő templomot, míg végül teljesen megszakadt a munka. A hosszú évtizedek során felhúzott templomtorony egyre magasabb és magasabb lett, míg elérte azt a pontot, ahová lehetetlennek bizonyult az építőanyag feljutatása.

Aztán egy fényes, meleg nyári reggelen egy igen furcsa idegen jelent meg a városban, ki rendkívüli ajánlattal állt elő. Egy aprócska szívességgért cserébe befejezi a templomtoronyt, egyetlen éjszaka alatt. A polgárok elgondolkoztak az ajánlaton, majd «végül is nincs veszteni valónk» felkiáltással belementek az alkuba. Az idegen egyetlen kérése az volt, hogy ő is elhelyezhesse az Isteneknek szánt ajándékát a templomban.

Mikor a nap nyugovóra tért, az idegen belépett a templomcsarnokba, és meghagyta a város lakóinak, hogy éjfélig ne zavarja őt senki. Ahogy



TROLL

magára zárta a hatalmas ajtót, sötét felhők borították be a két holdat, elszívva minden fényt a templom körül. Az idő csigalassúsággal vánszorogott, a polgárok tűkön ülve várták az éjfélt. Mikor végre elérkezett a megfelelő pillanat, ismét összegyűltek a főtéren. A feltámadt szél pillanatok alatt elzavarta a mindenkitben rettegést keltő felhőket, utat nyitva holdfénynek és a hihetetlen látványnak.

A torony készen állt. Gigantikus dárdaaként döfte át égboltot végeletlenül magasságban. A torony tetején egy hatalmas harang lógott, melynek az oldalán szarvak díszeltek. Az idegennek pedig nyoma veszett, mintha ott sem lett volna. Az emberek rendkívül boldogok voltak, hiszen nagyapáik álma végre valóra vált. A türelmetlen tömeg pontban éjfélkor özönlött a templomcsarnokba. Ekkor hangzott fel az első harangszó. A magasban lengő hatalmas harangnyelv nekicsapódott az öntvény falának. Egyszer... kétszer... háromszor. Lassú, folyamatosan erősö-



dő, bűgő hang telítette be a csarnokot, majd a város utcáit, házait és a törpék barlangjait. Négy... öt... hat. A «bronzóriás» lüktető hangja ott visszhangzott minden polgár fejében. Hét... nyolc... kilenc. Minden egyes kondulás hangosabbnak és hangosabbnak tűnt. A templomba összegyűlt tömeg fültre tapasztott kézzel menekült a szent épületből. Tíz... tizenegy... tizenkettő... tizenhárom. Az utolsó, tizenharmadik kondulást irtózatos villám és mennydörgés kísérte, majd Mórsliebnek, a két hold egyikének kontúrját sosem látott villám világította be. Végül minden elcsendesedett.

Az emberek a látottak után megrettenve menekültek otthonaikba. Másnap reggel nem jött fel a nap. Gigászi viharfelhők lepték el az eget és az eső csak esett, csak esett... Az utca porából sár lett, majd iszap, míg végül teljesen járhatatlanok lettek az utak. A polgárok bizakodva várták a vihar végét.

De az eső nem állt el, sőt a szél is felerősödött, és hatalmas villámok hasogatták a valamikori napfényes égboltot. Ez így zajlott napokig, hetekig és az eső csak esett, csak esett, csak esett...

A harang minden éjjel pontban éjfélkor tizenhárom kondult félelmet kelte a polgárok szívében. Buzgó imák és fogadkozások szűrődtek ki a gyertyával bevilágított szobák ajtaján, de az Istenek nem hallgatták meg könyörgéseiket, nem foglalkoztak a pusztuló természettel és a szétzilált házakkal. Az elkeseredett, rettegő emberek nagyszakállú barátaikhoz fordultak segítségért, de ott is süket fülekre találtak, hiszen azok földalatti birodalma száraz és meleg volt, miért törődjenek a felszínen zajló eseményekkel.

A megrémült lakosok megmaradt otthonaikban reszketve, összekuporodva várták, hogy újra kisüssön a nap és megint jó legyen minden. Néhányan útnak indultak, abban a reményben, hogy a közeli falvakból segítséget kérnek, de egyikük sem tért vissza. A vihar egyre erősebb és erősebb lett. Az esőcseppek mellett immáron jégdarabok csapkodták a szétázott kukoricatáblákat és az épületek tetejét. A gigantikus lélekharang pedig napról napra, éjszakáról éjszakára hangosabban ütötte el a rettegett éjfélt, a retteget tizenháromat. Nem sokkal a jégeső után sziklányi méretű, sötét égbölcök zúzták szét a még ép tetőgerendákat. Az otthon nélkül maradt emberek közül sokan megbetegedtek majd borzasztó átalakulások és görcsök közepette lehelték ki megfáradt lelküket, majd egyik pillanatról a másikra eltűntek. De ez a szörnyűség is eltört azon kreatúrák mellett, melyeknek a polgárok asszonyai adtak életet...

A raktáron lévő tartalék élelmet disznó nagyságú patkányok zabálták fel, így a szellemi és testi kínok mellé éhség is társult.

Végő elkeseredettségükben, teljesen kiéhezve, a lelkileg megnyomrodott, valamikori önmagukra alig hasonlító emberek elhatározták, hogy lesz ami lesz, rátörnek a törpékre ajtajaikat és beveszik magukat a biztonságosnak hitt földalatti birodalom kazamatáiba. Legnagyobb meglepetésükre semmilyen ellenállást nem tanúsítottak valamikori barátaik. A Törpe birodalom maradványa síri csendbe burkolózva üresen tátongett. A földön egy félbehagyott lakoma maradványai, apró termetű tetemek és csontvázak heverték. Az ideig-óráig tartó nyugalomnak hirtelen végeszakadt, mikor a pisllakoló fáklyák fénye mellett többszáz vörösen izzó szempárra lettek figyelmesek a területfoglalók.

Hátukat összevetve, utolsó erejükkel és vacak, ósdi fegyvereikkel küzdöttek életükért, de a vérszomj és a túlerő erősebbnek bizonyult. A hullámszerűen támadó patkányhorda pillanatok alatt a csapdába esett emberekkel utat nyitva a totális patkányuralomnak...."

Részlet a KAVZAR VÉGEZETE c. Tileai népmeséből.

Khaled



Troll

SPACE MARINE®

Az emberiség történetének immár 41. évezredét tapossa. A Birodalom mindenható ura, a Császár hosszú évezredek óta vívja fájdalmas haláltusáját, amit az ügyes kezű medikusok akár az örökkévalóságig elnyújthatnak. Néhány áruló eretnek szerint ez az öregember csupán egy szálnalmas roncs, kinek tetteit a szenilitás és a szadizmus jellemzi. Egyvalamit azonban sose felejtsetek el: ez a „szálnalmas roncs” tartja össze a Birodalmat gyémántkemény akaratával és kitartásával. S ez az akarat tartja össze a valaha létezett legnagyobb hadsereget is, amiben egy szép napon ti is szolgálni fogtok.

Nem elég megtanulnotok a *Tactica Imperium*ot, nem elég elsajátítanotok a diplomácia és a lélektani hadviselés mesterfogásait. Meg kell tanulnotok HINNI a Császárban, mert csak így mutathatok példát a katonáitoknak, és csak így maradhattok tiszták. Mert tudjátok: az Ő nevével az ajkukon indulnak harcba az emberfölötti képességekkel megáldott Úrgárdisták, kiknél külön harcosokat és katonákat nem találhattok. Óhózzá fohászkodik a Birodalmi Gárda milliárdnyi katonája, kik hatalmas tömegükkel és vadságukkal egész naprendszereket söpörhetnek el. De szólhatnék még a hatalmas Titánokról és azok fanatikusan hűséges kezelőiről, az ostoba, ám bátor Ogryn rohamosztágyosokról, az *Officio Assassinorum* szinte legyőzhetetlen gyilkológépeiről vagy az Inkvizitorokról, e zord galaxis kíméletlen lovagjairól.

Bizony mondom, elképesztően hatalmas a Birodalom hadigépezete, de néha még ez a gigászi erő is csődöt mond. A világegyetem egészen más léptékben számol, mint mi, halandók. Hisz ki tudná felsorolni mindazt a veszélyt, ami a csillagok mögül les

ránk? Ki tudja megmondani, hogy a legközelebbi csapásért kin állunk majd bosszút?

A végelethatalatlan zöld folyamként özönlő Orkokon, kik csak a háborúért élnek s halnak? Az utukba kerülő bolygókat sáskaraj módjára letaroló Tyránida flottákon? Esetleg a Káosz démoni hordáin, melyek egyszer már az anarchiába és sötétségbe taszították a Birodalmat?

Csak egy dologban lehetek mindig és mindenhol biztosak: ez egy kegyetlen univerzum. Épp ezért ti se ismerjétek kegyelmet, kadétok! A könyörületesség és emberség csak illúzió. Csak a halál örök. És a háború...

– részlet Dreinarth vezértábornagy tiszti kadétoknak tartott beszédéből

Warhammer 40 000 és Space Marine – Epic. Két nagyszerű stratégiai játék, melyek a gördülékeny szabályoknak, szépen kidolgozott figuráknak, profi grafikáknak és illusztrációknak köszönhetően toronymagasan verik vetélytársaikat. Mára e játékok népszerűsége a legtöbb nyugati országban a szerepjátékokéval vetekszik, s az örület lassan (de biztosan) kis hazánkban is terjed. Már sokszor eltöprengtem rajta, hogy a színvonalas kivitelezés mellett vajon minek is köszönhető ez a hatalmas siker? Vajon mi veszi rá az embereket arra, hogy hosszú órákon át egy figurákkal telepakolt terepszalton fölött görnyedjenek talpig mérőszalagban és collstokban?

Mert hogy van valami a játékban, ami mindenkit megfog, az egészen biztos. Talán a 41. évezred borús, véres hangulata ludas a dologban.

Epic scale: A Space Marine játék méretaránya. Minden gyalogos szakasz (5 figura) egy 2x2 cm-es talpon áll. Nagyobb lényekből (lovak, trollok) elég egyet vagy kettőt feltenni egy talapzatra, míg a különböző járműveket sehová nem kell felragasztgatnunk, azok önállóan tevékenykednek. Egy átlagos gyalogos 6 mm magas, míg egy nagyobb tank durván 16 mm-es.



Már amikor először beleolvastam az Inkvizitorba, tudtam, hogy egy kivételesen jó és egyedi könyvet tartok a kezemben. Egyedi, mert végre egy olyan jövőképet tár elénk, mely teljesen különbözik a jó öreg (és nyálas) hollywoodi sémáktól. Itt nem száguldoznak fogkrémreklám hősök lézerfotonelektronnullgravitációs meghajtású űrhajókkal. Itt nem győz mindig a jó, és nem ér minden történet happy-enddel véget. Ez egy sötét, hideg, kegyetlen univerzum, ahol az acél uralkodik. És a vér...

A Warhammer 40 000 és az Epic legfeljebb a világ szempontjából hasonlít egymásra, a két játék alapkonceptiója teljesen különböző.

Troll

A Warhammer 40 000-ben egy kisebb, nagyjából 30–60 fős csapatot vezethetünk ellenfelünk hasonló létszámú „serege” ellen. Tankok, szállítójárművek és egyéb hadigépek csak igen korlátozott számban állnak rendelkezésünkre, különleges egységekből, hősökből, kézi fegyverekből és speciális tárgyakkal viszont annál bőségebb a választék. Sőt, a Dark Millennium kiegészítő dobozt beszerezve újabb fegyverekkel bővíthet arzenálunk, nem is beszélve a pszionikus képességekről, amik nagyon megdobják a játékot. Persze a Games Workshop igen taktikusan még számtalan egyéb könyvet, kiegészítőt adott ki, melyeket ha időnk (és pénztárcánk) engedi, mindenképp érdemes beszerezniük.

Aztán ott vannak még a figurák is, ez a téma szintén megér egy misét... Az alapdobozban ugyan találunk 80 figurát (20 Űrgárdistát, 60 Orkot és Gretchint), amivel el lehet kezdeni a játékot, de az igazi megszállottak folyamatosan bővítik seregüket. A nagy tömegeket érdemes műanyag figurában megszerezni, de a hősökre illetve vezérekre ne sajnáljuk a pénzt, az ólomból készült karakterek szebbek és könnyebben festhetőek. Néhány hadigépet szintén nem árt venni, elvégre a nehéztüzérség komolyabb csapatból sem hiányozhat teljesen.

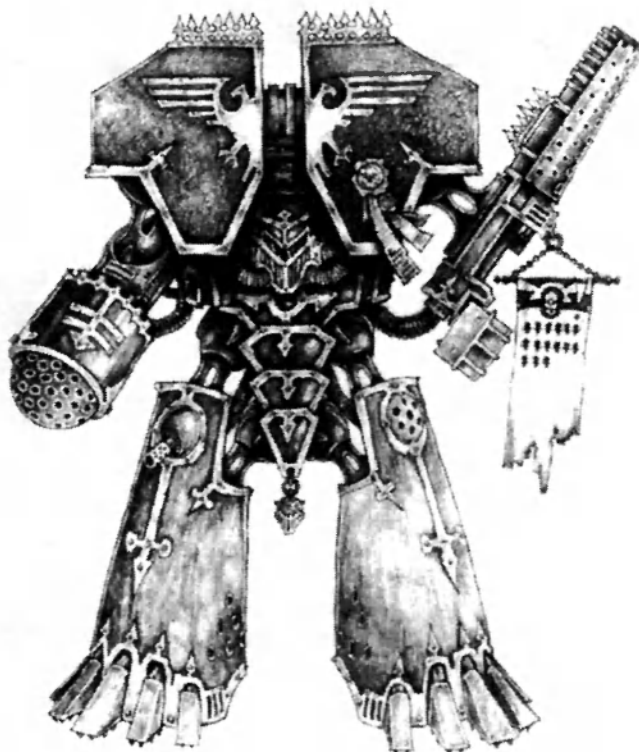
„Válassz egy célpontot. Minden létező csapatoddal támadd azt, majd miután megsemmisült, keress egy új célpontot. Csakis úgy okozhatsz igazán nagy pusztítást, ha koncentrárod a csapataid tüzét egy kisebb területre.”

– Tactica Imperium –

A Space Marine-ben már sokkal komolyabb seregek harcolnak egymás ellen, hisz itt egy nagyobb csatában akár 300–400 figura is részt vehet. Mindennek tetejébe egy gyalogos falazaton 5 emberünk áll, azaz ebben a játékban már igazán hatalmas erők is összecsapathatnak. Itt aztán már nincs hiány nehézharcosokból, tüzérségből, hadigépekből, sőt, akár Titánokat is behozhatunk. A Titánok hatalmas, 25–40 méteres robotszörnyek energiapajzsokkal, örvényrakétákkal és még számtalan kedves meglepetéssel telepakolva. Egyetlen lövésük egész háztömböket dönt romba, vastag páncélzatuknak köszönhetően pedig a legpusztítóbb zárótüzet is túlélhetik.

„Ne sújts le egészen addig, míg késznek nem érzed magad az ellenség teljes megsemmisítésére. Csak akkor sikeres egy támadás, ha azt senki és semmi nem éli túl.”

– Tactica Imperium –



Az Epic-ben a Warhammer 40 000-ből már megismert fajokkal nyomulhatunk, azaz emberekkel, Orkokkal, Eldákkal, a káosz szolgálóival, Zömikekkel és Tyranidákkal. Illetve ez utóbbiakkal még nem, de a hírek szerint már készülnek a figurák meg a kiegészítő szabályok. Apropos, kiegészítők! Aki igazán komoly és érdekes csatákra vágyik, az mindenképp szerezze meg az Armies of Imperium (emberek), Warlords (Orkok és Zömikek) és Renegades (káosz és Eldák) dobozokat, ezek nélkül ugyanis elég nehézkes és szürke a játék. Az előbb felsorolt kiegészítők tartalmazzák a legtöbb egység adatait, a speciális szabályokat és mindent, ami a játékot igazán izgalmas-

sá teszi. Az alapdoboz a nyers szabályokon kívül csak Ork, Elda és Űrgárdista csapatokat tartalmaz (ezekből viszont elég sokat). Mostanában jelent meg a Titan Legions is, ami főleg a titánok és szuper-nehéz harcokcsikkal foglalkozik. Na, ez az a kiegészítő, amit mindenkinek melegen ajánlok. Egészen elképesztő modellek vannak benne (s emellett már magában is játszható)...

Figuráink többségét műanyagban érdemes beszerezni, bár néhány ritkább darabot csak ólomból nyomtak. Egyébként szerény véleményem szerint a világ legidegterpőbb elfoglaltsága azoknak a kis műtűr gyalogosoknak a festegetése. Na meg az is igen mulatságos volt, amikor a macskám sikeresen szétrágott egy szakasznyi kifestett (!!!) Űrgárdistát, szóval a figuráinkra mindig vigyázzunk. Egy csomó lény (kisebb háziállatok, újszülöttek, vérnagyamák – ők Garth Elfart kedvencei) ugyanis perverz módon örömet leli a kis műtűr Epic egységeink megrongálásában illetve eltüntetésében.

„A 'ohamoszikkal ne szó'akozzatok, azokat a nyápicokat majd legyájkják a G'etchinek meg a 'összhód skacok. Mi maj azokka a böhmöszi'kepáncolosokkal játszunk, akiket az a kutyafejés tahó vezet. Étve? Akkó gyakáááás...”

– Graznugg Ork hadúr utolsó szavai –

Akkor előzetesképpen ennyit a 41. évezred univerzumának hadi játékaikról. Terveink szerint ezentúl havonta foglalkoznánk a témával a mostaninál jóval részletesebben és behatóbban. Akit érdekel a dolog, az akár el is kezdheti gyűjtögetni a figurákat, festékeket és ecseteket, mert nyugodt szívvel állíthatom: ez egy olyan hobbi, amire érdemes áldozni pénzt s időt egyaránt.

Comissar Wolffe

BLOOD BOWL

Szerencsétlen Éloholtak a bele lóg a nagy melegtől, ami azt illeti, nem a legalkalmasabb az időjárás egy Vérfoci meccsre. Sam Kihgoovad köszönti önöket a KÉBŐLTÖVŐ 13-as csatornájáról. Végre beözönlenek a pályára a nap hősei: jobbra a SZÍŰ SASOK csapata, velük szembe pedig a MOCSÁRI GÉZENGÚZOK, valamint a játék szenvedő résztvevői: a szöges labda, a vonalbírók és maga a játékezer.

Innen tisztán látható az emberek csapatának fedezéke, ahol utolsó meccs előtti tanácsait osztogatja Turbóveréb, a vezetőedző, de ahogy nézem, ugyanezt teszi az Orkok nagyrabecsült mestere, We-King is. A hőség ellenére szurkolók ezrei őrzöngenek a lelátókon.

A hangulat és a hőség a tetőfokára hág, mikor a Sasok elvégzik a kezdőrúgást. Az Orkok „Mélyvédekezés” felállása egyáltalán nem meglepő, ismervé az ellenfél fogóinak fürgeségét. De ez hihetetlen, kérem szépen! Még le sem esett a bogycó, de a Gézengúzok már megindulnak. Mindkét oldalon áttörnek és nyomulnak az ellenfél határvonalára felé. Blig Tash, az Ork dobó biztos kézzel küldi társa felé a labdát, aki sikeresen megfogja azt, és a rohmozókra jellemző hatékonysággal tör a gólvonal irányába. De ebben a pillanatban megérkezik kísérő! Hárman! Nem, NÉGYEN!!! Sziú próbálja megtörni az Ork lendületét, míg társai a csomóvonal közelében tartják magukat (és egymást). Oglar Na erősen tartja a labdát és nem is késik a segítség! Két ember a Földön, Oglar pedig megpróbál kilépni az öt fogó két Sas közül. És kérem MEGCSINÁLTAA!!! Bődületes! Feltartóztathatatlanul rohan – pontosan úgy mint a



FENNKÖLT FULLAJTÁROK elleni döntőmérkőzésen – a zónába és ... igen ... iggggeen. Megszerzi a Mocsáriak vezető gólját! Kérem tisztelttel fantasztikus ez a srác! Patkányaslikos zacskók lepik el a pályát, őrzöng a tömeg!!!.....

..... A karbantartók végre megtisztították a játékezeret és a csapatok újra a pályán vannak. Ha jól látom, Turbóveréb a „Fenyegető” állásba rendezte csapatát és így várják az Orkok rúgását. A Sasok megkezdik a jól begyakorolt figurát, de de sajnos egy pillanatra meginognak. Ezt nem hagyja ki a Gézengúzok jobbszéle!! Erőteljesen nyomakodnak a labda felé, míg a bal oldalon blokkolók próbálnak zavart kelteni. Szinte egyszerre érnek a labdához, de Warpser gyorsabbnak bizonyult. Nagy meglepetést jelentett ezen ifjú újonc megjelenése a kezdőcsapatban, de a fiú minden tőle telhető megtesz. Remélhetőleg a Sziúknak sikerül magukhoz térniük, igen... igen... elég jól bírják ezt a „kétfrontos” harcot. Bölényvágta, az emberek hármasszámú játékos, kegyetlen meglepetésben részesíti az óvatlan Warpot erőteljes rohama a közönség közé repítette a Mocsáriak játékosát. Már hozzák is a hordágyat.. Szegény fiú!

És megérkezett a labda is. Oh, NEM! Ki volt ez a kétbalkezes állat? Most meg a Célzónalánál ment ki. Na még egy önkéntes labdadobáló, nem volt valami csúcs, de legalább a pályán kötött ki. Súlyomszem, a Sasok dobója felkapja a labdát, és már rohan is társai felé; nincs a környéken senki, aki meg tudná állítani. Zseniális húzás!! Kézről kézre adott fedezett passz, és máris Csillaglátónál, a Sasok hatos számú játékosánál a labda. Fut tovább, míg társai erőteljes nyomást gyakorolnak az Orkok védelmi vonalára. Most megáll, magasba lendül a keze és ballisztikus pályára állítja a labdát. De kinek? Ja, már látom, Fürgeszarvasnak, aki közben a labda irányába kezdett el futni. Igen... elkapja a labdát és tökéletesen megfogja a nagy erejű dobást, ahogy azt el is lehet várni egy kétszeres „Aranykesztyűs” játékosól.

Rohan egyenesen a gólvonalra, és ... és... megszerzi a Sasok egyenlítő pontját. Ez nem volt semmi! Ha jól látom, Grab, a Rémséges fekvő maradt a pályán az előző akciót követően. Csupán emlékeztetném kedves nézőinket, hogy ő volt az, akit tavaly a „Legtöbb Érzéstelenítés Nélkül Eltávolított Fog” címre javasolt a Vajások Céhe. Ha jól látom, megérkezett a gyógyítók csoportja, de a bíró egyetlen gyors mozdulattal jelzi, hogy sajnos nincs rájuk szükség. Meghalt! Hát igen, ez elég súlyos érvágás a Gézengúzok számára, hiszen elvesztették egyik legjobb Fekete Ork Blokkolójukat. De máris folytatódik a mérkőzés. Ezúttal a Sziúk rúgják be a labdát. Kemény, gyors blokkolások a középponton. Valaki megpróbált elfutni a



szélen, de azonnal földre került. Egy gyors pillantás az órára, és egyértelműen kiderül, hogy ebben félidőben nem lesz idő több pontszerzésre. Utolsó csapásaikat mérik egymásra a játékosok, mikor végre megszólal a bíró sípja. Kedves nézőink, azt kell hogy mondjam, a mérkőzés eddig teljesen a papírforma szerint alakul. Mindkét csapat jól felkészült erőnlételeg és taktikailag egyaránt. A szünetben Eeriel fejtágit az

ORK TAKTIKÁK A VÉRFOCIBAN

témakörben. Viharmadarat hallották a KÉBŐLTÖVŐ 13 csatornájáról. Visszakapcsolunk a stúdióba.

Köszönöm Viharmadár. Mindenek előtt hangolódjunk rá az Ork mentalitásra mivel enélkül a most következő fejtegetés igencsak érthetetlennek fog bizonyulni. Szóval 3-2-1-Waaargh! Na émmá tejjesen O'kos leddem!

Nos térjünk a tárgyra és lássuk, milyen csapatot érdemes felépíteni?

Aki e nagy és igen agresszív zöld állatok mellett dönt, annak nem jelent gondot az ellenfelek többségéből kiverni a szuszt. Bár négy Fekete Orkból, négy Rohamozóból, két dobóból és egy közkatonából álló csapat két újradobással és ötös Szurkolófaktorttal ideálisnak tűnik, vedd figyelembe, hogyha bajnokságnak vágsz neki egy ilyen csapattal, gondjaid lesznek ha leserül, urambocsá meghal valamelyik játékosod a

BLOOD BOWL

– márpedig ez gyakorlatilag elkerülhetetlen –, mivel a következő meccsen tizenegynél kevesebb játékosal tudsz csak felállni, ami a dominó elv alapján további veszteségeket jelenthet. Sokkal hasznosabb és biztosabb, ha hosszútávra tervezünk. (Vezetőedzők! Vetközzetek ki erre az időre Ork mivoltotokból, és kezdjétek el gondolkozni!)

Nos, az ilyen csapat megszervezésében a GW házi Ork göréja, Carl Brown lesz segítségünkre. Carl szerint, a legjobb felállítás a következő: két Fekete Ork, két Dobó, egy Rohamozó, két Közkatona, egy Goblin három, újradobás és ötös Szurkolófaktor. Erre a biztos alapra sikeres csapatot építhetsz a későbbiekben.

ÁLTALÁNOS TAKTIKA ÉS JÁTÉKTERV

Ha összeállt a csapat, itt az ideje a tervezésnek. Az alapvető cél, hogy az első néhány fordulóban csapatod ne fogyatkozzon meg, miközben az ellenfél soraiban minél nagyobb kárt okozzon. Azt hiszem, az elég egyértelmű, hogy különböző csapatok ellen különböző taktikát kell alkalmazni.

A Skaven vagy Elf csapatok ellen a játékterv egyszerű. Először meg kell próbálni minél jobban szétszórni az ellenfelet, így nem tudnak kicsi a rakást játszani. HA véletlenül sikerül megszerezni a labdát, próbáld megtartani, és csak a hetedik, nyolcadik körben gólrá törni. Meglátod, az ellenfeled csapata a második félidőre igencsak meg lesz fogyatkozva.

Ha a játék kezdetén elveszted a sorsolást, és ellenfeled úgy dönt, hogy fogad, két lehetőség van. Az elsőt a fentiekben már ismertettem. Egyetlen hátránya a labdatartásnak – ahogy azt a Mórrhee papok is vallják –, hogy a végén te kapod a gólt.

A másik megoldás kicsit kockázatosabb. Hagyd, hadd támadjon az ellenfél. Csak azzal foglalkozz, hogy minél több játékosukat döngöld a földre és játssz a döntetlenre. A félidő végére lehet hogy egy gólos hátrányba kerülsz, de ez a második félidőben, létszámbeli

főlényednek köszönhetően ledolgozható. Ráadásul előnybe kerülsz, mivel te fogadod a labdát.

A lassabb, de ellenállóbb csapatok ellen (Káosz csapatok, Törpe csapatok) a legjobb taktika, ha megpróbálsz kiverni belőlük a szusztt mielőtt ők teszik ezt meg veled. Ha te nyered a kezdősorsolást, akkor a jó kis verekedős első félidő utolsó körében próbáld meg gólt szerezni. A második félidőben kísérelj meg feltartani az ellenfél ádáz rohamait, miközben küldj egy-



két Rohamozót a sorai mögé, hátha el tudnak csípni egy-egy labdát. Ha a kezdősorsolás kedvezményezettje az ellenfél, akkor próbáld a veszteségeket minimalizálni azzal, hogy hátrahúzódsz, így ellenfeled csak rohamozva tud blokkolni. Ha szerencséd van, és betartod az előbbieket, ki tudod húzni gól nélküli döntetlenre, s a második félidőben pedig mindent bele!!

VÉDEKEZÉSI TAKTIKÁK

Ha védekező taktikát kell választanod, mindig tartsd szem előtt, hogy ilyenkor az ellenfél üt először. Ebből adódóan úgy kell felállítanod csapatodat, hogy minimalizáld a kezdeti károkat. Két megoldás is kínálkozik e probléma kiküszöbölésére. Az első szerint öt Orkot a Csomóvonalnál, kettőt-kettőt a szélzónában és kettőt ezen arcvonalnál kell felállítani (Lásd 1. diagramm.) Ezen felállítás eredménye, hogy arcvonalad egymásba olvadó szerelési zónákból áll, így az ellenfél blokkolói nem támogatják. Ellenfeled ez esetben csak azt tudja tenni, hogy valamelyik szélzónádon próbál meg áttörni (Lásd 2. diagramm) Szélzónádat a leghatékonyabban a Fekete Orkok tudják védeni, hiszen az ellenfeled erőértéke átlagosan hármas, így még akkor is csak egy kockával dobhatnak, ha a támadás támogatott, ez azt jelenti, hogy a Fekete Orknak van a legnagyobb esélye arra, hogy talpon maradjon. E taktika hátránya, hogy ha valamelyik játékosod földre kerül, rés keletkezik a védelemben.

A másik megoldás melyet a felejtéhetetlen segédedző, Tökös Karrag után neveztek el Pess-Aaargh-Yumnak (mélyvédekezés – Lásd 3. diagramm) egészen másképp közelíti meg a témát: a csomóvonalnál ez esetben csak a kötelező három játékos áll, a többiek két mezőnyivel hátrébb. E felállítás előnye, hogy ellenfeled nem képes egyszer több játékosodat blokkolni. A két mezőnykülönbség magyarázata, hogyha ellenfeled Jól rászedtetek dob a Középkedés Táblázat alapján, akkor minden játékosával egy mezőnyt bármely irányba léphet. A Fekete Orkokat mindenképpen érdemes a szélzónába állítani, mert az ellenfél számára kínáló lehetőség (a szélzónába való áttörést) jelentősen megnéhezítik.

Ha az első vonalad török át, akkor még mindig ott van a második, melyből a fürge Rohamozó(k) hamar odaérnek, ahol baj van.

A támadási taktikákról majd a meccs után lesz szó, mivel ha jól látom, a játékosok már elfoglalták helyüket a pályán, s pillanatokon belül kezdetét veszi a második félidő...



Játékok:

Warhammer 40 000 (Magyar nyelvű Szabálykönyvvel)
 Warhammer Fantasy Stratégiai Játék (Magyar nyelvű Szabálykönyvvel)
 Titan Legions
 Space Marine
 Vértörök (Magyar nyelvű Szabálykönyvvel)
 Talizmán

Játék kiegészítők:

Warhammer 40 000-hez

Dark Millennium (Sötét Évezred)

Warhammer Fantasy Stratégiai Játékhoz

Battle Magic (Harc Mágia)

Arcane Magic (Ősmágia)

Vértörökhöz

Death Zone (Halálzóna)

Vértörök Csapatok

Orkföldi fosztogatók (Orkok)

Naggarothi Réváltók (Sötét Elfek)

Halál Bajnokai (Élőhalottak)

Üszköspatkány Tülekedők (Skavenek)

Galadriethi Gladiátorok (Nemes Elfek)

Haragtartók (Törpék)

Káosz Csillagok

Talizmánhoz

Dungeon of Doom

The City of Adventure

Space Marinehez

A Birodalom seregei

Renegátok

Hadurak

Seregkönyvek és Kódexek

Warhammer 40 000-hez

Úrfarkas Kódex

Elda Kódex

Úrrok Kódex

Warhammer Fantasy Stratégiai Játékhoz

A Birodalom

Orkok és Goblinok

Nemes Elfek

Törpék

Élőhalottak

Skavenek

Káosz (BOX)

Káosz Törpék

Szerepjátékok, kiegészítők, kalandmodulok, regények és novellák

WARHAMMER FANTASY RPG

Castle Drachenfels

Empire in the flames

Character Pack

WARHAMMER REGÉNYEK

Konrad

Warblade

Shadowbreed

Genevieve Undead

Drachenfels

Ignorant Armies

WARHAMMER 40 000 REGÉNYEK ÉS NOVELLAK

Space Marine	750.-
Inquisitor	750.-
Deathwing	750.-
ROLE AIDS (AD & D KIEGÉSZÍTŐK)	
Wizard's Vale	550.-
Dwarves	800.-
Dark Folk	800.-
Elves	800.-
Dragons	800.-
Ice Elves	550.-
Undead	800.-
To Hell and back	1600.-
A portal to adventure	950.-
Throne of evil	550.-

A TROLLBARLANG E HAVI AJÁNLATA:

CALL OF CTHULHU REGÉNYEK

Hastur cycle	1050.-
Mysteries of the worm	1050.-
Cthulhu's heirs	1050.-
Shub-niggurath cycle	1050.-
Encyclopedia Cthulhiana	1050.-

CYBERPUNK KIEGÉSZÍTŐK

Deep space	1100.-
Pac Rim Sourcebook	1250.-
Fixer Sourcebook	1100.-
Hardwired	950.-

AKCIÓ!!!!

Azon kedves vásárlóink, kik Márciusban Warhammer Fantasy RPG Szettet vásárolnak, (Alapkönyv, Castle Drachenfels, Empire in the flames, Character Pack) 7060.- forint helyett, 6590.- forintos áron juthatnak hozzá központi boltunkban.

Modellek és figurák

WARHAMMER, WARHAMMER 40 000, BLOOD BOWL, STAR WARS, CYBERPUNK, CTHULHU, AD & D, RAVENLOFT, DARK SUN, SHADOWRUN, RUNEQUEST, PENDRAGON, DREAMPARK figurák, valamint bármilyen fantasy világba beilleszthető karakterek és szörnyek széles választékával állunk rendelkezésedre. Csak írd meg, hogy mire van szükséged, és mi küldjük az ajánlatot.

TROLLBARLANG - KÖZPONT

1067, Budapest, Teréz körút 13.

TROLLBARLANG - BUDA

Budapest, Déli Pu. Üzletsor

A postai megrendeléseket a Teréz körüti címre várjuk.

Áraink az ÁFÁt igen, a postaköltséget nem tartalmazzák.

TROLLBARLANG HOTLINE : 3-226-026 (10-18h)

Boltjainkban több mint 1000 féle filmzene és egyéb CD közül válogathatsz.

Egy vámpír álma



Jones Haddow gyermekpszichológus a pszichológia minden irányában folytatott tanulmányokat, kedvenc témája a likantrópiának nevezett betegség. Ennek a betegségnek a lényege, hogy a beteg farkasnak, vagy más vadállatnak képzeletben magát, és elméjével együtt viselkedésmódja is megváltozik. Egy kis irodája van a belvárosban, és az átlagember azt hinné, hogy egy ilyen ember életében semmi, de semmi izgalmas nem történik. De Mr. Jones nagyon szereti a munkáját. Jobban, mint azt bárki is képzelné. Jobban, mint ahogyan azt Mike mamája képzeletben, aki pár perce érkezett az irodába, hogy előadja problémáját a kisljáról.

– A fiammal azt hiszem, komoly problémák vannak, Mr. Jones! Szeretném, ha meghallgatná. Nagyon magába forduló. A barátai a háta mögött kibeszélik, több időt tölt a galambjaival mint az emberekkel, depressziós, furcsa álmjai vannak, és egyszerűen megnevelhetetlen!

– Értem. Mit ért azon, hogy megnevelhetetlen?

– Sosincs otthon, az éjszakákat gyakrabban tölti az erdőben mászkálással mint itthon! A tanulást elhanyagolja, a családjával nem foglalkozik, időnként azt hiszem, hogy nem is az én fiam...

– Ne aggódjon asszonyom, megteszek minden tőlem telhetőt!

Jones Haddow normális esetben egy másik pszichológust javasolna egy átlagos mániákus-depressziós esetben, de ez a mostani ügy határozottan felkeltette az érdeklődését, ugyanis egy szokatlan feltételezéssel állt elő magában, amelyről úgy gondolja, jobb lesz, ha nem beszél Mike mamájának. Ha ezúttal nem vaklármáról van szó, akkor nagy szerencséje van. Miután kikísérte az aggódó anyát, visszarozkadt a székébe, és rágyújtott egy cigarettára. Tökéletes csönd volt az irodában, az öngyújtó fellobbanása után csak a cigaretta sercegését lehetett hallani. A füst megtöltötte a szobát, és Jones hátradől a székében. Elégedetten szemlélte a szétoszló füst-kavalkádot, miközben halk morgást hallott. Igen. Most végre sikerül elkapniuk. Remélhetőleg. Naptárára nézett, és ceruzával bekarikázta a beírt nevet. Mike Stafford.

Legalább fél óráig futott. Lefeküdt a földre, és egy ideig hallgatta saját zihálását. Miután légzése egyenletessé vált, figyelni kezdte a vér zúgását ereiben. Különös szinkronba tudta hozni a közeli patak csörgedezésével. Látása egészen kitisztult, fejébe betódult a pusztaság látványa, amelyet oldalról sötét fák sziluettjei kereteztek. Nem látszott a csillagos ég. A város fényei lepelként borították az eget, szinte megfojtva annak természetességét. A fák körös-körül némi biztonságérzetet adtak neki. Testén apró bogarak mászkáltak, alatta élni kezdett a talaj. Az erdő ugyan elvarázsolt, de ahogy tudata visszatért, ismét a holnapi kihallgatásra kezdett gondolni. Miért kell ez az egész? Olyan jó itt az erdőben...

A hold. A fák. A patak csobogása. Ezek legalább mentesek az ember társadalomnak nevezett fertőzésétől. Nem beszélnek, nem acsarkodnak, nem parancsolgatnak. Nem rosszindulatúak, nem jóságosak, nem tettetik magukat.

Sok hülye. Képesek még az ilyen kezdettől való dolgokból is közbelyeket kreálni. Attól jobb lesz valami, hogy elmegyek ahhoz a baromhoz és elmondom neki, hogy egy szarnak tartom őt is és az egész emberiséget? A szüleim azt hiszik, hogy egy ilyen beszélgetéstől az emberek okádék társadalmát más-hogyan fogom látni? Hiszen néha magamtól is undorodom. Legszívesebben széttépém magam. Legjobb lesz, ha hazamegyek.

Sok hülye.



– Fiam! Próbálj lazítani légy szíves! Beszélj inkább az álmairól! Anyád azt mondta, hogy morogsz álmodban, és a párnádat harapdálod. Szerinted ez mitől lehet?

– Anyám hülye. Ettől lehet.

– Jó. Akkor csak meséld el az álmodat, amiről beszéltél!

– Ha ettől azt hiszi, hogy jobb lesz...

– Hallgatlak! – mondta a pszichológus, és hátradől a székében.

Mike végighevert az ágyon, becsukta a szemét. Jonesnak úgy tűnt, mintha egy pillanatra összeszorította volna a fogát, mielőtt elkezdett beszélni.

*Egy lepusztult Földön vagyok. Fűj az szél, az ég vöröses színű. Magamat nem látom. Velem szemben egy óriási kiégett gyárkomplexum. A gyár romjain öltönyös emberek beszélgetnek, pezsgőt isznak, és a környezetszennyezésről vitáznak. Undorodom tőlük. A gyártelep egyszer csak emelkedni kezd. Mintha egy óriás teknős hátán lenne az egész, és a teknős moccani akarna. Az öltönyös emberek és az esélyi rubás nők vidáman kacarász-
nak...*

– Magát ez nem érdekli, ugye? – hagyta abba hirtelen a mesélést a fiú. Felült az ágyon, és a férfi szemébe nézett. Tekintetében az undor és a megvetés legmeredekebb mélységei sötétlettek.

– Nem is hinnéd, mennyire érdekel. Folytasd!

– Magának én csak egy esettanulmány vagyok, egy akta a sok közül! Az álmaim egy kazettán vannak, a többi száz kazetta között. Maga egy mézárós!

– Az vagyok. Folytatod, Mike?

– Hogyne! – azzal visszafeküdt az ágyra, egy ideig pihegett, majd újrakezdte...

Kiemelkedik a szörny, de nem teknős. Mint egy gonosz sárkány, olyan. A hátán ott vannak a gyártelepek, a hulladék, a szemét, meg az öltönyös emberek. Lassan közelítek felé, nem akarok elmene-külni. Szét akarom tépni. Az emberekkel együtt. De rájövök, hogy a szörny sokkal nagyobb, mint gondoltam. Semmi esélyem. Egy kisebb országnyi rothadás tájja ki a po-fáját, hogy befaljon engem. Ekkor lenézek a földre, és a magam tükröképét látom ott. A szörny a számon keresztül akar kitörni, de nem engedem. Végül lehányom a saját tükröképemet. Vért hányok. – Itt szoktam felébredni. Nos, elégedett?

– Igen. Most menj haza.

– Hülye perverz!

Miután a fiú becsapta maga után az ajtót, Jones fölvette a telefont, és izgatottan tárcsá-zott.

– Halló, te vagy az testvér? Itt Lélek-Út-Kereső.

– Csak nem találtál valamit?

– De igen. Talán nem is akármit. A Pióca áldozata megvan, de azt hiszem, találtam egy elvesztett kölyköt is!

– Két legyet egy csapásra. A mocskos vérszopó ezúttal alaposan melléfogott! Megnyitom a hidakat, és harcosokat hívok más tájakról! Sok harcos kell, jó harcosok.

– Ahogy mondod. A srác már majdnem totálkáros, de még érintetlen, és azt hiszem, pont idejében találtuk meg. Ezüstszem állított rá. Még néhányszor beszélgetek vele, aztán ha megbizonyosodtam a do-logról, kezdődhet a vadászat. Álljatok készen.

Ezüstszem hatalmas, fényes szőrű, büszke Garou volt. Farkasként született, de mégis a városban nevelkedett fel, mivel egy útmenti autóbaleset után egy homid Garou megtalálta és fölnevelte. Ez a Garou nem más volt, mint Jones Haddow, aki gyermekpszichológusként tengette emberi napjait. Klánján belül ezért Lélek-Út-Keresőnek hívták, míg Ezüstszem nagyszerű érzékeiről kapta nevét. A Garouk számára az ezüst veszedelmes dolgot jelképez, hiszen az ezüsből készült fegyverek az achilles-sarkukat jelentették. Ezüstszem nyomkövető és harci képességei pedig – amelyeket valószínűleg ismeretlen szüleitől örökölt – legalább olyan veszélyesek voltak mint a gyilkos sápadt fém.

Miután nevelőapja elmagyarázta neki a feladatot, rögtön munkához látott. Felkereste a srác lakását, és attól fogva mindig a nyomában volt.

A többiekkel együtt futott a sötétben. Ahogy rohant, világosan érezte a táplálék szagát a rothadás-sal teli levegőben. Mindannyian egyszerre érezték meg, és azonnal rajzani kezdtek a forrás felé. Halk kopogások és csoszsanások kísérték útjukon, és ő tudta, hogy neki kell a leggyorsabbnak lennie. A többiek fején, pofáján taposott, ahogy mások is az övé. Bele-bele haraptak a lábába, olykor visszakapott. Gyors az iram. Csobbanást hallott előlről, valaki már belevetette magát a lötytybe. Ő is rohant, már érezni akarta a csatornavíz sodrását. Beleugrott, úszott előre. Körülötte többen a folyadék alá merültek, egészen hosszú időre. Hallotta társainak agresszív nyiszogását, ő akarta először elérni. Fényt pillantott meg. *Nem szabad megtorpanni.* Látta a többiek körvonalait, már egészen elől volt. *Még kicsit gyorsítani. Igen. Az erősebb a jobb.* Elharapta a torkát egy másiknak, mögötte többen beérték az elesett húsával. Nyúszítás, agresszív harc a lepottyant koncért. Ő az első között volt. A szag vezérelte. *El kell érnie.* Közeledett a táplálék felé. *Már majdnem megvan.* A fényben is látott; látta, hogy egy friss holttest lesz a mai vacsora. *Kitűnő.* Idegen szagot érzett, megtorpant. A többiek is megtorpantak, ezt ki kell használnia. Egészen óriási térbe értek, ő előrerohant.

Akkor az egyik óriás felemelte, és vége volt.

– Csak egy patkány – mondta Óreg-Erdő-Karja – rengetegen lesznek nemsokára, de nem mernek idejönni.

Körben tizenkét Garou harcos állt. Gyenge mécsesek világítottak, a tizenkét farkas, mint tizenkét isten állt a csatornában. Óriási testük legyőzhetetlen őserőrlő tanúskodott.

– A fiú most ért ide. A Pióca is ott van. Most végzünk vele – Lélek-Út-Kereső hangja vadállat mordulásaként törte meg a csendet, csak a patkányok nyúszogása és a csatorna csöpögése kísérte a méltóság-teljes szavakat. Ezüstszem jeladására vártak csak, aki a fiút végig követte, s valahol most is szemmel tartja. Néhány harcosnál hatalmas, rúnákkal teli kőpenge volt, amelyek évezredek mágiát sugároztak. Többeknél íjak voltak, hatalmas íjak. Néhányuknál pedig semmilyen emberi fegyver nem akadt, de hatalmas karmaik felérték volna bármely óriási kereszteslovag kétkézi kardjával.

A földön egy széttépet Vértestvér lány holtteste feküdt, ő volt az egyik nyomravezető. Látszólag egy ártatlan, tizenhat éves tinilánynak tűnt, lelke azonban egy sötétebb hatalom részese volt. Gonosz tekintete hideg pengéként szegeződött a földre. Halottabb volt a holtaknál. Lelkét már az örök kárhozát tüze emészthette, de ez az áldozat csak apró lépés a több évtizede tartó vadászatban. A harcosok halk fujtatása gőzfelhőket ontott a roppant tüdőkből. Látszólag mindannyian nyugodtak voltak, de valójában mindannyian felkészültek a halálra. Ugrásra készen álltak, bármelyik pillanatban kezdetét vehette a vadászat.

Két sarokkal odébb egy többszáz éves ősborzalom várt arra, hogy megrottont áldozatát a magáévá tehesse. Elhatározták, hogy ebben megakadályozzák a vámpírt. Ki tudja mióta készülődnek erre? Őseik nyomdokán jártak a vadászösvényen, távoli vidékekről gyűltek össze most ide, hogy életük utolsó nemes cselekedetét véghezvigyék. Most már az egész olyan-nak tűnt, mint egy álom. Generációkon keresztül készültek erre, különböző helyeken, különböző módszerekkel, és most itt áll előttük a végcél. A maratoni futók érezhetnek ilyet, amikor negyvenkét kilométer után megpillantják a célszalagot. A test minden erő-tartaléka kimerült már, és akkor egy természetfeletti

erő, egy belső Vadállat fut, rohan, mert tudja, hogy most ő következik. A Vadállatot ők kordában tartják, de mindannyiukban türelmetlenkedik már. A ketrecek falai pattanásig feszültek, egy pillanat órákig tart, olyan ez, mint amikor egy vízfolyás hosszú évek csöndes rombolómunkája után áttöri természetes gátját, és a természet erői elszabadulnak...

– Most! – kiáltott fel Szellem-Röptető, és kinyitotta a szemét. A gépezet beindult. Az egyik harcos megnyitott egy Másik Utat a térben, amelybe hatan beléptek. A többiek négy lábra ereszkedve rohanni kezdtek, bele a sötétségbe. Pontosan tudták, hova mennek. Ahogy a Garouk elhagyták a terepet, a patkányok azonnal ellepték a fiatal vámpírnő holttestét. De ahogy a rég várt húsbá vágta apró fogaikat, nagyon meglepődtek.

Alig több mint hétszáz éve, hogy először szívta magába a rubin hatalmat, a számára életadó nedűt – a vért. Azóta sok minden történt, rengetegszer hajította sötét álmokra a fejét, figyelte az emberek viselkedését, és megértette a világ összefüggéseinek nagy részét. Sok ideje volt gondolkodni. A táplálkozás élvezetét az évszázadok alatt sikerült tökéletesre és teljessre fejleszteni, ellenségeivel leszámolt, olyan hatalmakra tett szert, melyekről a magukat Vértestvéreknek nevező csürhe még csak nem is álmodott soha. Nekik kicsinyes céljaik vannak. Hatalom, szerelem, tekintély... Magában ezekkel a dolgokkal már régés-rég elszámolt. Az a kifejezés, hogy nem érdekli, talán nem is elég találó. Néhány vérlópo már sejtí ugyan a titkot, sőt, többen már azt hiszik, hogy el is érték, de ők ugyanolyan érinthetetlenek, mint ahogy ő maga is. Valahol van egy hely, ahol az elme megnyugodhat. Erre jött rá az évszázadok során, s bár a Helyet több halandó vallás is megpróbálta már megközelíteni, egyiküknek sem sikerült igazán.

Csak a halál után lehet. Ő ezzel nem tudott mit kezdeni. A szó hétköznapi értelmében halhatatlan volt. És a pihenőhely elérésétől ez olyan távolságra zárta el őt, amelynek keresztüljárására sokak szerint a vámpírok nirvánája, a Golconda ad utat. Ám ő hét évszázada próbálkozik ennek elérésével, és a megnyugvás kék madara minduntalan kicsúsztat a kezei közül. Azóta rájött, számára az út le van zárva. Ezért álmodott. Az álmokat más elméken keresztül is megélte, aztán eszenciaként magába szívta őket.

A sötét pincében halvány fény gyúlt, és Mike botorkált be a lapos és dohos szagú betonkálitkába. Beleszimatolt a levegőbe, és körbenézett. A pince középeig ment, majd felemelte a revolverét. Úgy döntött, hogy azzal vet véget életének. Nem tudta, hogy nála sokkalta nagyobb hatalmaknak egész más tervük van.

A Garou harcosok vérben forgó szemekkel robbantak be a pincehelyiségbe, hatalmas fátylaik egy elmeháborodott festő ecsetjeként lobbantották teli fényvel a pincét. De a tizenkét roppant farkasember iszonyodva hőkölt hátra, ahogy megpillantották a pince tartalmát. A szemközti fal előtt kartá-volságnyra Ezüstszem eltorzult és megcsönkített tete-me lebegett úgy három méter magasságban, vére az alatta nyitott szemmel fekvő, porcelánfehér bőrű Mike arcára csöpögött. A fiú melléből egy

hatalmas ezüst penge meredezett, ám ebből a sebből egy csepp vér sem távozott.

Egy szemvillanásnyi időre teljes csend lett. Aztán valahonnan a semmiből tisztán és hangosan felzengett Louis Armstrong „Gyönyörű Világ” című nótája, és az egyik sötét sarokból előlépett a vámpír. Láthatóan három szót ejtett ki a száján, jól gesztikulálva – ám hang nem jött ki a torkán. Tulajdonképpen a zenén kívül semmilyen hang nem hallatszott, de a félelmetes Garou harcosokat ez nem zavarta. A Vadállatok kiszabadultak, a ketrecek falai kirobbantak és a tizenkét hős emberfeletti haragja rászabadult a vámpírra.

Ő egy pillanatra a távolba tekintett. A néger muzikus éneke melegen előntötte a szobát, csakúgy mint a gondolatait. Lepergett előtte a hét évszázad összes töprengésének az eredménye, a kérdések, a dilemmák. Végül döntött. Apró szikra keletkezett agyának azon részén, amelyet az emberek már régen nem használnak, és a tizenkét harcos megremegett. Düh-től eltorzult elméjüket előntötte a melegség, és egy álom pergett le agyukban a másodperc törtrésze alatt. Furcsa, hihetetlen érzelmek, melyeknek megértéséhez egy öntudat talán nem is elég. Ha később visszagondolnak erre, már nem fogják tudni mit, de megértették. Aztán az álomba lassan belépett egy lágy dallam és egy rekedt énekhang – visszasüllyedtek a realitásba.

A sápadt teremtmény nem védekezett, holttestéből semmi nem maradt. Az iszonyatos vérengzés tíz másodperce alatt több Garou is megsebesült, némelyikük halálosan. Nem a vámpír sebezte meg őket, hanem saját testvéreik eszevesztett őrjöngésének az eredményei voltak azok a sebek.

Ahogy a vámpír megérte a Végső Halált, a zene abamaradt és a Garouk is lenyugodtak. Visszanyerték józan ítélőképességüket, némelyek egészen homid formáig visszaalakultak, mások farkasalakban pihegtek a sarokban.

Megcsinálták.

Lélek-Út-Kereső némán könnyezett Ezüstszem időközben leereszkedett holtteste fölött, de tudta, hogy küldetésüket bevégezték, a Szörny elpusztult. És ahogy a Szörnyre gondolt, valami furcsa gondolat motozott az agyában. Olyan érzés volt ez, amely néha minden emberrel megesis – nem emlékszik arra, hogy pontosan mit álmodott, de egy pillanatra fölvil-lan benne az álom hangulata, vagy egy-egy képe, per-sze értelem nélkül. Jones túl fáradt volt ahhoz, hogy ezt az érzést átgondolja. Az elveszett kölyökre gondolt. Szegény fiú nem is tudta, hogy Garou.

Lassan mindenki hazament a saját vackára. Az elsetteknék járó tiszteletadás és a vadászat sikerének megünneplését másnapra halasztották – valahogy senkinek nem volt kedve hozzá. Jones Haddov lezuhanyozott, befeküdt az ágyába és elaludt. És akkor előjött az álom.

Sebő Fery



HÍRLEK

Visszatekintés 2092-ből az 1995-ös TSR kiadványokra

Egyszer volt hol nem volt, hogy egy ARMAGEDDON-féle marsi megatársaság, a Blast Inc. megkérte egyik szuperügynökét, hogy látogasson el a másik ARMAGEDDON-féle marsi megatársaság, a TSR archívumába, és nézze meg az 1995-ös katalógusukat. Az ott szerzett információk birtokában a cég képes lesz kifejleszteni a tizenkettes verziójú istengenerátor megabombát, úgyhogy az ügy igen kényes. Ügynökünk (nem kívánjuk megnevezni biztonsági okokból, az egyszerűség kedvéért nevezzük most csak Jack Daniels-nek) négy évig csak erre a küldetésre lett kiképezve, agyának kétszáz százalékát kitöltötte a TERV. Miután halomra lövöldözte a szuper-biztonsági mega-kutyákat, és a kiberacélvá-nádiumhajdekeményium falakon átrágtta magát, végül bejutott az archívum épületébe.

Lássuk, csak! – gondolta Jack, és belelapozott a katalógusba. Az első oldalakon villámgyorsan átlapozott, mivel a First Quest nevű termékárdat nem igazán tudta érdekelni. A regények, színes-szagos CD mellékletű szerepjáték-kiegészítők ugyanis a kisebb korosztálynak készültek. Átlapozott jónéhány Endless Quest lapozgató regényen, kicsit időzött a TSR DragonStrike termékeinek leírásánál. A videókazetta-mellékletek és műanyag figurák látványa megolvastotta kökeményre edzett szívét, s egy könnyesepp csordult végig az arcán. Becsukta a száját, és továbblapozott.

Megelégedéssel konstátálta, hogy a régi Spellfire cserélgetős kártyákon kívül 95-ben megjelent egy másik TSR kártyajáték, a Blood Wars, amely szebben kivitelezett mint az előző, és a Planescape világban játszódik. Érdekes – gondolta, és lapozott. Két audio-CD játékot írt le a következő oldal, ami igen meglepte. A két CD ugyanis leginkább a lapozgató könyvekre emlékeztette, azonban ezeket nem olvasni kell és lapozgatni, hanem hallgatni és nyomkodni a pörgetést ide-oda. A két játék-CD horror témájú volt – csak felnőtteknek – izgalmasan hangzik. Lássuk, mi volt még.

Nahát! Player's Handbook és DMG új kiadás! 320 oldal, új rajzok, minden színes és fejlesztett. Ma már – mármint 2092-ben – bármelyik kiadást a fejedbe operálthatod (jelenleg a jubileumi száznegyvenkettedik kiadás van érvényben), de akkoriban egy új változat ezekből az alapkönyvekből, igen nagy eseménynek számíthatott, gondolta Jack, azzal ismét továbblapozott.

Négy új alapkönyvet adott ki 1995-ben a TSR, amelyekben némi kiegészítésről volt szó az alapszabályokhoz. A Dungeon Master's Option Rulebook, a DM Screen and Master Index, és a két AD&D Player's Option Rulebook meglehetősen nagy formátumú és forradalmi újításnak számíthatott akkoriban az AD&D szabályaiban.

A Red Steel című TSR fellángoláshoz is kiadtak akkoriban néhány CD-vel szagosított kiegészítőt, és igen érdekesnek tűnt Jack számára az a négy kötetes vastag sorozat, amely Encyclopedia Magica címet viselt, és gyönyörű műanyag-börkötéses könyvek formájában tartalmazta az ÖSSZES eddig valaha megjelent varázstárgy listáját, rajzokkal, magyarázatokkal együtt. A TSR folytatta a Complete Book of... sorozatát is néhány darabbal, ezek közül Jack a legérdekesebbnek talán a Nekromatákkal foglalkozó művet találta (a barbárok sosem izgatták fel igazán). Átlapozott néhány, bármely világban játszható modulon (pl. Baba Yaga's Hut, hogy az egyik legfurcsábbat említsük), mígnem elért a Mystara címszóhoz. Az egyre szebben kivitelezett, és egyre gyakrabban CD-vel is megtöltött kiadványok tovább színesítették az akkoriban még nem túl népszerű – ám kezdőknek melegen ajánlott világot. A Planescape kiegészítők egyre újabb sikokat részleteztek, néhány modul is volt, és egy „útikalauz” a külső síkokhoz, amelyhez megintcsak CD mellékletet csatoltak. 1995-ben egy új ötlet is megvalósításra került, egy kiegészítőben királyok szerepét ölthetik magukra a játékosok, nemzeteket, vallásokat irányítva. Az új „világ” neve BirthRight volt.

A következő oldalakon Forgotten Realms termékek tömörültek. Az Undermountain kalandok hagyományaira építve megjelent a Ruins of Zhentil Keep doboz. Thayról, Rashemenről és Aglarondról szól a Spellbound nevű box, hasonló részletező kiegészítőt adtak ki a Moonsea területről is, meglepő módon The Moonsea címmel. A nagyon gonosz, rothadáshalál, pókokéspatkányok jujdesötét-tündékről újabb regénytrilógia látott napvilágot (nem túl stilszerűen szólva), első kötete a Daughter of Drow címet viseli, nem Salvatore (akiről 2092-ben már sugárutat neveztek el Roleplay Cityben), hanem egy EileenCunningham nevű hölgy tollából.

Zölderdő Ed bácsi – Elminster megalkotója – is bevetette magát, egy olyan trilógiát kreált, amely a népszerű Avatar trilógia „színfalak mögötti” eseményeit taglalja. A három könyv címe Shadows of Doom, Cloak of Shadows, és All Shadows Fled volt. Persze még jónéhány regény megjelent, ezek kevésbé izgatták fel Jacket, így hát továbblapozott.

A kihalt archívumban furcsa zajokat kezdett el hallani, izzadni és reszketni kezdett, amint meglátta a következő fejezetcímet az ódon papiruszon. Amikor azt a szót látta valahol, hogy Ravenloft, mindig megborzongott. Egy nagyobb doboz különösen megijesztette a félelemhez edzett Jacket – The Nightmare Lands. A doboz iszonytatóan borzalmas és leírhatatlanul hátborzongató tartalmát nem merte feszegetni, de

amennyit látott belőle, nem gyermekese volt. Néhány újabb mű is érkezett ekkoriban Van Richten papa tollából (például a cigányokról), pár modult látott még és egy-két regényt. Ezek közül a leghaláltmegvetőbbnek a Death of a Darklord című regény tűnt neki, amely Harkon Lucas-ról szólt. Miután a hetven liter vért és izzadságot kicsavarta a golyóálló Bóborhold-pólójából, továbblapozott, és a Dark Sun fejezetcímhez érkezett. Innen azonnal kiszúrt egy thri-kreenekről szóló összefoglaló munkát, de amint a következő oldalt meglátta elfogta a melegség. Átdolgozott kiadás jelent meg a Dark Sunból 1995 októberében! Biztos sokkal jobb volt mint a régi...

Egyéb érdekességet nem találva ismét megpörgette a megsárgult lapokat, és a Dragonlance világ új termékeihez érkezett. Ahogy megpillantotta az első oldalt, könnyek szöktek a szemébe. Kedvenc főhőse, Raistlin jutott eszébe, de miután gyászkönyvei elapadtak, örömmel telt meg a szíve. Raistlin újra visszatér! 1995-ben a Dragons of Summer Flame c. könyvben az olvasók kérésére folytatták Raistlin halál utáni kalandjait, nem is beszélve a második generáció szereplőiről. 2092-ben Raistlin már tizenhatodszor halt meg, de a cég még mindig sejteti a folytatást. Mindenesetre a 95-ös könyv nosztalgizásra még jó lehet. Egyébként 95-ben is a 2092-es gyakorlatot folytatta a TSR, néhány semmitmondónak tűnő regény (néhány egész érdekes, az Irda, a Kagonesti és a Dargonesti fajokról szólóak), és egy naptár. Talán említésre méltó a History of Dragonlance c. könyv, amely – ha valaki nem olvasta volna el még az eddig megjelent Krynnről szóló segédleteket – biztos tudott újat nyújtani az akkori Dragonlance-mániakusoknak. A Buck Rogers oldalak gyorsan túllapozott, ezt a világot nem szerette.

Annyira belefeledkezett az olvasásba, hogy alig vette észre, hogy áll mögötte valaki. Ha azt akarod, hogy a jó győzzön, lapozz 1-re! Ha azt akarod, hogy a gonosz, lapozz 2-re!

1.

Eldobva a könyvet hátranézett, és egy vézna, fegyvertelen, félmeztelen takarítórobotot pillantott meg maga mögött. A robot értetlenül szemlélte az illegális behatolót, de analízálásra nem sok ideje maradt. Jack villámgyorsan előkapta HalálosztóBorzalomGépLézerágyúját, és negyvenezer lövést adott le a nukleáris atomtölteteket okádó fegyverből a gonosz robotra. A robot moccani sem tudott. Miután a gombafelhők eloszlottak, csak egy elfeketedett roncs látszott belőle. Jack elfújta fegyverének csővéről a füstöt és négyet pörgetve rajta visszahelyezte azt a tokjába. Észrevette azonban, hogy mielőtt a robot



végleg kilehelte volna a lelkét, megnyomott egy közeli „RIADÓ, PIROS NADRÁGOS BLAST INC. ÜGYNÖK AZ ARCHÍVUM TERÜLETÉN” feliratú gombot, és az épület azon nyomban karácsonyi fényekben gyúlt ki. A falba helyezett órangyalok a „Mennyből az angyal...” kezdetű dalt kezdték el dúdolni – ezzel figyelmeztetve az ügyeletes személyzetet a behatolásra. Jack homlokáról végigfutott egy izzadságcseppe egészen a talpáig, majd úgy döntött, hogy lelép. Megnyomott egy gombot a talpába épített szuper-beszerezhetetlen és szuper-drága hiperhajtóműberendezésen, és belépett a hipertérbe. Amikor kilépett belőle, már a Blast Inc. főhadiszállásán volt – a küldetést sikeresen véghezvitte.

Vége.

2.

Eldobva a könyvet hátránézett, és egy negyven méter magas, hatkezü, óriás biztonsági robotot pillantott meg. A robot minden egyes kezében egy univerzum-romboló géppuska volt, s mind a hatot Jackre irányította.

– Most véged te aljas behatoló! – mondta a robot, azzal tüzet nyitott hősünkre. Azonban ő sem volt rest, és ügyesen begurult egy könyvespolc mögé az univerzum-romboló géppuska tüze elől. A lövedékek a füle mögött suhantak el, de megúszták.

– Jaj, ne bánts, hatalmas biztonsági robot! – kiáltotta ki a könyvespolc mögül a jól begyakorlott szavakat.

– De igen! – felelte a multiintelligensre tervezett robot, és újabb tüzesőt zúdított a hat uni-

verzummegsemmisítőből Jack irányába. De Jack jól fel volt készülve az ilyen esetekre, ezért kigurult a polc mögül, és a robot felé vetette magát. Az egyik univerzummegsemmisítő lövedék azonban megkarcolta a vállát és több hektoliter vér spriccelt ki a sebből másodpercenként. A vér elborította az épületet, és elmosta a hatalmas biztonsági robotot is. Jack elsorította ugyan a sebet, de érezte, hogy túl sok vért veszített. Annnyira elgyengült, hogy nem vette észre, hogy a levegőből egy virágcserep zúgott a feje irányába. A virágcserep telibe találta az ügynököt, és az csendben elterült. A küldetés sikertelen volt.

Vége.

F

REJTVÉNY

Megint a szokásos stílus, a helyes válaszok melletti betűket megfelelő sorrendben olvasva, Artúr király tanítójának nevét kapod. Ez az amit az igazolószelvényvel együtt be kell (pardon: szabad) küldenedek. A nyeremény egy TORG doboz, és a szokásos 10 ingyenforduló a Túlélők földjén. Beküldési határidő: április 21. péntek.

1. Melyik szerepjátékhoz készült a Pagan Shores kiegészítő?

- F. Call of Cthulhuhoz
- Q. Armageddonhoz
- N. Pendragonhoz
- J. Harc és Varázslathoz
- DZS. Shadowrunhoz

2. Ezt/őt/őket keresték a lovak a Gyalog Galopp című filmben:

- P. Excaliburt
- M. Szent Grált
- O. Pelinor királyt
- F. franciákat
- K. kacsát

3. Ennyi forintot takarítasz meg, ha előfizetsz egy évre a Holdtöltére:

- Y. 120
- Z. 246
- U. 128
- A. 960
- L. 720

4. Az alábbi sárkányok közül melyik jó jellemű?

- R. ezüst sárkány
- W. gonosz arany sárkány
- Ü. mősüsü
- S. fekete sárkány
- N. zöld sárkány

5. Melyik cég adta ki a Magic, the Gathering játékot?

- D. TSR
- R. FASA
- T. Palladium
- B. White Wolf
- I. Wizards of the Coast

6. Melyik évszázadban zajlott le a goblinizáció?

- Z. XX.
- E. XXI
- Í. IX.
- P. XVIII.
- V. X.

Helyesbítés

Lapunk címének megváltozása óta (vagyis az előző két számban) a lap ISSN száma tévesen jelent meg. A helyes kód: ISSN 1218-8964. A hibáért szíves elnézésüket kérjük.

a szerkesztőség

A Mítoszok feltámadnak!

Fantasztikus hétvége a Kondor Béla Közösségi Ház és a Mítoszkeltők Egyesületének közös szervezésében

1995. április 22-23-án

- AD&D ÉS STAR WARS SZEREPJÁTÉK VERSENY •
- BLOOD BOWL – VÉRKUPA • MAGIC: THE GATHERING • SPELLFIRE • TÁPBAJNOKSÁG •

További tervezett programok:

Warhammer 40000, Shadowrun, Armageddon bemutatók, TF-tanácsadás, számítógépes játékok, sci-fi és fantasy filmek vetítése, előadások a középkorról és a mágiáról, Fantasy Art kiállítás és vásár. Válogathatok továbbá három legjelentősebb szerepjátékolt teljes kínálatából. Amit eddig kerestél, itt megveheted. A boltok a hétvége idejére mindenkinek 5% árengedményt biztosítanak.

A Hétvége támogatói: HOLDTÖLTE szerepjáték magazin, Kondor Béla Közösségi Ház, Wizard's játékkerem, Holdbázis, Rémségek Kicsiny Boltja, Trollbarlang

FIGYELEM! Minden 100. belépő „aranyat” ér. Tűzoltók, rendőrök, ill. sorkatonai szolgálatukat töltők számára a belépés ingyenes!

A SZEREPJÁTÉK versenyeken négy fős csapatok indulhatnak.

A nevezési díj csapatonként 1000 Ft., melyben benne van a csapattagok számára a kétnapos belépő is. A nevezési díjat belföldi postautalványon küldjétek el címünkre, FELTÜNTETVE rajta a csapat(vezető) NEVET.

A jelentkezési lapot és a pénzes utalvány igazoló szelvényét pedig a hétvégre hozzátok el! Természetesen a helyszínen is elfogadjuk a nevezéseket, azonban ez már 1200 Ft. A helyszíni jelentkezés másik hátulütője, hogy mesélőket csak az előzetesen jelentkezett csapatok száma alapján tudunk biztosítani, kb. 20% tartalékkal.

A modulokhoz nyolc előre elkészített karaktert biztosítunk, ezek közül válszthatjátok ki a nektek legjobban megfelelő négyet. A mesélőket a helyszínen sorsoljuk ki. A csapatokat teljesítményük és a tagok karakterjátéka alapján a mesélők értékelik.

Az AD&D versenyre a szombaton (23-án) kerül sor, a STAR WARS bajnokságot vasárnap rendezzük meg. Ugyancsak vasárnap lesz a Blood Bowl valamint a Magic és a Spellfire döntője is.

A VÉRKUPA, a MAGIC és a SPELLFIRE nevezési díja 200-200 Ft.

A TÁPBAJNOKSÁG ingyenes! Hozd el „legkeményebb” karakteredet, derüljön ki az Igazság! Vajon ki vétetik fel az Istenek soraiba?

Csak hivatalos kiadványok, szabálykönyvek alapján „felberhelt” kalandozók jelentkezését várjuk. A tápolás igazolását nyomtatott formában hozzátok magatokkal! A Zsúri tagjai a legszörösszívűbb mesélők közül kerülnek ki.

A hétvégre a belépő ára napi 200 Ft.

HOLDBÁZIS

A BÍBORHOLD SZEREPJÁTÉKBOLTJA



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

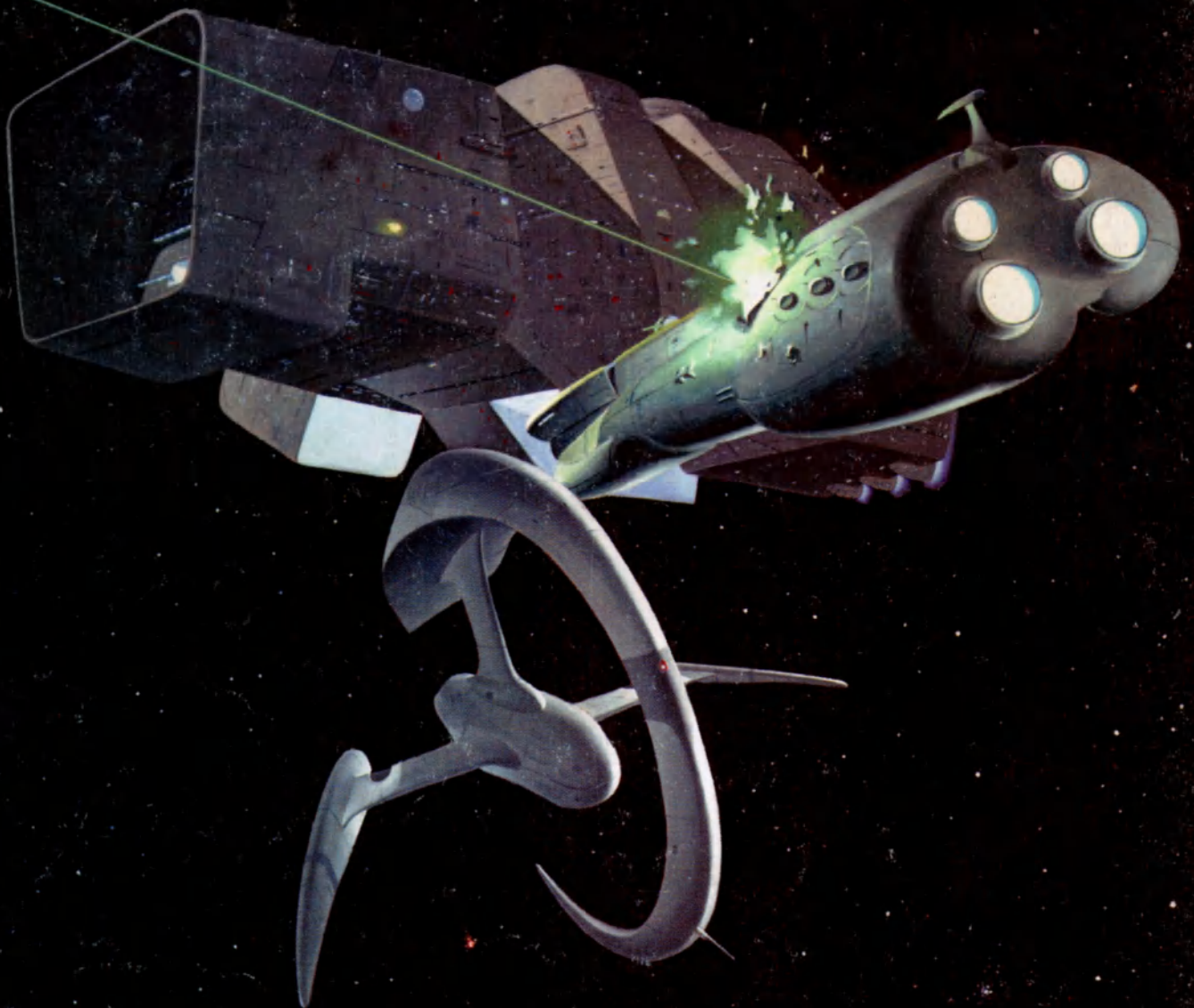
nyitva

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

Kereskedőknek nagykereskedelmi árat biztosítunk

JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!

KÁOSZ GALAKTIKA



A BEHOLDER BT. ÚJ LEVELEZŐS JÁTÉKA