

# HOLDTÖLTÉ

Fantasy és  
szerepjáték magazin

29

1995. április  
IV. évfolyam, 4. szám

Ára: 180 Ft

ARMAGEDDON  
EGY MARS

STAR WARS

AD&D  
2nd Edition

Túlélők  
Földje

CALL OF  
CTHULHU

WAMPE

RIKMOON

Közép földje

BATTLETECH





Ahol a tér pillanatnyi, de a küzdelem örök,  
Ahol az istenek elhullanak, de új bálványokat szül a remény,  
Ahol csak túlélni lehet, de csak ha erő, tudás, szerencse segít!  
Ott született meg a:

# MITOSZ



Magyar fantasy kártyás játék.  
Április végén keresd az üzletekben.  
Megrendelhető: Pantheon Csomagküldő Szolgálat:  
Budapest, Pf. 647.

# TARTALOM

<b>Krómcsempészek</b> .....	2
Kalandmodul az Armageddon 2092 Mars-hoz	
<b>A Bölcs tanácsai</b> .....	5
Sylva Theomer megosztja veletek bölcsességét	
<b>A Herceg Ítélete</b> .....	6
Kalandtörténet a Vampire: The Masquerade alapján	
<b>Beszélgetőtárs: Mark Rein•Hagen</b> .....	10
Interjú a Storyteller játéksorozat megalkotójával	
<b>Zsoldos</b> .....	12
Battletech történet és szcenárió	
<b>Levezetés</b> .....	14
Maci sportvezető rovata	
<b>Álmok a boszorkánytanyán</b> .....	16
A novella befejező része	
<b>Hypnos álma</b> .....	21
Call of Cthulhu kalandmodul	
<b>A Sötét Nap földje</b> .....	26
Dark Sun kitek és fegyverek	
<b>Eltar tornya</b> .....	28
AD&D kalandmodul	
<b>Jyhad</b> .....	33
Játékismertető	
<b>Dióhéjban</b> .....	35
Újdonságokról röviden	
<b>Hogyan kreáljunk világot?</b> .....	36
Geográfia, csillagászat, meteorológia	
<b>Blood Wars</b> .....	38
Játékismertető	
<b>Hírek a Bealey szektorból</b> .....	40
Star Wars	
<b>Setét Patkány naplója</b> .....	42
A hírhedt árnymanó legújabb kalandjai	
<b>Macho Women with Guns</b> .....	44
Játékismertető	
<b>Troll</b> .....	45-60
A Trollbarlang magazinja	
<b>Arcok az árnyakból</b> .....	61, B3
Új Shadowrun NJK-k	
<b>Hogyan játsszunk Középföldén?</b> .....	62
Örletek MERP-hez	
<b>Rejtvény, hírek</b> .....	64



IV. évfolyam, 4. szám, 1995. Április — Megjelenik havonta

Szerkeszti a szerkesztőbizottság

Vezető szerkesztő: Nádori Gergely

Szerkesztő: Batori Endre György, Kodaj Dániel, Sebő Ferenc, Szigeti Sándor, Tihor Miklós

Tördelőszerkesztő: Prekop László

Lapmanager: Szegedi Gábor

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

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

Grafikák: Cziráki Gergely, Fischer Tamás, Sztigyi Gábor

Külső borító: Mátéfy Szabolcs

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

Terjesztés-szervezés: Baranyi és Társa Kft.

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

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

ISSN 1216-7290

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza. A MERP az Iron Crown Enterprises, a Call of Cthulhu a Chaosium Inc., az AD&D, a Planescape, Blood Wars, Dark Sun a TSR Inc., a Shadowrun, Battletech a Fasa Corp., a Jyhad a Wizards of the Coast, Inc. és a White Wolf Game Studio, a Vampire, Werewolf, Mage, Wrath, Storyteller, Mind's Eye Theatre a White Wolf Game Studio, a Star Wars a West Ends Games, A MWWG : BTRC, a Tülekék Fülkéje a Beholder Bt. védjegye.

## Szerkesztői üzenetek

Kedves Olvasó!

Tavalyi áprilisi számunkra küldött reagálásaitokból okulva most nem törekedtünk arra, hogy ebben a számban „humortúltengés” legyen. Humorhegyek helyett e számunkban heveny modultúltengést tapasztalhattok. Mindjárt a második oldalon az első modul az Armageddon 2092 Mars szerepjátékhoz készült, amely – hála kitartó noszogatásaitoknak – a napokban kerül ki a nyomdából. (huuh, ideje volt már...) A második modul igazi csemegeként szolgálhat azoknak, akik szeretnék kipróbálni a *Vampire* játék hangulatát; ehhez a kalandhoz ugyanis semmilyen segédeszköz nem szükségeltetik, az előismeretek és kocka nélkül játszható próbamodul kiváló alkalom lehet arra, hogy e többek által méltán nagyszerűnek titulált játékkal – pénzkiadás nélkül – megismerkedjete. Rögtön megismerkedhettek a játék tervezőjével is, Mark Rein•Hagenel tanulságos beszélgetést folytattunk mindenki okulására. A modulokhoz visszatérve, a harmadik kaland *Call of Cthulhu* rajongók számára készült, és a Nyomozókat az álmok misztikus birodalmába vezeti. E számunk utolsó modulja egy igazi fantasy gyöngyszem; az *Eltar tornya* címet viselő történet egy sosem látott átoktól sújtott nagyhatalmú varázsló körül bonyolódik. Tagadhatatlan, hogy manapság egyre népszerűbbé válnak a cserélgetős, gyűjtögetős kártyajátékok. Két új ilyen játékot is bemutatunk e hónapban, a *Vampire* alapú *Jyhadot*, és a *Planescape*-en alapuló *Blood Wars*-t. További jó csemegezést kívánnak:

a szerkesztők

## A SZEREJÁTÉKRÓL:

### Mi is a szerepjáték?

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

A játékban általában 2-7 játékos és egy játékevezető vesz részt (ez utóbbi neve mesélő vagy Játékmaster). A játék a mesélő és a játékosok közti „párbeszéd” áll. Minden játékosnak van egy karaktere, ami (aki) tulajdonképpen egy képzelni világ képzelni 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, utána lopakodom”, vagy „szóba elegyedem a helyiekkel, hogy mik a legfrissebb hírek”; a mesélő pedig ennek megfelelően válaszol: elmondja, mit felel a kocsmáros; mit lát a karakter, mialatt követi az idegét; milyen híreket hall a kíváncsiszkodó karakter a helybéliektől stb.

A játék célja mindig valamiféle feladat végrehajtása a karakterek irányításával, például megölni egy veszélyes szörnyeteget, kijutni egy labirintusból, megszerezni egy varázslatos tárgyat vagy növényt – a lehetőségek végtelene. A játéknak ez a története a mese, ami nagyon hasonlít egy kalandregény vagy film történetéhez.

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



# KRÓMCSEMPÉSZEK

K A L A N D M O D U L

## Hey God, can this world really be as sad as it seems? Hé, Isten! Lehet, hogy tényleg olyan szomorú ez a világ, amilyennek látszik? Nine Inch Nails: „Terrible Lie”

Ez a kalandmodul a mostanában megjelent Armageddon 2092 Mars szerepjátékhoz használható, és kezdő karaktereknek is mesélhető. A modul – mint ahogy az Armageddon 2092 Mars szerepjáték is – csak 14 éven felülieknek ajánlható, a világ morális és etikai beállítottsága miatt.

A keretbe rakott szöveget fel is olvashatod a Játékosoknak, vagy tetszésed szerint adhatod elő az ott leírtakat. Az ismeretek illetve pszi-képesség után szögletes zárójelben a használható tulajdonsággal összegzett értékük található.



A kaland New Hessenben játszódik 2092 július végén. Az időjárás szokatlanul hideg: a legmagasabb hőmérséklet alig éri el a 12 °C-t, a magasabb területeken hó is esik.

### ELŐZMÉNYEK

A kaland indulása előtt egy héttel hatalmas vihar volt; a várostól északra, mintegy 8 km-re egy azonosító-jelzés nélküli AG-sikló szállt le. A sikló utasai négyen voltak: japán krómcsempészek. Miután elrejtették a siklót, bemotoroztak a városba. A megbeszélte találkozáson az olasz seftes nagyon szíves volt, biztosította őket, hogy nyugodtan hozzák csak a szállítmányt, ő a legjobb a szakmában, szerencsájuk, hogy hozzá fordultak. A japánok azonban bizalmatlanok voltak, és néhány napi gondolkodási időt kértek, amibe a seftes nem egyezett bele, és megfenyegette őket, hogy tud más hangon is beszélni. Amikor azonban a szél belekapott a japánok vezetőjének divatos, bő szabású fehér ingébe és a ruha szétárult a férfi mellén, a seftes hirtelen elhallgatott. A férfi testét japán írásjeleket, motívumokat és embereket ábrázoló színes, gondosan megrajzolt tetoválás borította. A seftes rájött, miért volt neki gyanús a férfi csonka balkeze, a kis- és a gyűrűsujja első percének hiánya: a japánok jakuzák voltak, a szervezett bűnözés egyik legerősebb csoportjának tagjai. Megbánta már, hogy olyan lekezelően viselkedett velük, de megpróbálta elrejtetni rémületét.

Mintát és teljes árajánlatot kért, amit két órával később át is adtak neki a Casus Bibendiben (ld. New Hessen térkép, 55. pont). A krómok elég silány alkatrészekből álltak, és már használtak voltak (működési tesztre E-4 büntetés, sérülés: F fokozat), de árai a szokásosnak éppen a felével voltak egyenlők. A seftes aktuális barátja elbűvölte a japán férfit, aki szinte le sem vette a szemét a lány bőkezűen, jó ízléssel tervezett bájairól, és nem is igazán figyelt oda a tárgyalásra, így sikerült rávenni arra, hogy adjon egy nap „próbaidót”, hogy megvizsgálhassák, mennyire kelendő az áru. A jakuzák közben az összes krómot beszállították a seftes raktáraiba, hiszen az üzletet megkötöttnek tekintették.

A pénz átadására még aznap sort akartak keríteni. Kint, a „nyugodt” harcizónában találkoztak volna, ahol is a seftes barátja várta őket a kocsijával. Nem volt nehéz rávennie a vezetőjükhöz feltétlenül engedelmességet csempészeket arra, hogy elhiggyék a meséjét, miszerint a találkozás egy még nyugodtabb helyen lesz, ahová készséggel elszállítja őket. A fél várost átutóztatva, már esteledett, amikor a kocsis fékezett és megállt egy magas, romos parkolóház mellett (New Hessen térkép, 73. pont).

Csapdába estek. A házban már várta őket a seftes által szerződtetett „kivégzőosztag”, és rövid, de heves tűzharc kezdődött. Vagy a seftes apródjai voltak ügyetlenek, vagy a japánok vezetőjének volt hihetetlen szerencséje, de valahogy megszúrta az orvttamadást, és ki tudott menekülni az utcára. Soha életében nem futott még olyan gyorsan, mint akkor. Az orgyilkosok – élükön a seftes barátjával – végig a nyomában voltak, de arra nem számított, hogy éppen a rendőrség menti majd meg. A rendőrfőnök felgyógyult a menekülő, vérző férfira, és miután elkapták és azonosították, azonnal letartóztatták. A seftes bérénci még sokáig bámultak tétovázva a rendőrautó után; túl közel voltak a belső biztonsági zónához, nem sok esélyük lett volna, ha metámadják a rendőröket.

Amikor a seftes megtudta, hogy a jakuzavezérnek sikerült meglépnie, nagyon megijedt: tudta, hogy ha nem sikerül valahogyan elhallgattatnia, akár most rögtön fobélőheti magát. A béréncel lelovása után – semmit sem bízott a véletlenre – gondolkodni kezdett, miképpen ölethetné meg a japánt, de főképpen hogyan tudhatná meg, hogy otthon maradt társai tudnak-e már az esetről. Nagyon kis pont ő még ahhoz, hogy az egész japán alvilág vadásszon rá. Az egyszerű lelovástól még nagyon lehet szó, hiszen ki tudja, volt-e a japán fejében kibermemória, és ha igen, akkor mi minden érdekeset rögzített rajta.

### A KALAND

Több lehetőség is van, hogy a karakterek belekeveredjenek a történetbe: ha valamelyiküknek véletlenül volna lakása, a seftes felhívhatja telefonon. Sokkal valószínűbb, hogy egy „kollégája” irányítja hozzá a karaktereket, de természetesen más megoldás is elképzelhető. A lényeg a következő: néhány óra melől lenne szó, fejenként kb. 10 000\$ várható érte. Ha a karakterek tovább kérdezősködnek, annyit tudhatnak meg, hogy a munka veszélyes részét más végzi majd, rájuk pedig egyfajta kisegítő, egyszerű feladat vár. A további megbeszélésre a Heaven & Hell kocsmába (New Hessen térkép, 34. pont) invitálja őket. A kérdésre, hogy miről ismerhetik meg, azt feleli, hogy majd ő megtalálja őket, ha az asztalukon egy „háromemeletes tornyot” építenek a sörösdobozokból.

*A környéketlenül zuhogó esőben a Heaven & Hell felé siettek. A külváros ócska, lepusztult, málladozó házai között a nedves betonon hatalmas tócsákban tükröződnek az utcai boltok neonreklámai. Hátatok mögött a metrót suhan el csatogó hanggal – egy pillanatig csak a gyorsan halkuló, jellegzetes zajt halljátok. aztán a hirtelen beállt csendbe éles macskanyávogás, majd egy szemetesfedél csörrenése, utóbb pedig egy hangos akurvaanyád! hasít bele. A közeli zsákcácból egy reklámléghajó lebeg ki, oldalán a monitorok éppen a híreket közvetítik. Úgy látszik, a léghajón kamera is lehet, mert a monitoron hirtelen ti jelentek meg, ahogy elég szárnalmas látványt nyújtva, bőrig ázva tocsogtok a pocsolókban. Átközölvé összehúzzátok magatokon a kabátjaitokat és meggyorsítjátok a lépteiteket.*

A Heaven & Hell neonreklámja elmosódottan ragyog az esőben: lángoló pokoltűz ábrázol, melyben egy nyárssa húzott, kékrűhás angyalka körülödik éppen. A bejárat előtt szakadt, rongyos punkok ácsorognak, láthatóan nem érzik az esőt, gondolatban valahol máshol járhatnak.

*Megtaszítjátok az ajtót, és kissé visszatántorodtok, amikor megcsapja orrotokat az olcsó pia és a vendégek szaga. Bent tulajdonképpen sötétség van, a hangulatvilágítás vörös és zöld lámpái alig adnak valami fényt. Az üvöltő zene pokolmély basszusai szinte visszalöknek az utcára, ahogy megpróbáltok átfurakodni az ajtónál lebzselő tömegben.*

Ha a karakterek még mindig elég nagyfiúknak érzik magukat, érdemes egy meglöktes-barátnőmet trükköt alkalmazni. Vigyázz, nehogy komoly verekedés, legfeljebb csak egy kis lökdösődés legyen belőle, épp elég, ha a Játékosok is ráéreznek az ócska külvárosi kocsmá hangulatára.

Hamar találnak egy üres asztalt, és a pincér is nemsokára odalép melléjük. Amint megépítik a sörösdoboz-tornyot, várhatják, hogy a seftes megjelenjen. Csak az időhúzás kedvéért iktass be egy-két érdeklődő prostituáltat (nőket és férfiakat egyaránt), ne tudják a karakterek rögtön, kivel is kell majd tárgyalniuk. Amint a seftes megérkezik, rögtön körül fog nézni, kinek az asztalán látható a sörösdoboz-torony; ha senkién, rövid várakozás után lelép (ezzel a történetnek vége, de a Játékmeister még megmentheti, ha akarja). Ha valami módon sikerül észrevennie a karaktereket, elmosolyodik, rágyújt egy hatalmas szivarra. Mielőtt odamenne hozzájuk, használja a Bizalom [2] pszi-képességét.

*A tömeg egy pillanatra szétnyílik, és megpillantotok egy magas, középkorú férfit, aki a sötét ellenére is napszemüveget visel. Kirí a többi vendég közül elegánsnak mondható ruhájával, vastag szivarjával, és a jobbán álló igencsak látványos vörös, söt, inkább piros hajú nővel. A férfi elmosolyodik, szájaiban megvillannak a tökéletesen fehér fogak. Sűg valamit a nőjének, amire az megfordul és elmegy. Könnyed, laza léptekkel odasétál hozzáatok, egy széket húz az asztalotokhoz és lehuppan rá. Kényelmesen rákönyököl az asztalra, és közben abba nem hagynd a vigyorgást. Jóságos zakója alatt egy hatalmas pisztoly markolata domborodik – nem látszik túl sok belőle, de annyi biztos, nem olcsó darab.*  
– Bon giorno, Mario Allen vagyok – mondja nagyon halkán, és nagyot szív a szivarjából. – Örülök, hogy találkoztunk.



A seftes előadja, miről is lenne szó, közben folyamatosan füstöl. A szivarfüstön érződik, nem csak dohány van benne...

– Rövid leszek és a lényeggel kezdem: 10 000\$, kb. három óra akció, 48 óra múlva esedékes. Eddig oké!

Megvárja, amíg a karakterek bólintanak, s csak aztán folytatja.

– Jó. Tehát: nem egészen 48 óra múlva egy északi sivatagi börtönből egy ismerősömet fogják a városba hozni, tárgyalásra. Őt fogjuk kiszabadítani. Nem kell megijedni, nem követett el semmi komolyat, de az itteni rendőrök minden ügyet nagyon felfújnak. Az akció a várostól északra, 70 km-re lesz. Ha történetesen kíváncsiak vagytok rá, elmondom, hogy nagyon pocsek idő lesz holnap-tól. Olyannyira, hogy csapkodni fog a mennykő, rendesen. Hála nekik, azon a tájon képtelenség lesz majd rádiózni legalább másfél napon át, de inkább tovább, ezért a rabszállító kocsit nem kérhet majd segítséget.

Amikor idáig jut, megérkezik az asztalhoz a seftes barátnője, egy üveg pezsgővel, és annyi pohárral, ahányan vannak. Rámosolyog a karakterekre, majd leül melléjük. A karakterek orrát megcsapja a nő illata: nagyon extra, drága pacuoli lehet. Minden férfi karakternek (illetve hát, ha van vállalkozó kedvű női karakter, akkor neki is) dobni kell egy Akaraterő tesztet, ahol a célszám a barátnő Csábítás próbájának cselekvési értéke [Csábítás [12]] – a többség ezt el fogja rontani. Aki legalább 7-tel kisebbet dob a célszámmal, menthetetlenül vágyat érez a nő iránt.

A seftes folytatja. – A rabszállítóval nem lesz gondotok, mások foglalkoznak majd vele.

Leveri a hamut a szivarjáról, majd közelebb hajol, és még jobban lehalkítja a hangját. – Egy motorosbandára bízom, hogy megállítsák a rabszállítót.

A seftes arca megkeményedik, abbahagyja a vigyorgást. Halálosan komoly képpel folytatja. – Azokra a mocskos gyilkosokra, akik egy évvel ezelőtt megölték az öcsémet. Akkor nem tudtam nekik ártani, de most, utóljára még szolgálatot tehetnek. Látjátok, soha ne higgyétek, hogy az ellenségeket azonnal ki kell nyírnotok, később még hasznos lehet. Szóval, felbéreltem őket. Már nem emlékeztek a tesztvéremre azok az ördögök, és rámm sem. Jól figyeljétek: a rendőrök szemében kamerák vannak, amik még a halálukkal is folyamatosan közvetíteni fognak. A fene se tudja, hogy hová, milyen módon sugároznak képet, ezért nem kockáztathatunk. SEMMI ESETRE SEM SZABAD A RENDŐRÖK LÁTÓTERÉBE KERÜLNI! A terv a következő: a motorosok megállítják a terepjárót, és kinyírják a rendőröket. Ekkor ti előjöttök, és kinyírjátok őket. Mégegy-szer hangsúlyozom, nehogy a rendőrök látóterébe kerüljön bármi, ami arra utalhat, hogy nem csak a motoros banda volt ott! A rendőrségnek azt kell hinnie, hogy a motorosok szabadították ki a rabot, és elpucoltak vele, így majd őket fogják körözni, nem pedig az „ismeretlen elkövetőket”, amivel csak azt érnék el, hogy egy ideig még gyanakvóbbak lennének. Ha minden motoros meghalt – ő, nem is mondtam még: öten lesznek –, szóval ha meghaltak, el kell ásnotok a tetemeiket és a motorjaikat, nehogy bárki is rájuk akadjon az elkövetkező száz évben. Aztán már csak annyi lesz a dolgok, hogy az ismerősömet ügyesen visszahozzátok a városba, és letegyétek északon, a régi parkolóházban.

A parkolóház, amiről szó van, a New Hessen térképen a 73. pontnál található. Ha szükséges, a seftes Trantor könnyű géppisztolyokat tud adni az eredeti ár 130%-ért (2990\$, szóval nagyon olcsón, baráti áron, mivel a legtöbben minimum 150%-ért adnák). Csak standard 9×19 mm-es tölténye van, ebből is legfeljebb 100 darab, aminek az ára 100\$. Hitelbe nem szívesen ad, de megoldható, ha a karakter az ár 150%-ánál többet ígér. Megbeszéljük, hogy másnap, a seftes barátnője fogja átadni nekik a térképet, valamint az előleget, ami fejenként az összeg 10%-a lesz.

A seftes barátnője kocsival érkezik a találkozóra (Ford Maverick, jellemzőit a modul végén olvashatod). A szűk utcát magas házak veszik körül, ablakaik vakon, sötétlen bámulnak le a karakterekre. Az egész környék túlságosan csendes és nyugodt, az égen már látszanak a vihar sötét fellegei. A szél nagyon erősen fúj, és az eső is zuhog, úgyhogy igencsak sötét van. Végre motorhang hallatszik – a karaktereknek feltűnhet, hogy a közeledő járműnek igencsak nagyteljesítményű lehet a motorja –, majd két reflektor villan fel az utca végén. A kocsi hamarosan megérkezik, az ablaktörőli folyamatosan járnak. Mielőtt még a karakterek közelebb mehetnének, az autóból kiszáll a Heaven & Hellben megismert lány, kezében egy átlátszó műanyag tasakkal. Arra a karakterre mosolyog, amelyik a leginkább elrontotta a Csábítás próba elleni Akaraterő tesztet, és megindul feléjük; láthatóan nem félti a frizuráját az esőtől.

Amikor már csak három-négy méter van a karakterek és a lány között, egy lézercélzó vörös foltja jelenik meg a lány homokán, majd egy puskalövés hallatszik. Az orvlövész nem tévesztett célt, lövése talált. A lány holtan esik össze, már nem lehet megmenteni. A környező házakból géppisztolyok kattognak fel, és a karakterek lába mellett jópár töltény csapódik az útba. Ha volt a karaktereknek bármilyen járművük, sorra felrobbannak, ahogy egy-egy kisebb gránát pottyan rájuk. Látni senkit sem látnak, így csak vaktában lövöldözhetnek – már ha van mivel [ajánlott, hogy legyen, különben mi a fenének mentek el a találkozóra?]. Hangsúlyozni kell, hogy teljesen esélytelenek, és előbb-utóbb eltalálnák őket, ezért az egyetlen esély, ha a lány kocsijába vágódva minél hamarabb meglöknak innen. Ha nagyon „ramboid” karakterek van dolga, a Játékmeszter kiiktathat egy-két jelentéktelenebb végtagtalálót, vigyázva arra, nehogy túlságosan megsérülje-

nek a karakterek. A lövöldözők célja a karakterek elijesztése, nem pedig a megölése.

Ha a karakterek nem vették fel a lány holtteste mellől a térképet tartalmazó tasakot, dobass velük egy Emlékezős tesztet 10-es célszámmal, vagy pedig még egyszerűbb megoldásként, jelentsd ki, hogy akinek +2-es, vagy jobb az Emlékezőse, annak eszébe jut a térkép (meg a kialakított összeg 10%-a, előlegként). A Fordot vezető karakterrel dobass egy Földi jármű vezetés tesztet, de nem mondj célszámot. Ha a teszt nem balsiker, sikerül megfordulniuk és pörgő kerekekkel elindulni. Ha a teszt balsiker, a kocsi néhány lövedék vágódik, amitől az „A” rész (Karosszéria) K fokozatba kerül. Ez után nem kell újabb teszt, sikerül elindulniuk. Csak hogy ne menjen túl könnyen, a kocsi nyomában lövedékek tépik fel a betont. Az utcából kiérve egy férfi ugrik eléjük. Hosszú kabátja köpenyként lebben mögötte, jól látszik, hogy a bal combján hatalmas seb tátong. A kocsi reflektora megvilágítja a fájdalomtól elkínzott arcát, és a kezében tartott pisztolyt. A karakterek két dolgot tehetnek: vagy elütik (Földi jármű vezetés próba, amire a férfi Akrobatika [4] [a sérülés miatti büntetés is benne van]) tesztet dobhat. Ha a teszt sikertelen, elütik, amitől az a kukák közé gurul, ha sikeres, félre tud ugrani), vagy továbbrobognak. Függetlenül attól, hogy mit csinálnak, a férfi nem lő rájuk.

Néhány perccel ez után megsörren a kocsi rádiótelefonja. Mario Allen telefonál. A hangja nagyon izgatott, remegő. Megtudta, hogy lelőtték a barátnőjét – egy embert bízott meg azzal, hogy vigyázzon rá, de feltartóztaták, és már csak akkor ért oda, amikor az első lövés eldőrdült. O volt az a férfi, aki az utca végén előkerült. A seftes szípig egy kicsit, meg sóhajtozik, hogy egyedül maradt, de sikerül erőt vennie magán. Tudomására jutott, hogy hamarabb indul a rabszállító, ezért már most rögtön el kell indulni a sivatagba – a vihar már elég erős ahhoz, hogy ne nagyon lehessen a városon kívül kapcsolatot tartani. Ha a karakterek nem akarnak menni, a seftes előbb könyörög, több pénzt is hajlandó ígérni (akár 30 000\$-ig is felmegy), majd fenyegetőzik széleskörű kapcsolataival.

Amikor a karakterek már kiértek a városból, és kb. 2 km-re jutottak a sivatagba, a seftes újra telefonál. A vétel nagyon rossz, de azért még el lehet boldogulni valahogy. Elmondja, hogy a következőket tudta meg: az ismerőse nagyon erős kiberspichózisban szenved [ez a vele való telefontárgyalásoknál nem derült ki], ezért a börtönben egy kiiktató szerkezetet kapcsoltak rá, amivel tulajdonképpen gombnyomásra megbénítható. A karaktereknek meg kell szerezniük a rendőroktól a bénító szerkezet távirányítóját (úgy, hogy ne kerüljenek a rendőrök látóterébe, és ne is legyen semmi gyanús [nem lehet tehát például letakarni a halott rendőrök fejét]), és azt aktivizálva meg kell bénítaniuk a seftes ismerősét, egy japán férfit, nehogy bepörogjon, és bárkinek baja essen.

## FOLYTATÁS

Innentől már teljesen a Játékmeszterre bízunk a kaland további folytatását, amihez a következőket kell tudni: Az orvlövészeket a seftes bérelte fel. A barátnőjét két okból ölette meg: először, hogy hihetőbb legyen a történet, másrészt pedig a lány már így is túl sokat tudott. A seftesnek soha nem volt testvére, ezért a motorosbandával kapcsolatos állítása egyszerű hazugság. A motorosbanda könnyedén megállítja a kíséret nélküli rabszállító terepjárót egy gázgránáttal, és csak egyikük marad életben a két rendőrrel folytatott tűzharc után. A japán férfi valóban kiberspichózisban szenved, de a seftes nem azért béníttatja meg a karakterekkel, mintha bárki testi ép-sége érdekelné, hanem mert tudja, hogy a megbénított ember nem tud beszélni...

A seftes – függetlenül attól, hogy a karakterek elvégzik-e a rájuk bízott feladatot – egy újabb csapatot bérel fel, hogy a Parkolóháznál várakozva, vagy felkutatva őket, támadják meg és öljék meg a karaktereket. Mario Allen személyében egy lélekelen, pszichopata ellenséget szerezhetnek maguknak, akivel még sok bajuk lehet a későbbiek során... persze csak ha sikerül valahogy elkerülni a parkolóházi bérenceket.

## SZEREPLŐK

### Mario Allen, az olasz seftes

Olasz származású, 34 éves, magas, erőteljes testalkatú férfi. Haja közep-hosszú, sötét, erősen göndörödik. Állandóan fekete napszemüveget visel, amit szinte sohasem vesz le. Jobb gyűrűsujján vastag arany pecsétgyűrűt visel, amit gyakran dörzsölget szórakozottan. Erős dohányos, legkésőbb negyedóránként rágyújt; naponta legalább egyszer elszív egy szivart is.

Mario Allen korábban úrbányász volt, de egy balesetnél meghalt a társa, és az úrhajó is nagyon megsérült. A visszautat a gyakorlatilag nyitott úrhajóban szkafanderben kellett megtennie. Spórolnia kellett az energiával,

így alig evett, fázott és sötétben volt. Nagyon félt egyedül a sötét, néma, végtelen űrben, és a félelemtől megőrült. Sikertült elvergődni a Phobosig, ahol végre fogták a legyengült rádió segélykérő jeleit. A mentőosztag félholt, kómás állapotban talált rá. A baleset kivizsgálására irányuló nyomozás kiderítette, hogy Mario és társa kábítószerrel állapotban kezdtek meg egy aszteroida kifejtését, így saját felelőtlenségük számlájára írható a katasztrófa. Természetesen azonnal felmondtak neki, és rögtön egy elmeegógyintézetbe szállították. A kórházba szállítás közben megölte a kísérőit és megszökött, mert azt képzelte, hogy nem meggyógyítani akarják, hanem kísérletezi rajta, ami – főleg így, utólag visszagondolva – elég valószínű lehetett, elvégre semmilyen szempontból nem volt pótolhatóan.

Május óta sikeres seftesként működik, főként a krómcsempészetben szerzett magának kétes értékű rangot.

**Test** +2 (ÁKS +3, ERŐ +2, ALK +2)  
**Elme** +1 (EML +1, FLF +3, LOG +0)  
**Ügyesség** +0 (FRG +1, KOO +0, RFX -2)  
**Karizma** +2 (BDK +2, MGJ +1, MOD +3)  
**Lélek** -2 (AKR -2, AUR -4, ÖTN +1)  
**MS**= 11; **DH**= 3,5; **FS**= 7; **Teherbírás**= 26  
**Hatótáv**: 22,5; 45; 90; 180; 360; 720; 1440

**Előnyök**: Pszi-képességek [1]

**Hátrányok**: Kiberpszichózis-érzékenység [1]

**Jellemző viselkedés**: Nagyon halkan beszél, élvezzi, hogy mindenki nek „füllelnie” kell. Tudatában van annak, hogy összeköttetései révén nagy a hatalma.

**Sebek**: Fej SH: 8, P: 10   
 Bal kar SH: 9, P: 8   
 Jobb kar SH: 9, P: 8   
 Törzs SH: 12, P: 8   
 Bal láb SH: 10, P: 0   
 Jobb láb SH: 10, P: 0

FK= 5; Életerő: 12

**Pszionika**: ME= 9; PK= 5

Bizalom 4 [2] [HA: 4]

Hibernáció 4 [2] [HA: 5]

**Króm**: —

#### Ismeretek

**Általános ismeretek**: Fegyvertelen harc 4 [4]; Műveltség 6 [7]; Nyelvtudás [Angol] 5 [7]; Nyelvtudás [Olasz] 7 [9]; Akrobatika 5 [5]; Észlelés 8 [9]; Futás 3 [6]; Lopakodás 2 [2]; Mászás 3 [3]

**Különleges ismeretek**: Kézifegyver (Pisztoly) 6 [6]; Kézifegyver [Puska] 4 [4]; Alvilág [Krómok] 12 [13]; Alvilág [Fegyverek] 7 [8]; Becslés [Krómok] 8 [8]; Meggyőzés 7 [8]; Pszichológia 3 [4]; Tárgyalás 6 [8]; Földi jármű vezetése [Autó] 5 [5]; Robbantás 6 [7]; Matematika 6 [7]; Fizika 6 [7]; Pilóta ismeretek [AG sikló] 6 [7]; Csillagászat 4 [5]; Űrhajózás 4 [5]

#### Felszerelés

Fegyver: Gauss Micro Lin nehéz pisztoly (2 tár)

Páncél: nincs

Egyéb: vastag, arany pecsétyűrű (3000\$ értékű); 3400\$ kp

#### Taira Morinaga, a jakuza

Japán származású, 26 éves, 174 cm magas férfi. Haja – mi más is lehetne – fekete, hosszú, copfba kötve hordja. Arca jellegtelen, könnyen felejtethető, ami nagyon előnyös egy csempésznél. Neveltetés, viselkedése kifogástalan, mégis minden esetben nagyon gyanakvó, elővigyázatos. Különös ismertetőjele a testét szinte teljesen beborító tetoválás (ami szigorúan csak ruha takarta részre kerülhet), és hogy jobb keze gyűrűs- és kisujjának első percei hiányoznak – 2092-ben nagyon könnyű hiányosan végrehajtani a Jakuzák parancsait.

Három társa kíséretében érkezett New Hessenbe; használt krómokat hoztak. Balszerencsésükre Mario Allennel találkoztak először. Tairát elbűvölte a seftes barátja, és nem is igen foglalkozott semmi mással. Taira számára hatalmas szűgyen,



hogy ilyen, kezdők számára is gyanús helyzetben nem ismerte fel, hogy nem megfelelő emberrel kötött üzletet, és hogy testi vágyai a józan ész fölé kerekedtek. Egyetlen szót sem szolt idáig a rendőrségen, és csak arra várt, hogy a tárgyalásra szállítás közben valahogyan meglóghasson. Azt tervezte, hogy szökése után végez magával és Allennel is, úgy, hogy haláluk példaértékű legyen mindenki számára: az elrejtett AG-siklóban 8 kg DRG-3 robbanóanyagot hozott magával, biztos ami biztos alapon. Amint megszerzi a bombát, találkoztat kér Allentől a Central Shopping Mallban (New Hessen térfék 11. pont), majd amikor a seftes megérkezik... bumm!

A benne égő vakgyűlölet miatt, Taira É+2 bónuszt kap a támadásokra, és É-2 büntetést a védekezésekre Mario Allennel szemben. Ha bármi miatt fontolóra kellene vennie, hogy ne *azonnal* ölje meg a seftest, az Akaraterő teszte C+10 büntetés járul.

**Test** +1 (ÁKS +3, ERŐ +1, ALK +0)

**Elme** +2 (EML +3, FLF +3, LOG +1)

**Ügyesség** +3 (FRG +1, KOO +3, RFX +5)

**Karizma** +2 (BDK +3, MGJ +1, MOD +2)

**Lélek** -1 (AKR -2, AUR -2, ÖTN +2)

**MS**= 11; **DH**= 3; **FS**= 6 [Karpengével: FS 10; ÁTÜ 20]; **Teherbírás**= 23

**Hatótáv**: 22,5; 45; 90; 180; 360; 720; 1440

**Előnyök**: Harcművész [2]

**Hátrányok**: Idegen [2]

**Jellemző viselkedés**: HA nem lenne lebéntva, végtelenül udvarias, halk szavú, szimpatikus úriember benyomását kelthetné bárkiben.

**Sebek**: Fej SH: 7, P: 0   
 Bal kar SH: 8, P: 0   
 Jobb kar SH: 8, P: 0   
 Törzs SH: 11, P: 0   
 Bal láb SH: 9, P: 0   
 Jobb láb SH: 9, P: 0

FK= 4 (Túlvezérléssel 7); Életerő: 13

**Pszionika**: ME= 11; PK= 6

**Króm**: Fejlesztett reflexek •2 (SH 4 ), Idegszabályzó •2 (SH 2 ), Túlvezérlés •3 (SH 4 ), M-aljzat •5 (SH 2 ), Kibermemória •5 (SH 2 ), Vérszűrő; Karpengé •2 (SH 4 )

**Vámpírkrómok**: Harci reflex •3 (Δ6); Éjjellátó (Δ3); Infrahang (SH 4 ); Δ2)

#### Ismeretek

**Általános ismeretek**: Fegyvertelen harc 11 [14]; Műveltség 5 [7]; Nyelvtudás [Angol] 3 [6]; Nyelvtudás [Japán] 10 [13]; Akrobatika 8 [11]; Észlelés 9 [11]; Futás 6 [9]; Lopakodás 6 [9]; Mászás 5 [8]

**Különleges ismeretek**: Etikett [Jakuza] 11 [13]; Kézifegyver (Pisztoly) 2 [5]; Alvilág [Krómok] 10 [13]; Alvilág [Gésák] 7 [8]; Földi jármű vezetése (Motor) 6 [8]; Meggyőzés 4 [6]; Pszichológia 3 [5]; Tárgyalás 3 [6]; Rémisztés 7 [9]; Írás/olvasás [Latin abécé] 4 [6]; Vezetőképesség 4 [6]

**Harcművészeti ismeretek**: Aikido (HM dobás/gáncs 4 [7]; HM szökés 3 [6]; HM háritás 7 [10]); Karate (HM ütés 6 [9]; HM rúgás 5 [8]; HM ugró rúgás 3 [6]; HM háritás 6 [9])

#### Felszerelés

Fegyver: nincs

Páncél: nincs

Egyéb: elegáns, egyszerű, fekete öltöny, a sebek helyén még mindig szakadt

### ÚJ JÁRMŰ

#### Ford Maverick (autó)

Hatszemeses túraautó. Marsi tervezésű, ezért standard tartozéka a széles, sivatagi utazásra is alkalmas gumiabroncs. Ár: 122 000\$.

**MÉRET**: 4 (4,6 × 1,7 × 1,4)

**SÚLY**: 2200 kg

**SEBESSÉG**: 9 / 18 (130 km/h, max. 260 km/h)

**GYORSULÁS/FÉKEZÉS**: 8 / 11

**KEZELHETŐSÉG**: +3 / 2

**HATÓTÁV**: 480 km / 415 km

#### RÉSZEK:

A — Karosszéria P 10, S 10, M 0

B — Karosszéria, Utastér P 5, S 7, M 0

C — 4 kerék P 0, S 8, M +3

D — Motor P 15, S 10, M +2

E — Kiegészítő: fényszórók P 0, S 3, M 0





# A Bölcs tanácsai

Újra itt van Sylva Theomer!

Csuka Zoltán győriújarati olvasónk kérdezi:

*Dragonlance világában játszható faj a minotaurusz, és van +2 erő faji módosítója. Ha van kidobott 18-as tulajdonsága, és ezt az erőre teszi akkor 20-as lesz-e az ereje, vagy dob %-os erőt, és ez ugrik feljebb két kategóriával? 18/xx%-os ereje csak a harcosként induló karaktereknek lehet, így az általad másodikként említett megoldás – bármennyire is logikus és szimpatikus ötlet – csak rájuk lenne használható. Minotaurusszal nem csak harcost indíthatunk, így az egységes megoldások szellemében az első verzió a következő, bizony 20-as ereje lesz. (Ne irigyeljük a dolgot, ugyanis az L méretbe tartozik ez a faj, így a nagyobb fegyverek jobban sebzik őket.)*

*A vándor (Ranger) kap-e faji módosítót tolvajképességeire (lopakodás stb.)? Természetesen kap. Minden kaszt tagjai megkapják ezeket a módosítókat, persze csak azokra a képességekre, melyekkel rendelkeznek. Ne feledjük hogy mindenkinek van 20%-a hangok hallására, és 40%-a mászásra, ha erről nem rendelkezik másképp a kaszt leírása.*

*A Bomlasztás (Desintegration) varázsló varázslat (6. szint) leírásában szerepel, hogy ha lényre alkalmazzák, akkor egy csóva indul a célpont felé, mely elől sikeres mágia ellenállással félreugorhat az áldozat. Van-e mentődobás, ha meglepetésből jön a támadás? Mi a helyzet a hasonló elugrás esetekben (Tűzlabda, Villám)? Meglepetésből érkező támadásokra is van mentődobás, ha kielezett a helyzet, lehet rá büntetéseket adni. A PHB 101 oldala szerint, csak nagyon extrém esetekben lehet megvonni a mentődobás jogát. Csata közben félreugorhatsz, de ha meg vagy kötözve, akkor is van esélyed, hiszen semmi más dolgot, mint minden erőddel koncentrálni a hatás ellen. Így aztán nem csak a félreugrás menthet meg egy varázslattól, akkor sem, ha általában az az ami segít. Ha elveszjük az ügyességért járó bónuszt, célszerű annyi büntetést adni, mintha 1-es lenne az áldozat DEX-e. (Ha csak a bónuszt törölnénk el, akkor az ügyetlenek jól járnának megkötözve?)*

*Ha csendet varázsolnak valakire, akinek van mágiaellenállása, és ez utóbbi sikeres, tud-e az illető hangokat kiadni? Ha rá mondták a varázslatot, és ő sikeresen ellenállt, akkor létre sem jött a hatás, vagyis mindenki tud beszélni, zörögni, és hallatszanak a hangok (legalábbis annyira mint a varázslat előtt, a némának nem jön meg tőle a szava). Bonyolultabb a helyzet, ha a varázslatot nem közvetlen rá irányítják, ilyenkor ugyanis létrejön a hatás. Ha valaki sikeresen rezisztál a területen belül, az tud hangot kiadni, és hallani is képes, mintha számára ott sem lenne a varázslat. Pontosan olyan, mintha ő kívül állna a hatóterületen, tehát a többi bent álló nem hallja őt. Ha többen is lerezisztálják a dolgot, akkor azok rendesen tudnak beszélgetni.*

Szabó B. Zoltán kérdései Budapestről *Magic: The Gathering* lapokkal kapcsolatosak:

*Simulacrum:* A kijátszással minden sebet amit a körben addig kaptál, egy lényed szenved el helyetted. Például egy pestis, és egy hurrikán után elmondva átadhatjuk sebeinket egy csontváznak, aki vigyorgogva regenerálja ezt az újabb csapást is...

*Fog:* A kijátszás körében nem okoznak harci sebzést a lények. Ez azt jelenti, hogy a támadó és blokkoló lények nem sebeznek. A *Hypnotic Specter* nem dobhat lapot, hisz nem tudott sebezni, ellenben egy *Prodigal Sorcerer* tud lőni egyet valakibe (azaz a speciális képességek működnek).

*Creature Bond:* Ha a lény, mely magán viseli, a temetőbe kerül, akkor a lény irányítója annyit sebződik, mint amennyi az elhunyt kreatúra életereje (*toughness*). Ilyenkor külön kellemetlenség lehet bármi, ami növeli az élet-erőt, pl. egy *Giant Growth*. A *Creature Bond* igen veszélyes párja lehet a *Terror*-nak, ám hatástalan egy *Desintegrate*-tel együtt.

**HOLDTÖLTE**

*Dwarven Warriors:* Egy 2-nél nem erősebb (*power*) lényt felruház a blokkolhatatlanság képességgel. A hatás a kör végéig tart, és nem szűnik meg akkor sem, ha később megnő a kedvezményezett ereje. Ha a támadás megkezdése után használjuk a törpét, akkor blokkolható a célpontja, ám nem oszt és nem is kap sebeket a csatától. A legszebb felhasználások egyike, amikor az ellenfél *Lure*-ral feltápt baziliszkusza válik blokkolhatatlanná, és „sajnos” sebez rajtunk kettőt, ám nem gyalulja le az összes lényünket, akik védekezhetnek a többi, túlzott önbizalomban szenvedő támadó ellen.

*Black Ward:* Általában a valamilyen szín elleni Ward-okról el lehet mondani, hogy azok ellen a lények ellen akik viselik, semmilyen sebzés, illetve célzott effekt nem jöhet létre olyan kártyától, melynek színe egyezik a védelem színével. Pestis és terror ellen jó a fekete változat, villám ellen a piros, *Unsummon* ellen a kék, nem jó viszont az istenek haragja ellen a fehér, a fent említett köd (*Fog*) ellen a zöld, a *Bad Moon* ellen a fekete (nem rakható rá az ellenfél kreatúrájára, hogy ő ne tápolódjon). Ezek mellett nem is lehet blokkolni őt ilyen színű lényvel, ha pedig ő blokkol ilyet akkor őt nem sebzik, de visszaüt a támadóra. Olyan varázslatok sem maradhatnak rajta az adott színből, melyek már a Ward felhelyezése előtt rajta voltak. Szomorú tény, hogy a *White Ward* mellett éppen ezért nem fér meg más *Color Ward* sem.

Sylva Theomer

.... **A Keeper – Gondolatok és Tények a Szerepjátékokról c. folyóirat előreláthatólag 1995 tavaszán (mondjuk áprilisban – Hicka) jelenik meg először, A/5-ös méretben, 36 oldalon, fekete-fehér nyomásban. Ez első hallásra nem tűnik különlegesnek, főleg ha összehasonlítjuk olyan hasonló témájú külföldi magazinokkal, mint a *Dragon* vagy a *Dungeon*. Szeretnénk viszont, ha a lap közvetlen hangvétele (spontán megfogalmazása – Hicka), eredeti cikkei olyan egyéniséget kölcsönöznének neki, amely vonzaná a (potenciális vevőkört? – Hicka). Cikkeink egy része, mint az újság címe is mutatja, a saját gondolatainkat, elméleteinket tartalmazza. A fennmaradó helyet riportokkal, híradásokkal, ismertető-kel, fordításokkal és novellákkal töltöttük ki.**

**Bővebb információ kérhető:**

**Hilyák Norbert, 2901 Komárom Pf.: 51/24,  
Tel.: (34) 342-100**



## FANTASY ÉS SZEREJÁTÉK SZAKÜZLET

M.A.G.U.S. – Középfölde – Star Wars – Harc és Varázslat – AD&D –  
Earthdawn – Shadowrun – Rolemaster stb.

Magyar és angol nyelvű szerepjátékok.

Fantasy regények és lapozgató könyvek legszelebb választéka.  
Művészeti albumok, 4-6-8-10-12-20 oldalú dobókockák, poszterek.

**EZT LÁTNI KELL!**

Budapest 1036

III. ker. Lajos u. 40.

T: 250-4157

Ngitva:

H-P: 10-18

Szo: 10-14

# A HERCEG ÍTÉLETE

Ehhez a modulhoz nincs szükség semmilyen alapismeretre a Vampire: The Masquerade játékból, nem kellene hozzá kockák, és semmilyen szabályok. A modul azoknak szól, akik szeretnék kipróbálni a Vampire hangulatát, szeretnének a játékról közelebbit megtudni mint ami az ismertetőben le volt írva, és készek arra, hogy belemélyessék a fogukat a témába. A kalandot maximum 2–3 embernek lehet elmesélni.

Természetesen innentől már csakis kizárólag a mesélőnek szól a cikk, potenciális vámpírok ne olvassák el, inkább dugdossák a potenciális mesemondó orra alá.

## Fontos figyelmeztetés:

A modulban jellege miatt rengeteg improvizálásra lesz szükség, ugyanis az itt leírt irányvonalokról a játékosok könnyen letérhetnek. A vámpírok bemutatása (alábbi rész) és néhány Vampire novella (Holdtölte III/11-es szám, és előző szám) segíthet neked a hangulat és a lehetőségek elcsípésében; ha minden jól megy erre bőven szükséged lesz.

A szokásosnál is jobban szabadon kell engedned a fantáziádat, és a leírtakon úgy változtatsz, ahogy kedved tartja, végül is ez még nem Vampire, csak bevezetés abba. A kaland végén a történet befejeződik, tehát ha kedvet kaptok Vampire-t játszani, azt a szabályok ismeretében új karakterekkel javaslom. Sokat segíthet még, ha láttad az *Interjú a vámpírral* c. filmet, netán el tudod olvasni könyvben, mivel a két világ elég hasonló. A kalandban bőven előfordul csata, s bár ezeken kívül a játékosok újakat is kiprovokálhatnak, szerintem elég fontos, hogy ne a harc, hanem a szerepjáték kerüljön előtérbe. Ennek betartása érdekében is javasolt a modul megváltoztatása – ha erre szükség lesz.

## A vámpírokról röviden

Rövid információ csomag ez, amely a teljesség igénye nélkül csupán arra szolgál, hogy tudd, mi a felállítás a Gótikus-Punk világban a vámpírokkal. Ezeket az információkat ne oszd meg a játékosokkal, elég ha te tudod, hogy milyen helyzetbe kerülnek, már csak azért is, mert ennek a kalandnak az érdekessége pont a felfedezés „öröme” (persze ha jól csinálod, nem lesz öröm). A magukat Vértestvéreknek nevező vérszopók társadalma igen komplex felépítésű. A legenda szerint az első vámpír Káin volt, és az ő gyermekei, az általa kreált vámpírok újabb vámpírokat kreáltak, azok újabbakat és így tovább. Minél közelebb áll egy vámpír Káinhoz, annál alacsonyabb a generációja, tehát Káin közvetlen gyermekei a Második generációsok, és így tovább. Minél idősebb egy vámpír (minél alacsonyabb generációhoz tartozik) annál erősebb, annál nagyobb vámpírikus hatalmai, ún. diszciplínái vannak. A Játékosok a tizenharmadik generációba fognak tartozni, kevés és kezdetleges diszciplínáik lesznek.

A vámpírokról sok legenda született, azonban a legendák nem mindig fedik a valóságot. Halhatatlanok, csak nagyon kevés dolog van ami árthat nekik. A napfény égeti őket, ha direkt nap sütés ér egy vámpírt, az rövid idő alatt szénné ég. A tűz fo-

kozottan veszélyes rájuk, ugyanúgy gyorsan végez velük, mint a napsütés. Éjszaka aktívak, a nappalakat általában biztonságos helyen átalusszák. A legendákkal ellentétben nem feltétlenül szükséges, hogy koporsóban, vagy szülőföldjük humuszában pihenjenek. Folyamatosan szükségük van vérre, sebeiket azzal képesek begyógyítani, és nappali alvásaik alkalmával is megcsappan vértartalékuk, ezért ezt gyakran föl kell tölteniük. Ha nem jutnak vérhez, és éhesek – révén ez egy természetfeletti éhség – agyuk „bekattanhat”, és józan eszüket elveszítve támadnak bármely potenciális vérforrásra. Ha egy vámpír annyi sebet kap (minden sebtől őket, tehát a puskagolyó és akár egy székél is), hogy már nincs elég vére a gyógyításra, egy torpornak nevezett kómaszerű állapotba kerül, ahonnan viszont vértől nem lehet kikerülni. A napfény gyógyíthatatlan sebet okoz, a gyógyíthatatlan sebek lassan gyógyulnak (mint mondjuk a halandókon az égési sérülések). Ha torporba kerülésük után még gyógyíthatatlan sebet kapnak (égetik őket például) akkor bekövetkezik a Végső Halál, a vámpír elpusztul. A legendák fokhagymája, tükrei, szentelt vize és szent szimbólumai semmilyen káros hatással nincsenek a vámpírokra (bár egyes hiszékeny vámpírok számára pszichésen okozhatnak problémát). Kihegyezett fakarókkal nem lehet megölni vámpírt, de immobilizálni igen.

A vérszopók sápadt bőrének, egyébiránt semmilyen különbség nem látszik egy vámpír és egy halandó között (vannak kivételek, erről később). Hegyes szemfogok csak táplálkozásakor vagy harcban pattan elő. A vámpírok különböző klánokba tömörülnek, vérségük, származásuk szerint. Néhány hatalmas ősvámpír tulajdonságait továbbörökítve alapította ezeket a klánokat, mindegyik klánnak önálló hierarchiája, saját ideológiai vannak. A Ventrue klánba tartozó vámpírok általában hatalomra törőek, tisztelik a tradíciókat, kifinomult étkezési szokásaik vannak, ők a vámpírok között a Keresztapák. A Nosferatu klán tagjai torz külsejük miatt teljesen visszahúzódnak az emberek elől, csatornáknak, magányosan élnek, a Vértestvér-politikáról mindenesetre meglepően sok információval rendelkeznek, a rejtőzés, a láthatatlanság mesterei. A Toreador klán tagjai művészek, festők, poéták, öröklétüket a művészetnek szentelik. A Malkavian klán vámpírjai elmeháborodottak, a Vámpírtársadalom vegyes érzelmekkel viseltetik irántuk. Az örütség nagyon közel áll a zsenihez, tartja a mondás. A Brujah klán javarészt utcai bandák tagjaiból áll, rockerek, motorosok, anarchisták. A Tremere klán varázslókból áll, az ősi vérmágiát tanulmányozzák, szigorú hierarchiában élnek, életüket (halálukat) a mágiának szen-

telték. A Gangrel klán természetbarát vándorokból áll, rokonoknak mondják magukat a cigányokkal, a többi vámpírral ellentétben nem csak városokban, hanem erdőkben is laknak, és a Vértestvérek politikai csatározása kevésbé izgatja őket. A vámpírok „érdekvédelmi szervezete” a Kamarilla, ez a szervezet igyekszik betartatni a vámpírléthez elengethetetlennek gondolt szabályokat, tradíciókat. A Kamarilla közveszélyesnek nyilváníthat egy Vértestvért, és Vérvadászatot indíthat meg ellene, ami az illető személy kegyetlen és biztos levadászását jelenti. Azért, hogy a halandók ne figyeljenek fel a vámpírok létezésére, elrendelték a Maskarát. A Maskara lényege a Vértestvér lét tökéletes titokban tartása, a Maskara megsértéséért a legtöbb esetben Vérvadászat jár. Minden városnak van egy Hercege, aki az a vámpír (sok esetben a város legidősebbje) aki az adott városban irányítja a politikát. Ha egy városba új Vértestvér érkezik, első teendője, hogy bemutatja magát a Hercegnek, ha egy Vámpír Gyermekek akar kreálni, általában a Herceg engedélyével teheti csak meg, hiszen vigyázni kell, nehogy túlszaporodjanak a vérszívók. Átlagosan egy város százezer lakónként egy vámpírt képes veszélytelenül eltartani. Ha egy vámpír elég idős, és elég érettnek tartja magát egy Gyermekek beavatására, akkor a vámpírrá alakítás után (rituális folyamat, a vámpírnak, miután kiszívta áldozata vérért, saját vérével kell megitatnia jövődöbeli tanítványát) szülőként funkcionál, be kell hogy vezesse az újoncot a vámpírlét aspektusaiba, és klánja ideológiai szerinti oktatásban kell hogy részesítse. Amennyiben ez a tanítás nem következik be, a Gyermekek elhagyott lesz, veszélyeztetni a Maskarát, és nem lesz tisztában azokkal az alapvető morális szabályokkal, amikkel minden Vértestvérnek rendelkeznie kell. Az ilyen vámpírokat Caitiffnek, klánnélkülinek nevezzük. A modulban a játékosok Caitiff vámpírokat fognak játszani.

*„I know a legend from a twisted mind,  
the city of the moon-man  
the city of the moon-man”  
Official Soft Drink: „Moon-man”*

## A háttértörténet

A játék helyszíne egy kb. Budapest méretű amerikai város, bármely államban lehet. A neve Oldwood City. Oldwood Citybe új vámpír érkezett, egy Kerron nevű Gangrel. Kerron bűnt követett el, ezért a szomszéd város Hercege Vérvadászatot indított ellene. A másik város Kamarilla-szimpatizáns Vértestvérei kutatni kezdték utána, ezért menekülnie kellett. Az erdőn keresztül menekült



Oldwood Citybe, azt remélve, hogy itt talál szövetségeseiket a meneküléséhez. Nem talált. Hogy üldözőit hátráltassa, az itteni Herceg orra alá kis borsot tör: fiatal vámpirokat kreál, és az Ölelés után otthagyja őket. Hogyha a város Vértestvérei velük lesznek elfoglalva, akkor ő időt nyer. (Ezek a tanítatlan vámpírok lesznek a játékosok.) Nem tudni, hogy ez kapcsolatban van-e a Vérvadászattal, de a városban teljes vámpírmánia tombol. Nemrég a mozik bemutattak egy új vámpírfilmet, és a városból származó világhírű együttes, a *Vampyres of Heaven* most turnézik Európában. Farsang is van, a maszkabálók ideje. Mindenki vámpírnak öltözik, az emberek rajonganak a vámpírokért, bár valós létezésükről továbbra sem tudnak. A tömeghisztéria kiváló alkalom arra, hogy az igazi Vértestvérek észrevétlenül maradhassanak miközben vadásznak. Az persze, hogy a Vérvadászatra és a város többi Vértestvére a játékosok rátalálnak-e, kérdéses.

## A karakterek

A karakterek előéletének kidolgozását minél rövidebbre kell fogni, hiszen főleg egy alkalom kedvéért egy egész élettörténetet kidolgozni. Mindenképpen fontos, hogy kiderüljön, hogy a karakterek milyen kapcsolatban vannak a külvilággal, családjá, munkahelye, élettársa van-e és ha igen, mennyire tartja velük a kapcsolatot. Ezt minél szorosabban dolgozod ki (vagy inkább találjatok ki együtt), annál kínosabb szituációk adódhatnak abból, hogy a karakter élete gyökeresen megváltozott. Hogy magyarázza meg a karakter halandó társainak, hogy miért viselkedik olyan furcsán? Mikorra várják haza? Elkezdik-e keresni, és hogyan oldja meg, hogy elszakadhason halandó köteleiketől? El akar-e szakadni? Ezek a problémák előkerülhetnek, és kijátszásuk jó játékos adhat lehetőséget. Mindenesetre mindenre készülj fel.

## A kezdet

A játék egy farsangi bulin kezdődik. A karaktereket egy barátjuk hívta meg a bulira, ő a házigazda is. A bulin úgy negyvenen lehetnek, a lakás hat szobája zsúfolt, vastag cigarettafüst mindenütt, hangos zene szól a legangyos szobában, ahol egy csomóan táncolnak. Aki nem táncol, az a szobák valamelyikében a barátjaival beszélget, vagy félrevonult valahova a partnerével. Minél sötétebbre és zajosabbra csinálod meg a buli alaphangulatát, annál jobb. A karakterek este 8–9 körül érkeznek meg az alkohollal, kábítószerral jócskán fűszerezett bulira, Jonathan a házigazda bevezeti őket a lakásba, és ott is hagyja őket. A földön szanaszét jelmezek hevernek, a karaktereknek add tudtukra, hogy nagyon éhesek. Amint találunk valami kaját, (a konyhában jónéhányan egy hatalmas süteményestál maradványait pusztítják) bátorítsd őket valahogy arra, hogy kezdjék el jólérezni magukat. A buli tele van unatkozó lányokkal (női játékosok esetében fiúkkal), akikkel lehet ismerkedni, találd ki mi minden más motiválhatja játékosaidat a bulin. A mulatságon már egy ideje itt tartózkodik Kerron, őt senki nem ismeri, de nem tűnik fel hogy idegen, mivel jópáran hoztak magukkal haverokat. Kerron magas, hosszú copfba fogott fekete hajú fiú, látszatra nem lehet több huszonöt évesnél. Bármibe is kezdenek a játékosok, vele mindenképp találkoznak. Kerron bárgyú, magábforduló személyiség, ez derüljön

ki, mihelyst beszédbe elegyednek vele. Valahogy próbálja meg őket egy üres helységbe csalni. Ez lehet a kamra, vagy kitalálhat Kerron valamilyen játékot amit hárman (három játékos esetén négyen) lehet játszani és ki kell hozzá küldeni a szobából mindenki más – vagy valami hasonló. Ha nem sikerül őket elterelgetni valahova, akkor Kerron megvárhatja, míg a játékosok egyedül lesznek (vagy valami sötét, feltűnés nélküli helyzetben), és akkor megy oda hozzájuk. Semmiképp sem akarja, hogy kiderüljön róla, hogy vámpír, ezért csak akkor adja meg nekik a Csókot (akkor teszi vámpírrá őket) amikor ez már biztonságos. Kitalálhatsz valamilyen feltűnés nélkül végrehajtható vámpírhatalmat, hipnotizálhat, láthatatlanná válhat – akármit.



*„New blood joins this Earth  
and quickly he's subdued  
through constant pain disgrace  
the young boy learns their rules”*

*Metallica: „Unforgiven”*

## Az Ölelés

A játékosokkal külön-külön is végezhet, de ha valamilyen trükkel egyszerre is meg tudja csinálni, annál jobb. Ha megoldható, akkor sötétben csinálja, valamilyen ürüggyel lekapcsolhatják a világot. Az Ölelés során Kerron közel kerül az áldozathoz, megfogja, és nyakon harapja. A szorításból lehetetlen kijutni, éreztesd a játékosal, hogy természetfeletti erő tartja fogva. Kerron lassan kiszívja az élettesszenciáját, a karakter haldokolni kezd. Elájul, és mély sötétségbe zuhan. A kízó fájdalmat nyugalom váltja fel, azonban a nyugalomból egyszer csak valami vasmarokkal kezdni kirángatni. Ilyenkor kínálta meg Kerron a félholtat vérrrel, aki öntudatlanul inni kezd az azt. A halott élni kezd.

Amikor magukhoz térnek, lassan jönnek vissza az emlékeik. Kerron eltűnt, de a szoba sötét maradt, kintről beszűrődnek a buli hangjai. Valaki

nek a részeg éneklése, bömböl a zene, ricsajoznak. Nekik valami nagyon rossz érzésük van. Ha kitapogatják a nyakukat, semmilyen seb nyoma nem látszik, akár hallucinációnak is felfoghatnák a dolgot. Rádöbbennek azonban, hogy nem lélegeznek, nincs pulzusuk, és furcsa természetfeletti éhséget éreznek, pedig nemrég ettek. Mostantól fogva vámpírok, első dolguk az kell hogy legyen, hogy vért szerezzenek. Amennyiben megpróbálják semmibe venni az Éhséget, és visszamennek bulizni, abban az esetben időnként boruljon fátlyol az agyukra, és veszítsék el az önkontrolljukat. Kis akaraterevel ezt visszanyerhetik, de ügyelj rá, hogy elég veszedelmesen írd le a zavart ahhoz, hogy komolyan vegyék. Egy kis időbe telhet, míg tudomásul veszik, hogy vámpírokká lettek. Mostantól fogva bármilyen sérülés éri őket, az egy másodperc alatt begyógyul, kivéve persze az égési sebeket. Arra is ügyelniük kell, hogy a nappal ne várják meg, hanem találjanak egy biztonságos pihenőhelyet nappalra. Erre azonban később lesz csak szükség, amikor Kerron otthagyta őket, alig múlt még tizenegy óra. Ha megpróbálják megkeresni Kerront, a bulin senki nem is látta, pedig elég nyilvánvaló, hogy ott volt. Ha ki akarnak menni a lakásból, Jonathan a házigazda próbálja meg őket marasztalni. Ha valahogy már az elején elszúrnák, és egyértelműen kiderülne, hogy vámpírok, mielőtt ez megtörténne, az egész házban kimegy a villany, és megérkezik Fekete Kutya (róla később).

*„Ősi ösztönök tüzeből születtem  
vérben fürösztöm  
balhatatlan testem”*

*Akela: „Szemet szemért”*

## Az Éhség

A hagyományos filmekben látott módszereket fogják valószínűleg megpróbálni. Ha a bulin választanak ki egy áldozatot, hosszán meséld ki a becserkészését, ugyanúgy, mint ahogyan Kerron őket becserkészte. Ők nem csinálhatnak újabb vámpírt, az áldozat valószínűleg meg fog halni. (Ha ügyelnek rá, hogy ne haljon meg, az jó pont – mindenesetre minden akaraterejükre szükségük lesz. Írd le az ivás közben, hogy nagyon nehezükre esik abbahagyni, és úgy érzik, hogy rossz lenne, ha nem innának tovább. Csábítsd őket, de ha ragaszkodnak hozzá, hogy csak annyi vért szívjanak, amennyitől még az áldozat nem hal meg, akkor engedj nekik. Mindenesetre az illető nem fog felébredni, hanem a Csók után ájult marad. Ha fölkel, nem fog emlékezni semmire.) Ha megölték az áldozatot, valahogy el kell tüntetniük a holttestet. Ez megintcsak sok szerepjátékra ad lehetőséget. A várost átszelő folyóba is elhurcolhatják, de egyszerűen csak ott is hagyhatják valahol. Ha azonban rosszul tüntetik el a hullát, rátalálhatnak; jobb esetben csak Halandók (kijön a rendőrség, kihallgatás stb. a rendőrségről később), rosszabb esetben egy vadászó Vértestvér találja meg, és rájuk találhatnak (erről is később). Akármit is csinálnak, reggelig szép kis kalamajkába keveredhetnek, azikből azonban úgy kell kikerülniük, hogy ne derüljön ki vámpír mivoltuk. Magát a tényt, hogy vámpírok, semmiképpen se tüntesd fel jó színben. Ne érezzék „jó poénnak”, nyomasztó, kellemetlen állapot legyen. Azokat, akik a bulin vámpírnak öltöztek, hatalmas fogak-

kal és fehérre mázolt arccal viccelődnek, most egészen más színben fogják látni remélhetőleg.

## Az utcán

Amint kilépnek az utcára, a város hatalmas, hírhedt toronyórája tizenegyet üt. Idekinn adj nekik alkalmat arra, hogy először megtapasztaljanak néhány vámpírképességet. Ha valamilyen utcai banda beléjük köt, az nagyszerű alkalom arra, hogy rádöbbenjenek halhatatlanságukra. Egy gyanús csoport közeledjen feléjük, kérjenek tőlük tüzet, vagy bármi hasonló, amit ilyenkor szokás. A lényeg az, hogy legalább heten szeretnék őket megfosztani minden ingó és ingatlan értéküktől, továbbá melleleg az életüktől is. A karaktereknek kevésbé hatékony vámpírképességeik vannak mint Kerronnak voltak, de azért a Halandóknál így is mindenképpen erősebbek. Hatalmaik a következők lehetnek: természetfeletti erő, természetfeletti gyorsaság, hatalmas karmaik nőhetnek, pusztá tekintetükkel félelmet plántálhatnak valakibe, falon mászás; bármi – engeddd szabadra a fantáziádat (javasolt, hogy mindegyiküknek különböző képességeik legyenek.) Ha sértegetik őket, be is kattanhatnak, a bennük lakozó Szörny átveheti felettük az uralmat. Ilyenkor vérengző vadállatokká válnak, és pusztá kézzel tépnek szét bárkit. A csavargókkal való csatározásban ez mind előjöhethet. Maguk a játékosok lepődjenek meg a legjobban azon, hogy mire képesek. Miután a csavargók elszaladnak (mármint a túlélők), ha bevadultak, tisztuljon ki a fejük, és szembesüljenek vele, hogy ismét embert öltek (ha nem tették, az kiváló, mindenesetre itt már igyekezz úgy intézni, hogy kénytelenek legyenek). Ez semmiképp se legyen kellemes tapasztalat. Ne diadalmas győzelem legyen, hanem szánalmas. Az, hogy az eddig magukat teljesen tisztességesnek gondoló fiatalok az este folyamán másodszer kénytelenek hullákat eltakarítani – semmiféleképpen sem vicces.

*„The black dog runs at night  
the black dog runs at night”  
Twin Peaks, „Fire walk with me”*

## Fekete Kutya

Fekete Kutya egy 20–25 évesnek látszó Malkavian nő. Szép nő, egyetlen szépséghibája, hogy albinó. Ha idáig bármit elrontottak volna a karakterek, akkor ő menti meg a helyzetet, valami „deus ex machina” módszerrel, kivéve ha már a rendőrség kapta el őket, mert oda Fekete Kutyanak nincs bejárása. Ha minden rendben volt, akkor az utcán a csata után egyszercsak előlép a sötétből, és egy népdalt kezd el énekelni. Gyönyörű hangja van, a karakterekkel éreztessd, hogy szinte el vannak varázsolva. Itt még nem derül ki, hogy Fekete Kutya vámpír. Ha viszont neki kellett beavatkozni, nehogy a karakterek bajba kerüljenek, akkor valahova elcipelí őket, és alaposan le is teremti. Így persze rögtön felfedi kilétét, ami elég nagy meglepetés lesz a játékosok számára. Fekete Kutya vegyes érzelmeket válthat ki a karakterekből. Mivel gyönyörű nő, szimpatikus lehet (főleg férfiak számára), de vörös szeme, hófehér haja és bőre ugyanakkor valahol visszataszító, démoni külsőt kölcsönöz neki. Szemében alig láthatóan ott csillog az örütség jele. A karakterek nyilván beszélgetésbe kezdenek majd vele.



Fekete Kutya örült. Nem dühöngő örült, hanem viselkedjen és beszéljen úgy, mintha egy másik világban élne. Beszéljen furcsán, rébuszokban, motyogjon értelmetlen szavakat. Dialógus kellős közepén kezdjen el lágyan énekelni. Örütségét fokozza, ha a normális és örült viselkedés között időnként váltogat. Ne legyen folyton örült, hanem amikor a karakterek kezdik azt hinni, hogy szót értenek vele, viselkedjen megint furcsán. Bármilyen szituációban találkoznak vele, Fekete Kutyanak az a célja velük, hogy segít rajtuk, vagy veszni hagyja őket. Semmilyen információt nem ad ki a Vértestvérekről – magáról is csak misztikus frázisokat képes elmondani – amíg a karakterek nem teljesítik egy kívánságát. Hozzanak neki egy szál rózsát a városon kívüli Öreg Erdőből. Ehhez a kéréséhez ragaszkodik, a karaktereknek joguk van visszautasítani az ajánlatát, akkor viszont egyszercsak azon veszik észre magukat, hogy már csak Fekete Kutya éneklését hallják, de a nő eltűnt. Ha elfogadják, a Malkavian hölgy furcsa nevetést produkál, majd az mondja, hogy közvetlenül az *éjfél mögött* lehet megtalálni. Azzal eltűnik.

## Egyéb lehetőségek – ellenség, rendőrség, a reggel

A karakterek bármi más nyomon is megpróbálhatnak elindulni. Ha nem a Fekete Kutya által felajánlott utat választják, nagyon sok improvizálásra számíthatnak. Fekete Kutya az egyetlen vámpír a vá-

rosban, aki figyelte őket, és segíthetett nekik. Megpróbálhatnak kijutni a városból, vagy garázdálkodni próbálhatnak a városban. Mindenesetre hosszú az éjszaka, és a Vadászok sem pihennek – a cél nélkül kóborló Klántalan vámpírokra számtalan veszély leselkedhet. Rájuk találhat egy ellenségesen viselkedő Vértestvér, egy fiatal, ambíciózus Ventrue. Hogy a város Hercege előtt minél jobb színben tüntesse fel magát, a karakterek legyőzése és bemutatása nagyszerű alkalomnak tűnhet számára. A halhatatlanok közti csata (kockák és szabályok nélkül) már nem egyszerű mesélői feladat. Nyilván először döntsD el, hogy akard-e, hogy a karaktereket legyőzzék. Amennyiben bután viselkedtek, úgy érzed, hogy méltatlankok új szerepükhöz, megérdemelhetik, hogy a Herceg ítéljen felettük. Ha akarsz nekik még esélyt adni a kutatásra, és úgy érzed, hogy alkalmasak lehetnek a további játékra (hiszen a Herceg Ítélete a kaland végét jelenti) hadd győzzék le a Ventrue vadászt. Mostanra már talán kialakult, hogy kinek milyen hatalmai vannak. Találj ki a Ventrue-nak is hasonlókat, nála viszont lehet fegyver is. A csatát olyan stílusban folytasd le, ahogy neked szimpatikus. Lehet egyszerű ütő-vágó csata is, de természetfeletti ütközet is. (Erre kiváló példa egy Vértestvérrel között elterjedt, a farkasszem-nézéshez hasonló párbajmódszer. Aki előbb elkapja a tekintetét, az a legyőzött – megalkotás, valóságos legyőzöttséget jelent, ezt a gyerekes viselkedésnek tűnő szokást a Vértestvérek nagyon komolyan veszik.) Esetleg misztikus



csata is lehet, varázslatokkal és az elmék háborújával próbálhatják meg legyőzni egymást. Olyan metódust válassz, amely szerinted a legkifejezőbb, és aminek megvalósításához a legtöbb ötled van. Fontos, hogy sokat számíts a harcban a Vértestvérekben raktározott vér mennyisége, tehát éreztesd a játékosokkal, hogy a karakterek kezdenek megint kifogyni. Ha legyőzik a Ventruet, az meneküljön el, olvadjon bele a földbe, vagy váljon köddé. Semmiképp se maradjon ott, hiszen ha megölik (egymás megölését a Vértestvér között elítélik) megint bajba kerülhetnek.

Az éjszaka egyéb veszélyei közé tartozhat még egy vámpírvadász is. Ezt most nem részletezném, de egy vámpírvadász leírását már olvashattad a Holdtölte 26. számában, onnan meríthetsz ötleteket.

Könnyen bekerülhetnek a rendőrségre is, ami felettébb kellemetlen lehet. Bármilyen olyat követnek el, amiért elkaphatják őket, fennáll a veszélye, hogy pont a környéken járőrözik egy rendőrautó. Ha le akarják tartóztatni őket, akkor két lehetőség van. Vagy hagyják magukat, vagy pedig elkezdik legyilkolni a rendőröket. Ez utóbbi a téves viselkedés. Bár ezt a konfliktust megúszhatják vele, amikor a kaland végén a Herceg elé kerülnek, ezt a tettüket ő nem fogja respektálni. Amennyiben hagyják magukat beszállítani a rendőrségre, szépen meséld ki, hogyan betuszkolják őket a kocsi-ba. (Bánjanak velük keményen, próbáld meg kiprovokálni belőlük a helytelen viselkedést, ingereld a Szörnyet, hogy előbújjon.) Ha még mindig túrtörtetik magukat, akkor egykettőre a kerületi kapitányságon találják magukat előzetes letartóztatásban valamilyen bűntény alapos gyanújával. Szerencséjükre a Herceg keze mindenholva elér, itt is van beépített embere. Zárják be őket egy cellába, és hagyják őket egyedül a börtönőrrel. Ő lesz a beépített ember. Ő maga nem vámpír, de ismeri a Vértestvérek társadalmát, és a Herceg szolgálatában áll. Feladata, hogy az újonnan behozott foglyokat ellenőrizze, Vértestvérek-e, és ha igen, mentse ki őket, és vigye a Herceg elé. A börtönőrnek rögtön fel fog tűnni, hogy a karakterek nem lélegeznek, sápadtak, és valószínűleg elég ziláltnak néznek ki. Egy nagy lámpa állított öngyújtó segítségével meg is állapíthatja, hogy igaz-e a feltevése. (A vámpírok a tűz láttára megijednek, jobban mint egy halandó. hiszen a tűztől ösztönös, természetfeletti módon félnek. Egy öngyújtó még nem ok arra hogy megrémüljenek, de bizonyosan össze fognak rezzenni a láttára – erre apellál a börtönőr.) Ha megbizonyosodott róla, hogy nem téved, elmondja a karaktereknek, hogy mi a helyzet. Itt már szabadon kérdezősködhetnek a Vértestvér létről, a börtönőr majdnem mindent tud, amit a Vértestvérekről egy szolga csak tudhat. A börtönőr még azon az éjjelen bemutatja a karaktereket a Hercegnek.

Az is elképzelhető, hogy a karakterek valahogy megússzák az éjjelt probléma nélkül, vagy csak egyszerűen kivágják magukat mindenből. Azonban hajnalban máris problémába ütközhetnek: a hajnal borzalma, a napfény, minden vámpír rémálma jelentkezik. Ha idáig fajulnak a dolgok, hogy reggelig senkitől nem kapnak segítséget a vámpírlét kezelésében, akkor a napfény égő hatása akár meglepetésként is érheti őket. Akárhon is vannak, igyekezzenek berohanni valamilyen védett, sötét, hűvös helyre – addig is olyan égési sérüléseket szerezhetnek, amik még napokig megbélyegzik őket. A következő éjjeli ébredéstől ismét folytatódhatnak a problémák – a Herceg már valószínűleg mérgesen kutatja őket.



*„You've been out there, and tried to mix with the animals  
It left you full of humiliated confusion”  
Rollins Band: „Liar”*

## Az Öreg Erdő Rózsái

Fekete Kutya tulajdonképpen csapdába csalta a karaktereket, azonban megoldható csapdába. Az Öreg Erdőben a helyi Vértestvérek által köztudottan Garouk, azaz Farkasemberek élnek. Valóban terem itt vadrózsa, de sajnos őrzője is akad. A karaktereknek meg kell ütközniük egy Farkasemberrel. A Garoukról azt kell tudni, hogy iszonyatosan hatalmasak és erősek, karmaik a vámpírok számára gyógyíthatatlan sebeket okoznak, és nagyon nem szeretik a vámpírokat.



pirokat. Tulajdonképpen közelharcban egy Garou legyőzhetetlen egy vámpír számára, de most tehetünk kivételt. A Garouk egyetlen hátránya, hogy elég bután viselkednek, pláne harcban, amikor elszabadul a bennük lakozó Szörny. A karakterek és a Garou ütközését próbáld úgy intézni, hogy véres legyen, veszedelmes, áldozatokkal járjon, de legyőzzék a Farkasembert. Az is fontos, hogy a rózsát letépve egyből meneküljenek, hiszen még egy Garouval nem tudnának elbánni. (Ebben a csatában is csak úgy tudjanak felülkerekedni, hogyha a „többet észzel mint erővel” stratégiát követik. Amikor a gyanútlan társaságon a Garou rajtaüt, egyből hozd a tudomásukra, hogy a Garou van olyan hatalmas és erős, mint ők hárman – vagy akárhányan – együttvéve!) Ha visszajutnak a városba, Fekete Kutya felkutatása még nehézségekbe ütközhet. Furcsa helymegjelölése (az éjfélt mögött közvetlenül) azt jelenti, hogy éjfélfélok az óratoronyban a számlap mögött. Remélhetőleg erre a karakterek maguktól rájönnek, ha nem, kicsit segíthetsz nekik azzal, hogy „az óratorony most üttötte el a fél tizenkettőt”.

Fekete Kutya – ha megkapja a rózsát – boldogan segít, bármilyen kérdésükre válaszol, sőt javasolja nekik azt is, hogy jelentkezzenek a Hercegnél személyesen, az jelentősen hozzájárulna túlélési esélyeikhez. Mostantól fogva megbízhatnak az albínó nőben, barátjuk, akár társuk is lesz.

## A Herceg

Akármeddig tart is a kaland, akármeddig is tudják a játékosok húzni, halasztani egy idő után mindenképpen a Herceg színe elé kerülnek. A Herceg lakóhelyét és kilétét te találod ki, a kaland hangulata, a saját ízlésed szerint. O a város leghatalmasabb vámpírja, és a legidősebb is. A Herceg a kaland végét jelenti, ő dönt a sorsuk felől. Ha a legkisebb hibát is elkövették a kaland során (akár akaratukon kívül is) a Herceg döntése – nevezük inkább Ítéletnek – halál lesz. A karaktereket nem sokkal hajnal előtt kiviszik egy roncsstelepre, és hozzákötözik őket egy hatalmas bulldózer roncsához. Innen nem tudnak elmenekülni, (semmiképpen sem) és a reggeli napfény végez velük. Ha netalántán mindent jól csináltak volna, semmi olyat nem tettek, amit a Herceg kifogásolhatna, (ez mondjuk majdnem kizárt) akkor mindannyiukat elbájolja, és attól fogva a szolgálai lesznek. Mondd el a játékosoknak, hogy ezentúl a karaktereik végzik majd a Herceg számára a piszkos munkát, vámpírlétük egyszerű, de kegyetlen értelmet kapott.

A kaland vége tehát nem lesz pozitív kicsengésű, de remélhetőleg ennek ellenére sikerül valamit átadnod a Gótikus-Punk világ kegyetlen, mégis gyönyörű hangulatából. Fontos megérteni, hogy itt – a többi szerepjátékkal ellentétben – nem a győzelem, a siker, a tápolás a fontos, hanem a jó történetek. Hiszen a vámpírok nem győzhetnek. Ők már eleve vesztesek. Öröklétre kárhozottak, hogy cipeljék Káin bűnének súlyát.

*Reggel aztán felkel a nap, ébrednek az emberek. Szemeikből kitorlik csipát, és barátaikkal megbeszélik, hogy vámpírnak lenni milyen cool dolog is lehet...*

Nosferatu

# INTERJÚ A VÁMPÍRRAL

## Beszélgetőtárs Mark Rein•Hagen

Mark Rein•Hagen a White Wolf cég alapítója. Olyan játékok fűződnek a nevéhez, mint a Vampire: The Masquerade, a Werewolf: The Apocalypse, a Wraith: The Oblivion és a Mage: The Ascension. (Ismertetőik, a Holdtölte/Bíborhold III/9, III/10, IV/2 és III/11 számaiban.) Ezeknek a játékoknak az ismeretében úgy gondoltuk, érdemes elbeszélgetni vele.

Lássuk!

–Hány éves vagy?

– 30

– Mít tanultál az egyetemen?

– Egy különleges kurzusra jártam, nem voltak megszabott órák, csak egy vezető tanárunk, és magunknak válogattuk össze az előadásokat. Az én programom címe „Az emberi személyiség a pszichológiában, az irodalomban és a filozófiában” volt.

– Mikor találkoztál először a szerepjátékokkal?

– Még kisfiú voltam, apámmal játszottunk, és rögtön bele-szerettünk a játékbba.

– Melyik játék volt ez?

– A *Dungeons&Dragons*, akkoriban ez volt az egyetlen.

– Mi volt az első játék, amit tervezteél?

– Hűha... Elsőéves koromban terveztem, *Mindscape* volt a neve. Szerepjáték az álmok világában. Nagy kudarc volt, senki sem akart játszani vele, hat hónap után feladtam.

– Milyen más játékokat tervezteél?

– Az *Ars Magica*-t, ez volt az első játék, ami kiadásra került, a *Vampire*-t, a *Werewolf*-ot és a *Wraith*-t. Épp most fejeztem be a *Rage*-t, a *Werewolf*on alapuló kártyajátékot és írtam egy *Challenge* című, nem túl ismert játékot is.

– Melyik ezek közül a kedvenced?

– Valószínűleg a *Vampire*.

– Mikor kezdteél el dolgozni az *Ars Magica*-n?

– Nem sokkal az után, hogy a legjobb barátaim is kö-zölték, hogy nem hajlandók többet a *Mindscape*-pel játszani, úgy gondoltam jópofa lenne egy olyan játékot csinálni, ami összekapcsolná a mágia és a középkori történelem iránti érdeklődésemet. Jonathan Tweet barátommal elkezdte kidolgozni a világot és megírni a szabályokat. Az embereknek tetszett, úgyhogy folytattuk.

– Mennyi ideig dolgoztál rajta?

– Egy évig, elejétől a végéig.

– Volt valami könyv, ami ötletet adott, vagy teljesen a te ötleted volt az egész?

– Mindig van valami előzmény, ami ötleteteket ad, ha csinálsz valamit. Ebben az esetben azt hiszem a játékok közül a *Chivalry & Sorcery* és a *RuneQuest* voltak azok.

– Miért nem dolgozol már az *Ars Magica*-n?

– Az *Ars Magica*-nak nagyon meghatározott közönsége van. Nagyon elkötelezett, fanatikus rajongók, de soha nem lesz népszerű játék. Túl specializált ahhoz, hogy sok ember elfogadjja.

– Miért adtátok el a játékot a *Wizards of the Coast*-nak?

– Nem csak író vagyok, hanem a *White Wolf* tulajdonosa is, és az *Ars Magica* egyszerűen már nem hozott pénzt. Jonathannak, akivel csináltuk sokkal több ideje lesz foglalkozni vele. Alapvetően úgy gondoltam, hogy ő jobb munkát tud végezni, mint én, és sokkal többet te-

het a játékért nálam. Eléggé elhanyagoltam az *Ars Magica*-t a *Sötétség világa* miatt.

– Honnan jött a gótikus-punk és a *Sötétség vilagának* ötlete?

– Azt hiszem, akkor kezdődött, amikor Georgia-ba költöztem. Teljesen elszegényedtem. Ha nincs kocsid, az USA-ban bénának számí-tasz, mindenhez kocsi kell. Nekem nem volt kocsim. Pár dollárból éltem hetente, minden nap Raven tésztát ettem. Megtapasztalhat-tam az élet depressziós oldalát... Az írásra koncentráltam és ar-ról álmodtam, hogy majd sikeres leszek. A *Vampire* az életem-nek ebből az időszakából született. Őszintén szólva azért sok van benne a különböző vámpír könyvekből és filmekből is. De az alapot életemnek ebből a rossz korszakából merítet-tem.

– Kezdetben is játéksorozatot tervezteél, vagy először csak a *Vampire* volt és utána jött a többi?

– A legelején csak a *Vampire* volt. De egy hónap után rájöttem, hogy egy egész világot akarok csinálni... és egy egész játéksorozatot.

– Mik voltak a kezdeti tervek?

– Már teljesen az elejétől – furcsa módon – megvolt a játékok ötlete. Nagyon vázlatos öt-let, de tudtam, hogy meg akarom csinálni a vérfarkasokat egy más és nagyon különleges szemszögből, meg akartam csinálni a varázslókat a mai világban, egyfajta modern *Ars Magica*-t és volt néhány gondolatom a *Wraith*-hez és a *Faerie*-hez is. Elég jó általános képem volt arról, hogy mit akarok csinálni.

– A *Mind's Eye Theatre* játékok nem nagyon ismertek Magyarországon, mennyire voltak sikeresek az USA-ban?

– Nem hiszem, hogy fantasztikusan népszerű, de nagyon el-kötelezett közönsége van. Szerintem az élő szerepjáték egyre népszerűbb. Én magam jobban élvezem, mint az asztali játékot. Azt hiszem igazán jól tesz az élő szerepjáték annak világnak, ahol ennyi intrika folyik a vámpírok között.

– Milyen közönséget céloztál meg a *Vampire*-rel?

– Először nem tetszett, hogy lányok nem játszanak szerepjátékot, „nőbarát” játékot akartam csinálni. Azt hiszem, ez igazán sikerült. A *Vampire* játékosoknak majdnem fele lány az Államokban – és ez nagyszerű. Olyan embereket is meg akartam célozni, akik nem annyira fatökök, jobb fejek, a szerepjátékon kívül más iránt is érdeklőd-nek, nem úgy, mint az átlagos szerepjátékos. A sztereotipikus közön-ségen túl akartam érni. Olyan embereket akartam bevenni, akik kevésbé sötétnek, én biztos, hogy kezdetben az voltam. Talán még ma is az vagyok... Alapvetően valami kevésbé fatököű dolgot akartam csinálni.

– Melyik a kedvenc vámpír klánod?

– Ó Istenem, talán a... *Ventrue*.

– Miért?

– Imádom politikai játékokat játszani. A családom nagyon büszke, az őseinket akarjuk követni, akik mind híres jogászok és miniszterek voltak. Azt hiszem, ez az örökségemmel kapcsolatos.

– Játsozol még a *Vampire*-rel?





– Igen, de nem rendszeresen, kéthavonként egyszer.

– *Nekünk úgy tűnik, a Werewolf sokkal kevésbé filozófikus, mint a Vampire. Szándékos ez a különbség?*

– Igen, de néha az a véleményem bárcsak ne így csináltam volna. Amikor terveztem, egy másfajta közönségnek akartam írni. Úgy gondoltam, nincs értelme még egy ugyanolyan játékot írni, ami pont olyan filozófikus, mint a *Vampire* – ezért másfajta játékot csináltam. De azt hiszem, azért van benne filozófia, csak másfajta. Primitívebb.

– *Kik a jó fiúk, a vámpírok vagy a vérfarkasok?*

– Azt hiszem, az egész világ arról szól, hogy nincs olyasmi, hogy jó fiúk meg rossz fiúk.

– *Gondoltam, hogy ez lesz a válaszod. Sokan kritizálják a Mage-t, amiért túl sok a szabály benne, és kevesebb szó esik a világról. Szerinted jogos a bírálata?*

– Igen.

– *Miért csináltad ilyenre?*

– Nem én voltam a *Mage* fő tervezője. A társam, Stewart Wieck dolgozott rajta. Én nem ilyenre terveztem volna. Nem az a játék, amivel igazán élvezném a játékot, bár nagyon sokan szeretik. Igazán meglepődtem azon, hogy milyen népszerű! A valósággal lehet benne játszani, és azt hiszem, van ebben egy adag filozófia. Nem a világban vannak a mély gondolatok, hanem a szabályokban, és a szabályokat használod arra, hogy mágiát csinálj. Érdekes játék. Nemrég újra belenéztem a könyvbe és tetszett amit láttam, pedig amikor először olvastam, nagyon elégedetlen voltam.

– *Hogyan illenek a mágusok a Sötétség világába? Van annyi motivációjuk, mint például a vámpíroknak vagy a vérfarkasoknak?*

– Egy kicsit kívül állnak a dolgokon. Megvannak a saját különleges céljaik és konfliktusaik, amik a normális élet fölé emelik őket.

– *A Wraith sokkal felmővebb játéknak tűnik, mint a többi. Ilyennek tervezted?*

– A *Wraith*-t a tökéletes gótikus-punk játéknak akartam megcsinálni. Olyat akartam, ami teljesen gótikus, teljesen nihilisztikus és teljesen tükrözi azt a szót: halál.

– *Milyen emberek fognak játszani a Wraith-szel?*

– Kiegészítő devjánsok...

– *Szerinted jó ötlet összekapcsolni a különböző Storyteller játékokat és együtt játszani őket?*

– Azt hiszem ez veszélyes dolog, mert ha nem csinálják jól, olyan történet az eredménye, ami teljesen irányíthatatlan, célpont nélküli. A sorozat lényege, hogy jó történeteket mesélj. Azt hiszem egy ragyogó mesélő jó meséket csinálhat a játékok kombinálásával. Azért nem tanácsolnám, hogy olyan történetet indíts, amiben egy vámpír, egy vérfarkas, egy mágus és egy szellem szerepel. Miért vannak együtt? Hogyan lesz értelme, ha a karaktereknek semmi oka sincs rá, hogy együtt maradjanak? Az egész történet szétesik.

– *Szerinted mitől lesz valaki jó mesélő?*

– Kell hozzá egy nagy adag kreativitás, józan ésszel, tapasztalattal és bölcsességgel együtt. És mindenképp előtt mesemondónak kell lennie, ami nem könnyű dolog.

– *Mit tanácsolnál a kezdő mesélőknek?*

– Olvassanak. Olvassanak sokat. Nézzenek filmeket. Próbálják nem csak élvezni őket, hanem megérteni a működésüket. Ez a dolog kulcsa.

– *Mondanál valamit a Changeling-ről?*

– Igazán, igazán büszke vagyok a *Changeling*-re. Ez az első játék a *Vampire* óta, amibe igazán beleszerettem. Teljesen magával ragadott, és azt hiszem, nagyon sikeres lesz. Végig öröm volt rajta dolgozni. A játék alapeszméje egyfajta „a gyermekkor sosem múlik el”. Kivéve ha hagyod. És ha a henned levő gyermek megszűnik, elvesztél. Ezek a tündérnépek alapvetően gyermekek, és ha elvesztik a gyermekkor szikráját, meghalnak – szó szerint. Sok van a játékban a Pán Péterből,



és sok az afféle romantikából. Igazán különleges. Meg vagyok róla győződve, hogy az emberek épp úgy szeretni fogják, mint én.

– *Hogyan illik a Street Fighter a Sötétség világába?*

– Sehogy. Ha akarod talán beleerőltetheted, de alapvetően csak egy jópofa játékot akartunk csinálni. Nem komoly játék, mint a *Sötétség világa*-beliek.

– *Milyen más szerepjátékokat szeretsz?*

– Imádom a *RuneQuest*-et, a *Call of Cthulhu*-t, bármit a *Chaosium*-umtól. Úgy vélem a *Chaosium* fantasztikus csapat. Szeretem a *Pendragon*-ot is.

– *Mik azok, amiket nem szeretsz?*

– Nem nagyon szeretem a *Cyberpunk*-ot. Azt hiszem a *Shadowrun* néha nagyon gyagya lehet. A *Dungeons&Dragons* szerintem már nagyon öreg, klasszikus játék, de nagyon-nagyon túlhaladott. Úgy gondolom az *Amber* remek próbálkozás, de nem nagyon működik. Nem is tudom, nincs olyan játék, amit utálnék. Minden játékban van valamilyen érték, valami, amiből tanulni lehet.

– *Milyen játékokkal játszol mostanában?*

– Főleg számítógépes játékokkal, mert éppen a *Vampire* CD-ROM interaktív játékot tervezem. Valami nagyon különlegeset akarok csinálni, nagyon el voltam foglalva vele mostanság, nem volt időm asztali játékokkal játszani.

– *Mik a kedvenc könyveid, filmeid?*

– Nagyon szeretem Milan Kundera-t. Hetente 3-4 filmet is megnézek, tegnap este a *Három szín: fehéret* láttam egy lency rendezőtől. Nagyon élveztem.

– *Láttad az Interjú a Vámpírral-t?*

– Igen láttam.

– *Tetszett?*

– Nem volt rossz, de azért csalódtam. Nagyon szerettem Brad Pitt-et, mégis azt hiszem szörnyen játszott. Ironikus, de Tom Cruise elég jó Lestat volt. A baj az, hogy a történet nagyszerű, de a forgatókönyv, amit Anne Rice írt, olyan szavakat ad a szereplők szájába, amit egy színész sem tudna jól mondani. Hacsak nincs gyakorlata, – sok gyakorlata – például Shakespeare-t játszani. Így aztán a színészek nem tudták a szöveget elég költőien használni. A regényt sokkal jobban szerettem.

– *Milyen zenét szeretsz?*

– Mindent. Az, amit a játékokban idézek nagyjából az, amit szeretek. Főleg alternatív zene, azt hiszem. Mostanában sok blues-t hallgatok.

– *Mi a véleményed a Jybadról, a kártyajátékról.*

– A játékok játéka, a végső élmény egy játékos számára. Igazán bonyolult és igazán hosszú. De ha érted a *Vampire*-t, nagy az előnyöd azzal szemben, aki nem. Elég érdekes, hogy a bajnokságok győztesei, mind régi *Vampire* játékosok. Azt hiszem a játék igazán megragadja a világot, minél jobban ismered a világot, annál jobb vagy a játékokban.

– *Mennyire különbözik majd a Rage a Jybadtól?*

– Egyszerű játékot akartam csinálni. Olyat, amit egyszerű megtanulni, egyszerű játszani, de a stratégiája bonyolult. Olyan játékot akartam, amit gyorsan lehet játszani. Az az egyik baj a *Magic*-kel és a *Jybad*-dal, hogy olyan kih@szott sokáig tart egy-egy játszma. Ha játszani akarsz, idő kell hozzá. A *Rage* más lesz. Kevesebb, mint egy óra alatt le lehet játszani egy partit.

– *Mit üzensz a magyar szerepjátékosoknak?*

– Alapjában véve azt szeretném, Magyarországnak is lenne saját szerepjáték ipara, ahol az emberek maguk terveznek és adnak ki játékokat. Nem hiszem bármi jobbat tehet egy országnak és egy szerepjátékos közösségnek, mint ez. Ne csak játsszatok, csináljatok is játékokat!

*Az interjút Nádori Gergely és Sebő Fery készítette  
(az előbbi felsorolás csak alfabetikus sorrendet tükröz)*

# ZSOLDOS

Freigar Bornius furcsán érezte magát. Végignézett a vele egy teremben ülőkön. Alig egy hónapja még egyiküket sem ismerte, sőt megvetette a hozzájuk hasonlókat.

De akkor még nagyon más idők jártak. Akkor még az Egyesült Nemzetközösség katonája volt, 'Mechjén a Steiner-Davion ház címere díszelgett. Ma pedig csak egy zsoldos volt, abból is a rosszabb fajta. Vajon mit mondana most az apja, ha így látná? Valószínűleg nem is szólna hozzá. A Bornius család már évszázadokkal ezelőtt a Steinerek szolgálatában állt, és soha nem árulta el urait. Ő pedig most árulónak számított. Mintha apja már korábban is tudta volna, hogy Freigar lesz a család szégyene. Halálos ágyán szomorúan nézett fiára és nem is búcsúzott el tőle. Persze lehet, hogy mindezt csak utólag képzelel így. Lehet, hogy apja azért nézett rá csalódottan, mert még mindig nem léptették elő a fiát kisebb fegyelmi vétségek miatt. Az is lehet, hogy Gunnar, Freigar bátyja jutott eszébe, aki három évvel korábban halt meg egy kisebb összecsapásban. Gunnar példás 'Mechharcos volt, posztumusz ezredesi rangot kapott.

Freigar még egyszer végignézett az összegyűlt társaságon, és mielőtt változna volna nekik a feladatot, elgondolkodott azon, hogyan is jutott ide. Két hónapja jött rá, hogy felettesei értékes 'Mech alkatrészeket tüntetnek el. Rövid kutakodás kellett csak hozzá, hogy kiderüljön, a Draconis Egyesülés a vevő. Amint megfelelő bizonyítékokkal rendelkezett, kihallgatást kért az ezredesétől, aki miután meghallgatta, elvette a dokumentumokat, majd arra kérte, hogy senkinek ne szóljon az ügyről egyetlen szót se, és biztosította arról, hogy meg fogja kapni a régen várt előléptetést.

Az mentette meg, hogy sok barátja volt. Két nap múlva ugyanis egy üzenetet talált a szobájában: *Tűnj el azonnal!* Mellette volt egy elfogatási parancs, és egy vádirat másolata. A dokumentumok szerint két nap múlva akarták letartóztatni, a vád: 'Mech alkatrészeket csempészett a Draconis Egyesülésnek.

Gyorsan kiszaladt a városba, és keresett egy másnap induló hajót. Szerencséjére talált is egyet, aminek a Periféria volt az úticélja. Mivel Freigar tudta, hogy másnap hajnalban gyakorlatuk lesz, a gyakorlópálya közelében beszélt meg randevút a komphajóval. Még aznap éjjel megkérte egy technikus barátját, hogy kavarja meg 'Mechje rádióját, hogy az a gyakorlat első órájában elromoljon.

Minden sikerült, ahogy eltervezte. Nemsokára már a Porfirus III-on volt legféltebb kincsével együtt. Oké, itt volt a világ végén, még a 'Mechje is megvolt, de mihez kezdjen most? Egy dologban biztos volt, az Egyesült

Nemzetközösség ügynökei biztosan a nyomában vannak. Maradék pénzből még továbbutazott minden alkalommal más nevet használva. Így érkezett meg a Solmundára, felhasználva utolsó filléreit. Két választása volt, vagy eladja a gépét, vagy munkát keres. Végigjárta a kocsmákat, de sehol nem talált egy zsoldoscsapatot sem, többen is kínáltak viszont neki munkát. Elhárította, hogy összeszed egy csapatot és elvállalja a legkönnyebb és legjobban fizető melót.

Így talált rá erre a négy fickóra. A legjobban John Logerben bízott meg. A szakállas vén rókáról már többször hallott, ismert is volt valamennyire, aranyárga Griffinje már több csatában is bizonyított. A testvérpár, Brad és Morton Villiers már sokkal rosszabb vásár volt. Az apjuktól örökölt 'Mechet eladták és két kisebbet vásároltak belőle, egy Stingert és egy Waspot, ráadásul még soha nem voltak valódi harcban. A Negyedik, Ivan Nyegureszkij nem rendelkezett 'Mechhel, viszont annál jobban értett a gépekhez. Könyörgött Freigarnak, hogy vegye be a csapatba, és csak egy tizedrészt kért. Freigar nem értette, minek venne be valakit egy zsoldoscsapatba, akinek nincs 'Mechje.

A srác gyorsan bizonyított, minden alkatrész nélkül megjavította Freigar Wolverine-jának rakétavetőjét, ami pedig már hatvan éve nem működött. A volt tizedes gyorsan belátta, hogy mekkora szükség lehet egy

technikusra.

– A feladat egyszerű – szólalt meg hosszas gondolkodás után Freigar. – Talán túl egyszerű is. Egy Worth Noltar nevezetű bányatulajdonos bízott meg azzal, hogy nézzük meg, mi történt a IV-es telepével, három hete nem kapott semmiféle híreket. Kicsit furcsa, hogy erre az egyszerű feladatra 'Mecheket bérel, de sajnos nem sikerült kiderítenem, mi van a háttérben. Holnap hajnalban indulunk, délre már oda is érhetünk. Van valakinek kérdése?

Mindenki nemet intett.

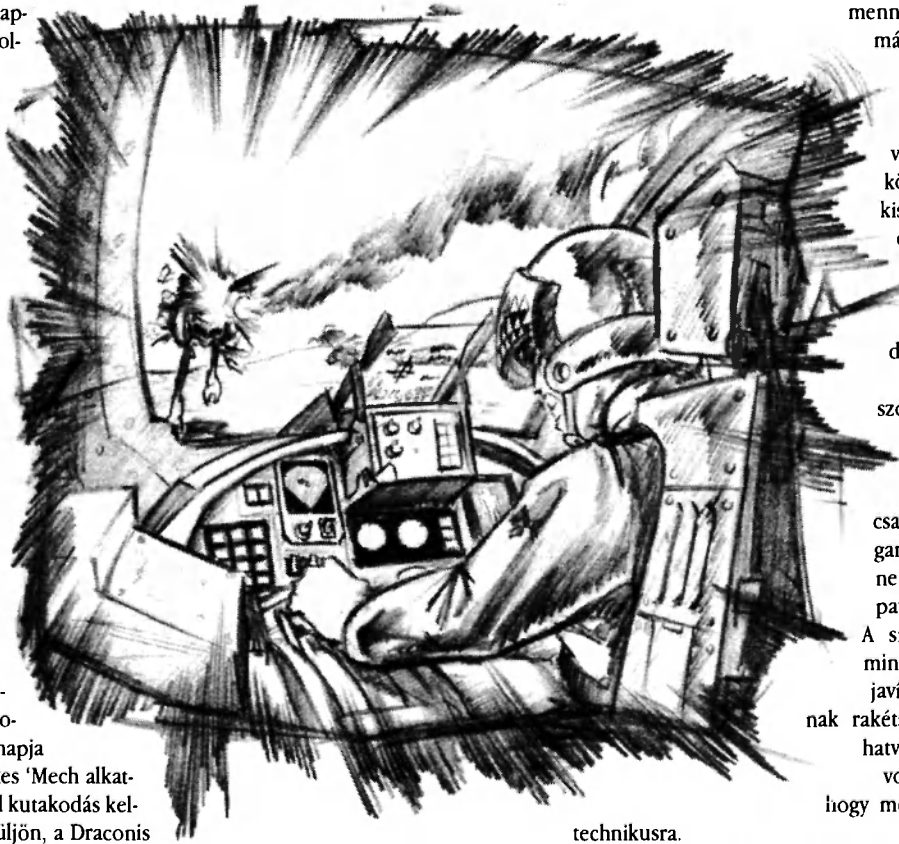
Eseménytelen volt az út. Freigar a szokásos felderítő alakzatot alkalmazta, elől és hátul a nehéz 'Mechek, a két oldalt a könnyűek biztosítják, hogy szükség esetén akár hátul, akár elől bevethetők legyenek. A távolban már látták a hegyeket, ahol a bányák voltak. Freigar hirtelen John hangját halotta a rádióban:

– A hegyek mögött megcsillant valami fémes dolog. Lehet, hogy ellenség.

– WSP, STG fejlődjete fel mellém, GRF próbálj magaslati pontot elfoglalni.

– Poz.

– Poz.





– Poz.

Nem kellett sokáig várniuk, a dombon feltűnt egy Rifleman. Freigar a tavaszkára fel indult, el akarta foglalni a stratégiai fontosságú pontot, a Wasp és a Stinger futva indultak a bányák felé.

–Brad, Morton maradjatok mellett!

Hiába volt minden, az ikreket elfogta a harci láz. Rohantak a domb felé, a Rifleman felemelte karjait és két lézerlövedéket küldött a Stinger felé. A páncélzat nagy darabokban olvadt szét a 'Mech bal lábán és törzsén.

– STG, állapotjelentést kérek!

– Semmi komoly!

– Rendes jelentést!

– Fegyverek poz, hűtés poz, motor poz, érzékelők poz.

– Kapitány, itt GRF. Engedélyt kérek, hogy nyugatról kerüljek.

– Megadva.

A kis 'Mechek még mindig nem voltak elég közel ahhoz, hogy tüzet nyissanak a Riflemanre. Hatalmas robaj hallatszott, ahogy egyszerre indították be ugró hajtóműveiket. A Rifleman összes fegyvere egyszerre lépett működésbe, a gépágyúk és a lézerek szinte szétépték az apró Stingert. A bal karja leesett, a testéről levált a teljes páncélzat, de sikerült földet érnie az ellenséges harci gépezet mellett, összes még meglévő fegyverét ráirányozta, és tüzelt. Az ellenség egyik lézerét találta telibe, kettétörve a csövet. Brad azonban nem örülhetett sokáig, a domb mögül egy még a Riflemannál is nagyobb gépezet jelent meg és pár rakétát indított felé. A kis 'Mech reaktora felrobbant és csak olvadt fém maradt a gépezet helyén.

– WSP, az erdőbe szállj le! GRF, rohanj, ahogy bírsz! – Miközben Freigar ezeket a parancsokat üvöltötte a rádióba, célba vette a Rifleman. Csak a gépágyúit vitte el odáig, de nem akarta feladni a tavat. Nem voltak tökéletes találatok, de azért így is lefaragott a páncéljából.

John a hegyek alatt szaladt a bányák felé. Közben a Wasp az erdőből rövidtávú rakétákkal sorozta a Rifleman, Freigar pedig folytatta a tüzelést a gépágyúból. Az ellenséges 'Mechről továbbra is csak a páncél jött le.

– Jó vastag bőre van ennek kapitány!

– Poz.

A két hatalmas ellenséges Battlemech kezdetben a Waspot vette célba, de a kis gép jól kihasználta az erdő nyújtotta védelmet, ezért nem szenvedett komolyabb kárt, de látszott, hogy ebben a szerencse is közrejátszott.

– WSP húzódj mögém az erdőbe!

– Poz.

– Kapitány! Egy Locust mászik fel a dombon, leszedjem?

– Nem, John. Vedd el feleségül!

A Griffin megállt, várt, hogy hűljön egy kicsit a motorja, közben a Locust teljes sebességgel rohant felé. Amint kellő hőmérsékletű volt a gépe, John tüzet nyitott. Először egy sorozat rakéta szaggatta fel testpáncélzatot, aztán a részecskevető befejezte a munkát. A kis 'Mechből füst szállt fel. A harcosnak elege lett a küzdelemből, megfordult és elszaladt észak felé.

– Szép munka volt John, gyere te is a tóhoz, próbáljuk meg idecsalogtatni őket!

Freigar összegyűjtötte csapatát a tónál. John és ő félig a vízbe merültek, Morton a közeli sűrű erdőben várakozott.

– Gyertek, kis libuskáim, gyertek ide a papihoz – morogta John a rádióba. Nem kellett sokáig várnia, ellenfeleik megtették neki a szívességet. A két nagyobb 'Mech nyugodtan használhatta összes fegyverét a közeledők ellen, a víz tökéletesen hűtötte reaktoraikat. Mire ellenfeleik közelükbe értek már több helyen hiányzott róluk a páncélzat, a Rifleman kisebb sérüléseket szenvedett a belső szerkezetében is. Nem kockáztatták a további harcot, sarkon fordultak és menekülni kezdtek. John utánuk indult.

– Gyere vissza, erre nem szól a szerződésünk – mondta Freigar és maga is elcsodálkozott, milyen gyorsan átvette a zsoldoszléletet, de nem sokáig mészolt rajta.

– WSP, GRF! Indulunk tovább!

*A fenti csatát Te is lejátszhatod az alábbi szcenárióban!*

## HELYZET

Két földbirtokos vitázik azon, melyikükhöz tartozik egy gazdag ércbánya. Egyikük úgy gondolta, véglegesen eldönti a kérdést, felbérelt pár zsoldost, hogy foglalják el a dombokat. Természetesen a másik fél vissza akarta szerezni, azt ami szerinte az övé, tehát ő is zsoldosokhoz fordult.

## JÁTÉK KEZDET

A Battletech doboz térképét a jelölt módon állítsd fel!

## VÉDEKEZŐ

A védekező egy TDR-55 Thunderboltot (pilóta: 3, lövés: 4), egy RFL-3N Riflemant (pilóta: 4, lövés: 4) és egy LCT-IV Locustot (pilóta: 4, lövés: 4) irányít.

*Elhelyezés*

A védő a térkép északi szélétől öt mezőnyire helyezheti el egységeit.

## TÁMADÓ

A támadó egy WWR-6R Wolverine-t (pilóta: 4, lövés: 4), egy GRF-1N Griffint (pilóta: 4, lövés: 3), egy STG-3R Stingert (pilóta: 6, lövés: 5) és egy WSP-1A Waspot (pilóta: 4, lövés: 5) irányít.

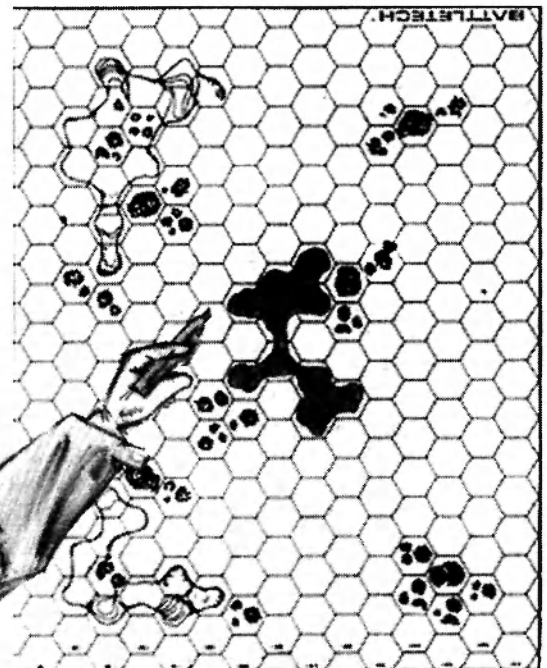
*Elhelyezés*

A védő a térkép déli szélétől három mezőnyire helyezheti el egységeit.

## GYŐZELMI FELTÉTELEK

A védő nyer, ha megsemmisíti vagy a térképről leúzi a támadó összes 'Mechjét. Ha a

## HOLDTÖLTE



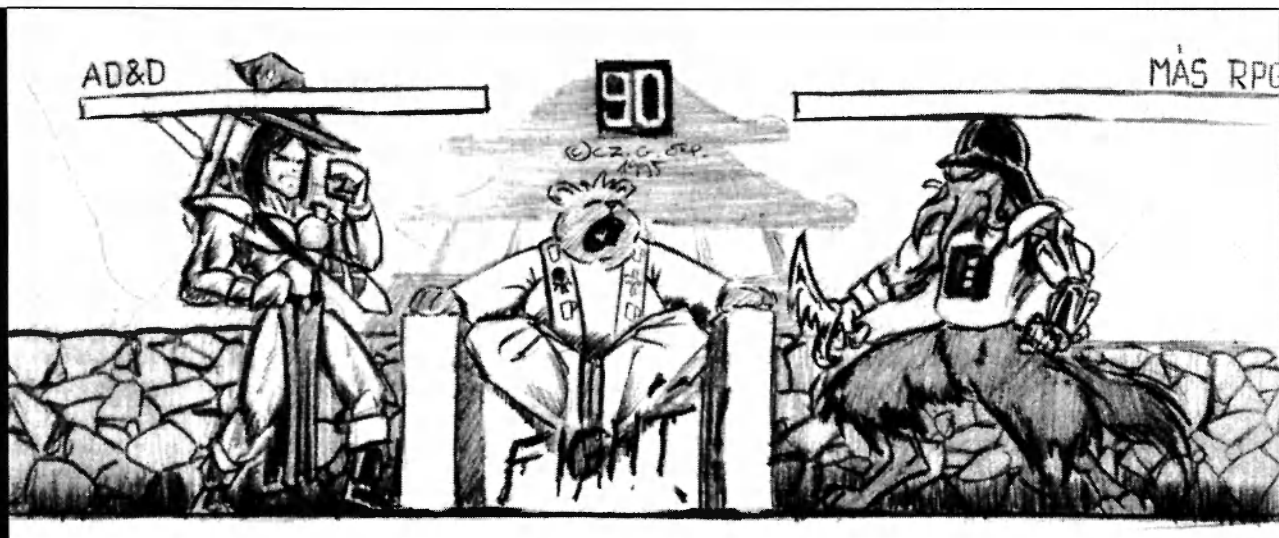
támadónak legalább két 'Mechje elmenekül, a győzelem csak részleges. A támadó nyer, ha megsemmisíti vagy a térképről leúzi a védő összes 'Mechjét. Ha a védőnek legalább egy 'Mechje elmenekül, a győzelem csak részleges.

## SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Az a 'Mech, amelyik elhagyja a térképet, már nem jöhet vissza.

Jó szórakozást!

*Nadir Gargoyle*



Helló Mindenkinél!

Az ember azt hinné, hogy így március végén az időjárást legalább időnként a kellemes szóval lehet jellemezni. A jegesmedvék szerint ez igaz a mostani márciusra is. Nekik például tetszett az a jégcsap is, amit márc. 29-én láttam egy eresz alatt. Én például picit mást vártam a tavasztól. Jobban szeretem a verebek csiripelését hallani, mint a fagyott verebek koppanásának hangját, földetérés-kor. De hát ez ízlés kérdése. Például az irodánkban volt egy szemetes. A minap éppen valami galacsinnal céloztam meg, amikor szólnak, hogy az már nem kuka. Miért – kérdezem –, már tud beszélni? Ebből látszik, hogy a tavaszi fáradtság rajtam is kiütöközött. Puff.

## KLUB

### J.B.K.B.K.

(Jórávaló Bozsoki Kalandorok Baráti Köre)  
7727 Palotabozsok Kossuth u. 42.  
Idő: Péntek, szombat 19h-től  
Játékok: AD&D, Call of Cthulhu, M.A.G.U.S.

Mezőkövesden új fantasy és/vagy sci-fi party alakul. Érdeklődni lehet:  
Ifj. Baktai István 3400,  
Mezőkövesd Mátyás kir. út 25.  
Tel:49/312-676 vagy a kövesdi gimnázium  
II/C osztályában

Hi! Ha van kedved beszállni egy Star Wars vagy Shadowrun partiba, írd erre a címre:  
Ifj. Micsinai György 2040, Budaörs  
Szivárvány u. 6. VI/36.

## LEVELEK

Igen sikeresnek bizonyult a jövődölésem, amikor azt jósltam, hogy az előző levelezés felkavarja a kedélyeket. A szám megjelenése után szinte azonnal érkeztek reagálások. Most a gyorsasági verseny első helyezettjének levelét olvashatjátok, aki természetesen nem értett egyet Csordás Attilával. A levél megfelelően rideg udvariassággal íródott, ezzel is érzékeltetve a véleménykülönbséget.

„Nyílt levél Csordás Attilához.

Tisztelt Csordás Úr!

Érdeklődéssel olvastam a Holdtölte 28. számában »Az AD&D fanatikusok leszólása« című sorait. Ön azonban – talán észre sem vette – igazságtalan módon a játék ellen is támadást indított,

pedig az biztosan nem érdemelte meg ezt. Lehet ugyanis kritizálni az AD&D szabályait – joggal –, de ön megvetően írt róla, és ez nem volt szép. Ön azt írja, azért játszik mindenki AD&D-t, »mert, még a Teri néni kisunokája is azt fénymásolta le«. Tisztelettel felhívom a figyelmét, hogy ma már valamennyi szerepjáték hozzáférhető kis hazánkban, és eddig négy szerepjáték jelent meg magyar nyelven, így a fenti kitételekben keresni a játék népszerűségének okát ma már alapos baklövést jelent. Azt is írja »...csak azokat utálok, akiknek az AD&D az ETALON, és mást már nem hajlandók játékszámba venni!« De hiszen Ön is pontosan ezt teszi – a másik oldalról! Nem veszi játék számba az AD&D-t, és ezzel megaláztott sok-sok fiatal, akiknek ez a játék igenis az etalon, hisz ez volt az első (és ezért máig hozzá hasonlítják az új játékokat.) Soraiiban az a legszomorúbb, hogy úgy szólja le a legnépszerűbb szerepjátékot, hogy halvány fogalma sincs milyen sokaknak ez a legkedvesebb játékuk. Ha kicsit körülnézne, meglepődne, mennyi »AD&D fanatikus« található.

Csordás Úr! Ön még sohasem járt szerepjáték-klubban? Jó lenne, ha leszálna a magas lóról, és néha leereszkedne a halandók közé. Nagyon tiszteletreméltó, hogy ön olyan kiváló játékokkal szórakozik, mint az Earthdawn vagy az Ars Magica. Nem vitatom, hogy ezek jobb rendszerek, mint a »matuzsálem«, de azért még nem kellene megvetnie azokat, akik »odáig alacsonyodnak«, hogy az AD&D-vel játszanak. Mert nem az a lényeg, hogy MIT, hanem hogy hogyan játszunk. Ugyanis a szerepjátékrendszerek önmagukban nem biztosítják az életszerűséget, ennek elérése a játékosok, és a mesélők feladata. Csak ők lehetnek életet a kitalált személyiségbe, legyen az fényespáncéltatú lovag, kibercuccokkal telerakott bérgyilkos, vagy sötét titkokat boncolgató nyomozó. Lehet feledhetetlen hangulatú egy »primitív« AD&D vagy Aliens játék, és lehet mérhetetlenül unalmas egy ostoba Call of Cthulhu vagy Vampire parti. Azt írja Csapó Andrásnak címzett soraiiban: »Ez nem volt etikus öntől!« Ezt a mondatát nyugodtan magára veheti Ön is. Az AD&D fanatikusok megérdemelnék egy bocsánatkérés től. Nem hiszem, hogy ez megalázó lenne, hisz ezzel lecsendesíthetné a feleslegesen felvert hullámokat. Ne sülyedjünk a politikusok színvonalára, kössünk békét, aztán vegyük fel együtt a harcot Barsaive rémeivel, és a démonidéző Tyalus-

családdal! Sok jó SZEREPjátékot kívánok NEKED:

Németh Kálmán (egy magyar szerepjáték-rajongó)

A gyorsasági verseny második helyeztetjenként meglepő módon Csordás Attila újabb levele haladt át a célvonalon. „Üdv Maci! Igyekeztem minél előbb postára adni ezt a felvilágosító és kiigazító levelet... CSACSI ÖREG MEDVÉM! Tisztázzunk valamit, mivel a levelemben egy szóval sem szidtam az AD&D rajongóit. Két dolgot szoltam le:

1. Az AD&D játékok (még mindig fenntartom, hogy primitív)

2. Azokat az AD&D-mániásokat, akik szerint az AD&D a legjobb és egyetlen szerepjáték.”

Igazad van, nem szidtam őket, csak a következő kifejezéseket használtad:

„...elegem van az AD&D fanatikusokból.”,  
„...csak azokat utálok, akiknek az AD&D az ETALON...”  
Elégé el nem ítéltető módon én ezeket szidásnak értem, de leveled hatására megvilágosodott az elmém (pár pillanatra), és megérttem tévedésemet. Ezúton is elnézést kérek.

„Bővebben:

1. A játék csaknem húszéves múltra tekinthet vissza. Lehet, hogy akkoriban megfelelő volt a rendszer, és senkinek sem voltak különleges kívánságai. Biztos, hogy az első találkozás az RPG-vel lenyűgöző. Talán ennek köszönhető a siker – az emberek szívesen nosztalgizálnak. De engem nem tud igazán lenyűgözni egy játék, ami nélkülözi a realitást, kismillió kiegészítője van, és borzasztó nehéz újdonságokat hozzátenni. Egyszóval árulja már el nekem egy profi AD&D-s, hogy milyen varázsa van ennek a játéknak (tényleg kíváncsi lennék rá).

Persze egyetlen rendszer sem tökéletes, sőt, általában gátolják is a játék teljes élvezetét. (Pl. az XP nevű szörnyűség.) Nekem mindig a világ, az ötlet tetszik meg, sohasem az, hogy milyen kockákat lehet benne dobni. Az igazság kedvéért elmondom, hogy a Spelljammer, és a Dark Sun a kedvenceim közé tartoznak.

2. Készítettem és kipróbáltam már néhány játékot, de egyikről sem állítom, hogy a legjobb. Miért kellene nekem csak azért AD&D-t játszanom, mert a haver, a szomszéd, a klubtagok, a klubvezető stb. úgy döntenek, hogy mivel a szomszéd faluban is azt játszanak, az ő fordításukat le lehet fénymásolni, és akkor legalább a szabálykönyvet se kell megvenni? Mert sajnos találkoztam már ilyenekkel. Széleslátókörű embernek



**Predator**

Égből szállt angyalok, harcra éhes harcosok várják a nagy kalandot, hogy megkezdjék a vadászatot. Földet ér az úrkomp talpa, sok-sok harcos izgul rajta; milyen lesz az első hajsza? Öreg harcos nagyok nagyja parancsait osztogatja; négy hold múlva minden vadászt itt akarja, s ha némelyik trófeáját, fegyvereit hátrahagyja, gyors halál lesz a jutalma. Ki a vizsgán megfelel, vadász lehet a tiszteletet érdemel. Elindulnak, visszatérnek; – Neked halál, neked élet – mondja a nagy minden lénynek, ki trófeával elé lépett. Elindul az úrkomp haza, néhány harcos pihen rajta, ők lettek a vadászok a rasta hajú harcosok.

*Horváth János*

**VITA**

„Tulajdonképpen a januári vitához szeretnék hozzászólni. Nos, a modulok stílusa: A modulokban lehetőleg életveszélyes csapdáknak kéne lenniük, nem pedig órákig tartó táborozásnak. A kalandnak pergőnek, folytonosnak kell lennie, különben a mese unalmassá válik. Még a kocsmái ejtőzésekben is legyenek epizódok (pl. kocsmái verekedés, kötekedés) Itt sok a szerepjáték lehetőség. Nem jó dolog, ha a mesélő pár mondatban elcsépel a mesében fontos épületeket, utszakaszt, de az sem megkapó, ha a DM órákig mesél egy pókbálós sarokban beverő szemfogról, amit 200 éve vertek ki a helyéről. Szóval a mesélőkre is jellemző: a fontos helyeket lényegretörően, esetleg hosszán, a jellegtelenebb helyszíneket pár szóval. A modulok legyenek rövidek (max. 2 oldal) a szörnyek, NPC-k értékeit alakíthassa saját szájja, esetleg kalandozócsapata szerint a mesélő.”

Ez mind Balázs István egri olvasónk véleménye volt.

Viszlát májusig! (Hallottátok, hogy a májusi Holdtölte 240 oldalas lesz?) (Cáfoljuk. Le a rémhírtérjesztőkkel! – AlSégédPótHelyettesMellék-Cenzorinas, no meg a Tördelő)

*Maci*

tartom magam, talán ennek köszönhetem azt a bunkó viselkedést, hogy lenézem az egysíkúan gondolkodó embereket. Persze még mindig jobb fej az, aki fanatikus AD&D rajongó, mint aki ki-röbögi az embert, amiért xy éves, és még mindig sárkányosdít és tündéresdít játszik. Mert az ilyenek az én szememben aljanép (nevezhettem volna ...-nak vagy ...-nek is, de mint tudjuk, ez egy igen prüd lap).

Amíg el nem felejttem: A LEGFONTOSABB! AL-LUVIÁLIS: A földtörténeti jelenkorban (holocén) kialakult talaj, közetréteg elnevezése.”

Először is köszönök a geológiai leckéért. Már napok óta nem tudtam jól aludni, álomban az Oscar-díj osztáson éppen az emelvényre igyekeztem, amikor két gonosz alluviális ugrott nekem. Elkaptak, és egyre mélyebbre rántottak magukkal, egészen a földtörténeti őskorig. Most már nyugodtan alszom, hiszen tudom, hogy maximum a holocénig vihetnek, az meg szinte a szomszédban van. Viszont leveleddel kapsziból megcáfoltad az előttem szólót, aki feltételezte, hogy nem vetted észre a játék elleni támadásodat. Mint láthatjuk nem véletlen volt. Szerintem számíthatok még a jövőben az előzőhöz hasonló nyílt levelekre.

Az AD&D rovatnak mára vége.

Örömmel jelenthetem, hogy a Levelezési rovat Örökös Tagja, a Főkérdező, Maci Aranyfokozatú Sörszállítója Ifj. Micsinai György ismét levéllel kedveskedett. Sőt! A levélhez 2 doboz Guldenburg sör volt mellékelve. (A múltidő azt hiszem érthető!) Mégegyszer: Sőt! Egy valódi Aladdin Lámpása is, Magic kártyába préselve. A levél biztosan tetszene Csordás Attilának, ugyanis pont olyan rétegződések fedezhetők fel rajta, mintha valami geológiai lelet lenne. Gyuri a levelet csak többszöri nekigyürkőzésre tudta összehozni, és mindegyik próba más színű tollal készült. A levél egyik sarkában mágikus védelem gyanánt 10–12 csepp zöldes folyadék van. Állítólag Sunlicht, amelynek minden cseppje még több varázslatra képes. Hát, engem nem bűvölt el, de a sört megvédte az érdeklődőktől.

Egy rutinos levelezőhöz méltóan a levél összes kérdését kigyűjtötte egy függelékbe is, hogy könnyebb legyen válaszolni.

„1. Mikor lesz a Holdtölte megint Bíborhold?

2. Hogy áll a per?

3. A Rolemaster mikor és milyen formátumban jelenik meg?

4. Lesz az idén Holdtölte?

5. Lesz az idén Holdtölte tábor?

6. Mikor lesz leírás a Gamma World-ről?

.

.

.”

A végén személyes jellegű kérdések vannak, ezeket nem kívánom a nyilvánosság elé tárni. A többire megpróbálok válaszolni.

1. Nem tudom. Lehet, hogy soha. Képzeld el az újságárusok arcát, ha ismét nevet változtatunk. Egyszerűbb lesz nekik azt mondani, hogy nincs, mint gondolkodni azon, hogy most éppen mi is a nevünk.

2. Áll. Várhatólag még ebben az évtizedben meglesz az első tárgyalás. Ha nem, akkor csak a következőben.

3. Igen.

4. Havonta többször is. Szerencsés esetben a hónap legelső, és legutolsó napjaiban is lehet holdtölte, aztán még havonta egyszer mi is megjelenünk. Ha esetleg a Holdtölte nevű rendezvényre gondolsz, akkor a válaszom: feltehetőleg, elképzelhető, talán, nem tudom (lesz –szerk).

5. Kizárt, valószínűtlen, elképzelhetetlen, nem.

6. Ez a vezető szerkesztő nagyságos úr dolga. De szerintem hamarabb lesz, ha írsz egyet, és be-küldöd.

A titkosított kérdésekre a válasz: nem eladó, jó. Mégegyszer köszöi a sörit. Ui: Remélem nem értettem félre a dolgot, és a klubos meghívást nem csak nekem szántad, hanem a Klub rovatba. Ha tévedtem volna, akkor bocs.

Több olvasónk is kérdezte, miért nem közlünk M.A.G.U.S. modult, ill. a bölcs miért nem válaszol M.A.G.U.S. kérdésekre. A válasz egyszerű: a Nagy Testvér megtiltotta. M.A.G.U.S.-sal Magyarországon csak a kizárólag a Rúna foglalkozhat. (Tisztelt cenzorok: a M.A.G.U.S. és a Rúna neveket a vezető szerkesztő külön engedélyével, sőt kérésére írtam le.)

Egy latinus műveltségű olvasónk, Portrusching Tamás (10-szeres visszaellenőrzés után, úgy tűnik, hogy jól írtam le a nevét) „in medias res” kezdi levélét, méghozzá az újság dicséretével. Aztán így folytatja: „Egyébként még azon is meglátszik az újság javulása, hogy most már nem a levelezést olvasom el először.”

Kösz! Ez igazán nagy dicséret volt. Mert ezt ugye úgy is lehet érteni, hogy a levelezés már olyan sz\*r, hogy annál még a rejtvény is izgalmasabb. Az újság többi készítője köszöni a dicséretet.

**ÚJDONSÁGOK A HOLDBÁZIS KÍNÁLATÁBÓL:**

Pendragon .....	2320,-	Blood Wars Escalation Pack I. ....	315,-
Land of the Free .....	1770,-	Annual Monstrous Compendium I. ....	1790,-
Solo of Fortune II. ....	1340,-	Complete Barbarian's Handbook .....	1790,-
Ars Magica .....	2700,-	Encyclopedia Magica II. (d-p) .....	2580,-
Mythic Places .....	1210,-	Dark Sun Monstrous Compendium II. ...	1790,-
More Mythic Places .....	1090,-	Players' Survival Kit .....	1390,-
Haunts .....	1430,-	Dungeon Master's Survival Kit .....	1800,-
Book of Nod .....	860,-	City Sites .....	1310,-
Storyteller's Handbook .....	1720,-	Moonsea .....	1310,-
Digital Web .....	1425,-	FR – Book of Lairs .....	1310,-
Blood Wars .....	1200,-	When the Black Roses Bloom .....	995,-

**1072 Budapest, Nagydíófa u. 5. Tel: 267-0923. Nyitva: hétköznap 10–18-ig, szombaton 10-14-ig**

# ÁLMOK

## H.P. Lovecraft

# A BOSZORKÁNYTANYÁN

### III. rész

Gilman kábultan ült egész délután, és Elwood – aki időközben átnezte a lapokat és rettenetes gyanú támadtak – ebben az állapotban talált rá, mikor hazatért. Immár egyikük sem tagadhatta, hogy valami gyomorszorítóan komoly dolog van készülöben. A lidércálmok rémképei és a tárgyi világ valósága között szörnyűsége és elgondolhatatlan kapcsolat van kialakulóban, és a még irtózatosabb fejlemények csak óriási éberséggel kerülhetők el. Gilmannek előbb-utóbb el kell mennie egy specialistához, de nem most, mikor az összes lap erről a gyerekrablási ügyről ír.

Hogy pontosan mi is történt, téholyítóan homályos volt, és egy ideig Gilman és Elwood egyaránt a legvadabb teóriákat vetették fel sűgva. Lehet, hogy Gilman tudta nélkül jobb eredményeket ért el a tér és dimenzióinak kutatásában, mint sejtette? Talán tényleg elkerült a mi holygónkról, talányos és elképzelhetetlen helyekre? Hol volt – ha volt egyáltalán valahol – azokon az ördögien idegenszerű éjszakákon? A morajló alkonyfényű mélységek – a zöld domboldal – a füledt terasz – a vonzás a csillagok felől – az éjnél feketébb örvény – a fekete ember – a sáros síkator és a lépcső – a vén boszorkány és az agyaras, szőrös rémség – a különös barnaság – a csukló-seb – a titokzatos figura – a sáros láb – a nyomok a torkon – a habonás külföldiek meséi és félelmei – mit jelent mindez? Mennyire alkalmazhatók az épelméjűség törvényei egy ilyen esetre?

Aznap éjjel egyikük sem aludt, de másnap mindketten távol maradtak óráikról és pihentek. Április harmincadika volt – a szürkülettel érkezik a pokoli boszorkányszombat ideje, amitől rettegetek a külföldiek és a habonás öregek. Mazurewicz hatkor ért haza, és elmondta, hogy a malomnál az emberek azt suttogják, hogy a Valpurgis-dárdídot a Meadow Hillen túli sötét szurdokban fogják tartani, ahol az öreg fehér szikla áll, ami körül furcsa mód semmilyen növény nem nő. Az emberek közül néhányan még a rendőrséget is értesítették és javasolták nekik, hogy keressék arrafelé az eltűnt Wolejko kisfiút, de nem hitték, hogy a hatóságok bármit tenni fognak. Joe ragaszkodott hozzá, hogy a fiatalúr viselje a nikkelláncra függő feszületet. Gilman nyakába akasztotta a láncot és hodohta a keresztet az inge alá, hogy megnyugtassa a fickót.

A két ifjú késő éjszaka, miután a szövőszék-javító fohászai az alattuk lévő emeleten álomba ringatta, székében ülve szunyókált. Gilman, miközben hóbiskolt, fülelt; természetfeletten éles füle mintha erőlködve próbált volna kivenni valami finom, félelmes morajt az ősi ház zajain túl. Gilmanben kellemetlen emlékek ébredtek a *Necronomicon*ban és a Fekete Könyvben szereplő dolgokról, és egyszer csak azon kapta magát, hogy elmondhatatlan ritmusokra himbálja magát, melyek, azt mondják, a boszorkányszombat legsötétebb rítusaival vannak kapcsolatban, és származási helyük kívül esik az általunk felgott időn és téren.

Nemsokára rájött, hogy mire fülelt – a szertartáson részt vevők pokoli kántálására a távoli sötét völgyben. Honnan tudta olyan pontosan, hogy mire várnak? Honnan tudta, mikor kell majd Nahabnak és ministránsának megjelennie a csordultig telt edénnyel, ami a fekete kakast és a fekete kecskét követi? Látta, hogy Elwood álomba merült,

s megpróbált felkiáltani és felébreszteni őt. Valami azonban összeszorította a torkát. Nem volt ura önmagának. Hát mégis aláírta a fekete ember könyvét?

Aztán lázas, abnormálisan éles fülével meghallotta a távoli, szél hozta dallamot. Dombok, mezők, síkatorok mérföldjein át érkezett, de Gilman ennek ellenére felismerte. A tüzeket már meggyújtották, s a táncosok nekikezdenek. Hogy maradhatna távol? Mi hálózta be? Számítások – folklór – a ház – a vén Keziah – a Barnazekés... látta, hogy egy friss patkánylyuk feketélt az ágya mellett. A távoli kántáláson és Joe Mazurewicz közeli fohászkodásán kívül egy harmadik hang is hallatszott – halk, határozott kaparászás a válaszfalakban. Gilman remélte, nem alszanak ki a villanylámpák. Aztán megpillantotta az agyaras, szakállas kis arcot a patkánylyukban – az átkozott kis arcot, ami, végre felismerte, iszonytató és ördögi módon hasonlított a vén Keziahéra –, majd meghallotta az óvatos neszezést az ajtónál.

Gilman előtt felvillantak a sívító alkonyi mélységek, s ő magán érezte a szivárványszín gömb-tömeg anyagtalán szorítását. Előttük száguldott az apró, sebesen változó sokszínű poliéder, és a távoli vibrálás végig egyre emelkedett és gyorsult a háborgó ürességben, valami kimondhatatlan és kibírhatatlan csúcspontot vetítve előre. Gilman tudta, mi következik – a Valpurgis-ritmus szörnyű kitérése, a ritmusé, melynek kozmikus remegésében a téridő ősi, legvégső forrongása koncentrálódik majd, ami az anyag összetömörült glóbuszai mögött rejtőzik és néha ütemesen rezonálva előretör, észrevétlenül behatol a lét minden rétegébe és szörnyűsége jelentőséget ad szerete a világokon bizonyos rettegett időszakoknak.

De mindez egy szempillantás alatt eltűnt. Gilman ismét a szűk, ibolyafénnel elárasztott csúcsos helyiségben volt, alatta a lejtős padló, körülötte az ősi könyvektől roskadozó alacsony könyvszekrények, a pad és az asztal, a különös tárgyak, és egyik oldalon a háromszögletű nyílás. Az asztalon egy apró, fehér alak feküdt – egy kisfiú, ruhátlanul és eszméletlenül –, míg a másik oldalon a szörnyűsége, kajánul bámuló öregasszony állt egy csillogó, groteszk markolatú késsel jobbáiban, baljában pedig egy különös kialakítású, halvány fémedénnyel, melyet furcsa, vésett minták borítottak, s oldalára kecses fogantyúkat szereltek. A banya valami károgo rituálét kántált olyan nyelven, amit Gilman nem értett, de ami emlékeztetett valamire, amit a *Necronomicon* pontosan idézett.

Ahogy a kép élesebbé vált, Gilman látta, amint az öreg szipirtyó előrehajol és az asztal fölött átnyújtja az üres edényt – Gilman, képtelenül rá, hogy saját érzelmeit kontrollálja, előrenyúlt és két kézre fogta, s miközben ezt tette, felfigyelt rá, hogy a tárgy viszonylag könnyű. Ezzel egyidőben a Barnazekés undorító alakja jelent meg a balra lévő háromszögletű nyílás szélénél. A szipirtyó most intett Gilmannek, hogy tartsa az edényt egy bizonyos helyzetben, ő pedig felemelte az óriás, groteszk kést az apró fehér áldozat fölé, olyan magasra, amennyire csak jobb keze elért. Az agyaras, szőrös kis lény vihogó hangon folytatni kezdte az ismeretlen nyelvű rituálét, míg a boszorkány förtelmesen károgo válaszolt. Gilman mardosó, metsző



utálatot érzett átvillanni szellemi és érzelmi dermedtségén, és a könnyű fémedény megremegett a kezében. Egy másodperccel később a lecsapó kés megtörte a varázst, s az edény visszhangzó, harangszerű csöngéssel hullt a földre, míg Gilman kezével kétségbeesetten előkapott, hogy megakadályozza a szörnyű tettet.

Egy pillanat alatt megkerülte az asztal végét, feloldalozott a lejtős padlón és kicsavarta a kést az öregasszony karmai közül; a penge csörömpölve siklott át szűk háromszögletű nyílás szélén. A következő pillanatban azonban fordult a kocka; a gyilkos karmok összezárultak a torkán; a ráncos arcot őrlött düh torzította el. Gilman érezte, amint az olcsó feszület lánc a nyakába nyomódik, és szorult helyzetében eszébe ötlött, hogyan hatna a tárgy a látványa az elvetemült teremtményre. A banya ereje egészen emberfeletti volt, de miközben tovább szorongatta a nyakát, Gilman erőtlenül henyült inge alá és a láncot eltépve szabaddá tette és előhúzta a fémszimbólumot.

A feszület látványától a boszorkányt páni félelem fogta el, és szorítása eléggé elernyed ahhoz, hogy Gilman végleg megszabaduljon tőle. Elhúzta nyakától az acélszorítású karmokat, és át is hajította volna a szipirtót a nyílás szélén, ha az nem nyeri vissza erejét és szorítja össze újra. Ezúttal Gilman elhatározta, hogy megfelelően vág vissza, és előrenyúlt, hogy megragadja a teremtmény torkát. Mielőtt az öregasszony láthatta volna, mit csinál, Gilman körbetekerte a feszület láncát a nyakán és egy pillanat alatt olyan szorosra húzta, hogy a szipirtóból kiszorult a szuszt. Mikor a test egy utolsót rándult, Gilman valami harapásfélét érzett a bokájánál, és lenézve látta, hogy a Barnazekés gazdája segítségére sietett. Egy vad rúgással átküldte a morbid kis lényt a nyílás szélén és hallotta, amint az jópár szinttel lejjebb felnyüszít.

Hogy megölte-e az öreg szipirtót, nem tudta, de otthagya, ahová zuhant. Amikor aztán visszafordult, az asztalnál olyan látvány fogadta, ami csaknem kioltotta józan eszének legutolsó szikráját. A Barnazekés, inas testével és négy apró, ördögien ügyes kezével szorgosan munkálkodott, míg a boszorkány Gilmant fojtogatta, akinek erőfeszítései most hiábavalónak bizonyultak. Amit a kés, neki köszönhetően, nem tehetett az áldozat mellkasával, azt a szőrös istenkáromlás sárga agyari elvégezték a csuklóval – a jó ideje lent heverő edény megtelve állt a kicsiny, élettelen test mellett.

Álom-delfíriumában Gilman hallotta a pokoli, idegen ritmusú boszorkányszombati kántálást a végtelen messzeségben, és tudta, hogy a fekete embernek ott kell lennie. Zavaros emlékek keveredtek benne számításával, és úgy érezte, tudatalattijában ott lapultak a *szögek*, amikre szüksége volt, hogy visszajusson a normális világba, most először egyedül és segítség nélkül. Biztos volt benne, hogy a lakrésze fölötti, időtlen idők óta elzárt padlásszobában van, de hogy valaha is megmenekülhet-e a lejtős padlón vagy a mély nyíláson át, abban erősen kételkedett. És különben is, ha ki is jutna az álombéli padlásszobából, nem egy álombéli házba jutna – az általa keresett igazi ház torz kivetülésébe? Az álom és valóság közötti kapcsolatot illetően valamennyi élménye során tanácstalan volt.

A leírhatatlan mélységeken át az út félelmetes lesz, mert a Valpurgis-ritmusok vibrálnak majd, és végül meg kell majd hallania a mindeddig leplezett kozmikus pulzálást, amitől halálosan rettegett. Már most is érzett egyfajta kimért, szörnyűséges remegést, aminek tempóját túlságosan is jól sejtette. E remegés mindig felemelkedet boszorkányszombat napján és átlebegett a világokon, hogy elhívja a beavatottakat a leírhatatlan rítusokra. A boszorkányszombati énekek fele ezen a lágyan ott lebegő pulzáláson alapult, amit egy földi fül sem lenne képes leplezetlen térbeli teljességében elviselni. Gilman azon is eltöprengett, hogy rábízhatja-e magát ösztöneire, hogy visszavezzék a tér megfelelő pontjára. Hogyan lehet biztos benne, hogy nem azon a zöld fény öntözte domboldalon köt ki egy távoli bolygón, vagy a kikövezett teraszon, a csápos szörnyetegek városa fölött, valahol túl a galaxison, vagy a Káosz legsötétebb ürességének spirális fekete örvényeiben, ahol a tébolyult démonszultán, Azathoth uralodik?

Pont mielőtt nekirugaszkodott volna, az ibolya fény kialudt, s teljes sötétség ereszkedett rá. A boszorkány – a vén Keziah – Nahab – ez bizonyára az ő halálát jelentette. A távoli boszorkányszombati kántálás és a Barnazekés nyüszítése közé keveredve egy még vadabb jajongást vélt hallani ismeretlen mélységekből. Joe Mazurewicz – imák a Kúszó Káoszért, melyek most leírhatatlanul diadalittas rikoltásba fordulnak – csúfondárosan valós világok torlódnak össze a lá-





zas álom örvényeivel – Iá! Shub-Niggurath! A Kecse Ezernyi Fattyával...

Gilmanre jóval hajnal előtt találtak rá furcsa szögű régi manzárd-szobájában, mivel a szörnyű sikoly azonnal odavonzotta Desrochers-t, Choynskit, Dombrowskit és Mazurewic-zet, és még a mélyen alvó Elwoodot is felriasztotta székében. Gilman élt – szeme nyitva volt és a messzeségbe bámult –, de teljesen eszméletlennek tűnt. A torkán gyilkos kéz nyomai látszóttak, bal bokáján aggasztó patkányharapás éktelenkedett. Ruházata összevissza gyűrődött, Joe fészülete eltűnt nyakából. Elwood remegett, és találgatni sem mert, hogy meddig fájulhatott barátja holdkórossága. Mazurewic félig kábultnak látszott valami „jel” miatt, amit állítása szerint imáira kapott, és sietősen keresztet vetett, amikor a ferde válaszfalon túl sívítózni és nyüzszíteni kezdett egy patkány.

Mikor az álmódót elhelyezték pamlagján Elwood szobájában, elküldtek Malkowski doktorért – egy helyi orvosért, akinek nem volt szokása pletykálni, ha az kényelmetlenséget okozhatott –, és ő adott egy injekciót Gilmannek, amitől az ellazult, s valamiféle természetes bódultságba süllyedt. A nap folyamán a páciens többször is magához tért és összefüggéstelen dolgokat suttogott Elwoodnak legutóbbi álmáról. A lábadozás lehangoló volt, és már a lelegején egy nyugtalanító új tényre derült fény.

Gilman – akinek hallása nem sokkal azelőtt még abnormálisan érzékeny volt – most teljesen süket volt. Malkowski doktor, akiért sietve ismét elküldtek, elmondta Elwoodnak, hogy mindkét dobhártya átszakadt, mintha valami elképzelhetetlen, emberileg felfoghatatlan

és elviselhetetlen intenzitású hanghatás érte volna. Hogy hogyan zenghetett fel ilyen hang az elmúlt pár órában anélkül, hogy az egész Miskatonic-völgyet felriasztotta volna, az már meghaladta a becsületes doktor fantáziáját.

A beszélgetés rá eső részét Elwood papírra írta, s így viszonylag egyszerűen tudtak érintkezni. Fogalmuk sem volt, mit kezdjenek az egész kaotikus üggyel, és végül úgy döntöttek, jobb, ha a lehető legkevesebbet foglalkoznak vele. Abban azonban mindketten egyetértettek, hogy amint meg tudják szervezni, el kell hagyniuk ezt az ősi, elátkozott házat. Az esti lapok azt írták, nem sokkal hajnal előtt egy razzia során rajta ütöttek néhány különös dorbézolon a Meadow Hillen túli szurdokban; az írások utaltak rá, hogy az ott álló fehér szikla időtlen idők óta babonás tisztelet tárgya. A rendőrök senkit sem fogtak el, de a szétszóródó szökevények közt egy óriási niggert is láttak. Egy másik cikk közölte, hogy semmi nyomát nem találták az eltűnt Ladislas Wolejkónak.

A mindent betetőző borzalom aznap éjjel történt. Elwood sosem felejt el azt az éjszakát; az azt követő idegösszeomlás miatt ki is kellett hagynia a következő szemesztert. Este végig patkányokat vélt hallani a válaszfalakban, de nem nagyon törődött velük. Majd, jóval azután, hogy Gilmanrel nyugovóra tértek, elkezdődött a szörnyűségecs sívítózás. Elwood kiugrott ágyából, felkapcsolta a lámpát és átrohant vendégé-

nek pamlagához. Az ágy birtokosa embertől teljesen idegen hangokat adott ki magából, mintha valami leírhatatlan kín gyötörné. Teste vonaglott az ágynemű alatt, miközben takaróján nagy vörös folt kezdett szétterjedni.

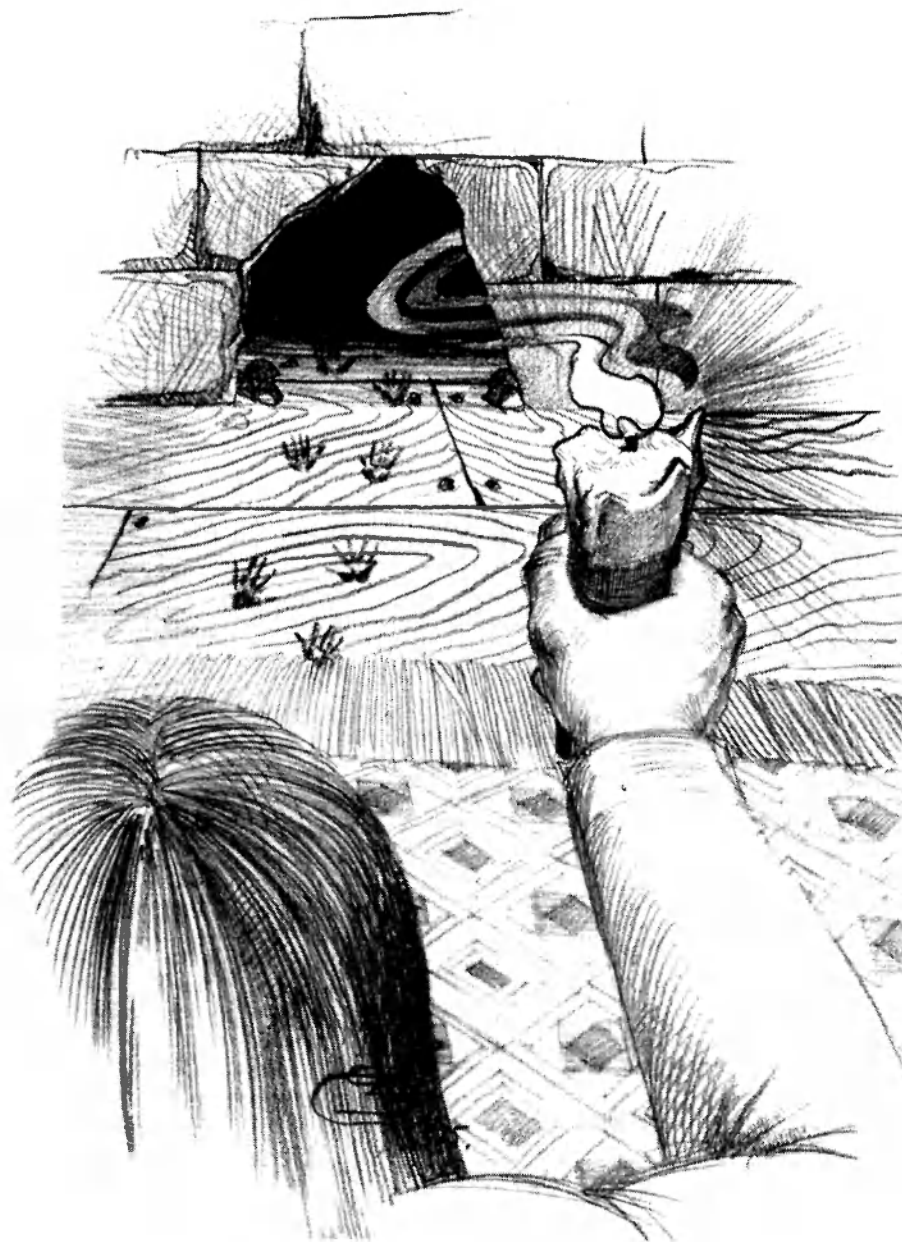
Elwood nem merte megérinteni Gilmant, de a vonaglás és a sikolyok fokozatosan alábbhagytak. Addigra Dombrowski, Choynski, Desrochers, Mazurewic és a felső emeleti bérlő mind összegyűltek az ajtóban, és a háziúr elküldte a feleségét, hogy telefonáljon Malkowski doktorért. Valamennyien felsikoltottak, amikor egy nagyméretű, patkányszerű lény ugrott elő a vérzattá ágynemű alól és nyargalt át a szobán egy közeli friss, nyílt lyuk felé. Mire a doktor megérkezett és elkezdte lefejni az irtóztató szemfödőt, Walter Gilman halott volt.

Barbár dolog lenne, ha pusztá utalásnál többet mondanánk arról, mi ölte meg Gilmant. Gyakorlatilag egy alagút keletkezett a testében – valami kirágta a szívét. Dombrowski, teljesen kétségbeesve patkányölő kísérleteinek kudarcától, haszonbérlettel nem törődve régi bérlőivel együtt egy héten belül átköltözött egy lerobbant, de kevésbé ősi házba a Walnut Streetre. A legrosszabb dolog jó ideig az volt, hogy lecsendesítsék Joe Mazurewic-zet; a sötét hangulatú szövegszékjavító ugyanis sosem volt józan és állandóan kísérteties és iszonyatos dolgokról jajgogott és motyogott magában.

Úgy tűnik, Joe az utolsó, szörnyű éjszakán leguggolt és megszemlélte a karmazsinszín patkánynyomokat, amik Gilman ágyától a közeli lyukhoz vezettek. A szőnyegen lévőek nagyon elmosódtak voltak, de a szőnyeg széle és a lambéria közti részen a padló csupasz

volt. És ott Mazurewicz valami szörnyűt talált – vagy legalábbis azt állította, hogy talált, mert senki más nem osztotta véleményét, dacára annak, hogy a nyomok kétségkívül különösek voltak. Vitathatatlan, hogy a padlón látott foltok a legkevésbé sem hasonlítottak átlagos patkánynyomokra, de még Choynski és Desrochers sem ismerték be, hogy olyanok voltak, mint négy apró emberi kéz lenyomata.

A házat sosem bérelték ki többé. Amint Dombrowski kiköltözött, az enyészet kezdte végleg birtokba venni, lévén az emberek nemcsak rossz híre miatt kerültek, hanem az újonnan észlelt kellemetlen kipárolgás folytán is. Lehet, hogy a volt háziúr patkánymérge mégiscsak használt, mert nem sokkal távozása után a hely meglehetősen kényelmetlenséget okozott a szomszédság számára. Egészségügyi ellenőrök a szag forrásául a keleti manzárdszoba fölötti zárt részeket jelölték meg, és egyértelműen, hogy a döglött patkányok száma hatalmas lehet. Úgy vélték azonban, hogy nem éri meg a fáradságot, hogy kibontsák a rég lezárt részeket; a szag hamarosan eloszlik majd, és a környék különben sem igényel kényes rendtartást. Mindig is lehetett hallani homályos helyi történeteket mindenféle megmagyarázhatatlan bűzről a Boszorkánytanya felső szintjén, közvetlenül május elseje és mindenszentek után. A szomszédok beletörődtek, hogy semmit sem tehetnek – a bűz azonban ennek ellenére további érv lett a Boszorkánytanya ellen. Végül aztán az épületfelügyelő lakhatatlanná nyilvánította a házat.



Gilman álmait és az azt kísérő eseményeket sosem magyarázták meg. Elwood, akinek gondolatai az egész ügyről néha szinte észvesztőnek hangzottak, ősszel tért vissza az egyetemre és az azt követő júniusban graduált. Úgy találta, a kísérteties városi szóbeszéd jóval alábbhagyott, és tény, hogy – dacára egyes beszámolóknak, melyek az elhagyott házból hallatszó háborzongató vihogást emlegettek, s melyek nem szűntek meg addig, míg az épület állt – sem a vén Keziah, sem a Barnazekés újabb felbukkanásáról nem suttoztak Gilman halála után. Elwood, meglehetősen szerencséjére, nem volt Arkhamben a következő évben, amikor bizonyos események nyomán hirtelen újra szárnyra kapott a hír az ősi borzalmakról. Elwood később természetesen hallott a dologról és sötét, nyugtalanító sejtelmek kínozták, de még azok sem voltak olyan rettenetesek, mint az események közvetlen közelsége és jónéhány személyes élmény lett volna.

1931 márciusában egy viharos szellőkés romba döntötte az üres Boszorkánytanya tetejét és nagy kéményét, minek nyomán szétmorzsolódott téglák, mohalepte zszindelyek és rohadó deszkák megrendák káosza szakadt a padlásszobára és törte át annak padlózatát. Az egész padlásteret elborította a törmelék, de senki sem vette a fáradságot, hogy hozzányúljon a felforduláshoz, míg sor nem került az elaggott épület elkerülhetetlen lebontására. E végső lépés ideje az év decemberében jött el; a mendemonda akkor kapott szárnyra, mikor a kelletlen, nyugtalan munkások kiürítették Gilman régi szobáját.

Az ősi ferde mennyezeten átszakadt törmelék között a munkások számos olyan tárgyat találtak, aminek láttán félretették szerszámaikat és hívták a rendőrséget. A rendőrök aztán halottkémeket hívtak meg jópár professzort az egyetemről. A munkások csontokra letek – szétmorzsolts, darabokra tört, de tisztán felismerhetően emberi csontokra, melyeknek szemmel látható modern kora furcsa ellentétben állt a ténnyel, hogy egyetlen lehetséges származási helyük, az alacsony, ferde padlójú fönti padlásszoba, ember által feltehetőleg megközelíthetetlen volt. A halottkém orvosa megállapította, hogy némely csontok egy kisgyermektől, míg mások – melyeket valami szétrohadt barnás ruha foszlányaival elkeveredve találtak – egy meglehetősen apró teremű, hajlott hátú idős nőtől származnak. Miután alaposan átvizsgálták a törmeléket, rengeteg, az omlásban elpusztult patkányokhoz tartozó kis csontot találtak, valamint régebbi, apró fogak rágta patkánycsontokat is, melyeknek fognyomai újra és újra viták és töprengések tárgyai.

A többi előkotort tárgy közt ott volt sok könyv és papír szakadt maradványa, némi sárgás porral vegyítve, ami még régebbi, teljesen szétporladt könyvekből és papírokból maradt hátra. Mint kiderült, kivétel nélkül valamennyi irat a fekete mágia legfelsőbb és legvérfagyasztóbb formáival foglalkozott, s néhány mostani eredetű darab kérdése továbbra is ugyanolyan megoldatlan titok, mint a modern emberi csontoké. Még nagyobb rejtély a teljesen egynemű, nehezen olvasható, archaikus kézírásé, amit számos papíron megtaláltak, melyek állapota és vízjelei legalább százötven-kétszáz éves korkülönbségre utalnak. Egyesek számára azonban valamennyi közül a legnagyobb talány a renge-





teg, teljesen leírhatatlan tárgyak sokasága – a törmelék közt szétszórva talált, szemmel nyilván különböző mértékben sérült tárgyaké, melyeknek külsejére, anyagára, készítési módjára és céljára vonatkozóan minden találgatás hiábavaló. A tárgyak egyike – mely számos Miskatonic egyetemi professzort ugyancsak izgalomba hozott – egy súlyosan megrongálódott szörnyszülemény volt, ami szemmel láthatólag hasonlított a furcsa szobrocskára, amit Gilman a múzeumnak ajándékozott, leszámítva, hogy ez nagy volt, nem fémből, hanem valami különös kékes kőből készült és egy furcsa szögű alaplapon állt, melyen kivehetetlen hieroglifák álltak.

A régészek és antropológusok még mindig próbálják megmagyarázni a bizzarr mintákat, amik egy könnyű fémből készült, összezúzott edényre voltak vésvé, melynek belső oldalát a megtaláláskor gyanús barnás foltok csúfították. A külföldiek és hiszékeny nagymák közt egyaránt sok szó esik a törmelék között lelt törött láncú modern nikkel feszületről, amit Joe Mazurewicz remegve azonosított azzal a feszülettel, amit szegény Gilmannek adott sok évvel azelőtt. Néhányan úgy vélik, a feszületet a patkányok ráncigálták fel az elzárt padlásszobába, míg mások szerint bizonyára Gilman régi szobájának valamelyik sarkában volt a baleset idején. Megint mások, köz-

tük maga Joe, józan ítélőképesség számára túlságosan is vad és holondos teóriákkal álltak elő.

Mikor Gilman szobájának ferde falát ledöntötték, kiderült, hogy a fal és a ház északi fala közti, egykor elzárt háromszögletű rész még méretéhez képest is sokkal kevesebb épületelem-törmelékkel tartalmazott, mint maga a szoba; magában rejtett azonban egy régebbi, szörnyszerű anyagréteget, amitől a falbontókat megdermesztette a borzalom. Röviden szólva, a padlón egész kisgyereksont-halom tornyosult – néhány meglehetősen friss volt, mások végtelesen finom lépésekben olyan távoli időszakra nyúltak vissza, hogy már majdnem teljesen szétmállottak. A vastag csonttrétegen egy nagyméretű, groteszk, díszes és idegen mintázatú, feltűnően régi kő pihent – e fölött tornyosult a törmelékhalom.

E törmelékhalom közt, egy lezuhant deszka és egy rakás malteros téglák közé ékelve találták meg a tárgyat, aminek nyomán több zavartság, leplezett félelem és nyíltan babonás szóbeszéd terjedt szét Arkhamben, mint bármi más nyomán, amit a kísértetjárta, elátkozott épület rejtett.

A tárgy egy óriási, beteg patkány félig szétzúzott csontváza volt, melynek felépítésbeli abnormitásai még mindig viták forrásai a Miskatonic összehasonlító anatómiai tanszékének tagjai közt és különös hallgatás övezi őket. E csontvázal kapcsolatosan nagyon kevés szivárgott ki, de a munkások, akik megtalálták, sokkolt hangon sutognak a hosszú, barnás szőrzetről, ami hozzá volt tapadva.

Az apró mancsok csontjai, azt rebesgetik, kapaszkodó képességre utalnak, ami sokkal inkább jellemző egy parányi majomra, mint egy patkányra; míg a kis koponya, szilaj sárga agyaraival, teljesen rendellenes külsejű, és bizonyos szögekből kicsiny, szörnyszerűen degradált emberi koponyára emlékeztet. A munkások félve vetettek keresztet, mikor erre az istenkáromlásra ráleltek, de később hálából gyertyát gyújtottak Szent Stanislaus templomában, mert érezték, hogy soha többé nem hallják majd a metsző, kísérteties vihogást.

Vége

Fordította: Kodaj Dániel

Illusztrációk: I. rész *Böjthe Csaba*, II.—III. rész *Szűgyi Gábor*

„The Dreams in the Witch-House” by Howard Phillips Lovecraft, 1932

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 engedélyével.

# Hypnos álma

Drága Cthulhu-rajongók! Az alábbiakban immár a második, a nagy Adeptus mellett „partizánmunkában” készült modul olvasható „Hypnos álma” címen. Keretében – engedve a fővonal nyomásának, meg a kényelemnek – visszatérünk a klasszikus helyszínre, a 20-as évek sötét Arkhamjába és környékére, a végkifejletben pedig a rejtélyes Álomföldre. Lejátszásához nem árt a *Dreamlands* c. kiegészítő, ennek hiányában az Őrző legalább az alapkönyv 193–95. oldalán található értekezést olvassa el, mielőtt belekezdene. Szép álmokat!

## Előzmények – Hypnos és a Fátylas Szerzetes

Hypnos, az álmok földi istene rab. Eredeti tisztje, amelyet számlálatlan korokon át el is látott, a zabolátlan álmodók megfékezése volt – ő tüntette el azokat a ritka, ragyogó elméket, akik éjszakai látomás-utazásaikon embernek nem szánt tartományok határára érkeztek. A szerencsétlen álmodók ósvilági, formátlan szörnyalakokként csatlakoztak a Külső Istenek udvartartásához, a titok pedig megőrződött.

De a számlálatlan korok során azért mégis változnak az idők. Az Ősistenek képében eljött a Külső Istenek végzete is – összes tesvérükkel, s az alárendelt Nagy Öregekkel együtt messzi dimenziókba, távoli bolygókra száműztek, hogy a következő örökkévalóságban csak ritka pillanatokban zaklathassák az univerzum józanabb felét. Hypnos börtöne a Corona Borealis, azaz az Északi Korona csillagképe lett.

Az álmok istenének kultusza mindig gyér volt – csak a régi görög-ségben akadtak megszállott prófétái – és az ősisteni mágiabilincszorításában ezt is elvesztette. Egyetlen lehetősége a kitorésre saját tartományában, a Föld Álomföldjein időnként megforduló külső utazókban, és az ő isteni teremtményeinkben, az álmodásban rejtett. Újabb évezedek múltán, egy fényes éjszakán csillagzata felragyogott, s a börtönvarázslat erejét megtörő konstelláció sugara elérte az Álomföldeket. Lélegzetvételnél szabadságában Hypnos fogta egy fogságába esett álmodó lelkét, testbe bújította, fejébe ültette mágikus tudását, kijelölte céljait, és még mielőtt visszazárult volna börtönajtaja, gyorsan ledobta Dylath-Leen ablaktalan kikötője mellé.

Az entitás, akiről nemsokára már Fátylas Szerzetes néven pusmogtak a város kocsmáiban, nekilátott küldetése végrehajtásához; ez pedig nem volt más, mint pár igába vont földi álmodó erejének felhasználásával istenének átszabadítása ebbe a világba. Az idézés sajnos igen körülményes: mindkét síkon, vagyis az Álomföldeken és az ébren járó világban egyszerre elmondott rituálékkal lehetséges csak, s ezeket két, azonos módon felszentelt szentélyben kell elvégezni a két oldalon. Szükséges még két bálvány, amelyek látszólagos (görög istenfíjú), illetve igazi (csápos földöntúli förmedvény) alakjában ábrázolják az istent. A legnagyobb szükség viszont magára az idézővarázslat szövegére van; ez ugyanis az évszázadok folyamán teljesen kihullott a halandók emlékezetéből. Meg kell tehát ismertetni valakivel...

A Szerzetes sokáig várt; Hypnos előrelátóan megfosztotta a türelmetlenség áldásától. A lehetséges áldozatok azonban oly ritkán csurrantak-cseppentek, hogy istene utasítására végül kénytelen volt

ráharapni minden lehetséges célpontra, tekintet nélkül ragyogó vagy éppen gyér szellemi képességeikre. Így került a mind a valódi, mind az álomtetest „távírányító” Álomfogság-varázslat uralma alá egy visszamaradt új-angliai öregasszony, egy favágó, valamint a Miskatonic Egyetem egy professzora és diákja. Ketten közülük, hogy, hogy nem, egy bizonyos buzgó mítoszkutató társaság ismerősei.

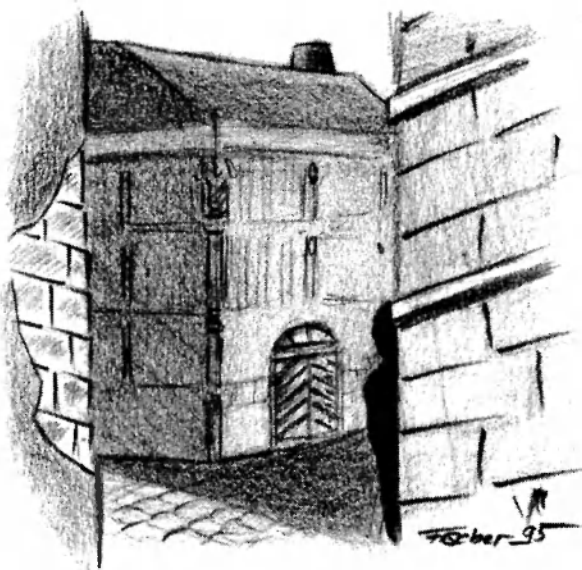
## A holdkör

A mese kezdetén legkényelmesebb a dolgunk, ha a parti egy tagja orvos, magándetektív, okkult kutató, netán (para)pszichológus; a indítórúgást ilyenkor tálalhatjuk egyszerű megbízatásként. Ezek hiányában Lawrence professzort vagy Wilburt (a kiválasztott karakter korától függően) megtehetjük valaki kedvelt évfolyamtársának, tanárának, szomszédjának, vagy – ha játékosaink nem tiltakoznak kézzel-lábbal – rokonának. Akárhogy is döntünk, a kezdet ugyanaz: 1922 márciusában a nyomozók a fenti források egyikéből értesülnek egy különös idegbetegség-sorozatáról. Ennek egyik első áldozata a fenti professor. Viselt dolgai a sajtóba is bejutottak (vagyis ha máshonnan nem, az *Arkham Advertiser* megfelelő számából előbb-utóbb biztosan hírül lehet venni a dolgot): egy hónapja példátlanul mély kómába esett,

melyből semmilyen ismert módszerrel nem lehetett kimozdítani. Rokoni igazán mindent megtettek; de még a legismertebb specialisták is teljes tanácsstalansággal álltak az esete előtt. Két hét elteltével aztán összefüggéstelenül zagyválni kezdett álmában, mocorgott, acsargott, március 3-ának éjjelén pedig egyszerűen eltűnt. A rémült ápolók a Miskatonic kertjében találtak rá, amint kezében egy különös bronzszobrocskával kászálódott kifelé egy ablakkeret roncsaiból. Megmagyarázhatlan fürge-séggel, láthatólag öntudatlanul, mégis félelmetes céltudatossággal mozgott, maga mögött hagyta üldözőit, és eltűnt az éjszakában. A kereséshez csatlakozott a rendőrség is, de a betörőt már csak reggel, újra békés kómájába süppedve találták megszókkott ágyában. A szobroccka (a Miskatonic értesítése szerint egy ógörög istenképmás) köddé vált; egyszerűen

nem volt sehol, pedig értékes darab lévén tüzetesen átkutatták érte a környéket.

Nos, a családot ez az eset végképp kibillentette lelki egyensúlyából, olyannyira, hogy hajlandók a nyomozókhöz hasonlatos rossz hírű (legalábbis, ha nem ez a legelső meséjük, valószínűleg már rossz hírű) specialistákhoz fordulni. A parti szabad kutatási jogot nyer, meg-



kapja a lakás kulcsait, és illő anyagi ellenszolgáltatásra számíthat, ha végre kigyógyítja az öregurat mániájából.

Az első lépés feltehetőleg a színhely körbeszaglászása lesz (tegyünk meg mindent, hogy úgy legyen). Lawrence prof. Arkham egy jómódú külvárosában lakik egyedül, jókora házában, jelenleg két tompa, elég közönyös ápoló társaságában (ők maguktól nemigen csinálnak semmit, csak a beteget óvják). A parti nagyjából tehet, amit akar; nem talál semmi olyasmit, amire igazából ne lehetne számítani: nagy halom régészeti, történelmi, antropológiai szakkönyvet, érthetetlen jegyzeteket, töredékes leleteket.

Az egyetlen jelentős felfedeznivaló a professzor naplója; ez az éjjeliszekrény alsó fiókjában található, több kiló összefirkált papír alá temetve. Sima angol nyelven íródott, és az első negyven oldalon tőmondatokban fogalmazott, gyakran rövidített feljegyzéseket tartalmaz gazdájának éppen aktuális tervezeteiről. Ezután meglepő fordulatot vesz; először a dátumok, aztán az írásjelek tűnnek el belőle, a végén pedig teljes értelmetlenségbe (?) csap:

*Feb. 16: Elénk álmok. Kapcsolat a Hypnos-bittel? Azt hiszem, lefekvés előtt nem szelöltettem ki kellőképpen a fejem.*

*Feb. 18: Álmok megint, ugyanabból a fajtából. Ugyanott jártam? Bizonyos motívumok meglepően hasonlóak. A tudatalatti végül is nem változik, azt mondják.*

*Feb. 21: Végre végigálmodtam az egészet. Város, még neve is van, Dylath-Leen. Ablakok sehol. Láttam görbe lábú lakosokat, beszéltem utazókkal, papokkal. Templomok. Az egyik különösen. Valaki beszélt Lengről (Kína?) és az ismeretlen Kadathról. Biztos, egészen biztos vagyok benne, hogy már tudtam róluk valamikor.*

*Fantasztikus színek! Meg kellene vizsgáltatnom magam.*

*Feb. 22: A Necronomicon, az egyetlen. Ott volt minden. Tizennyolc éve. Micsoda mélységek bukkannak fel időnként. Meg a Pnakotikus Kéziratok. Megnyugodhatom.*

*Feb. 23: Megint! Úgy látszik, nem olyan egyszerű. Xura, Hazuth-Kleg, Ngranek hegye. Reggel rögtön utána néztem a Kéziratokban. Tényleg írva vannak, minden ugyanúgy, én pedig az álmomban láttam mindent először! Kétségbeejtő véletlen. Sietek ledölni.*

*Feb. 24: Sikerült! Az utcákon leltem prófétámat. Nem találok a templomot, pedig itt van a fejemben. Mit kellene tennem, hogy megjeljem Őt? A papok némák maradtak, ha faggatóztam róla.*

*Feb. 26: Láttam és találkoztam. Megvan a küldetés, a fátylas testvér felfedte a titkot. Mi leszünk az ő fénye és dicsősége! Erőnk a kapuk megnyitására irányulnak.*

*27. Hitetlenek! Istenverte hitetlenek! Nem hagynak, mérgeket tömnek belém, alantás árnyvilágukba kárboztatnak. El kell jutnom Hozzá, álmodnom kell!*

*Dicsőség, fényes dicsőség. Hozzá járultam, és Ő mérbetetlen kegyességében megajándékozott az Igével és a Fűvel, mellyel bár-*

*mikor átléphetek az Ő birodalmába. Zbor-nemintath hazuth-dainemmón. Rövidesen itt a Kapuk Feltárása, és az idő egyre múlik. Zbor-nemintath, zhor.*

*Megismertem a testvérek igaz lelkét. Mily korlátozott is az agyagteszt! Az ő nagy szellemük segít majd őt felidézni, ha a szentélyek felépülnek. Limner, az erdei ember, Wilbur, a deák, Lucretia, a boszorkány. Hála a testvéreknek!*

*Átok a balandókra! A szentélyek ragyognak, de az Ő fényes képmása még a börtönökben sínylődik. Ki fogom szabadítani, s akkor majd a fátylas testvér vezetésével*

*eljön a dicsőséges szabadulás. Erzem, O segit, ereje bennem jár. Zhor-nemintath phn-glui kadath geirathgran. Ia! Zhor-daimargoth, yoth, entemossz, dszeset.*

Ennyi. A beszámoló után pár lappal néhány ismeretlen, száraz, édes illatú gyógyfűcsomagot talál a naplóban.

A nyomozóknak (hacsak nincs némi előképzettségük a Mítoszról vagy az Álomföldréről) a fentiek valószínűleg nem mondanak sokat. Firkász-körökhöz közelebb állóknak a Limner név említésére – sikeres Ötlet-dobással – beugrik egy másik *Advertisztori*, ezúttal a „Holdkóros Favágó”-ról, akinek ügye meglehetősen

port vert fel nemrégiben. Az illető négy pogány bálványt faragott ki szakadt glimwrocki házának udvarán, aztán fogta baltáját, és valami „fényes képmást” emlegetve elcsörtetett vele Arkham felé. Kómába esve találtak rá később az erdőn, felébreszteni azóta sem sikerült.

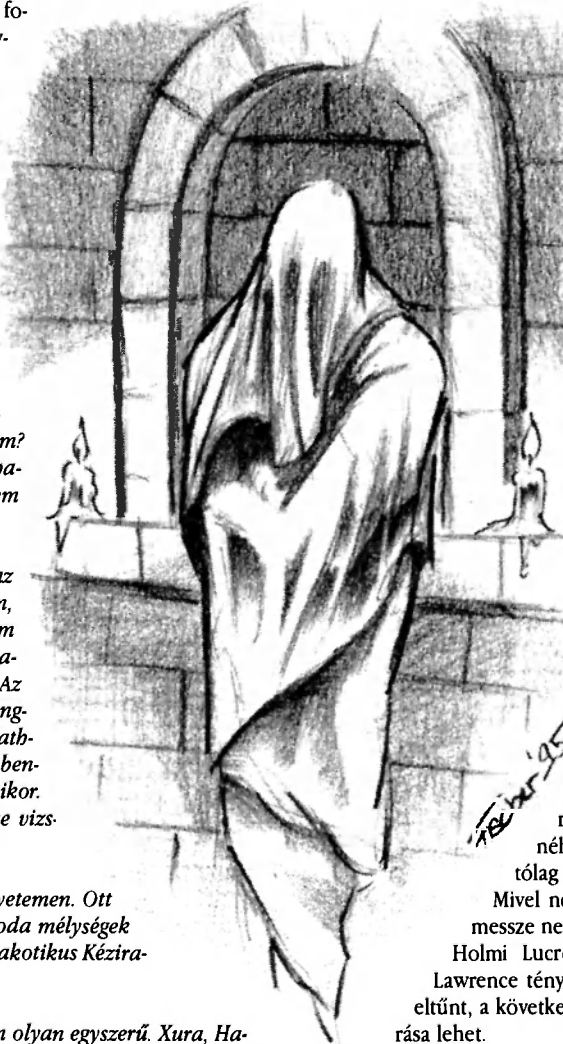
Wilbur a Miskatonic tanárainak vagy hallgatóinak lesz ismerős. Ő tehetséges, csendes diák, meglepő adottságokkal a pszichológia álomelemző diszciplinájának terén. Két hete szintén eszméletlenül fekszik; néha azért magához tér (?), és komplett, láthatólag értelmes, de megfejthetetlen írásokat termel. Mivel nem olyan tehető, mint Lawrence, körülötte messze nem is csaptak akkora orvosi hűhót.

Holmi Lucrétiákról viszont senkinek semmi fogalma. Lawrence tényleg felébreszthetetlen, a szobrocska tényleg eltűnt, a következő lépés csak a naplóban említettek végigjárása lehet.

#### A testvérek

*Wilbur Avery-Smith*: Ő a legelérhetőbb; az egyetemi kollégium egy szobájában hever majdnem élettelenül. Diáktársai felváltva ügyelnek rá, orvos is jár hozzá, de a javulásnak sok jelét nem mutatja. Ha a nyomozók kéri, megtekinthetik, sőt, elvihetik az éjszakai delírium-irományokat; egy sikeres Ötlet- és Nyelv-dobással rögtön meg is állapíthatják róla, hogy bár elég kusza, de ógörgöül íródott. Elolvasása 1 nap; ha sikerül, Mítosz-dobásokkal még az is kideríthető, hogy egy bizonyos Hypnos nevű Külső Isten idézőrituáléjának megszakadt változatát tartalmazza (ha meg nem, el lehet vinni a Miskatonic mindentudó professzorainak).

*Jerry Limner*: A favágó-testvér Arkhamtól 15 mérföldnyire, az elszigetelt hegyi településen, Glimwrockban lakik. Ez a porfészek tipikus példája a lassacskán degenerálódó, külvilági befolyás alatt álló új-angliai falvacskaáknak: romladozó viskók, bűdös istállók, beltenyészetben elsatnyult, riasztón primitív lakók, akik hivatalos népszámlálót talán ha a Függetlenségi Nyilatkozat idején láthattak utoljára. A nyo-





mozók érkezéére nem reagálnak; a parti (mondjuk a rongálásig vagy a helyiek bántalmazásáig bezárólag) mindent megtehet, bár-hová bemehet.

Limnernek nincs névtáblája, de az előzmények ismeretében házát könnyen ki lehet szűrni a mellette álló négy, fából faragott dór (!) oszlopról. Hogy mi van vele, nem tudni; a szomszédok nem nyilatkoznak, a nyomozók tehát, ha mindenáron tisztázni akarják a helyzetet, kénytelenek lesznek zárat piszkálni vagy ajtót törni. Az egyszobás viskóban ott fekszik Jerry Limner, a totális kóma lassan megszokottá váló állapotában. Mellette egy durván megmunkált farönk, amelyben egy sikeres Cthulhu Mítosz-, Régészeti-, vagy Ötlet-dobással Hypnos nemes görög arcélét ismerni fel.

**Lucretia Wolcroft:** Lucretia anyót bajos megtalálni, egyszerűen azért, mert olyan öreg, hogy az ifjabb nemzedékből már senki nem emlékszik a nevére. A nyomozóknak persze, miután négyszer-ötször körbejárták a falut, feltűnhet, hogy idáig egyetlen, „boszorkány”-nak besorolható öregasszonyukat Jerry szomszédjában látták. Az anyó viskója tornácán kornyadozik egy ócska karosszékben; természetesen eszméletlenül.

Az ajtó nyitva: rajta keresztül egy kis, csiricsaré vásári kegytárgyakkal berendezett szobába jutni. Meglepő lelet az éjjeliszekrényen tornyosuló, látványosan emberfeletti erőfeszítések árán kiizadt irkafirka, amely közelebről megnézve görög nyelvűnek bizonyul... Ez a megidézésvarázslat másik fele (teljes leírása a mese végén). A Szerzetes itt alaposan mellétrafált.

Az eddigi elemek összerakosgatásával (ha nehezen menne, adhatunk némi segítséget a Miskatonic Dr. Armitage-jának képeben) a parti nagyjából már kiokumálhatja, mi az igazság: Hypnos, a Külső Istenek egyike foglyul ejtett álmódók segítségével igyekszik magát a Föld valóságába átszabadítani. Ha ez megvan, az Őrző elmondhatja a megidézés „játéknyelvre” lefordított változatát, jól kiemelve a kritikus fontosságú részeket (pl. a két templom, a két bálvány, a rituálé elkántálása mindkét oldalon). A nyomozóknak nem maradt sok választása: ha a feltörekvő istent vissza akarják nyomni csillagbörtönébe, követniük kell a szerencsétlen álmódókat. Erre valók a naplóban talált ismeretlen füvek, valamint a „Zhor...”-varázsige. Ha a parti legközelebbi lefekvése előtt megeszi, netán elfüstöli a füvet, és elmondja néhányszor a varázsigt, még azon az éjszakán teljes testi valójában az Álomföldeken találja magát.

#### Az álmok

A leendő álmódók pályafutását a Szerzetes is nyomon követte; s hogy helyes ösvényre terelje őket (no meg hogy istenének is kedvében járjon pár potya álombázzal), az otthon töltött utolsó éjszakákon – mivel földi utazók az Álomföldeken már soha nem alszanak – varázslataival víziókat küld nekik. Ezeket a nyomozók külön-külön élik át; szerepel bennük egy sötét, meghatározhatatlan labirintus, vagy inkább rommező, ösvilági szörnyetegek, aztán egy, a romok közepén kiemelkedő, fekete, mégis fényes, rendkívül megnyugtató templom, amely magába fogadja az üldözött főszereplőt. Az álmok célja természetesen a dylath-leeni romtemplom megkedveltetése a karakterekkel, hogy aztán minnél csekélyebb gyanúval sétálhassanak Hypnos hatóságába.

#### Dylath-Leen

Az utazók a szokásos útvonal, azaz a Mély Álom Hetven Lépcsőjének megkerülésével érkeznek az Álomföldekre, rögtön Dylath-Leentől fél mérföldre északnyugatra, egy kis barlangban bukkannak ki. Egy szál hálórúhában érkeznek; semmi mással, hacsak – ismerve az

Álmoföldek természetét – nem teljes menettfelszerelésben fekszik le (ha igen, ne feledjük, hogy a „modern” eszközök ilyenkor visszaalakulnak régi megfelelőiké – egy elemlámpából pl. mécses lesz, egy Thompsonból pedig legfeljebb nehéz nyílpuska). Ha most járnak itt először, a nyomozók megkapják az Álmodás (*Dreaming*, egyenlő a POW-val) és az Álomtán (*Dream Lore*, Cthulhu Mítosz/2) képzettségeket, valamint összeszedhetik azt a kezdőfelszerelést (közönséges ruhák, köpönyeg, vándorbot, némi enivaló), amit a Szerzetes külön a számukra készített ide.

Felmásházás után előreláthatólag kimásznak majd a barlangból, és körülnéznek.

A környék legbarátságosabb pontja (már a vadonhoz képest) maga Dylath-Leen, az ablaktalan tornyok városa lesz. A nyomozók valószínűleg rájönnek, hogy a kikötő, mint a vidék legnépesebb területe, egyben a földi foglyok és a rejtélyes álombéli templom lelőhelye is, így remélhetőleg felé veszik a irányt.

Dylath-Leen, amelybe az álmódók most az északi országuuton, Ulthar macskavárosa felől lépnek, a Déli-tenger és a távoli óceánok kikötője. Fekete bazaltutcait rogyant házak és magas tornyok szegélyezik, siktartain tisztességes utazók nem is, csak Leng kecskelábú emberei, szürke köpönyeges, néma rabszolgakereskedők, rossz hírű papok, és másvilági, torz álmódók járnak. A sarkokon rablók és torokmetszők lesnek, a számtalan templomot rég elfeledett isteneknek szentelték, és a házakon nincsenek ablakok (a helybeliek – vagy csak a régi építőmesterek, ki tudja – nem szeretik a fényt). Hívogató hely.

A nyomozóknak most az elrabolt elméjű földi álmódók, vagy a romtemplom nyomába illene indulniuk. Nem lesz könnyű dolguk – a helyiek, alkalmazkodva ősi rémségekkel teli városukhoz, nemigen beszélnek feleslegesen; ha pedig direkte ördögi istenekről, mágiákról, netán Hypnosról faggatják őket, gyors, babonás jelet vetnek magukra, s már el is tűntek a sarkon. Felvilágosodottabb népektől (pl. papok, jósok, gazdag kereskedők) az alábbi információkat lehet összeszedni (magyarázat később):

– A Ngranek szent hegyének oldalába vájt istenarcok közül nemrég eltűnt Hypnos, az álmok ura. A dolog nagy riadalmat keltett, vad magyarázatokat és jóslatokat szült, de biztosat állítani vele kapcsolatban még senki nem mer. A legbölcsőbb papok sejtenek talán csak annyit, hogy az eltűnésnek az isten halálához, átalakulásához, vagy távozásához lehet köze (nem is tévednek nagyot).

– Az istenarc megszűnésével egy időben Dylath-Leen keleti kapuja fölött, egy kis dombon egy tökéletes, fehér márványszentély alapjai bontakoztak ki, egyszerűen a nagy semmiből. Az építmény napról-napra nő; négy oszlopán szép, kerek kupola kezd kialakulni. A középpontban egy isteniíjút ábrázoló bronzszobrocska áll, de ezt a városlakók – papjaik morgásának megfelelően – még nem merészték abajgatni.

– A szentély-rügyezés után pár nappal befutott a kikötőbe a lengiek fekete gályái közül kettő, és a turbános, görbe lábú kereskedők azóta is itt nyüzsgögnék. Nem tudni, mi keresnek; a szokásosnál mindenesetre kevesebbet adnak-vesznek, és többet szaglálódnak.

– Nagyjából ugyanekkortól datálódhatnak azok a híresztelések, amelyek egy, a tiltott Elfeledett Negyedben császáló szakadt, szürke fátylas lényről szólnak. A lakók közelebről nem látták (bár igaz, hogy nem is akarták); egyszer-kétszer viszont felfedezték, amint a Névtelen Önixtemplom környékén ólálkodik.

A kutatás közben, amennyire csak lehet, érzékeltessük a város sötét hangulatát, sejtessünk minden sarkon lecsapni készülő, mérge-



zett pengéiket próbálgató rablókat, orgyilkosokat, meg még fenyegetőbb rémségeket; ugyanakkor vigyázzunk arra is, hogy ne provokáljuk túl a játékosokat (nem jó ugyanis, ha a hősök a mese egyharmadánál kipusztnak. Ha mégis lerohantatják magukat, deus ex machinaként bedobhatjuk a másik két Hypnos-hajhász frakció (lásd lent) ügynökeit, akik éppen értékes információt sejtnek a nyomozók fejében. Végző esetben ott van még az álmodás képessége is.)

A mese ezen a ponton kétfelé ágazhat el, attól függően, hogy a parti a romtemplomot vagy a foglyokat keresi-e előbb. Lássuk...

### A Külső Istenek temploma

A templom hollétére utaló egyetlen nyom a Szerzetes szolgáltatta álom; ott fekete rommezőkön fekvő, torz növényektől körülvevett építménynek látszott. Ha a nyomozók ezzel a leírással próbálkoznak a város bármely polgáránál, megint csak a közmondásos hallgatásba ütköznek, egy kivétellel; ez az egy az Ősistenek templomának nagy szakállú pátriárkája. Ő – megfelelő óvintézkedések után – hajlandó elszuttogni az igazságot: az a bizonyos templom tényleg itt áll, még hozzá az Elfeledett Negyedben, mely városrész szörnyű, de valós címét hét évszázaddal ezelőtt nyerte. Akkor ugyanis egy bomlott elméjű varázslómester kihívta maga ellen a kozmoszt, és – az atya hangja itt egészen halkra vált – felidézte a Külső Szférákon túl fortyogó óskáoszt, a Démonok Szultánját (vagyis Azatothot, amint azt a Mítosz tudósai egy sikeres gurítással megállapítják). A fél város elpusztult, az átokverte területre épeszű ember azóta nem tette a lábát; s ha szemernyi józan eszük van – figyelmeztet a főpap – nem teszik ezt a nyomozók sem.

A partit ez persze nem fogja visszatartani. Ha átkelnek a Skai hídjain, pár omladozó, és azért még lábon álló épületsor után ismerős vidékre jutnak; tényleg arra holdbéli rommezőre, amit álmaikban láttak. Ha véletlenül mégis a 90-es évekből érkeztek volna, most megdöbbenhetnek, az eléjük táruló látkép ugyanis kísértetiesen emlékeztet egy atomcsapás pusztítására; ha nem, hát a helybeliekkel együtt rémüldözhetnek a degenerált növényzet, a térdig erő falak, meg az árnyékfoltok látványán. A romok közepén még sértetlenül áll a szintén ismerős, fekete szentély.

Az egész templom-ügy természetesen csapda. Ha az álmodók belépnek a kapun, már az épület észbontó, idegen geometriájától 1/1d6 SAN-pontot vesztenek, a sarokban pedig ott vár rájuk a Fátylas Szerzetes, Hypnos követe és teremtménye. Eléget egy adag homályfuvet (ebből egy 15-ös Erejű, 4 méter átmérőjű kábító-méregfelhő lesz), aztán – amennyiben hagyják – Álomfogság-varázslatával végigmezy valamennyi nyomozón. A partinak itt nyilván rögtön menekülnie, vagy harcolnia kell; bár az utóbbi esetben csak erős varázslatokkal, esetleg ügyes Álmodás-használattal lehet némi esélyük.

### A foglyok sorsa

A másik lehetőség a földi álmodó-társak felkutatása. Mi is történt velük?

**Lucretia:** Wolcroft anyó pályafutása igen hamar és dicstelenül ért véget. Tompa elméje képtelen volt megbirkózni a dimenziók közti utazással; mire megérkezett, már komplett elmebeteg volt. Az ösztönök elszabadulása aztán felébresztette degenerált családjának átkát, s a nyomozók a rabszolgapiac szélén, a Füstölt Lélek kocsmá közönségének kegyelemkenyerén élve találják, mint iszonyatos, kutyafejű szörnyalakot, (azaz Ghoul, amint a Mítosz ismerői már megint kitalálhatják). Az anyó álomtette ilyen állapotban persze már Hypnos szemében sem ér sokat – a fizikai viszont igen, mert azt még fel lehet használni a Föld síkján végrehajtandó időzsertartásban.

Lucretia megpillantása O/1D6 SAN-pontba kerül, de ha a szemlélő egy sikeres Ötlet-dobással a Ghoul személyazonosságát is eltalálja, még további 1/1D3-ba.

**Limmer:** A favágó már valamivel jobb állapotban, alig félőrülten (4 SAN-ponttal) lépett az Álomföldre, de még mielőtt a Szerzetes



Az emberbaráti cselekedetért mindemesetre +1D3 SAN jár a mese végén.

**Lawrence és Avery-Smith:** Mindössze ez a két intellektüel jutott el sértetlenül az Álomföldre, onnan pedig Hypnos karmaiba. Az utóbbi egy héten az Üvöltő Gyertyalánghoz címzett fogadó pincéjében tartózkodtak, amelynek bérleti jogát a Szerzetes rettenetes rémálomsorozattal csikarta ki a tulajdonostól. Az Álomfogságon kívül egyfajta energiaközvetítő-varázslat hatalma alatt is állnak; az ő lassan elszivárgó Mágia-, valamint POW-pontjaikból épül a város melletti dombon az álomszentély (az itt található bálvány is persze azért tűnt el a Földről, mert a professzor magával hozta).

A pincebörtön jelenlétét koldusok, utcai tolvajok, esetleg a konkurrencia segítségével lehet megsejteni. Ha a parti már gyanítja, hol tartják fogva a kettőt, rá lehet törni a fogadóra; akit viszont igen hathatós fenyegetésekkel kell puhítani, megtörendő a Szerzetes élénk rémálom-tréningjének hatását. Ha nem sikerülne, marad az erőszak.

A pincébe törve a nyomozók először átgúnyrik magukat egy homályfű-felhőn (a Szerzetes módszeresen betelepítette füstölőivel az egész alagsort), aztán – amennyiben még aktuális – felemelik a két álmodót, kivonszolják őket a megkötő-varázskörből, és megszüntetik az Álomfogságot (ennek részletei részleteit lásd a varázslat leírásában). Ha sikerül, a professzor és a tanítvány POW-értékei visszaállnak az eredeti 12-re és 16-ra.

### Kívülállók

A széles Dylath-Leenben nemcsak az álmodóknak tűnt fel egy isten megjelenése. Két másik fél is megtette a maga lépéseit, hogy a kiszabaduló Hypnost, vagy legalábbis erejének egy részét a magáénak tudhassa. Ők a következők:

– **A lengi emberek:** A fekete gályákon érkezett lengiek tulajdonképpen csak az idegen Holdvadak (*Moonbeasts*) rabszolgái. Uraik megbízásából hajkurásszák a megidéző-varázslatot, de mivel fogalmuk sincs annak természetéről és összetevőiről, eleinte igyekeznek a nyomozók bizalmába férközni. Emberek közt szokásos állózetüket viselik; szarvukon turbánt, patájukon csizmát.

– **A Szemek:** Dylath-Leen uralkodó Hercegének orgyilkos-titkosrendőrei ismeretesek ezen a néven. Székhelyük a Szemek Háza; ennek nevezetessége, hogy a városban egyedülálló módon aprócska ablakokat (!) vájtak rá. A Szemek – mivel városuk amúgy is tele van nemkívánatos istennel meg elátkozott szentélyekkel – az álmodókhöz hasonlóan Hypnos börtönberugdalását szorgalmazzák, ebből a szemontból tehát szövetségesnek is tekinthetők. A parti ellenben jobban teszi, ha jelenlétükben nem mutat túlságosan nagy álmodó- vagy mágikus potenciált, ezzel ugyanis felhívhatja magára a paranoid Herceg figyelmét.

### A végkifejlet

Nos, attól kezdve, hogy az Álomföldre érnek, minden már csak a nyomozókon múlik. Egy földi óra ideát egy egész hétnek felel meg; aludniuk sem kell, bőven lesz hát idejük mindenre.

A mese előadása közben nem árt, ha – már jó értelemben véve – néha húzzuk kicsit az időt. A nagyobb meglepetéseket óvjuk, ameddig csak tudjuk, és lehetőleg dobjuk be az összes előforduló mellékszereplőt. Közben azért ne tévesszük szem elől, mi is a parti végső célja: az isten visszaűzése börtönébe.

Ehhez az egyik eszköz – a varázslat szövege – már adott. Igazán nagy jelentőségük csak a bálványoknak van, mivel ezeket még Hypnos sem tudja egykönnyen regenerálni. Közülük az egyik – a bronzszobrocska – az épülő márványzentélyben található, a másik (csápos rondaság) a Névtelen Ónixtemplomban. A rémisztő díszletek ellenére voltaképpen mindkettőt simán el lehet venni (Hypnos még rab, az Ónixtemplomból meg már tényleg kipusztultak az istenek). A lengiek és Szemek eleinte egyaránt barátságos színben tűnnek fel, de a véghez közeledve szükség-szerűen egymásnak kell esniük – vagy éppen a nyomozóknak, ha éppen ők jelentik az akadályt. A Fátylas Szerzetes fog legkevésbé beleszólni a történésekbe, mivel igen korlátozott mozgásteréről, a Külső Istenek Templomából csak akkor mozdulhat ki, ha feljön a Corona Borealis (erre napon-ta 10% esély van, az Álomföldek eklektikus asztronómiájának megfelelően).

Végül is két lezárás lehetséges: az egyik szerint az álmodók megszerzik az összes ereklyét, lerázzák üldözőiket, visszatérnek a Földre, és a szertartás fordítottjának elmondásával Hypnost örök időkre visszazárják csillagzatába. Ha ez sikerül, a mese végén minden résztvevő 2D6 SAN-pontot kap vissza.

A másik verzió súlyosabb. Ha Hypnost nem sikerül időben megfékezni, a megszállt álmodók asztrál-, illetve valós testének használatával bizony megidézi saját magát, és beszabadul a Föld valóságába. A kutatók ebben az esetben –2D4 SAN-t könyvelhetnek el, valamint egy igen igen kedvetlen ismerőst, akire mindig számíthatnak, valahányszor csak álomra hajtják fejüket.

#### A Fátylas Szerzetes, Hypnos követe

STR 8 CON 15 SIZ 12 INT 20 POW 20 DEX 17 HP 30 Mozgás 12

Fegyver: bot 90%, sebzés 1D6.

Páncél: fizikai támadások 1 pontot sebeznek.

Varázslatok: Álomküldés (*Send Dreams*), Álomfogság, Hypnos hívása/elbocsájtása (*Call/Dismiss Hypnos*), Tárgy elvarázslása (*Enchant item*).

Sanity-vesztés: általában 0/1, álca nélkül 1D8/1D20; ez fegyverként is használható.

A Szerzetes lábak nélkül lebegő, arctalan, nagyjából emberformájú rongytömkelegnek tetszik. Felszerelése egy szál bot, és egy gyakorlatilag kimeríthetetlen homályfüves (15-ös erejű kábítómeleg) zacskó.

#### Lengi emberek (Men of Leng)

STR 10 CON 11 SIZ 13 POW 10 DEX 11 APP 7 HP 12 Mozgás 8

Fegyver: lándzsa 25%, sebzés 1D8+1.

Páncél: nincs.

Sanity-vesztés: álcában 0, természetes alakban 0/1D5.

#### A Szemek

STR 12 CON 15 SIZ 13 POW 15 DEX 16 APP 10 HP 9 Mozgás 12

Fegyver: hosszú kard 60%, sebzés 1D8+1D3, háló 40%.

Páncél: bőrpáncél (3)

Varázslatok: Sorvasztás (*Sbrivelling*), Elő X (*Living X*)

#### VARÁZSLATOK

##### Hypnos hívása/elbocsájtása

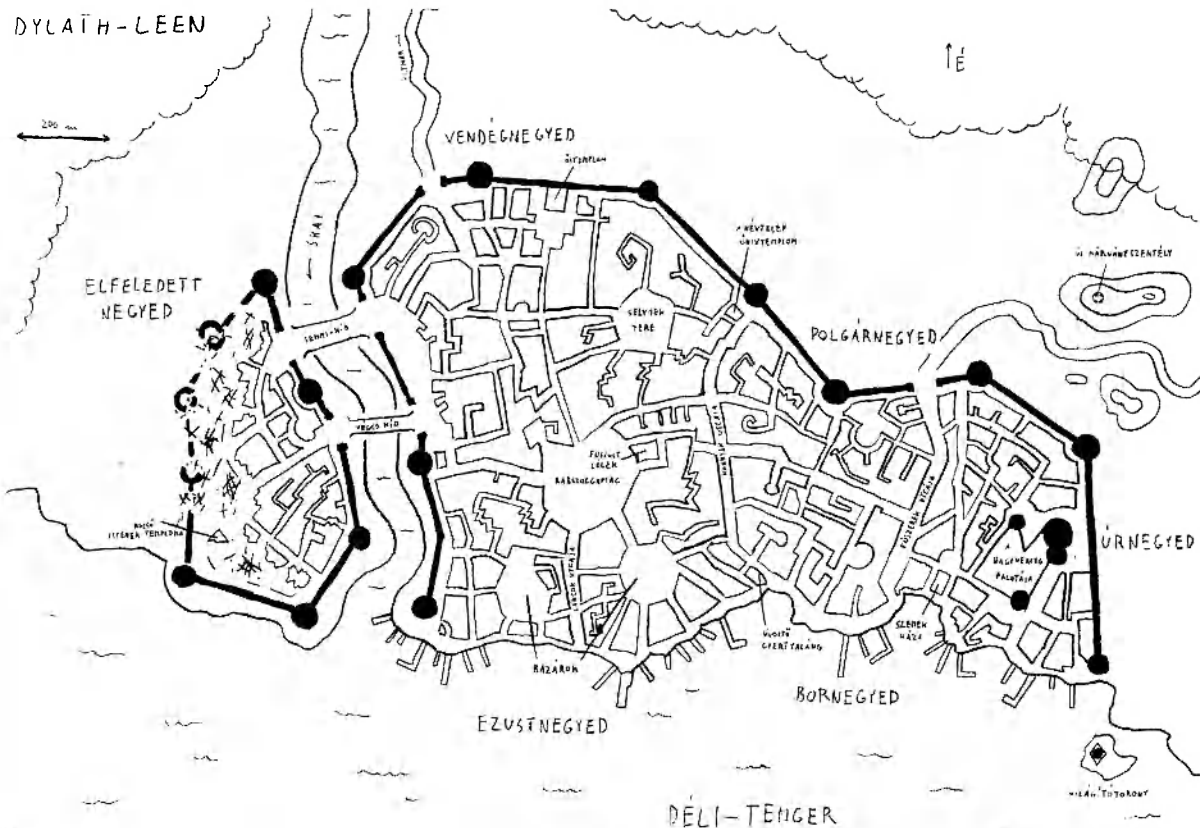
Speciális istenhívó-varázslat, amely valószínűleg csak Hypnos jelenlegi állapotában működik. Megkezdéséhez először is két, egyenként négy-négy stilizált dór oszlopból álló szentélyt kell felállítani mind a valós világban, mind az Álomföldeken, és 5–5 véglegesen feláldozott POW-ponttal felszentelni őket. Szükség van még az isten két alakját ábrázoló két bálványra; ezek lehetnek akármelyik oldalon. Ezután kezdődik maga a szertartás; amely egyszerre végzendő el mindkét helyen. Az isten eljövételének százalékos esélye megegyezik a rituálé alatt a résztvevők által elhasznált mágiapontok számával.

Az elbocsájtó-változat ugyanilyen, de működik egyoldalúan is.

##### Álomfogság

Lélekfogyulejtő varázslat; 20 Mágiapontba és 1D6 SAN-ba kerül. Csak az Álomföldeken működik. Használatakor a mágusnak szemkapcsolatot kell teremtenie a leendő áldozattal (aki csak fizikai testét hátrahagyott asztrális utazó lehet), majd az Ellenállási Táblázaton le kell győznie annak POW-ját. Ha sikerül, a célpont teste és lelke is a varázsló tökéletes befolyása alá kerül. A varázslat megtörésére az áldozat (földi időszámítás szerint) hetente újabb POW-próbákat tehet.

Febér László





# A SÖTÉT NAP FÖLDJE

„A kank nyugodtan rácsálta a friss kaktuszahajtást, s észre sem vette a reá leső veszedelmet, ami a sziklák mögött bújt meg. A thri-kreen nagyon lassan mozgott, a legkisebb hirtelen mozdulat is elárulhatta volna közeledtét. Lábat óvatosan, teljesen zajtalanul helyezte egymás elé, észrevétlenül közeledett. A perzselő nap fényében homokszínű kitinpáncélja tompán csillogott. Alsó két karja egy hosszú, mindkét végén hegyes lándzsát tartott, melynek sima csonthegyeit alvadat vér borította. Fején lévő antennái ide-oda mozogtak, ahogy felső két karja benyúlt az oldalán lévő bőrszákbá és két lapos obszidiánkorongot vett elő, s szinte követhe-tlenül gyors mozdulattal a mit sem sejtő kank felé hajította őket. A pengeéles korongok súvítva szeltek át a levegőt, s hatalmas erővel mélyen a rovar oldalába csapódtak. A találatok hatására sárgás testnedvek buggyantak elő, s a kank hang nélkül az oldalára dőlt. Lábai még rángatóztak egy ideig, aztán megmerevedtek. A thri-kreen nem mozdult. Fejét körbeforgatva a környéket figyelte, antennái izgatottan integettek. Csak amikor már meggyőződött róla, hogy senki és semmi nincs a közelében, lépett oda a kank teteméhez, s kezdte el feldarabolni.”

Athas napperzselte pusztaságain iszonyú nehéz a megélhetés. Víz és élelem soha nem lehet elég. Nagyon kevés élőlény bírja ki sokáig ezeket a körülményeket, de akik kibírják, azokkal nem szabad ujjat (mancsot, karmot) húzni, mert azt megjárhatjuk.

A túlélés koronázatlan királyai a thri-kreerek, nem egészséges portyázó törzsek útjába botlani, mert véletlenül még élelemnek néznek minket, s jóízűen elfogyasztanak mindenestül. Az állandóan mozgó törzsen belül mindenkinek megvan a saját feladata. A tojásokat és a törzset védelmező harcosokon kívül nagyon fontos szerepet töltenek be a vadászok, akik az élelem megszerzésére, s a zsákmány elejtésére szakosodtak. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy a törzs többi tagja nem képes zsákmányt ejteni, hanem, hogy a vadászok ezt feltétlenül jobban és effektívebben csinálják. Természetesen nem csak egyszerűen leterítik az áldozataikat hosszú portyáikon, hanem minden feldolgozható részt eltesznek későbbi használatra (A felferelési tárgyak és fegyverek készítéséhez való alapanyagok...). A húst forró köveken kiszáritják, vagy ha a törzs a közelben tartózkodik azonnal elfogyasztják.

Szinte mindig lövő, vagy dobófegyvereket használnak, hiszen lehetetlen egy állat közvetlen közelébe jutni, hacsak az nem alszik. Ezeket nagy precizitással alkalmazzák, mert ha nem sebzik meg azonnal halálosan az áldozatukat, az valószínűleg élve elmenekül. Egy kevésbé sebesült lényt nem követnek, mert sok energia elfecsérlésével jár, s könnyebb egy újat becserkészni. Ritkán, de használnak mérget is. A fegyverre eldobás előtt a nyálukból ráköpnek, s ha az eltalálja a kiszemelt zsákmányt, a mérgek kifejti hatását (gyengébb módon, mint a harapásnál- ez +2 bonuszt jelent a mentődobásra, s fele ideig is tart a bénulás, ha a dobást elvétette). Ha kifogytak a távolra ható eszközökből, s az áldozat mégis menekül, kénytelenek iszonyatos sebességükre, s hatalmas ugrásaikra hagyatkozni, s ilyen módon leteríteni azt. Megfigyeltek már olyat is, hogy a becserkészett lényre egy hosszú ugrással rávetették magukat, erős kezeikkel és harapásaikkal végeztek vele. Úgyszintén gyakran használnak különféle csapdákat, melyekkel sokszor élve fogják el az állatokat. Az ember nem is gondolná ezekről az óriási „rovarok-ról”, hogy milyen ötletes, s halálos csapdákat képesek készíteni a pusztaságokban található egyszerű anyagokból.

Általában csapatosan vadásznak, hisz így nagyobb a valószínűsége, hogy zsákmányt ejtenek de az sem ritka, hogy magányosan indulnak útra. Az összehangolt vadászathoz kézjelket használnak egymás megértésére és az akciók összehangolására, s ezen kívül segíti őket az általuk kibocsátott szag is, amit csakis a thri-kreerek és rovarok érzékelhetnek (a szagok inkább érzelmeket közvetítenek, mint információt). A városokat a lehető legmesszebb elkerülik, itt csak akkor találkozhatunk velük, ha elfogták őket rabszolgának (általában gladiatori harcra), vagy ha az élelemhiány odavonzza a vadászó csapatot. Ismernek olyan vadászt is, aki a törzs pusztulása után elszegődött valamelyik varázslókirály arénájának szörnyűjítő csapatába élelem és víz fejében.

Ez a karakter-kit mindenkinek a rendelkezésére áll, de csak mértékkel vegyünk bele városi történetekbe vadászokat, hiszen szinte az az utolsó hely, ahol Athason megtalálhatóak. Most pedig következzenek a statisztikák és adatok.

Név: Vadász (Ranger karakter kit)  
 Megengedett fajok: Thri-kreen (Némi változtatással más is megengedett)  
 Minimum tulajdonságok: STR13; DEX14; CON14; WIS14  
 Leírás: Lásd fenn  
 Szerep: Lásd fenn

**Fegyveres képzettségek:** A vadászoknak kötelezően érteniük kell legalább egy szálfegyverhez (gythka), és minimum két távolra ható fegyverhez (lándzsa, íj, dobóbalta, chat'chka...), ezen kívül maximum egy olyan fegyvert használhatnak, amit kizárólag közelharcra lehet használni (kard, buzogány...). A vadászok nem specializálódhatnak.

**Fegyvertelen képzettségek:** Bonuszként a következő szakképzettségeket kapják: Nyomolvasás (*Tracking*), Vadászat (*Hunting*). Kötelezően meg kell tanulniuk a Túlélést (a karakter által választott terepen) és a Csapdaállítást is. A továbbiak javasoltak a játékos számára: Bőrkiékszítés (*Leather Working*), Kötélhasználat (*Rope Use*), Irányérzékelés (*Direction Sense*), Védekezés a hőségtől (*Heat Protection*) Víztalálás (*Water Find*), Tűrés (*Endurance*), Állatismeret (*Animal Lore*)

**Felszerelés:** Az induló játékos kezdéskor egy darab, általa választott szálfegyvert, illetve egy darab távolra ható fegyvert kap pénz elköltése nélkül (ha nem thri-kreen a karakter, egy könnyű bőrpáncélban is részesül).

**Speciális előnyök:** A vadász karakter-kit tagjai +1 bonuszt kapnak minden három elért szintért, ha a Vadászat, vagy a Nyomkövetés szakértelmet használják, mert ehhez értenek a legjobban és nincs aki ebben lekörözné őket. Ezen kívül, mivel szinte csak távolra ható fegyvereket használnak, ezeket nagy pontossággal kezelik és ezért minden 4 szintért, amit elérték +1 módosítót kapnak a találatra és sebzésre egy bizonyos távolsági fegyverrel, amit a karakter indításakor kell meg határozni. Ezt a választást később semmi esetre sem lehet megváltoztatni, s a pozitív módosító is csakis arra vonatkozik. A vadászok részesülnek még a vándoréhoz hasonló tulajdonságokkal, úgymint Rejtőzés természetes környezetben (úgy mint az árnyékban rejtőzés) és Csendes mozgás. Csak tizedik (!) szinttől képesek papi varázslatok elmondására, mint egy vándor, de csakis egyetlen Elemi Szférából (a Kosmoszból nem választhatnak, s a magas bölcsességből adódó módosítókat sem kapják meg!).

**Hátrányok:** A vadász sok olyan dologgal nem rendelkezik, mint a vándor. Nem rendelkeznek állatszelidítési képességekkel és nem választhatnak speciális ellen-séget sem. Nem harcolhatnak két kézzel, de ennek ellensúlyozására ott vannak a választott fegyverrel járó előnyök. Nem képesek papi tekerceket használni, s varázsgyümölcsöket készíteni sem. Követők soha nem lehetnek, mint más harcos kasztoknak. Varázsolni csak 12. szinttől képesek. Városokban nem használhatják a Rejtőzés természetes környezetben képességüket, s -3 módosító sújtja őket minden városi találkozásnál, mert szinte teljesen ismeretlen számukra az ottani viselkedés.

**Kezdő Pénz:** Mivel a vadonban nincs szükség a pénzre, ezért elég kicsi az induló összeg. Kezdéskor minden vadász 1D4x10 kerámiával rendelkezik a megadott felszerelésen kívül.

## ÚJ FEGYVEREK DARK SUN VILÁGÁHOZ

Ha kevés a fém, s az embernek csak kő, fa, bőr, csontok, tüskék, s hasonló anyagok állnak rendelkezésére, akkor rá van kényszerítve, hogy sokkal többet gondolkodjon, s törje a fejét, hogyan is készíthetne jobb, tartósabb és halálosabb fegyvereket. Az állandó próbálkozás sokszor nem is marad eredmény nélkül, s valami hasznos kerül ki a kezünk közül. Most néhány ilyen „eredményt” szeretnék bemutatni, melyek alkotója egy Reen'Traak Chaa vezető háromkezű thri-kreen, aki Nibenay-tól egy napi járóföldre északra található meg egy oázisban. A fegyverkészítő mester némi élelem, víz és alapanyag ellenében elkészíti, illetve elcsereéli munkáit, ha nem inzultálják. Ha viszont ellenségesen lépnek fel ellene, s lopáson járna az agyuk, akkor személyesen mutatja be nekik műveit, s aznap új darabokkal gazdagszik amúgy is nagy trófea gyűjteménye. Most tehát következzenek a harci eszközök. Az árakat a könnyebb számolás miatt kerámiában adtam meg.

**Félhold Penge:** Ezt a lassúnak és otrombának tűnő fegyvert az esetek többségében egy nagyobb teknős hátpáncéljából készítik. A félbevágott domború páncélt hevítéssel megpuhítják, s a lassan keményedő szarulatot kiláptíják. Csak ezután alakítják ki rajta a pengéket és a fogást lehetővé tevő lyukakat. A fogantyúkra bőrt tekernek, végül kidolgozzák az éleket. Ha nincs kéznél elég nagy páncél, akkor több kisebbet illesztenek össze, de az nem az igazi. Kezelése különös technikát igényel, így aki nem ért hozzá, azt kétszer akkora módosító sújtja. Még gladiátoroknak is három-négy napba telik, míg rájönnek a használatára, megszokják a furcsa fogást, s rendszeren tudják kezelni. Főleg kétkezes technikákat igényel, de ha a másik kéz üres, egykezes fogások is lehetségesek.

**Képzett használó:** A képzett használó már nem kap büntetést a használatkor, s ezen kívül +1 bónuszt kap lefegyverző manőverekre, mert a pengékben könnyen elakadnak az ellenfél fegyverei.

**Specializált használó:** Aki már ennyire képzett a forgatásában, az teljesen meg tudja tartani a pengét, anélkül, hogy az oldalra kifordulni akaró fegyver elszállna a kezéből. A fentiekben kívül még +1 módosítót kap lefegyverzésre. Tiszta huszas támadás esetén, ha használójának sikerül az ügyessége alá dobni, akkor nem csak sebet okozott, hanem automatikusan kitépte ellenfele kezéből a fegyvert.

**Harci kesztyű:** A kesztyű több réteg vastag, keményített bőrből készül, melyet mindenkinek a saját kézformájára igazítanak. Lényegében egy alkarvédő, mely a kézfejet is befedi, ahol a használó keze markolja a tartófát, s az alkaron szíjak tartják. Az alkar belső részét nem fedi. Felszínét obszidiánpengék, fogak, hegyes csontok borítják, melyek iszonyú, tépelt sebet okoznak. Szinte kizárólag arénákban használják hosszú harcokhoz.

**Képzett használó:** A fegyvert sikerrel tudja bevetni ellenfelei ellen, s ha mindkét kezén hord egyet, az AC-je egyel csökken, de ha mindkettővel támadni akar, még a megszokott mínuszokkal támad.

**Specializált használó:** Már mesterien bánik a kesztyűvel, s nem kap negatív módosítókat, ha két kézzel verekszik velük. Ezen kívül, ha négyvel jobbat dob, mint ami ellenfele eltalálásához szükséges, akkor a kesztyű egész oldalát végighúzza rajta, ami újabb 1d3 sebzést okoz.

**Vágókorong:** Ez nem más, mint egy kerek korong, melynek a közepét kivágták, peremét élesítették, s egy helyen az él helyett bőrszík van rátekerve a fogás végett. Általában csontból és obszidiánból készítik, de fémből is előfordulhat. Sokszor szép vésetek borítják körben.

**Képzett használó:** A fegyvert fogva hosszú vágásokat ejtethet ellenfelén, melyek igen fájdalmasak. Ha akarja, távoli ellenfelekre is hajthatja a korongot (Maximum 30 méterig). Hátránya, hogy nehéz vele hárítani (-3 Parry).

**Specializált használó:** A fegyverből akár ketőt is eldobhat egy körben, s a védekezés is jobban megy neki (csak -2 Parry).

**Tüske:** Egy tíz centis fa, vagy csont-hengerbe három darab 15-20 centi-



méteres keskeny csonttűskét csavarnak, úgy hogy kettő a henger végén helyezkedik el, a harmadik a henger közepéből áll ki a másik kettővel 90 fokot bezárva. Az egészet úgy markolják meg, hogy a középső tüske a mutató és a gyűrűs ujj között álljon ki. Bárdok előszeretettel használják, mert könnyen szétszedhető, s kis munkával át lehet alakítani, hogy a csont-henger méregtartót is magába foglaljon, s a tüskéken át a sebbe tudjon folyani. Hátránya, hogy könnyebben törik (1-3-ig megy tönkre Törésdobásnál)

**Képzett használó:** A tüskék közelsége miatt, ha sikeres találatot visz be, akkor újból próbálkozhat az ellenfél megbökésével.

**Specializált használó:** Körönként kétszer támadhat a tüskékkel, s ha mind a kettő talált, akkor a harmadikkal is próbálkozhat sebet ejteni.

**Dobógép:** Egy méteres falapot hosszanti irányban U alakúra hajlítanak, s ezután még egy enyhe S formát is kap. Az így elkészített eszköz alkalmas a vájatba helyezett kövek, vagy süngyölök kilövésére, amit a dobógép meglendítésével küldenek útjára. A kilőtt kő gyorsabb, mint a dobott, s nem tart olyan sokáig elindítani, mint a parittyá esetén.

**Képzett használó:** Ügyesen és gyorsan kezeli a fegyverét, s körönként két golyót tud kilőni. Közéharcban bunkóként használhatja a fegyvert, de 15%-a van rá, hogy egy ütésnél eltörik.

**Specializált használó:** Képes a feléje lött golyókat, köveket elkapni, s ugyanabban a körben vissza is löni, ha sikeres támadást dob nullás AC-re, s volt még egy felhasználatlan akciója. Ha nem volt, úgy csak elkapni képes a lövedéket. Gulgban ebből egy játék is kialakult.

**Süngyölő:** Ez nem más, mint egy agyaggolyó, melybe kaktusztüskéket szúrtak, ezt kiszárították, s az egészet szörbe, gyapjába tekerték, hogy meg lehessen fogni. Ha valakit eltalál, az ütéstől a tüskék átszúrják a szőrt, s megböki az ellenfelet.

**Kígyómarás:** Ez az alattomos fegyver egy elf bárdnő megrendelésére készült. Hasonlít egy egyszerű törre, de penge helyett két, ritkább esetben három hosszú, vékony csonttű helyezkedik el, ami egy erősebb mozdulatra letörik, s ebben rejlik a veszedelem. Az emberbe tört tű iszonyú fájdalmakat képes okozni, s a seb is sokáig vérzik még. Némelyek gyűlölik ezt a fegyvert, s használóit, ezért nem ajánlatos nyíltan viselni, vagy használni.

Nevét egyébként az okozott seb formájáról kapta, mert tapasztalt bárdok képesek olyan sebeket ejteni vele, amit egyszerű emberek alig tudnak megkülönböztetni egy valódi kígyómarás okozta két ponttól.

**Képzett használó:** Aki ért ehhez a fegyverhez, megpróbálhatja ellenfelébe törni a csonttűket. Am ez nem megy olyan könnyen! Ha bele akarja valakibe törni, -3 módosító sújtja a támadó dobásra. A tű nem is mindig törik el ha betalál, erre az esély csak 10% minden egyes hitpontért, amit a használó okozott. Ha nem óhajt direktre ilyen sebet okozni az esély csak 5%. Ha csak egy ponttal veti el az ellenfél AC-jét, akkor a penge automatikusan darabkákra törik a másik fél páncélján, vagy egy sikeres hárítás miatt.

**Specializált használó:** A fegyver kezelője csak -2-vel támad ha törni akarja a tüket, s 15% az esélye okozott hitpontonként, hogy sikerül is neki. Amíg a tűk a testben vannak, az áldozat körönként 1 Hp-t veszít, s az őrzítő fájdalomtól mindenre -2-t kap. Eltávolításakor 1d3 sebzést is okoznak a kiszakadó tűk. (Csak úgy mellékesen jegyzem meg, hogy ha eltört a penge, akkor a használó fegyvertelen!)

Név	Ár	Súly	Méret	Fajta	Sebesség	Sebzés
Félhold penge	8cp	4	M	S	6	1d6+1/2d4
Harci kesztyű	4cp	2	S	S,B	2	1d3+1/1d4
Tüske	3cp	1	S	P	2	1d3/1d2
Vágókorong	2cp	1	S	S	2	1d4/1d2
Dobógép	3cp	3	M	(B)	4	1d4(ha ütnek vele)
Süngyölő	1cp/10db	1/10db	S	P	-	1d4+1/1d6+1
Kígyómarás	3cp	1	S	P	2	1d3/1d3

Az árakat szorozzuk meg százzal, ha a fegyverek fém részeket is tartalmaznak!

# AD&D

# ELTAR TORNYA

**JÁTEKOSOKNAK:** Egészen nyugodtan olvass csak tovább, végül is kit zavar, ha tudod, hogy melyik teremben mely csapda rejtőzik? Engem biztosan nem, a mesélődet is csak akkor, ha ezt elárulod a társaidnak is, de ez esetben valószínűleg nem lesz túl hosszú életű a karaktered.

**MESÉLŐKNEK:** Az alábbi AD&D-hez is alkalmazható kalandmodul 4-6. szintű karaktereknek ajánlott, de kis átalakítással erősebb csapatnak is kihívást jelenthet. A DM számára igen sok lehetőséget enged arra, hogy saját kívánsága szerint alakítsa a történetet, és emiatt szinte bármelyik standard világban (Elfelejtett Birodalmak, Krynn, Mystara, stb.) felhasználható. Az alábbiak lényegét összefoglalva: a játékosoknak végig kell járniuk egy évtizedek óta „lakatlan” tornyot, amely persze hemzseg a kellemetlen meglepetésektől, miközben felfedezik az előző lakó, Eltar titkát, majd pedig négy rövid helyszínt végigjárva, meg kell oldaniuk a bebörtönzött varázsló kiszabadításának problémáját.

**HÁTTÉR:** Felhőjáró Arcanil, a mágus egy Lynwood nevű kis falucskában született jó 200 éve. Tehetségével korán kitűnt, s a nagyvárosokban a leghíresebb varázslók irányítása alatt tanult. Iskolái végeztével nekivágott a világnak, s ekkor derült fény jellemének legnagyobb hibájára: fontos helyzetekben képtelen volt gyorsan dönteni, folyton mérlegelt, tanakodott, fontolgatta a lehetséges következményeket. Ez, és a balszerencsés véletlen okozta vesztét: midőn egy zöldellő erdőben kutatott egy druidaszentély romjai után, ez tisztáson véres látvány tárult a szeme elé. Egy lemészárolt kalandozócsapat maradványai között egy halálosan megsebesített nő egy rúnakkal televesztett botra támaszkodva próbált felállni, s mikor meglátta Arcanilt, arra kérte, hogy segítsen neki. Ő azonban, szokásához híven ismét habozni kezdett. Szíve szerint segített volna a nőnek, de esze azt súgta, hogy a mágikus bot többet ér... A sebesült azonban nem közönséges halandó volt, hanem egy nagy hatalmú erdei boszorkány, aki hirtelen feltámadt haragjában megátkozta Arcanilt. Ennek sokáig semmi hatása nem mutatkozott, de pár évvel később, amikor a varázsló egy Szemzsarnokkal vívott harcban találkozott a lény halálos pillantásával, beteljesedett, bár egyelőre pozitív irányban: Arcanil ugyanis feltámadt, de korábbi tutyimutyiságát szilárd eltökéltség váltotta fel: a Jó rendíthetetlen képviselője vált belőle, és úgy hitte, hogy világlétében ilyen volt. Barátokat is szerzett, az Ezüst Villámok Társaságát, melynek tagjai egy ragyogó szépségű bárdleány, egy félszerzet, egy szökött zsoldos és egy nemes lovag voltak. Hosszú évekig kalandoztak együtt, mígnem egyszer újra megtörtént a baj: Arcanilt ezúttal egy nekromantával vívott harcban érte utol végzete, bár ekkor már a vidék egyik legerősebb mágusa volt. Ismét működésbe lépett a boszorkány átká, de ezúttal ellentétes irányban: a feltámadt varázsló most a Halál hírnökének, a pusztítás apostolának képzelte magát. Hazatért szülőfalujába, ahol már csak kevesen emlékeztek rá, hiszen több évtizeddel azelőtt távozott, és itt rövid idő alatt felépítette a tornyát. Az egész környék szenvedett zsarnokságától, de nem merték értesíteni a hatóságokat, mert Arcanil, aki második feltámadása óta Eltarnak nevezte magát, megfenyegette őket, hogy leszármazottaikat szörnyű átok fogja sújtani, ha vele valami baj történik. Új tornyában Eltar nekilátott a kísérletezésnek, és számos eredményt ért el az évek során. Ekkor azonban – pusztá véletlenségből – az Ezüst Villámok Társasága tudomást szerzett tartózkodási helyéről, és figyelni kezdte. Megdöbbenve látták, hogy egykori barátjuk él, annak ellenére, hogy szemük láttára halt meg, és hogy milyen szörnyű változáson esett át. Egy éjjel behatoltak a toronyba, és a bárd mágiájának segítségével kikerülték a varázsló által idézett őrzőket, és meglepték Eltart. Sikerült legyőzniük, és az előző feltámadásból okulva testét bezárták a Kriptába. Ez a mágiától levédett kis helység Eltar megidézett démonainak volt a börtöne, amely megakadályozta, hogy a boszorkány átká ismét működésbe lépjen. Azt természetesen nem tudta a Társaság, hogy Eltar legközelebb megint a Jó híveként fog feltámadni (lásd Arcanil leírásánál az átok pontos működését). A Kriptát lezáró négy mágikus ékkövet elosztották egymás között, és külön-külön útnak indultak, hogy nagyobb eséllyel találjanak magyarázatot a régi barátjukkal történt rémisztő eseményekre. Természetesen nem jártak sikerrel, mindannyian elpusztultak vagy eltűntek (a modulban legalábbis nem lesz közvetlen szerepük), és Arcanil/Eltar azóta is a Kriptában pihen arra várva, hogy valaki kiszabadítsa őt a négy ékkő összegyűjtésével.

**A JÁTEKOSOK SZEREPE:** Természetesen a parti feladata lesz a varázsló kiszabadítása. Ehhez először is el kell juttatni őket Lynwoodba. Ez a mesélőre van bízva: mindenki alakítsa úgy a történetet, hogy a lehető legjobban passzoljon a folyamatban lévő me-

sesorozatba. Néhány ötlet: a PC-k tudomására jut, hogy egy régen elveszett varázstárgy/formula/térkép/stb. valahol Lynwood közelében van elrejtve, vagy esetleg ők megtalálják az Ezüst Villámok egyik tagjának a földi maradványait, köztük egy megsárgult térképdarabot, melyen egy fekete kör jelöl valamilyen falucskát, amelynek neve nehezen olvasható (Lymmood, esetleg Lirnwood?).



## I. rész: LYNWOOD

Kicsiny parasztelepülés, mintegy 1 000–1 500 lakossal. Lakói egyszerű emberek, földművelésből, állattartásból élnek; még állandó helyőrség vagy rendfenntartó erő sincsen, mindössze egy vegyesbolt, egy kovácsműhely és egy szentély (lehetőleg valamelyik jó istené, mint pl. Lathander vagy St. Cuthbert) az, ami a parti érdeklődésére tarthat számot, meg persze a fogadó, amely a Téli Álomhoz van címezve. Mindazonáltal valami nincsen rendben a településsel: A kb. száz évvel ezelőtti események (Eltar megjelenése, a falu nagy részének rabszolgaságba vetése vagy kiirtása, és a mágus sötét ténykedései) máig rányomták bélyegüket a helység életére. Mindenki nyugtalan, mintha állandóan rettegnének valamitől, éjszaka pedig gyakran vannak rémálmaik. Ha a parti éjszaka érkezik a faluba, jól érzékelhetjük ezt egy rövid kis jelenettel: az egyik sötét házból egy még félálomban lévő kisfiú szalad ki, ezt kiabálva: „Anyá! Neee! Ne hagyj, hogy elvigyen!” Röviddel utána kiszalad az anyja, felveszi, és csitítgatni kezdi: „Semmi baj, kicsim... Csak egy rossz álom megint...”. A parti ezek után nyilván kutatásba kezd: a toronyról információt kaphatnak akár a mogorva fogadóstól, akár a szentély papjától (Grydon atya, 5. szintű). Megtudhatják, hogy a tornyot kb. 100 év építette egy gonosz mágus, aki rabigába hajtotta a falut, rengeteg szenvedést okozva, majd évek múltán jött négy hős, akik betörték a toronyba, és a varázsló soha többé nem került elő. A kalandozók pedig megparancsolták a falusiaknak, hogy amíg ők vissza nem térnek, senki ne merészkedjen a toronyba, különben szörnyű dolgok történhetnek. Mind-ezidáig tartották magukat ehhez, annak ellenére, hogy a gonosz varázsló emléke még mindig itt kísért („Biztosan megátkozta a falut az a galád! Ork legyen, ha nem miatta vannak rémálmaink!”), de mivel a kalandozók nem tértek vissza, és már azok is meghaltak, akik kisgyerekek voltak akkoriban, feloldották a tilalmat. Állítólag volt is egy kalandozócsapat, amelyik nemrégiben bemerészkedett Eltar tornyába, de erről nem állítanak semmi biztosat. Fontos, hogy a varázsló személyéről nem tudnak semmit. Egyébként ha a parti megalszik itt, akkor mindenkinek 10% esélye van egy szörnyű álom átélésére, ennek részletei és pontos hatása (kialvatlanság, varázslatrontási esély, stb.) a mesélőre vannak bízva.

Ezek után nincs más hátra, mint előre: irány Eltar tornya.

## II. rész: A TORONY

A négyszögletes, félgömb alakú kupolával fedett építmény mintegy háromnegyed óra gyaloglásra lehet a falutól. A mesélő lehetőleg próbáljon meg feszült, borús, vészjósló képet festeni a tájról. Maga a torony meglehetősen viharvert, kissé omladozó, de távolról sem lakhatatlan – és nem is lakatlan. A bedeszkázott ablakok száma körülbelül öt emeletet sejtet, erre jön még rá a kupola. Fontos, hogy az ablakokat a második szinten belülről Erőfal védi, megakadályozva, hogy a deszkákat az árnydémon (lásd később) termékből kiverjék, kívülről pedig tűzcsapdák, melyeket még Eltar rakott fel (sebzése 1d4+19 Hp).

**Megjegyzés:** a rémálomok itt, a gonosz félszerzetben erősebbek: minden alvás alkalmával átélik őket a játékosok, és ha nem dobnak sikeres Bölcsesség – vagy Intelligencia – próbát, akkor felébredve képtelenek lesznek varázslatokat memorizálni.



### 1. SZINT:

Ez a része a toronynak étkező- és raktár funkciót töltött be. Általános lepusztultság a jellemző, mindent por, törmelék és pókháló borít, ez utóbbi azon ettercap-ektől és pókjaiktól származik, akik itt verték fel tanyájukat jó fél éve. Nem merészkedtek túl a rúnával jelölt ajtón, de a szintet – jó szokásukhoz híven – dugig töltötték csapdákkal. Ők ölték meg a pár napja erre tévedt kalandozócsapatot is. Következzenek tehát sorban a helyiségek:

#### 1. BEJÁRAT:

A repedezett tölgyfa ajtón a karakterek egy odaszögelt fehér, gömbölyű tárgyat látnak. Közlelbi vizsgálódások után kiderül, hogy a tárgy egy fehéres anyagba (pókháló) font emberi fej. Az ettercapeknek mindig is furcsa humorérzékük volt...

#### 2. ELŐSZOBA:

Porral és törmelékkel borított helyiség, kis körülményekkel pár napos nyomok fedezhetők fel benne. A három ajtó közül az északi el van torlaszolva belülről, hogy ne-hogy egyenesen az étkezőbe lehessen jutni. A keleti ajtó mellett egy fogason öreg, lilás színű köpenyeg lóg, zsebében valami dudorodik. A falat és a plafont pókháló borítja, ha leégetik, észrevehetővé válik a fogas-csapda (lásd később).

Az illetéktelen behatolóokra két kellemetlen meglepetés is vár. Az első rögtön belépskor: az bejárati ajtót kinyitva lerántanak a föltötte levő polcra egy súlyos, láncra erősített kösziklát, amely ha ráesik valaki fejére (ThACO: 8), akkor egyrészt 2d6 Hp-t sebez, másrészt az illető elájul 1d4 fordulóra, ha nem dob sikeres Egészség próbát.

A másik csapda a fogas. Ha kiveszik a köpeny zsebében levő tárgyat, azt találják, hogy az csak egy öklömnyi kődarab, arra pedig rövidesen rájönnek, hogy mellékesen ellensúlyként szolgált egy mechanizmusban, melynek megszüntével a fogas föltött pókhálóba rejtett gerenda meglehetősen nagy robaj kíséretében a kutató karakter fejére pottyant (ThACO: 9, sebzés: 2d4+3).

Hozzáértő karakter megállapíthatja, hogy a csapdák sokkal újabbak, mint maga a torony.

#### 3. RAKTÁR

Ismét törmelék, darabokra tört, korhadt dobozok, szerszámok, stb. borítják a padlót. A szokatlan elem a földön fekvő, pókhálóba font fej nélküli holttest. Ha valaki átkutatja, a pókhálóból és a halott testéből ezernyi apró pók rajzik elő, rámászva a kutató kezére. Annak ügyesség próbát kell dobnia, ha sikertelen, annyi kispók csipte meg, amennyivel fölé dobott. A csipések természetesen mérgezőek (sebzés: 1d6/0 Hp, attól függ, sikerült-e a mérge elleni mentődobás). A halott övtársolyában egyébként egy ottfelejtett Gyógyelixír (Elixir of Health) rejtőzik.

#### 4. ÉLELMISZERRAKTÁR:

Teljesen üres kamra, kivéve a sarokban heverő, kutya nagyságú pókot, ami pár napja halhatott meg (összevagdosták). A teremben egyébként mindig 0 fok körül van a hőmérséklet.

#### 5. KONYHA:

E helyiségnek már az ajtaja is csapdát rejt: az ettercapek ugyanis egy mérgezett tüt szereltek a kilincsbe (sebzés: 2d8/1d8 mérge elleni mentődobástól függően). Maga a terem konyhaként szolgált: tűzhely, edénytartók, stb. díszítik, de edényt sehol sem látni (ezekben ugyanis mérget kutyulnak éppen egy teremmel arrébb). A jobb falnál kisebb ládika áll. Ha valaki odamegy hozzá, 75%-ban belelép az odakészített hurokba, ami felrántja, majd a fejjel lefelé lógó áldozatba a ládika fölül, a falból egy rozsdás kard-

penge csapódik (ThACO: 7, sebzés: 1d8, de csak ha az illető legalább 170 cm magas), majd visszaugrik a falba. A gonosz az, hogy ha valaki kiszabadítja a csapdába esett karaktert, akkor a mechanizmus újra működésbe lép, és 65%-ban a megmentőt, egyébként a megmentettet találja el. A hurok egyébként szintén pókhálóból lett fonva. A ládika természetesen tele van – kövekkel.

#### 6. ÉTKEZŐ:

A valaha impozáns terem most az ettercapek otthona. Két lépcső is indul innen, mindkettő egy galériára vezet. Az egyik azonban elágazik, ezen egy fekete, ezüstös rúnával díszített ajtóhoz lehet jutni (a rúna jelentése: Őrző). Néhány kisebb, kulcsszóra működésbe lépő telepörtáló rúna világít a bal lépcsősor első fokán is, ezek segítségével jutott fel Eltar a 3. és az 5. szintre. A három hosszú ebédlőasztalt rongyos, foltos terítő borítja, és zöldes trutyimóval teli edények sorjáznak rajtuk, ezekben félkész pókmérge van. A két barnás bőrű, groteszk, görnyedt ettercap, valamint az óriáspókok (*spider huge*) az asztalok körül, a nagy pókok (*spider large*) pedig a falat borító hálóban tartózkodnak (ez utóbbiak innen támadnak, ezért az első körben +3 bonuszt kapnak). Az ettercap nőstény, amint a PC-ket meglátja, visítva felrohan a lépcsőn a galériára, a többiek pedig megindulnak a karakterek felé:

**Ettercap (1):** AC: 6, Mozgás: 12, HD: 5, Hp: 32, ThACO: 16, Tám: 3, Sebzés: 1d3/1d3/1d8, Spec: mérgező harapás (ha nem sikerül a mentődobás, 1d4 fordulón belül halál), Méret: M, Tp: 975.

**Óriáspók (5):** AC: 6, Mozgás: 18, HD: 2+2, Hp: 11, ThACO: 19, Sebzés: 1d6, Spec: mérge (15/0, +1 a mentődobásra), Méret: M, Tp: 270.

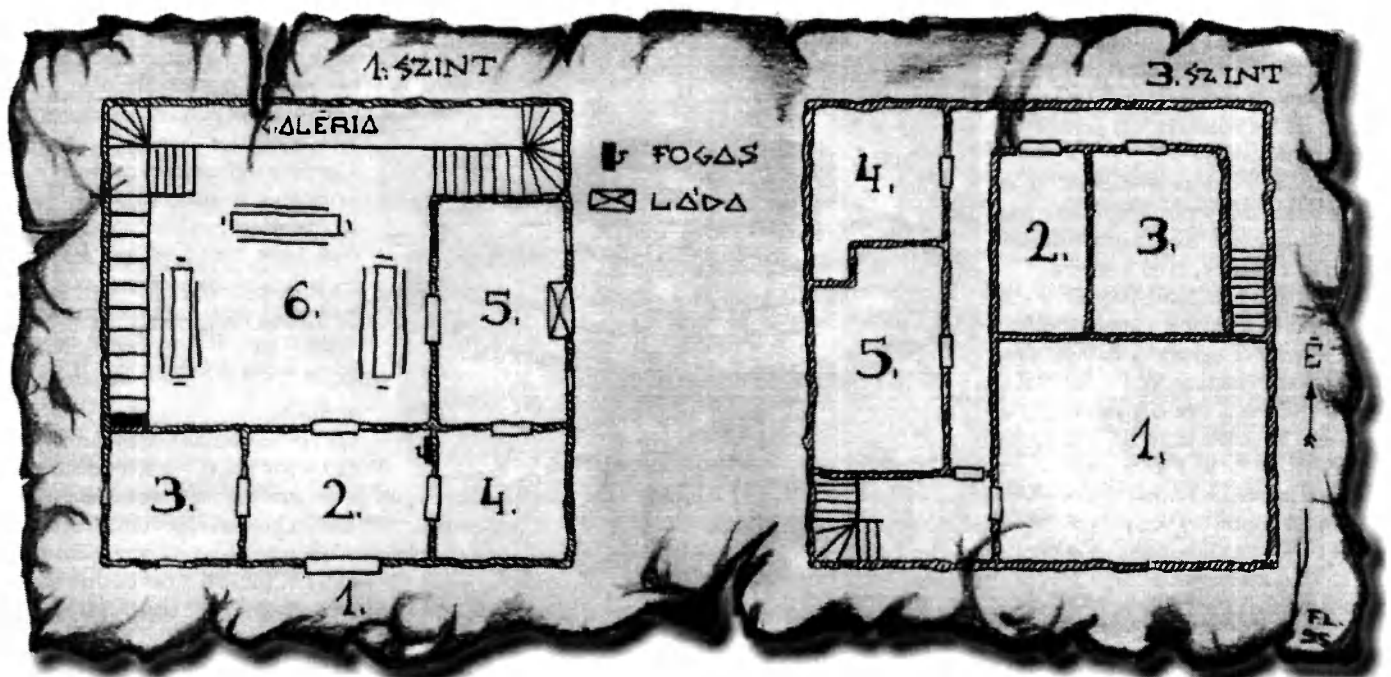
**Nagy pók (11):** AC: 8, Mozgás: 6, HD: 1+1, Hp: 6, ThACO: 19, Sebzés: 1 Hp, Spec: mérge (15/0, +2 a mentődobásra), Méret: S, Tp: 175.

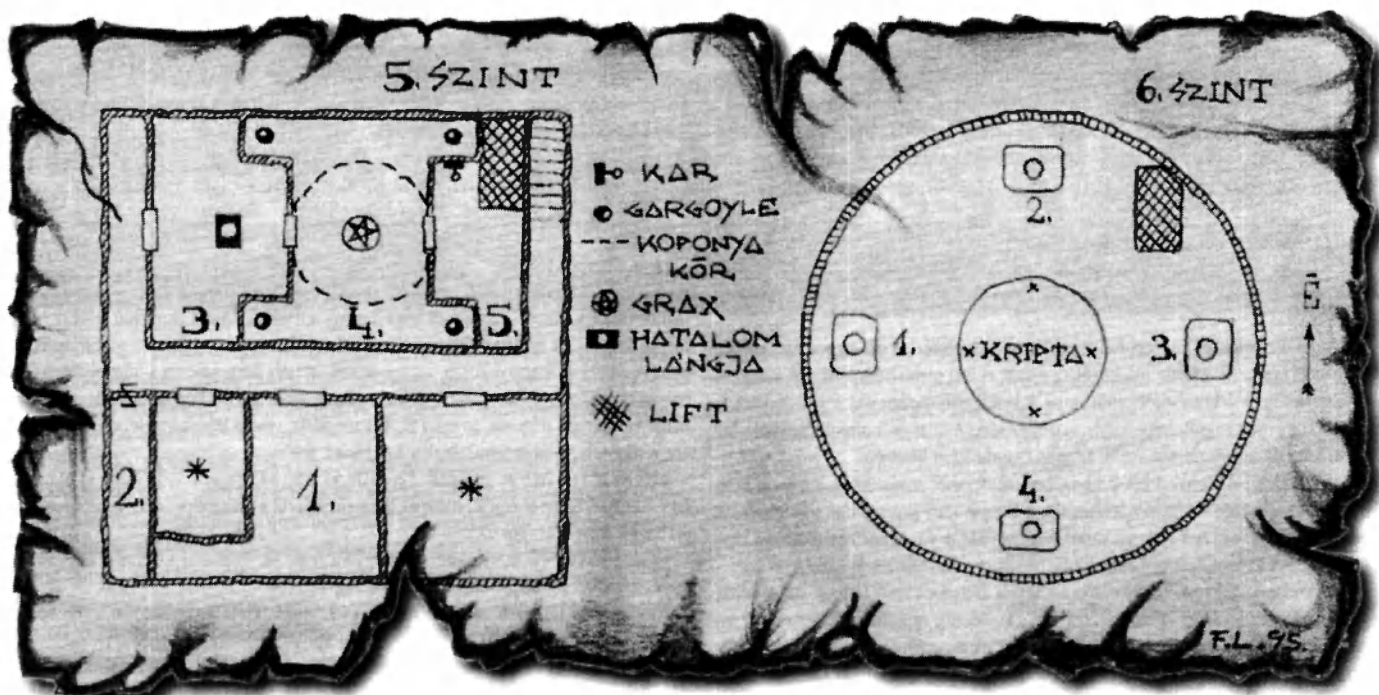
Ha a karakterek gyöztek, a galérián rohangáló nőstény felvisít, majd más menekülési esélyt nem látva berohan a rúnás ajtón, ami döndülve becsapódik utána. Kiszáratva velőtrázó visítás hallatszik bentről, majd kaparás az ajtón, utána néma csend. Hirtelen kivágódik a fekete ajtó, és egy gömbölyű tárgy repül ki belőle, ami legurul a lépcsőn, és a karakterek előtt áll meg – az ettercap letépett feje.

A pókhálóban megtalálhatják az előző parti maradványait 50 arannyal, néhány fegyverrel és egy 800 aranyat érő topázzal egyetemben.

### 2. SZINT:

Eltar minden páros számú szintet a védelemre rendezett be. Egyetlen hatalmas terem az egész, melyben koromsötét van (lásd a torony általános leírását). Ebben lakik egy Árnydémon, melyet a varázsló idézett meg, s amely ez idáig az árnyékokkal táplálkozott, s arra várt, hogy valami megfoghatóbbat is találjon. Ha beléptek az ajtón, az becsapódik, s amíg a lény él, nem is lehet kinyitni, legfeljebb áttörni (100 Hp). Mindenkinek 10% esélye van arra, hogy a démon megkülönböztesse a sötétségtől, de ekkor is csak egy fekete, szárnyas emberalakot látnak. Esetleges fényvarázslatokat a démon mágikus sötétséggel semlegesít, máskülönbön könnyen sebezhető lenne. Ha sima fáklyafényrel közelednek, akkor elindítja félelem-támadását. Mindenképpen Mágikus Lélekcsapdával (Magic Jar) kezd, megpróbál megszállni valakit. A befogadó ékkő (1000 aranyat érő fekete opál) a falban van elrejtve, ha a kísérlet nem sikerül, a lény 1d3 körre lebénul. Napfénynél AC-je 9, és duplán sebződik mindentől, fáklyafénynél AC-je 5, normálisan sebződik és +1-gyel támad, teljes sötétségben pedig AC-je 1, felet sebződik és +2-vel támad. Direkt rá irányított Fényvarázs szinten 1d6 Hp-t sebez rajta. Ne felejtsek el a sötétben járó minuszokat a támadásra és a védekezésre





Árnydémon (1): AC: ld. fent, MV: 12, HD: 7+3, Hp: 47, ThACO: 14, Sebzs: 1d6/1d6/1d8 (karom/karom/harapás), Spec: Szárnyával csapodva min. 10 méterről felgyorsít, ekkor mind a négy végtagjával támad (1d6), de harapni nem tud, naponta egy Sötétségvarázs és egy Félelemvarázs (táv: 10m), hetente egy Mágikus Lélekcspad, immúnis tűzre, hidegre és villámra. Méret: M, Tp: 2 000.

### 3. SZINT:

Ez Eltar lakosztálya. Mindent puha, bár kissé fakó szőnyeg borít, és mindenhol Örök Fény világít. Ha egy ajtóhoz közel érnek, azt Láthatatlan Szolgáló kinyitja, kivéve a 4. szobába vezetőt.

#### 1. KÖNYVTÁR:

Néhány év alatt a varázsló meglehetősen nagy könyvtárat halmozott fel. A mesélő döntésére van bízva, hogy milyen és mennyi érdekes kötetet szán a partinak, itt most csak egyről lesz szó: az íróasztalon heverő naplóról. A következő információkat tudhatják meg belőle a karakterek:

- Eltar jó száz évvel ezelőtt érkezett Lynwoodba, ahol született
- a tornyot a falusiakkal építtette fel (a naplót a torony elkészülte után kezdte el írni)
- egy kissé zavarodott volt a mágus, mert nem tudta mire vélni azt, hogy egy ravatalon tért magához (ide az Ezüst Villámok helyezték, abban a hitben, hogy meghalt)
- zavarát tovább fokozta az, hogy egy öreg néni Lynwoodban ráismert, és Arcanilnak szólította
- emlékei szerint feltámadása (ezt kómának hitte) előtt is gonosz volt, ezért nem tudott mit kezdeni az Ezüst Villámokkal való ismerettséggel (bűbájra gyanakodott)
- ír a torony védelmi rendszeréről, de az árnydémonon kívül semmi konkrétumot nem árul el, de megemlíti, hogy elkezdte Grax elkészítését (ez a hűsgölem, de ezt nem írja le)
- egy későbbi bekezdésben megemlíti az első vasgólem befejezését (ettől a játékosok valószínűleg szívrohamot kapnak), és bizonyos mágikus démonidéző szertartásokat
- még később új varázstárgyairól beszél, az egyik ilyen a Hatalom Lángja (ld. 5. szint), de csak annyit árul el róla, hogy mágikussá teszi a beletartott fegyvereket, valamint hogy még nem egészen tökéletes
- a másik mágikus tárgy az a tükör, amit egy felfedezőútja során talált, s ami egy kérdésére megmutatja a választ: Eltar azt kérdezte, hogy mi lesz ő 100 év múlva, erre a tükör egy talpig fehérbe öltözött alakot mutatott neki (ebből a játékosok később esetleg biztossá válhatnak abban, hogy ha kiengedik a mágust a kriptából, akkor ő ismét a jó oldalára áll majd)
- az utolsó bekezdésben arról ír, hogy valaki megtámadta a tornyot a legtöbb őrzőt elkerülve (ez az Ezüst Villámok Társasága, akik nemcsak hogy elkerülték a védelem

nagy részét a bárd mágiájának segítségével, de ráadásul még a helyükön is hagyták az erősebbeket, pl. az árnydémont, hogy azok őrizték volt társuk sírját)

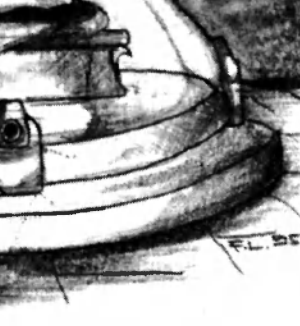
#### 2—3. VENDÉGSZOBÁK

Kellemesen berendezett helyiségek, bár soha senki nem használta őket. Két-két ágy, egy asztalka, szekrény, egy elkülönített mosdó és néhány faliszőnyeg díszíti őket.

#### 4. ELTAR LAKOSZTÁLYA

A lakosztály egy kissé túlzó kifejezés, hiszen a varázsló nem adott sokat a fényűzésre. A berendezés hasonló a vendégszobákéhoz, azzal a különbséggel, hogy itt a szoba közepén négy átlátszó alak fogadja a belépőket: egy gyönyörű bárdleány, egy borzas felszerzet, egy eléggé megviselt katona és egy csillogó vértess lovas. Ez az Ezüst Villámok Társaságának Permanens Illúziója, amit a bárd helyezett el ide arra az esetre, ha a varázsló valami úton-módon kiszabadulna a kriptából. A leány illúziója beszélni kezd, mondanóját egy Arcanil nevű személynek címezi. Elmondja a néhány évvel ezelőtti csatát a nekromantával, Arcanil halálát, azt, hogy egy templomban ravatalozták fel, ahonnan reggelre eltűnt, majd pár év múlva vették hírért, hogy itt, Lynwoodban telepedett le, és Eltar néven szörnyű dolgokat művelt. Szomorúan meséli el, hogy hosszú ideig figyelték ténykedését, majd miután meggyőződtek arról, hogy régi barátjukat nem lehet máshogy megállítani, betörték és legyőzték őt, testét négy ékkő segítségével bezárták a Kriptába.

A játékosok eddigre valószínűleg rájöttek, hogy nagyjából mi történt, a legnagyobb problémájuk vélhetően az lesz, hogy vajon kiengedjék-e a mágust a börtönéből, avagy sem, hiszen nem tudják száz százalékgig, hogy gonosz maradt-e vagy sem. Erre nézve a napló tartalmaz utalást (lásd a tükör történetét).



5. HÁZI MÚZEUM  
A korábbi puritánsággal ellentétben ez a szoba tölve van azokkal a műkincsekkel, melyeket Eltar néhány éves kutatása során harácsolts össze. Képek, szobrok, edények, domborművek és ötvösmunkák pompáznak mindenfelé. Fosztogató hajlamú partik számára: a kincsek átlagos értéke 2d4×100 arany, az értékesebbek túl nagyok ahhoz, hogy elvigyék.

#### 4. SZINT

Ismét egy védelmi szint, amely kissé aljabb, mint az árnydémoné volt. A szintet alkotó terem kb. 20 centi vastag hamuréteg borítja, amely azért izgalmas, mert amikor egy időzített varázslat beidéz ide négy Vortexet, amelyek tulajdonképpen öklönyi elemi levegő-lények, de 2 méteres forgószélet generálnak maguk körül, akkor ez felkavarja a finom hamut, eltömítve a szemeket és orrokat, minnek következtében mindenkinek kétféle romlik a támadása és az AC-je. A Vortex 5 HD-os lényként támad, és ha eltalál valakit, akkor azt bekapja a forgószél, és nem ereszt. A második körtől kezdve a bennragadt 1d3 Hp-t sebződnek, és kumulatív 5% esélyük van arra, hogy egy hirtelen rántás megölje őket. Ha ki akarnak valakit szabadítani, akkor további -4-gyel kell támadás

dobni a karakter AC-jére, majd egy sikeres Különleges Erőpróba után ez már sikerült is. A bennrekedt is támadhat, de csak kis fegyverrel és -2-vel. Ha olyan lényt üt valaki, aki már elfogott egy karaktert, akkor arra két támadást kell dobni: az elsőt a Vortexre, a másodikat az áldozatra.

A szörnyeken kívül van még egy kellemetlen meglepetés is ezen a szinten: kb. 2,5 méter mély lyukakról van szó, melyek véletlenül helyezkednek el, és színiültig vannak hamuval. Új területre történő mozgás esetén 3 méterenként 10% az esélye, hogy valaki egy ilyenbe lép, ekkor a fulladás szabályai vonatkoznak rá (lásd PHB 122. o.).

**Vortex (4):** AC: 0, Mozgás: 15, HD: 2+2, Hp: 8,12,15,16, ThAC0: 15, Sebzés: másodkörtől 1d3, Spec: forgószerű halál, Méret: S, Tp: 270.

## 5. SZINT

Eltar laboratóriumi, mágikus komponenseinek raktárai és egyéb eredményei találhatóak ezen a szinten. A csillaggal jelölt két terem le van zárva, a fekete ajtók kinyitása szinte lehetetlen (teleportbiztosak a szobák, a mágikus záratat közönséges tolvajszerszámokkal lehetetlen kinyitni, ezek ellen legfeljebb egy 19. szintet törő Mágiasemlegesítés hatásos). E helyiségekben található Eltar mágikus tárgyainak zöme, varázskönyvei, ketercséi, formulái és az a bizonyos tárgy (térkép, komponens, stb.), amiért a parti idejött. Természetesen a szobák nem maradtak őrző nélkül: ha a csapat netalántan bejutna, még egy-egy vasszóval és néhány őrdémonnal is szembe kell néznie, ami az adott szinten lehetetlen vállalkozás. A kívánt tárgy vagy információ megszerzésének egyetlen útja tehát, ha kiszabadítják a varázslót a kriptából.

### 1. KOMPONENSRAKTÁR

A falakat övező polcokon mindenféle egzotikus, bár nem túl nagy értékű (max. 100 arany) varázslatkomponens található: a parti varázslói tehát itt „feltankolhatnak”. A beugróban függ a falon az a tükör, amelyről Eltar naplójában olvashattak: ha valaki elé áll, és fennhangon elmondja, hogy mit szeretne látni, akkor a tükör egy percen keresztül azt fogja mutatni. A kérdésnek mindig konkrét dologra kell vonatkoznia (pl. „Mi van a fekete ajtókkal elzárt szobákban?”), a tükör „gondolkodásra” képtelen (pl. a „Hol található a legtöbb kincs a környéken?” kérdésre semmit sem mutat), de független az időtől, tehát a jövőre vonatkozó kérdésekre is „válaszol”.

### 2. VARÁZSITAL–RAKTÁR

A titkosajtó mögött néhány kevésbé értékes, porlepte mágikus ital rejtőzik rogyadozó polcokon. Ezek a következők: Gyógyital, Extra-gyógyital, Hamis Benyomás Itala (Potion of Delusion, Láthatatlanság Italának látszik), Mászás Itala (Potion of Climbing) és egy Meggyőzés Filtere (Philter of Persuasiveness). Egyik ital sincs felcímkézve.

### 3. A HATALOM LÁNGJA

A terem fala csiszolt fekete kő, a plafonhoz közel ezüstös rúnasor fut körbe. Középen egy fekete emelvényen zöld lánggal földöntúli fény lobog, az emelvény oldalán ősi nyelven a „HATALOM LÁNGJA” felirat olvasható. A tömény energia-tűz Eltar egyik kísérlete, amely még nem egészen tökéletes, de már így is ámulatba ejtő. Ha egy nem mágikus fegyvert a lángba tartanak, akkor az zöldszen kezd derengeni, és egy órára mágikussá válik, hogy mennyire, az a fegyver minőségétől, befogadóképességétől és a láng pillanatnyi intenzitásától függ. Minden beletartott fegyver esetén dobni kell 1d4-gyel, ennyi pluszos lesz az adott eszköz. A mágikus töltést azonban nem mindegyik anyag képes elviselni, a gyengébbek menthetetlenül tönkremennek (a lánghoz érő tárgyaknak normál tűz ellen kell mentődobást dobniuk, ha sikertelen, úgy nem bírták tárolni az energiát, és elolvadtak). Egy órán belül többször nem lehet egy fegyvert beletartani a lángba további „pluszokért”, ekkor újabb mentődobást kell dobni, ezúttal mágikus tűz ellen. Mágikus fegyverekre és élő anyagra szintén nincs hatása a Hatalom Lángjának. Eltar célja e találmányának tökéletesítése volt: egyrészt hordozható formába akarta konvertálni, másrészt az időtartamot akarta meghosszabbítani, s ha ez sikerült volna neki, hozzákezdett volna egy ütőképes hadsereg felállításához, amely kifogyhatatlan varázsfegyver-készlettel rendelkezt volna...

### 4. GRAX TERME

Teljesen dísztelen kőfalú terem, a közepén egy koponyákkal szegélyezett kör húzódik (a térképen szaggatott vonalakkal jelölve). Ennek belsejében egy torz, emberi vétagokból összevarrt alak áll, amely hörögve indul meg a csapat felé. Ő Grax, Eltar húsgöleme. A kört nem hagyja el, a csapatnak le kell őt győznie, ha tovább akar haladni. A négy beugróban egy-egy vízköpő (kővé változtatott Gargoyle) áll, ezek szintén meglevenednek, ha valaki

belép a terembe. Ha élőlény lép a körön belülré, akkor a koponyák szemei sárga fényel felizzanak, s mindenki, aki a kör területén tartózkodik, hasogató fájdalmat érez. A koponyák ugyanis életerőt szívnak el tőlük (erre Grax természetesen immunis), és ezt a gölembe irányítják. A körön belül lévőkc perccenként 1 Hp-t vesztenek és ezen Hp-kat Grax megkapja (az ő hit pontjainak száma nem mehet az eredeti 40 fölé). Az életerő-vesztés alól a 4 Gargoyle sem kivétel.

**Grax:** AC: 9, Mozgás: 8, HD: 9, Hp: 40, ThAC0: 11, #Tám: 2, Sebzés: 2d8/2d8, Spec: minden mágiára immunis, kivéve tűzre és hidegre (ezek 2d6 körre lassítják), valamint a villámra (ez gyógyítja), mágikus fegyver kell a sebzéséhez, Méret: M, Tp: 5000.

**Gargoyle (4):** AC: 5, Mozgás: 9, HD: 4+4, Hp: 25, ThAC0: 17, Tám: 4, Sebzés: 1d3/1d3/1d6/1d4, Spec: mágikus fegyver sebzé, Méret: M, Tp: 650.

### 5. FELJÁRAT

Ez tulajdonképpen egy lift a kupolába. A besötétített 6m x 3m-es padló felemelkedik, ha a mellette található kart meghúzzák, és simán, hangtalanul felcsúszik a hatodik szintre.

## 6. SZINT

A kupola, amely ezt a szintet alkotja, valaha több célt szolgált: itt voltak Eltar csillagvizsgáló berendezései (távcsövek, egyéb mérőeszközök), valamint ebben a teremben végezte a különböző idéző rituálékat is. Ezeknek fontos része volt a kriptá, a helyiség közepén elhelyezkedő, kb. 6 méter átmérőjű kupola. Ennek belsejében jelentek meg a megidézett lények, s itt különféle varázslatok hatására mindenféle mágia semlegesítődik. Ezen áttetsző félgömb belsejében fekszik Eltar teste, amely azonnal életre kel, mihelyt kikerül az antimágikus térből. A Kriptá négy égtáj felé néző felületén egy-egy szabályos mélyedés látható, ha ezek mindegyikébe belekerül a megfelelő ékkő, a Kriptá kinyílik. A kupola fala mellett négy kisebb emelvény magasodik, ezek mindegyikén egy-egy kristálygömb fekszik. Ezek nem azonosak a DMG-ben szereplő Crystal Ball-lal, mindössze arra szolgálnak, hogy az egyes ékkövek aktuális helyzetét mutassák. A megfelelő varázslatokkal a bárdleány mondta rájuk Eltar legyőzése után. (Azzal a céllal, hogy bármelyikük tudhasson róla, ha valaki megpróbálná összegyűjteni a köveket és feléleszteni Eltarta.) Az emelvények előtt fénylő rúnákör húzódik, ebbe belelépve az illető az ékkő közelébe teleportálódik. A kristálygömb által mutatott helyszínek és az ott való események a következők:

# III. rész: A NÉGY ÉKKŐ

## 1. VARJÚVÁR

A kristálygömb egy hosszú szőke hajú, szakállas, fekete páncélba öltözött lovagot mutat, aki egy várfalon áll, és hevesen ordibál valamit (hangot nem lehet hallani a gömbön keresztül). A nyakában egy acélnyaklánc lóg a gyémánthoz hasonlító, diónyi ékkő. A férfi Lord Algor, a Varjúvár nevű erődkomplexum egyik kapitánya. Nagypapa egy párbajban legyőzte és megölte az Ezüst Villámok Társaságának lovagját, így került az ékkő az Algor családhoz, melynek mindig a legidősebb tagja viseli.

A teleport a partit az erődöt kb. 200-250 méterre viszi. Egy dombocska takarásában érkeznek meg, erre fölkapta szemük elé táru a szemközi hegytetőn több mérföldnyi

hosszan elhúzódo építmény, mely valaha a hegyek közül lezúduló goblinoid törzseket volt hivatva megállítani, mára azonban egy gonosz és nagyhatalmú herceg a kizárólagos tulajdonosa. Lord Algor a keleti szárny kapitánya, és kb. 3-400 embernek parancsol. Jelenleg éppen a déli fal egy darabjának restaurálásával van elfoglalva. A közeli erődben élő tünde törzs elfogott tagjaiból álló rabszolgacsapat kegyetlen munkával építi a falat, a Lord dolgát csak az nehezíti meg, hogy az tündék néhány túlélő tagja minden alkalmat kihasznál, hogy neki keresztbe tegyen: megölik vagy elfogják a favágókat, éjszaka támadásokkal ríogatják a keleti szárnyat, stb. Éppen ezért Algor éppen egy büntetőhadjárat indítását tervezi ellenük.

A játékosok feladata, hogy valamilyen módon megszerezzék tőle az ékkövet. Ez több módon is elérhető:

- Megpróbálhatnak beosonni a várba rejtve vagy álrühában. Ez utóbbira pl. úgy tehetnek szert, hogy megvárják, míg a vár néhány fekete köpenyes katonája kimegy, mondjuk egy fontos levél kézbesítése céljából.
- Bent a várban vajmi kevés esélyük van arra, hogy megküzdhessenek Lord Algorral, tekintve a katonaság





nagy számát. Kiszabadíthatják viszont a rabszolgákat (a szöketést mindenképpen tegyék olyan kalandossá, amilyenné csak tudjuk), és kihallgathatják, hogy a Lord (akit esetleg személyesen is láthatnak, amint éppen pattogva kommandírozza az építési munkálatokat) két nap múlva egy különítmény élén büntetőhadjáratra indul az erdei tündék ellen.

- A 25-30 kiszabadított rabszolgával és a parti segítségével meg lehet állítani ezt a különítményt, amely kb. 80 katonából, 10 elitből, 10 lovasból és 2-2 papból illetve varázslóból áll. Vezetőjük Lord Algor személyesen, valamint kedvenc háziállata, Sheena (egy Displacer Beast). Az tündék a rabokkal együtt kb. 50-en vannak (mind első szintű harcos, aki különösen jól bánik az íjjal, lásd MC I.), mellettük áll még öreg Tuskó (egy ent), valamint Bundás, a barnamedve. Kellemes kis háborút kerekíthetünk ki ebből, ahol a karakterek taktikai érzékük legjavát is fel kell, hogy használják (pl. csapdák állítása, az erők megfelelő beosztása, meglepetésből támadás, esetleg odaütök-és-elutok módszerrel az ellenfél moráljának gyengítése). A résztvevők adatai:

**Katonák:** AC: 4 (láncing, pajzs), Hp: 6, ThACO: 20, Sebzés: 1d8 (kard) vagy 1d6 (íj), Tp: 15.

**Elit:** AC: 4, Hp: 18, ThACO: 18, Sebzés: 1d8 (kard) vagy 1d6 (íj), Tp: 65.

**Lovas:** AC: 4, Hp: 10, ThACO: 19, Sebzés: 1d6 (rövid kard) vagy 1d6+1 (közepes kopja), Spec: roham, Tp: 65.

**Varázsló:** AC: 10, Szint: 5, Hp: 12, ThACO: 19, Varázslatok: Varázslóvedék, Lángoló Kezek, Pajzsvarázs, Hálóvarázs, Lángoló Gömb, Tűzgolyó, Tp: 2 000

**Pap:** AC: 4, Szint: 3, Hp: 16, ThACO: 19, sebzés: 2d4 (láncos buzogány), Varázslatok: Könnyű Sebek Okozása, Könnyű Sebek Gyógyítása, Parancsvarázs, Személy Fogvartartás, Kántálás, Tp: 175.

**Lord Algor:** 8. szintű harcos, AC: 0 (Teljes vért, pajzs), Hp: 58, #Tám: 2, ThACO: 10, Sebzés: 1d8+6 (másfélkezes kard, 18/56-os erő, specializáció), Tp: 2 000.

Fegyvere ROTNARG, egy Törvényes Gonosz másfélkezes Sebző kard (+1, de minden vágás 10 körig vérzik, 1Hp veszteség/kör), Int: 14, Ego: 13, Speciális képességei: Jó- és Mágia Érzékelése, Célja: Törvénytelen Jó lények legyőzése, nekik találat és elrontott mentődobás esetén 1d4 körig tartó paralizációt képes okozni, 4 nyelvet ismer, Lord Algort 26 Hp alatt kontrollálja.

**Sheena:** AC: 4, Mozgás: 15, HD: 6, Hp: 32, ThACO: 15, #Tám: 2, Sebzés: 2d4/2d4, Spec: Nem ott van, ahol látszik, -2 támadásra, 12. szintű harcosként dob mentődobást, Méret: L, Tp: 975.

**Tuskó:** AC: 0, HD: 9, Hp: 47, ThACO: 12, #Tám: 2, Sebzés: 3d6/3d6, Spec: -4 mentő tűz ellen

**Bundás:** AC: 6, Mozgás: 12, HD: 5+5, Hp: 29, ThACO: 15, #Tám: 3, Sebzés: 1d6/1d6/1d8

Ha megvan az ékkő, akkor kb. 4 nap az út vissza Lynwoodba, a teleport ugyanazgy irányú... A tündéket könnyen rá lehet venni, hogy adjanak melléjük kísérőt, ekkor az út 3 napra rövidül le.

## 2. A BARLANG

A kristálygömb egy barlang belsejét mutatja, az ékkő körül a talajt vastagon borítják az arany- és egyéb érmék, fegyverek, érték tárgyak. A háttérben valami nagy, alakatlan piros objektum látható, amely túl elmosódott ahhoz, hogy kivehető legyen. A teleport pontosan a piros objektum, egy öreg vörös sárkány fészkébe viszi őket... amely természetesen nem valódi, csak Permanens Illúzió, de ezt a parti természetesen nem tudja. A bárdleány, aki az illúziók mestere, úgy döntött, hogy jobb, ha elrejtje az ékkövet, mégpedig úgy, hogy senki se találja meg. Kiválasztotta hát a legmagasabb hegycsúcsot a környéken (kb. egy heti járóföld Lynwoodtól), és egy barlangban megalkotta a sárkány és kincseinek illúzióját (egyedül az ékkő valódi).

A játékosok egy sziklapárkányra érkeznek, kb. 15 méterre a talajtól és 40-re az első sárkánytól meg az ékkőtől (ez a lény parti felőli oldalán helyezkedik el). A barlang első sorban a karakterek hidegvérét teszteli, hiszen a bestiát megrohamozni értelmetlen (az illúziótűz sebzése 20d10+10, ami ezen a szinten túlélhetetlen, tehát a meggondolatlan játékosokat egy Testi Sokk dobás választja el a haláltól). Lemászni vagy leleváltani a párkányról lehetséges, de mindig tartjuk a játékosokat a pánikhangulat szélén: a



kötél hangosan surrogya ereszkedik alá, az aranyérmék megcsendülnek, ha valaki rájuk lép. Általános megoldást ismét nem lehet adni, de végyük figyelembe a következő támpontokat:

- a varázslás hanggal jár (15%, hogy a sárkány felébred)

- a csendes mozgás különösen nehéz, adjunk rá legalább -40 %-ot, ha sikertelen, az ébredésre 25% az esély

- a sárkánytól 10 méterre már számolni kell a lény szaglásával is (esély az ébredésre)

- amikor elveszik az ékkövet, mindenképp moccanjon meg a sárkány, kapjon csak szívrohambot a parti...

Ez az egyetlen olyan helyszín, ahonnan vissza lehet teleportálni a toronyba, hiszen ez az ékkő eredeti helye, és a bárd volt a drágaköveket követő kapuk megalkotója..

## 3. AZ ÖRÖMLÁNY

A harmadik kristálygömb meglehetősen intim helyszínt mutat: egy bordélyház egyik szobáját, amelyben egy fekete, hosszú hajú lány éppen becsületesen (?) dolgozik egy kecskeszakállas úrral (úron). Lehetőleg kiskorú játékosok előtt fogjuk vissza magunkat... Az ékkő a lány nyakában lóg egy aranyláncon, ő a dédanyjától örökölte, aki szintén e jeles foglalkozást űzte, s úgy tett szert e jeles ékszerre, hogy az Ezüst Villámok zsoldosa, immár teljesen lezülve, lélekben elkorcsosulva megfélemezett küldetéséről, s más érték híján ezzel fizetett egy görbe éjszakáért.

A teleporttal egy nagyváros utcájára érkeznek a karakterek, nem messze Madame Tellera Mulatójától, ami nem más, mint egy luxusbordély: a város nemesi járnak ide egy-egy görbe éjszakáért, persze teljes inkognitóban, a legnagyobb diszkrió mellett. Fogas kérdés, hogy a karakterek a maguk ütött-kopott felszerelésében hogyan jutnak be ide (megoldás lehet az illúzió vagy az álruha). Ha valaki nemesnek adja ki magát, a többiek bejutása nem gond, pl. akár testörnek is álcázhatják magukat. Fontos, hogy a fegyvereket az előszobában elveszik. Érdekes lehet a szituáció akkor, ha a partinak van egy női tagja, ő mondjuk jelentkezhett állásért a Madame-nál. Aljasabb mesélőknél ilyenkor jön a bemutató...

Mielőtt azonban teljesen átmennénk a malackodásba, lépünk tovább... Bent a jól ismert (?) kép fogadja a fáradt (?) kalandozókat: vörös lámpákkal megvilágított földszinti nagyterem, a színpadon állandóan változó műsorral (bujá táncosnők, kígyóbüvölő lány, áttetsző ruhát viselő hárfázó hölgyek, stb.). Az emeleten vannak a szobák, ahová a meglehetősen vastag díj lepengetése után a gondoskodó leányok felvezetik a vendéget. Az ékkövet viselő lány, Eriana, meglehetősen felkapott, szinte állandóan foglalt, de a megfelelő kenőpénz kifizetése után természetesen rendelkezésre áll. Innen a játékosok előtt szabad az út, úgy szerzik meg tőle az ékkövet, ahogyan tudják. Felhívjuk azonban a figyelmet Robaltra, a rendfenntartó erők vezetőjére, aki 6. szintű, 55 Hp-ja és 18/94-es ereje van, valamint háromszorosan specializálódott birkózásra (wrestling, lásd Harcosok Kézikönyve), így +3-mal támad és sebez, valamint a birkózási manőverek táblázatából a kidobott értéknél max. hárommal magasabban vagy alacsonyabban elhelyezkedőt is választhat, ha az előnyösebb.

# IV. rész: ELTAR

A negyedik ékkő rejtekhelye a mesélőre van bízva, ez a félszerzet tolvaj köve (jó ötlet pl. ha a kö egy félszerzet faluban van, ahol egy félszerzet hős ereklyéjének hiszik, és nemigen hajlandók megvalni tőle).

Ha az ékkövekkel kinyitják a Kriptát, a benne fekvő, fehér halotti ruhát viselő alak felkel. Hosszú, fehér haja van, szeme áthatóan kék. Egy kicsit még kába, nem tudja, hogy került ide, ki zárhatta be őt, aki pedig mindig a rend előmozdításáért harcolt. Azt hiszem, ebből már világos, hogy Eltar - helyesebben most már (még?) Arcanil (19. szintű) - ismét jó jellemű lett. A parti tehát kapott egy pártfogót, aki meglehetősen nagy hatalommal bír, de ki tudja, mikor történik vele valami... Ha esetleg újra meghalna, akkor ismét feltámad, ezúttal persze gonoszként. A körforgás addig tart, míg az átkot meg nem törik. Ennek módja a mesélőre van bízva, hiszen akár egy újabb kalandorozat kiindulópontja lehet.

Pálfalvi László

# JYHAD

## Jyhad: Az örökkön tartó küzdelem

A Wizard of the Coast és a White Wolf közösen kiadott játékát próbálom most minél részletesebben bemutatni, a *Jyhadot*. A *Vampire: The Masquerade*-en alapuló játék a *Magic: The Gathering*-hez hasonlít, azonban igen sokban különbözik attól. Az első fontos különbség, hogy egy játék – ellentétben a Magic 20 perces, szélsőséges esetekben maximum 3 órás meccsével [két személyes játéknál] – leginkább 3–5 óráig tart. Ez tehát nem az a röpké, könnyed kártyacsata, amit bárhol bármikor leül játszani az ember, a Jyhad leginkább egy hatalmas társasjátékhoz hasonlít, amelyhez a megfelelő előkészületeken kívül idő, és ráhangoltság is szükséges. A társasjáték jelzőből következően az is feltűnhet, hogy a Jyhadot nem kimondottan két játékosra tervezték (bár ketten is játszható), az igazi élvezet, ha 3–6 játékos játsza. (Többen is lehet, ezt még nem próbáltuk, de figyelembe véve, hogy egy játék időtartama nagyjából játékosonként egy óra, ez már igencsak hosszúra nyúlhat.) Igen fontosnak tartom még megjegyezni, hogy a Jyhad jóval komplexebb, bonyolultabb mint a Magic. Megpróbáltam optimalizálni a paklimat: háromnegyed óra lázas kártyarakosgatás után kénytelen voltam beismerni, hogy a Jyhad optimalizálást nálam computer-agyúbb vámpíroknak találták ki. A komplexitás megértéséhez, íme a játék struktúrája. (A Holdtöltékben & Bíborholdakban eddig megjelent Vampire cikkek jelentős segítséget nyújthatnak a megértéshez.) Mindenki egy ősi Matuzsálem vámpírt játszik. Ők bábként irányítják a kisebb – fiatalabb – vámpírokat, ősi csatájukban (Jyhad) az ő segítségük-

kel jutnak előrébb. Ezek a fiatalabb vámpírok már kártyalapok (elkülönítve a többi játékkártyától), mindegyik külön vér-pontokat fog kapni, amit külön-külön számon kell majd tartani. A Magic-hez hasonlóan természetesen itt is van „életerejé” a fő Matuzsálemnek, itt azonban nem életerőt, nem is vért, hanem politikai befolyást jelképez. Ezt a befolyást kell nullára csökkenteni ahhoz, hogy a Matuzsálem kiessen a partiból. A vámpírok hét különböző klánba tartozhatnak, és van néhány gyenge klánnélküli Vértestvér is. Akárcsak a Magicben a színeket, itt is kiválaszthatjuk, hogy melyik néhány klánt kezdjük el gyűjteni. Minden klán más vámpírikus hatalmakra, diszciplínákra specializálódott, a kártyák legjavához valamilyen diszciplína birtoklása szükséges. (Csak akkor lehet kihozni, ha a cselekvő vámpírnak megvan az adott diszciplína.) Itt azonban lehetnek átfedések, vannak olyan vámpírok, (leginkább az idősebbek) akiknek ötféle diszciplínája is lehet – lehet logikázgatni, hogy milyen párosításokkal milyen kártyákat használunk. A vámpíroknak egy diszciplína meglehet alapszinten is, de birtokolhatja *superior*, azaz mesterfokon is. A diszciplínákat igénylő kártyákon (tehát majdnem az összesen) le van írva, hogy milyen a hatása, ha mesterfokon alkalmazzák (ilyenkor persze hatásosabb effektek jönnek létre). Úgy tűnhet, hogy akkor az alapfokú diszciplínával rendelkező vámpírok értelmetlenek, viszont itt is megvan az ára egy-egy erős lény kihozatalának: a Magic-kel ellentétben itt nem minden kör elején „untapolódó” Manákból kell kihozni a lényeket, hanem a saját Vértartálékunkból (Blood Pool – ez persze konkrétan nem vért jelent, hanem politikai hatalmat, ahogy azt már fentebb leírtam.). Tehát minél több Vértestvért, fegyvert, szövetségest hozok ki (merthogy tárgyakkal és követőkkel is fel lehet szerelni harcossáinkat) annál kevesebb Vérem lesz, viszont annál több fegyver is lesz a kezemben a többiek ellen.

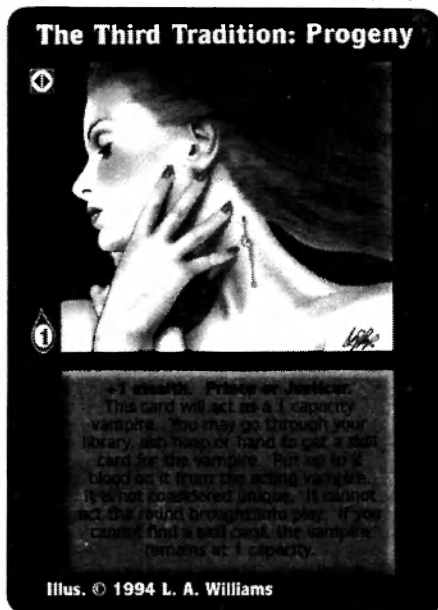
A játék egyik igen fontos aspektusa a politika. Az ún. politikai kártyák kihozatalával ugyanis szavazásokat lehet kezdeményezni egy-egy témáról, ilyenkor a Matuzsálemek eldöntik, hogy szavazataikat a tárgykör ellen, vagy amellett adják le. Persze a szavazást leginkább az uralmunk alá tartozó vámpírok hatalma befolyásolja. Minél magasabb pozíciót foglal el egy vámpír a Vértestvér-hierarchiában, annál több szavazatot adhat. A politizáláshoz persze nem mindegyik klán ért egyformán, a leginkább anarchista beállítottságú Brujah klán kevésbé alkalmas politizálásra mint mondjuk a Ventrue klán tagjai, akik a hatalmi harcok és intrikák mesterei. Több játékos esetén a mellettem jobbra ülő játékos a Ragadozóm, a balra ülő az Áldo-



zatom. Alapban csak az Áldozatomat tamadhatom, csak őt próbálhatom meg politikailag aláadni (véreztetni), míg a tőlem jobbra ülő engem szabotál. Ha az Áldozatom elvérzett, a következő balra ülő lesz a továbbiakban az új Áldozat, kapok egy Győzelem pontot (sok játékos esetén már nem az számít, hogy ki marad utoljára, hanem, hogy kinek van a legtöbb Győzelem pontja), és hat Vérpontot is nyerek.

Azt hiszem, a Jyhad túl bonyolult ahhoz, hogy teljességében sikerüljön képet adni róla, de remélem kedvescínálónak elegendő lesz ennyi. Talán sikerült rávilágítanom, hogy véleményem szerint ez a játék mentalitásában nagyban különbözik a Magic-tól, s bár lehet hasonló stílusban játszani, szerintem nem érdemes. (Addig tápolok, míg az összes haveromat megverem, minden lapom egyforma, megint tápolok, és amikor már félisteni paklim van, megunom, és eladom az egészemet.) Rengeteg lehetőséget és sok-sok óra biztos szórakozást nyújt, arról nem is beszélve, hogy kis beleéléssel kiválóan képes visszaadni az ősi, évszázados vámpírok ugyancsak örökkévalóságig tartó harcát. Ha egy Matuzsálem befolyása nullára csökken, elsüllyed az ismeretlenség homályába, és pár évtized beletelik míg újra előlép a Jyhad színpadára. De akkor...

*Nosferatu*



# Dióhéjban

## BOOK OF LAIRS

Biztosan sok mesélő elgondolkodott már azon, hogy a véletlen találkozások a szörnyekkel (*random encounters*) egy idő után bizony meglehetősen unalmasakká válnak, nem is beszélve a realitás hiányáról (naponta kétszer megjelenik egy farkas szörny, többnyire a már unalomig ismertek, támadnak, elpusztulnak, aztán kezdődik újra előlről). Ezen a problémán próbálnak



segíteni a Fészkek Könyvei, melyeknek most az Elfeleedett Birodalom lényein alapuló kötetéről lesz szó. Az alapfelépítés tökéletesen megegyezik a korábbi részekével: kb. 30 úgynevezett „egyestés” modul tartalmaz, melyek remekül helyettesítik a sablonos véletlen találkozásokat. Mindegyik egy bizonyos szörnyre épül, és ami különösen a kiadvány javára írható, e lények mind az Elfeleedett Birodalom saját, speciális teremtményei (a 3. és a 11. Szörnykönyvtárból). Akiknek az említett művek nincsenek meg, azok se csüggedjenek, hiszen minden nem standard kreatúrát röviden summáznak az egyes modulokban.

Nézzük meg közelebbről ezeket a minikalandokat A bevezetőjükben feltüntetik a szóban forgó szörny nevét, a helyszín típusát (mocsár, város, földalatti, vulkanikus vidék, stb.), a játékosok ajánlott szintjét, valamint az ellenfelek leöléséért és a kincsek felmarkolásáért járó összes XP-t (ez utóbbinál kicsit furcsállottam, hogy néha a jutalmul kapott pénzből több tapasztalati pont jön össze, mint az ellenfelek legyőzéséből), és az úgynevezett sztori-XP-t, amely az egész történetért jár. Ezeket az adatokat követik a parti bevonására vonatkozó ötletek. A könyv javára írandó, ezek többféle alternatívát kínálnak, amelyekből minden mesélő a saját szájízének megfelelően válogathat. A lény fészkeinek, illetve tartózkodási helyének leírása után pedig következik a kaland. Ezek minősége meglehetősen eltérő. Akadnak olyanok, amelyekben tulajdonképpen csak le kell vágni a lényeket, és a különbség a véletlen találkozásokhoz képest mindössze annyi, hogy többet kell hozzá mázskálni (bele néhány csapdába). Egy részük, attól függetlenül, hogy harcközpontú, nagyon jó, mert a játékosoknak utolsó tartalékaikat is be kell vetniük, ha túl akarják őket élni. Erre jó példa a Dracolich-eket felvonultató jelenet (ezek után még mondja valaki, hogy 15. szint után nincs ellenfele egy partinak). Végül – szerencsére – vannak olyan modulok is, amelyekben a szerepjáték, a móka és az ötletesség dominál (pl. a fagyűndékekről vagy az Ezüst Kuttyáról szóló részek).

Összességében nem rossz ez a kiadvány, de elsősorban olyan DM-eknek ajánlanám, akik még a „pálya” elején járnak (szándékosan nem írtam kezdőt), mert jópár ötlet elleshető belőle. Haladóbbak

pedig kisebb-nagyobb átalakításokkal komolyabb kaland(sorozat)okat is kidolgozhatnak a Fészkek Könyve alapján.

## THE MOONSEA

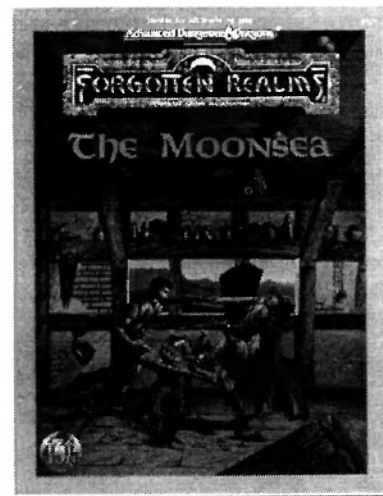
Az Elfeleedett Birodalmak részeit leíró sorozatnak ezen darabja, ahogyan a címe is mutatja, a Holdtenger környékével foglalkozik. Ez a név nemcsak a faeruni kalandozóknak lehet ismerős, hanem a számítógépes játékokkal foglalkozóknak is. Itt játszódnak ugyanis az SSI első AD&D szabályokon alapuló játéakai (Pool of Radiance, Pools of Darkness) is.

Az ide merészkedő hősökre rengeteg veszély leselkedik. A vidék ugyanis kíméletlen, kegyetlen és zord, ahogyan kíméletlen volt vele a Sors is. Sárkányhordák pusztítottak erre néhány éve, portyázó óriástörzsek töröltek el egész településeket, és ha ez még nem lenne elég, itt lapul, mint egy nagy várakozó pók, a gonosz, velejéig romlott Zhentil Keep is. A romok, a régen halott uralkodók és nemesek kriptái, a világtól elvonult varázslók tornyai és a Fekete Hálózat mindenhová elérő tagjai garantáltan nem hagyják nyugodni a játékosokat, amíg a Holdtenger vidékén tartózkodnak.

A terület voltaképpen a faeruni „rosszfiúk” egyik gyűjtőhelye. A hírhedt, de hanyatló Zhentil Keepen kívül a nem kevésbé aljas Mulmaster és Hillsfar is itt található, a Sárkánygerinc-hegységben pedig ott tornyosul a világ egyik legnagyobb erődkomplexuma, a Fekete Hálózat befolyása alatt álló Holló Citadella. Rajtuk kívül természetesen számos más, érdekes város is található a Holdtenger környékén. Nyugatra a gonosz hatalmak közt őrlődő Yulash és az erdei Elventree méltó említésre. Észak, ha lehet, még ennél is zordabb. Az iparáról híres Melvaunton és a romjaiból főnixként újjáéledő Phlanen (itt játszódik a Pool of Radiance c. játék) kívül jóformán csak pusztulást, orkokat és óriásokat talál egy felfedező (ha nem eléggé szerencsés, akkor mást is). Természetesen nem maradhattak el a környékbeli legendák, misztikus helyek sem (pl. a Mélybe Süllyedt Harang, vízi éjtündék).

A kiadvány egyébként az Elfeleedett Birodalmaktól megszokott minőséget nyújtja, egyetlen újdonságot fedeztem fel benne: az egészet kettéválasztották egy játékosoknak és egy mesélőknek szóló részre. Az előbbi egy bárd naplója, ő mesél el mindent, amit egy egyszerű faeruni tudhat a Holdtengerről. Ez tulajdonképpen dicséretes törekvés, hiszen sokkal realiztikusabb, ha a DM jó előre elolvastatja a játékosokkal ezt a részt, és amit megjegyeznek belőle, azt tudja a karakterük. A lényeges adatok (NPC-k szintje, a legendák igazsága, stb.) pedig a mesélőknek szóló részben kerültek leírásra.

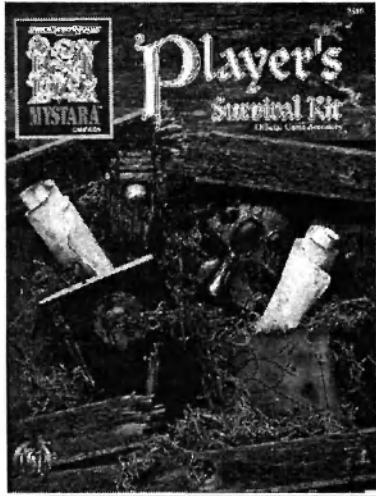
Pálfalvi László





## Játékmesterek Túlélőkészlete (*Dungeon Master Survival Kit*) & Játékosok Túlélőkészlete (*Player's Survival Kit*)

Úgy látszik, hogy Mystara világához is egyre több kiegészítő jelenik meg mostanában. Most két kiadvánnyal foglalkoznék, melyek nagyban megkönnyíthetik mind a játékosok, mind a DM számára a felkészülést és játékot. Hasznos tanácsok, s egyéb nyálánságok várnak ránk. Hát akkor nézzük egy kicsit bővebben. Először a játékosok kiadványát vettem kezembe. Egy 16 oldalas színes füzet, melyben hasznos



tanácsokat kapunk a saját címerünk elkészítéséhez, s több mint ezer név, ami közül választhatunk magunknak karakternevet (*hogy ne hívjanak minket Leon Silvernek*). Egy újabb 16 oldalas színes füzet, mely a kalandoroknak szolgálhat naplóként. Ebbe lehet beírni barátaink, s ellenfeleink nevét, személyes feljegyzéseket, kincseket, megoldatlan rejtélyeket (stb...). A következő hasznos dolog 24 darab nyomtatvány, ami többek között karaktervázlatokat, fegyverrajzokat, hirdeteményeket, varázslatlistákat specialista varázslóknak, térképeket, leveleket, végrendeletet, máguvizsgáról bizonyítványt és még sok mindent. A legérdekesebb viszont 54 darab kártya, amit a karakterek kaphatnak, s különféle érdekes eseményeket, tulajdonságokat, s hasonló mókás dolgokat írnak le, ami feldobhatja a játék hangulatát. Tehát összességében egy jó kis kiegészítő.

A DM számára készített kiadvány az előzőhöz hasonlóan hasznos kis holmi. Előételnek egy 16 oldalas füzet, ami tippeket ad a jobb és érdekesebb térképkészítéshez, s némi felvilágosítással szolgál Mystara nyelvéről. A következő egy újabb füzet, ami kalandnapló a DM számára, s amiben az érdekesebb eseményeket leírhatja. Főfogásként két tucat nyomtatott lap szolgál, amik között találunk előre elkészített épületterveket (vár, templom, fogadó, varázslótorony...), kiáltványok sablonjait, különböző nyelvek ABC-jét és a betűk kiejtéséhez segítséget, hexás papírt, kalandvázlatot, szörnnyalpokot, találkozás (encounter) táblázatot, karakterlapot minden osztály számára és még sok más. Desszertként kapunk 24 különféle speciális varázstárgyat Mystaráról (*ja, megjelent az Encyclopedia Magica 2. része!*) és egy különös varázslatos kártyapakli lapjait, melyet öt Halhatatlan (*Immortal*) készített. A pakli hasonlatos a „Deck of Many Things”-hez, s szintén tartalmaz jó nagy kiceszéseket is. Összegezve a dolgokat használható kiadványok ezek kezdők, s haladók számára egyaránt.

Leaxe

### When Black Roses Bloom

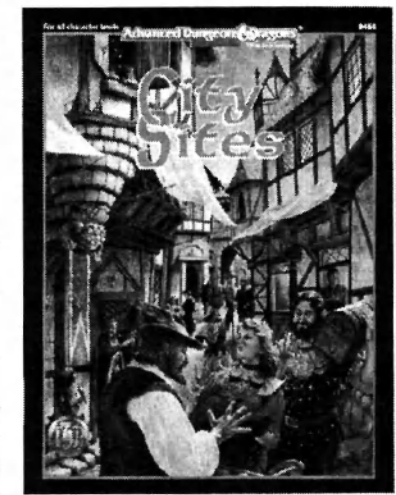
Az „Amikor a Fekete Rózsák Nyílnak” c. Ravenloft kalandmodul látán minden Dragonlance és Ravenloft rajongónak joggal dobban meg a szíve. Különösen, ha olvasták a Fekete Rózsák Lovagja című regényt, ami Lord Soth Ravenloftba kerüléséről szól, egészen addig, hogy Birtok alakult ki számára. A folytatásra azonban idáig kellett várnunk. Mi történt a regény után sötét hősünkkel? Lord Soth méltán népszerű alakjára alapozták ezt a modult, amelyhez nem szükséges Dragonlance alapismeret, de ha a karakterek tudnak valamit a világ történelméről érdekesebb lehet. A modulhoz mellékelve van Soth új kastélyának térképe, amit a Sötét Urak a Krynni kastélyának mintájára készítettek számára - Nedragaard Keep. A történet folytatásában előkerül a Medál, amelyben Kitiara Uth Matar lelkét zárták, s amelynek megszerzéséért itt is komoly harc fog folyni. Caradoc, régi szellemhősünk is megjelenik, Azraellel a likantróp törpe-borzzal - Soth jobb kezével - is összefuthatunk, továbbá

megismerhetjük Sithicus különleges lényeit - a környéket kísértő elátkozott elf nők szellemeit, a vámpír surranókat, és még sok más eltorzult Krynni lényt. Az alaptörténet szerint Soth misztikus mágiák segítségével újra álmódja Krynni kalandjait idealizált módon. A probléma az, hogy az elátkozott Birtokúr számára őszkeveredik a realitás és az illúzió, és a Birtok lakóival együtt torzulni fakulni kezd. A karakterek feladata, hogy a krynni történelmi eseményeket újraélve visszazökentsék a Sötét Lovagot régi kerékvágásába - ezáltal megmentve magukat és a Birtokot egyaránt a megsemmisüléstől. Ehhez azonban be kell hatolniuk a hírhedt kastélyba, és szembe kell szállniuk magával Soth-tal. A krynni álmokon keresztül, felvonul majdnem az összes Dragonlance hős, sőt maga az idealizált Lord Soth is. Hogy milyen fordulatok és intrikák bonyolítják feladatukat, azt fedje csak jótékony homály - a modul jó, tessék kipróbálni. A kalandot 4-6 szintekre javasolják, ennek ellenére elég kemény. Nem magas szintek és töménytelen mennyiségű táp kell a végigviteléhez, mint inkább jó szerepjátékosok. A mesélőre igen nehéz feladat hárul, hiszen a Dragonlance-beli helyszínek megjelenítéséhez egy Ravenlofttól elütő hangulatot kell produkálnia úgy, hogy közben a háttérben ott lappangjon a rettegés birodalmának fenyegetése is. A modult azért is tartom nagyszerűnek, mert nemcsak egy elvarratlan történet folytatása, de kitűnően visszaadja Soth szenvedéseinek tragédiáját, és végre egy vérbeli Ravenloft termékkel sikerült kirukkolni.

Nosfery

### Városi helyszínek (*City Sites*)

Íme egy kiegészítő, ami minden világhoz használható (no jó, Dark-sun-hoz nem). Mit tegyen a szerencsétlen mesélő, ha halvány lila gőze sincsen arról, hogyan is néz ki egy vár (fogadó...), kik laknak benne, s mit lehet ott kapni, szóval ötlet hiánya van. Ez mondjuk elég nagy gond, hiszen a játékosok nem fognak mindig labirintusokban kóvályogni. Erre itt a segítség! Minden, amit tudni akarunk, most itt áll fehéren feketén. Teljes leírást kapunk néhány tipikus helyről, s így már magunk is meg tudunk birkózni ezzel a feladattal. Lássuk mibe tekinthetünk bele: egy gnómkok (ez már régen rossz!) által üzemeltetett kovácsműhely, egy templom, ami egy fiatal ezüstsárkánynak ad menedéket, két fogadó, egy éneklő kút, egy börtön és egyebek. Leírást kapunk az otlakókról, magáról a helyszínről (térképekkel természetesen) és kapunk még rövid kalandötleteket minden helyszínhez. Szerencse fel, s irány a város! A könyv egyébként egy sorozat első része, s ezt követi még a Vidéki helyszínek (*Country sites*) és a Helyszínek várakhoz (*Castle sites*) Czuppon Gergely



# HOGYAN TERVEZZÜNK VILÁGOT?

Hirtelen semmi fontos közölnivalóm sincs így előzetesen ehhez a cikkhez, de ha már szokásom-má vált a lid (*lead*) írása, mégis kaparok valamit, csak hogy meglegyen a szokásos kinézet. Szeretném megkérni azokat, akik olvassák ezt a sorozatot (ha vannak ilyenek), hogy reflektáljanak már valamit, mert nem tudom eldönteni, mennyire felelek meg az ízléseteknek, és látjátok-e hasznát ezeknek az írásoknak. Erősen feldobná a firkálási kedvemet, ha tudnám, hogy örömmel veszitek...

## Geográfia, csillagászat, meteorológia

Nem e három szakmáról akarok most beszélni, hanem arról, amit nektek kell megalkotnotok, e szakmák vizsgálati tárgyairól. Hogyan is néz ki a világ, vagyis az anyagi sík, hogyan kapcsolódik más – anyagi és egyéb – síkokhoz. Hogyan néz ki a „föld” ahol a történetek zöme játszódik majd. Milyen hiedelmek élnek ezzel kapcsolatban, kik vallják ezeket, mit jelent mást gondolni...

Saját világunk történelméből, a fennmaradt mítoszokból bőven válogathatunk, ha ötleteket akarunk gyűjteni, míg a „planéták” is létezhetnek a gömb alakú bolygókon kívül. Talán mindenki hallott már a teknősről, aki hátán hordozza a korong alakú világot... Egyszerűbbnek tűnik persze megmaradni a gömb alaknál, de az ettől eltérő formák rengeteg kalandlehetőséget rejtnek magukban. Gondoljunk csak Odüsszeuszra, aki elindult megkeresni a világ végét. Ha annak idején lett volna energiám ezen töprengeni (és egyáltalán eszembe jutott volna, hogy ne a jó öreg Földünket használjam), akkor egy gömb belső felületén építtettem volna fel a saját világomat. Valami blasztos mágia töltötte volna be a szakaszosan világító nap szerepét, és a többi dologra nem lett volna gondom. Ha nincsenek holdak, más bolygók, csillagok, akkor vágy sem ébredhet senkiben, hogy felderítse őket (persze a likantrópoknak nem jut így telihold [*Holdtölte*] sem, de talán ez is ki lehet valahogy küszöbölni).

*Egy kedves játékosom megkérdezte egyszer tőlem, ha látja a célpontot, hibázhat-e a teleport varázslattal. Nem! – feleltem neki mit sem sejtve, mire közölte, hogy akkor irány a hold! Kíváncsi voltam, mit akarhat ott egy hónapok óta tartó kaland kellős közepén, hát azt mondtam – Jó!*

*– Elek? – kérdezte reménykedő ábrázattal. Én még mindig kíváncsi voltam, hát belementem a dologba – Persze – válaszoltam. – Hogy néz ki a föld? – kérdezte ártatlanul. Leírtam neki legjobb tudásom szerint.*

*– Látszik a Motár (egy folyó) torkolata is?*

*– Látszik.*

*– Akkor most odateleportálok.*

Azt most nem írom le mit válaszoltam erre, de egy ravasz játékos a számunkra lényegtelennek tűnő részletekből is hasznót tud húzni. Persze a hold egy elég tradicionálisan létező valami még a mesevilágokban is, de ha lehet ne használjuk az univerzum megtervezéséhez sem a csillagászat múlt heti felfedezéseit, sem frissen szerzett csillagász diplománkat.

Mennyire mélyen érdemes kitölteni a földön kívüli űr végtelen sötétségét? Ehhez a legtöbb ötletet a *Spelljammer* nevű világhoz tartozó kiadványokból meríthetjük. Persze a föld nem kell hogy kerek legyen. Lehet tetraéder, oktaéder (vagy a kockakészlet bármelyik alakzata), lehet az űrben repülő kígyó, egy lukas ötszög stb. Tőlem akár egy háromlábú kutya hátán is élhetnek a világotok lakói. Én maradtam anno a gömbnél, és két holdnál. Így utólag belegendolva, a holdakra nem ártott volna valami túlméretezett *Fortitude* varázslatot pakolni, jó előre kizárva az odajutás lehetőségét is.

Ha valaki úgy gondolja, hogy ezek után hozzáláthat a térképek rajzolgatásának, az téved. Lehet persze a sorrenden változtatni, de én azt javaslom, folytassuk a különböző létsíkokkal (*Planes*) való kapcsolatok elgondolásával.

Vannak belső és külső síkok. Az előbbieken például elementálokat lehetünk, míg az utóbbiakon angyalok és ördögök élnek. Ha akarjuk, teljesen szanalhatjuk is ezeket, de akkor irtsuk ki azokat a varázslatokat is, melyek kimondottan a síkok közti utazáshoz lettek kitalálva. Ha megtartjuk ezeket a helyeket, gondolni kell arra is, vajon a többi elsődleges síkra (*Prime Material Plane*) is vezet-e onnan út, vagy csak a mi világunk részei, és nem kívánunk más világokkal foglalkozni. Mindenféle könyvet végigrághatunk, melynek címében szerepel a „Plane” szó. Ha nem csak háttérnek szánjuk a „túlvilág”-ot, akkor a Planescape sorozatból is meríthetünk jó ötleteket.

Amennyit eddig leírtam, abból úgy tűnhet, hogy gyorsan, és egyszerűen túljuthatunk az előző két részen. Ez igaz abban az esetben, ha a történetünk előreláthatóan „földhözragadtak” lesznek egy darabig. Ebben az esetben tényleg elég csak a kapcsolatokkal törődni, s a többit meg kell hagyni későbbre, amikor már biztosak leszünk abban, hogy játékosainknak visszatarthatatlan igényük van kitörni az anyagi síkból. Ha ez csak egy-egy kaland erejéig esik meg, akkor a későbbiekben is elég csak a célbavett sík részletezése. Persze ha megcsinálunk egy ilyet, azt adjuk tovább azoknak a mesélőtársainknak, akikkel együtt építettük a kezdetben fantáziánk gyümölcsét, hogy ne alakuljanak ki „párhuzamos” világok, ahol a kezdeti együttműködés ellenére nem lesznek már csereszabatosak sem a sztorijaink, sem a játékosaink.

Na, most jöhetnek a térképek. Első nekifutásra nyálazzunk végig minél több térképet, amit szerepjátékokhoz adtak ki, figyeljük meg a stílusukat, és a jelöléseket, melyeket használnak. Itt jól jöhet, ha van egy térképész ismerősünk (Tudtommal az ELTE térképész hallgatóit a Ludovika (volt Kun Béla (volt Ludovika (...))) téri épületben lehet fellelni, csak nehogy rám hivatkozzatok!).

A rendelkezésünkre álló időtől függően kívülről befelé (ha van időnk), vagy belülről kifelé (ha nincs) kezdjük építkezni. Ez utóbbi esetben tervezzünk egy-két várost, rajzoljuk le, hogy helyezkednek el egymáshoz képest, és imádkozzunk, hogy ne menjenek le a térképről. Ilyenkor – ha nem készültünk fel erre a defektre – vagy telerakjuk az utat akadályokkal, ami megakasztja a csapatot a következő alkalomig (esetleg visszafordítja őket), vagy improvizálunk. Persze fel lehet készülni a kifutási effektre, ha tartunk a tarsolyunkban egy vagy két elhelyezetlen várost, de az is sokat segít, ha van néhány fel nem használt városnevünk, és nem a helyszínen kell keresztelést tartani. Nekem legalábbis a névadással van a legtöbb bajom, felkészületlen pillanataimban születtek a Szomszédváros, Legközelebbiváros, Eszaki-falu és hasonlóan borzalmas településnevek. Ezzel a kifelé terjeszkedős

módszerrel csak egy baj van: könnyen elveszíthetjük a harmóniát mesélőtársainkkal. Sokkal nagyobb a valószínűsége, hogy két csapat is egy irányban fut ki a térképből, s akkor tuti, hogy nem sikerül egyformát alkotni, mint az fennállt a létsíkok esetében.

Ezért aztán, ha már úgyis csapatunkat végzünk, próbáljunk meg kívülről indulni. Így sokkal szebb világot lehet alkotni (például nem követhetjük el azt a hibát, hogy a várost átszelő folyó mindkét vége a hegyekbe tart), és elkerülhetőek a későbbi kavargások. Az egész világ lerajzolása elég nehéz feladat – bár akik szó szerint vették az anyagi sik elnevezést, és lapos a világuk, azok sikeresen próbálkozhatnak –, így maradunk inkább egy-egy földrész megrajzolásánál. Formát adhatunk „ad agyilag”, de lophatunk más térképekről is. Szerintem a kutyának nem tűnne fel, ha egy kontinens Miskolc alakú lenne, főleg ha tükrözzük, és elforgatjuk kissé az eredeti formát.

Második lépésként osszuk darabokra a terepet (lekoppinthatjuk a kerületeket is). (Ha valakinek sikerül ezt úgy megoldania, hogy nem lehet négy színnel kiszínezni ezeket a felületeket, hogy azonos színű pacáknak ne legyen közös határvonaluk, az küldje el nekem. Én egy láda sört ajánlok érte, bár ez eltörlődik a várható Nobel díj mellett.) Ha valaki azt gondolja, hogy ezek most az országok határai, téved. Ezek a vízgyűjtő területek lesznek! Vegyünk egy – konvencionálisan kék – ceruzát, és minden pacában induljunk el a kontinens szélétől befelé egy vonallal, megpróbálva valahol a paca közepén maradni. Némely vonalunkra biggyeszthetünk leágazásokat is, ezek lesznek a mellékfolyók (igen, jó a logikád, az előző kékek a folyók). Ha valamelyik paca nem éri el a kontinens partjait, akkor ott beltengert, vagy tavat kell kreálnunk. Ha több szomszédos pacánk is akad, akkor a határra rakjuk ezeket a pocsoltyákat. Ezen belvizek szélét is partnak tekintvén folytassuk a folyók rakogatását. Ügyeljünk arra, hogy egyik folyó se menjen át egy másik vízgyűjtő területre.

Ha megvannak a folyók, gyorsan el lehet készíteni a domborzatot is. Ehhez nem árt, ha tudjuk hogy a pacák határai hegygerincek vagy egyéb kitüremkedések legmagasabb részei, a folyók pedig völgyek, s mint ilyenek alul vannak. A terep fentről lefelé lejt (lentől felfelé pedig emelkedik). Konvencionális színeket használva világoszöldtől a sötétbarnáig színezhetjük a terepet, utóbbiakkal a magasabb helyeket jelölve (csak nehogy az öcsénk, hugunk stb. összes színes ceruzáját lenyúljuk). A munka befejeztével állítólag egy „hegy és vízrajzi térkép”-et tartunk a kezünkben (feltéve hogy megfogjuk).

Készítsünk ebből a műből egy pár másolatot, és kezdjük el bejelölgetni rajta mindenféle dolgokat. Először is (feltételezem, fekete-fehér a másolat) színezzük újfent kékre a folyókat. A folyók partján, főképp torkolataiknál nagy valószínűséggel fognak előfordulni városok. Ezeket jelöljük mondjuk pirossal. Ha úgy ránézésre elég vízparti várost szórtunk a térképre, akkor utakat is kreálhatunk. Ezek metszéspontjába újabb városokat telepíthetünk. Ha az egyik vízgyűjtő területről a másikra vezet út, akkor az vélhetően egy folyóvölgyben halad amíg csak lehet, aztán átmegy hágóba. Az ilyen utak mellett nagy számban fordulhatnak elő fogadók, és egymásukhoz gyakran keresnek kalandozókat kísérőül. Lehetnek persze mesebe illően magas hegyeink, melyeken csak a bolond mer átkelni. Az ilyen hegyekre persze ideális bányá- és alagútrendszerek telepíthetőek, némelyik akár teljesen át is nyúlhat a hegy alatt (pl. Mória). Az elhagyott lovagvárak sem ritkák a járhatatlan hágók alacsonyabb szakaszai mentén, a magasabb helyeken pedig jó eséllyel éldegél majd valami útívámra szakosodott dög is.

Térjünk vissza a lankásabb terephez. Az AD&D szintű ipar vízigényét egy kút is képes ellátni, így a különféle műhelyek inkább az utak mentén vannak elszórva, míg öntözési rendszerek híján a mezőgazdaság inkább a vízpartokat kedveli. Ha úgy gondoljuk, hogy országokra fog tagolódni a vidék, és nem csak városállamok lesznek, akkor nem árt néhány határt is meghúzni. Természetes határ lehet a hegygerinc, illetve a túl magas hegy, s ha csak kisebb települések a jellemzőek, a folyó is. A nagyvárosok általában a folyók mindkét oldalán elterpeszkednek, de ennek ellenére lehet hogy a határt a víz képezi, csupán pár holdnyi kitüremkedést jelent a város. Persze igazán csak akkor érdemes meghúzni a határvonalakat, ha már van valami elképzelésünk a társadalmi rendszerről, és a „királyságok” egymással szembeni politikai helyzetéről. Jó szomszédság esetén nyoma sincs a határnak, vagy jelképesen jelzik csupán, feszült helyzetben sorakoznak a birtok szélén a kisebb erősségek...

A fent említett tereptárgyakat – a városoktól a határkövekig – persze nem elég a domborzat és a folyók alapján telepíteni. Nem árt tudni azt

sem, milyen az éghajlat, az időjárás a környéken. Az eddig leírt durr-bele módszer persze tökéletes, ha a kontinensünk – oly gyakori módon – valahol a mérsékelt övben fekszik, de szélsőséges esetekben hajtófát sem ér.

Közélszük meg most a munkát a kontinensek elhelyezése és az éghajlat (meg egyéb fizikai furcsaságok) felől. A korong alakú világot választók számára valamiféle önkényes, de lehetőleg koncentrikus éghajlatot javaslok. Ha forog a világ, érezhetik úgy a széle felé lakók, hogy kifelé lejt, s mindenki retteghet a lezuhanástól. Itt célszerű központi fekvésű kontinensekkel manipulálni. A hagyományos gömbimádók maradhatnak a földihez hasonló éghajlatnál, de a gravitációhoz képest gyorsan forgó glóbuszokon lehet jópofa dolgokat produkálni. Az egyenlítő környékén alig nyom valamit az arra járó, a sarkok közelében meg lépni sem tud a saját súlyától... Ha nem azért csinálunk saját világot, hogy publikáljuk, akkor nyugodtan lophatunk mások ötleteiből.

Persze más is lehet döntő jelentőségű egy-egy kontinens elhelyezésénél és összerakásánál. Például nem mindegy, kik fogják benépesíteni. Eredetileg a népek vándorolnak oda lakni, de a világtervezés eme elméleti síkon folytatott módja, speciálisan, üzem közben generálja a világot, így célszerű ismét előre gondolkodni. Én például a törpöket egy zord éghajlatú, hegyes dombos, kontinensnek is beillő szigetre tenném (mint Grönland). Nem árt, legalább az elképzelés szintjén mindenbe belekontárkodni egy kicsit, már a komplex munka elején, hiszen ha nem lesznek törpök a világunkban, akkor lakatlan lesz a nekik való terep, hisz az másnak nem nagyon volna az ínyére – ergo ha nincs törp, nem kell törpterepe.

Ígértem hiedelmeket is a világról. Nos, a valóság gyakran eltér az „igazságtól” – mármint az éppen hivatalos igazságtól. A középkor-szerű világokban a legelső vélemény az uralkodóké és az egyházaké, a tudósok csak a harmadik helyen állnak. Ilyen helyzetben, nem célszerű a vezető erők által elfogadott szabályokat bolygatni, mert könnyen ráfázhat a gnóm (ember, törp, tünde, giliszta stb.). lehet, hogy az új igazság ellen nincs semmi kifogása az uralkodónak, de megszegyenítő lenne számára, ha be kellene vallja tévedését. A mágiától átszőtt világban jó eséllyel tudja a papság, téves-e az a világgép amit hirdet, hisz egy főpap bizonyára tud kommunikálni az istenével.

Amit tehát a nép tud, az egyház hirdet, s amit a kalandozóink gyerekként tanultak, vagy a valóság, vagy tudatos tévedés. Látszólag nem érdemes bolygatni a témát, hisz vagy nincs rajta bolygatni való, vagy csak a bokáját üti meg az ember. Lehet, hogy ezért csak megbélyegzik, de az is lehet, hogy kivégzik. Lehet persze, hogy a kockázat ellenére motiválja valami a kalandozókat. Vegyünk egy példát. A megszállott tudós rájön, hogy a papok hazudnak, nincs vége a világnak a partoktól ötven mérföldnyire, és nem zuhan le az aki túl közel megy. Elmondja ezt kereskedő öccsének, aki amúgy is gyanús szemmel nézi a király hajóit, mert az általuk hozott kakaó fele áron kel el, mint az ő költségei. Bolond bátyja csak erősíti a gyanúját, hogy a publikus világ végén túl még épp elfér egy kakaóültetvény, s csak aztán jön a nagy zuhatag. Logikus, hogy embereket bérel, akik aztán rájönnek, hogy a világ vége helyén egy másik ország van...

Hogyan készüljünk fel lenyomozandó hiedelmekkel? Kreáljunk annyi elképzelést a valódi mellé, amennyit kedvünk s erőnk bír, aztán döntsük el, hol, melyik a hivatalos, hol, melyiket ismerik hiedelmeként, és hol s melyek az ismeretlenek. Ha kellően megkeverjük ezeket, ember legyen a talpán akik kibogozza akár csak azt is, szerepel-e valahol a valóság.

Az állami vallástól, az uralkodó korától, és bármi mástól is függhet az, hogy mi jár a hivatalos állásponttól eltérő elgondolások terjesztéséért. Még az is lehet, hogy valahol örömmel veszik az új nézeteket, azok hirdetőinek feje helyett...

Vajon mit akar itt ez az olló?! Istenek a külső meg belső meg akármilyen síkokon! Ez el akar engem vágni! Tiltakozom! Én még legalább ennyi helyet akar... *NYISSZ*

Egyetértek a cikkemmel, borzasztó, mennyi hatalma van a szerkesztőknek felettünk. Csak úgy fogják magu... *NYISSZ*

[Nyugalom kedves olvasó, nem a szómenéses szerző torkát, csak a bilentyűzetének zsinórját vágjuk el, különben megint oldalszámot kellene emelnünk. Követeli, hogy ide írhasa a nevét, de ismervén íráskényszerét inkább ideírom én: a cikket *Lionel Green* írta. Folytatás a következő szá... *NYISSZ...??*]





Manapság szinte gombamód szaporodnak a különféle gyűjtögetős kártyajátékok, egyre nagyobb zavarba hozva a játsszani vágyók népesedő táborát. Nehéz eldönteni, kinek melyik felel meg leginkább, s nem csak időigényes mind végigpróbálni, de igen költséges dolog is. Minden újabb játékba több ezer forintot beleölni nem kis befektetés, főleg ha egyéni ízlésünk – vagy a játék átgondolatlansága – miatt holt tőke válik pénzünkéből. Hogy megkönnyítsük a döntést, igyekszünk minél több játékról tájékoztatást adni. Szerkesztőségünkben hajnalba nyúló tesztelésnek vetjük alá az újdonságokat, s reméljük – ha kissé szubjektív is a véleményünk –, hogy segíségeitekre lesznek írásaink.

Kissé szkeptikusan figyeltük, ahogy az első merész vállalkozó felbontotta csomagját. A lapok kiállása, a grafikák azonnal megragadtak minket. Kész gyönyörűség volt végiglapozni a paklikat, nem a könyvekből már unalomig ismert festmények köszöntek vissza ránk. Második lépésben a szabálykönyvet kezdtük kirángatni egymás kezéből, mindenki tudni akarta, öszhangban vannak-e a szabályok a megjelenéssel. Először nem is tűnt fel, hogy valaki elsomfordált, és egy másik sarokban hozzálátott egy újabb pakk felbontásának. Aztán benem is győzött a türelmetlen kíváncsiság, s nem túl rózsás anyagi helyzetemet tovább rontva, megkezdtem a fólia lenyúzását egy újabb dobozról. A lapok azonnali végignyálazása, és néhány „nekem is van SUCCUBUS-om” féle bekibálás után nekiestem a vaskosnak épp nem nevezhető szabálykönyv áttanulmányozásának.

Az ötödik oldal táblázata, mely egy oldalon át részletezi, hogy miből mennyi lehet egy pakliban, kicsit visszariasztott, s kezdtem könnyelműnek érezni beruházásomat. A szabályok teljes átoltvasása után azonban visszatért a jókedvem. Sokáig nem rágódtunk a dolgok teljes megemésztésén, inkább azonnal játszani kezdtünk. Néha kifelejtettük a szabályok felét, de így is hamar kialakult a kép: a TSR most egy nagyon jó kártyajátékot alkotott. Nem állítom, hogy nem találtunk anomáliákat, de ezek mind apróságok – leginkább a szabálykönyv túlzott tömörsége volt zavaró.

A játékban nagy sebességgel forognak a lapok, az eldobottak (*Discard Pile*) újra keverednek, ha elfogyott a húzónivaló (*Draw Pile*). Egy játszmában többször is előfordul, hogy újra kell keverni – az eldobott lapok nem vesznek el számunkra, csak egy időre kivonódnak a forgalomból. Persze van néhány varázslat és speciális hatás, mely elpusztít lapokat, de ezek száma igen csekély. Az ilyen lapok a halottasházba (*Dead-Book*) kerülnek, s csak ezek esnek ki a játékból (persze még innen is vissza lehet őket hozni...).

Másik újdonság, hogy véletlenszerű értékek is közrejátszanak a játékban. Ezeket nem kockával kell dobni, hanem minden lapnak van egy „RR” felirattal jelzett értéke, és ha egy random számra hivatkozik egy utasítás, akkor fel kell csapni egy lapot a talonból (*Draw Pile*), el kell dobni, és az ezen látható értéket kell használni. Ez egyrészt gyorsítja a lapok forgását, másrészt kiegyensúlyozza a lapok értékét: a gyengébb lapoknak nagyobb az RR-je, míg az erősebbeknek akár nulla is lehet.

Az asztalon lévő lapoknak négyféle aktiválási költsége lehet:

- semmi, azaz csak az elhatározásba kerül a használat;
- elforgatás (*Flip*), a lapot elfordítjuk;
- eldobás (*Discard*), a lapot az eldobottak közé helyezzük;
- halál (*Dead Book*), az aktiválás kamikaze módon történik, a kártya a halottasházba kerül.

Ahogy azt hasonlított kártyajátékoknál megszokhattuk, csak az elforgatatlanság kezdetnek akcióból, ám a visszaforgatás fázisa a kör végén van.

Ez lényegesen megváltoztatja a hangulatot, hogy mikor érdemes beleszólni egy-egy akcióba.

Nézzük most a szabályokat (Nem mintha nem bíznék angol tudásotokban, mely bizony jobb mint az enyém, de eredetileg mindez össze van keverve egy kissé...)

0/a., Előjáték (nem olyan...): A játék elején el kell dönteni, hány pontig tartson a játék, és hány körig legyen az elején béke (a 3. fázis kimarad ennyi körön át). A paklit is célszerű valamikor összerakni; ha nagyon nem megy a táblázat szerint, akkor kezdetben ne erőltessük a teljes precizitást. Azonos lapból maximum 3 darab lehet egy pakliban, ez az egyedi (*Unique*) lapokra is áll, egyediségük csak a kijátszhatóságot korlátozza.

0/b., Ezek után mindenki húz hat lapot, ha nincs benne hadúr (*Warlord*) akkor eldobja, és újra a 0/b.-től; ha van benne, akkor RR-t húz (a soron következő lapot kihúzza, eldobja, és a rajta lévő RR értéket megjegyzi). Akinek legnagyobb az RR-je, az kezd.

1., Nyitás: A soron következő húz két lapot

2., Csatatmozgások: Az asztalon lévő – nem elfordított – hadurak és a kezünk között tetszőlegesen átrendezhetjük a légiókat (*Legion*) és a Sors (*Fate*) kártyákat, csak az alábbiakat nem szabad megszegni:

a., csak olyan légiót tehetünk egy hadúrra, melynek jelleme legalább az egyik paraméterében azonos a kiszemelt parancsnokkal. Maximum négy légió lehet egy hősünk seregében, kivéve ha mindegyik jelleme teljesen azonos azal – ekkor hatan lehetnek.

b., minden légióhoz tartozhat egy Sors kártya is.

3., Akciók: bármelyik nem elforgatott hadurunk megpróbálhat elfoglalni egy csatamezőt (*Battlefield*), melyett a kezünkben (*Command Hand*) kell kijátszani. A két következő lehetőséget ismételhetjük mindaddig, amíg nem foglaltunk el a körben egy csatamezőt sem, van még ilyenünk a kézben és van el nem forgatott hadvezérünk.

a., Politika (*Intrigue*): kijelöljük, ki lesz a kihívó, majd jobb kéz felé haladva minden játékos eldönti beszáll-e a politikai harcba, kivel és támogat-e minket avagy ellenünk van. Következő lépésként, szintén jobbra haladva, minden résztvevő eldöntheti, használja-e a résztvevő hadúr valamely speciális képességét, majd hasonló sorrendben eldöntik, kívánják-e a csatlósok (*Battle Hand*) ((Itt eredetileg *Combat Hand* szerepel, de ez szerintünk elírás!)) is használni képességeiket. Eközben bármikor használhatjuk a csatlósok, vagy a kezünk Sors kártyáit is. Ezek után a kihívó is és a védők legerősebbje (legnagyobb az IS rovat) is felcsap egy RR értéket, végül összeadja minden oldal az IS pontjait valamint felcsapott RR-jét. (Ne feledjük, hogy az elforgatott hadurak IS-e 5!)

Ha a kihívó végeredménye nagyobb, akkor elnyerte a csatamezőt, segítői pedig húznak annyi lapot, ahányan összesen a győztes oldalon álltak (egy segítő esetén az az egy húz két lapot, két segítő esetén mindkettő húz három stb.). Ha az ellenzék összege a nagyobb, vagy egyenlő a végeredmény, akkor a védők nyertek. Ekkor ők húzhatnak fejenként annyi lapot, mint ahányan szembeszegültek a kihívóval. A





pórol járt kihívót elhagyják a szövetségesei (a légiók és a Sors lapok), visszakerülnek a kézbe.

Minden résztvevő hadúr elfordított állapotba kerül.

b., Csata (*Combat*): szintén a kihívó kijelölésével és a csatamező kijátszásával kezdődik, majd hozzára lehetünk csatlósokhoz tetszőleges számú Sors kártyát. Ezek után félre rakjuk a kezünkben lévő lapokat, és a csatlósokat vesszük a kezünkbe. A csata végéig már csak ezeket használhatjuk. Ismét jobbra haladva eldöntik a többiek, kívánnak-e elébe állni a kihívásnak, s, hogy ki-vel. Most viszont csak egyetlen védő lehet. A vállalkozó szellemű ellenfél (ha van) is pakolhat le Sors lapokat, majd ő is félreteszi a kezét, és felveszi a hadura seregét.

Rakjunk le a vezér mellé minden légiót, és a tárgyakat (*Item, Support*) az őket hordozó légiókra. Amíg a tárgy a légión fekszik addig a légió maga rendelkezik annak erejével (pl. légió CS5, tárgy CS+2 esetén nem hat rá varázslat, ami nem hatna egy normál CS7-es csapatra) (Erről nem rendelkezik a szabálykönyv sehogy, a tervező eredeti szándékának kiderítése folyamatban van. Addig kérek mindenkit, hogy ezt a metódust használja az összeveszések elkerülése végett. -Xx). Ezek után a résztvevő hadvezérek, majd a légiók használhatják speciális képességeiket, miközben a kezünkben maradt csatlós Sors lapokat is bármikor elszüthetjük.

Ha úgy érezzük, nincs több tennivalónk, adjuk össze a CS értékeket, nem megfelelőre arról, hogy az elforgatott lapok CS-e mindössze 1! Ha a kihívó összege a magasabb, még nem biztos, hogy nyert, ehhez legalább a tét csatater VP-jével meg kell haladnia a védő összerejét! Ha még ez is sikerült, elnyerte a csatamezőt. Ha a védő CS összege lenne a nagyobb (vagy egyenlő) akkor a csatamező eldobásra ítéltetett, és a védő RR számú lapot húzhat jutalmul.

Minden résztvevő hadvezér elfordul, az összes csatlósuk eldobásra kerül. Ekkor vehetjük vissza azokat a lapokat, melyeket a csata elején félre kellett tennünk.

4., Befejező fázis: Tetszőleges számú hadurat lepakolhatunk (egyedi (*Unique*) lapból csak egy lehet egyszerre az asztalon), ezzel együtt minden hadvezér elfordítatlan állapotba kerül. Ha több mint hét lap van a kezünkben, akkor a felesleget el kell dobjunk.

5., Győzelem: Ha az összes elnyert csatamezőnk VP összege eléri a kezdetben meghatározott pontszámot, akkor a győzelmünkkel ért véget a játék. Ellenkező esetben a tőlünk balra ülő következik az 1. ponttól.

### NÉHÁNY TANÁCS:

Eleinte mindig annyi WARLORD legyen a paklinkban, amennyit a szabályok megengednek. Ha elképzeljük az AD&D-ből jól ismert jellem mátrixot (3x3 kockás izé), akkor válasszunk ezen 2 mezőt, és vegyük innen a hadurakat, majd olyan légiókat vá-

lasszunk, hogy az egyik skála mentén az egyik, a másik mentén a másik hadúr jellemével egyezzenek meg. Így két tetszőleges jellemű csoportra építhetünk. Másik lehetőség, hogy mind a haduraknak, mind szövetségeseiknek az egyik jelleme teljesen megegyezik (pl. csupa jó). Ez utóbbi pakli könnyebben összerakható, de vannak olyan lapok, melyek egy jellemet támadnak, s azok ellen bizony gyengécske... Ha merészek vagyunk, akkor megpróbálhatunk teljesen egy jellemű játékkal is, ennek összeállításához viszont nem elég még két százlapos kezdőcsomag sem (én a magam kárán tanultam), míg a többit egyből össze lehet hozni.

Próbáljunk kis paklit összerakni (40, 50, 60 lap), az gyorsabban forog, hamarabb jönnek vissza a lapok, melyeket el kellett dobunk. Próbáljunk minden lehetőséget megragadni a húzásra, ezzel is dinamikusabbá téve a csomagot.

Ne csak nagy CS, IS, VP értékkel bíró lapjaink legyenek, mert ezekhez általában kis RR tartozik, márpedig a véletlenszámokból mindig a nagy a jobb eredmény.

### NÉHÁNY OPCIONÁLIS ÖTLET:

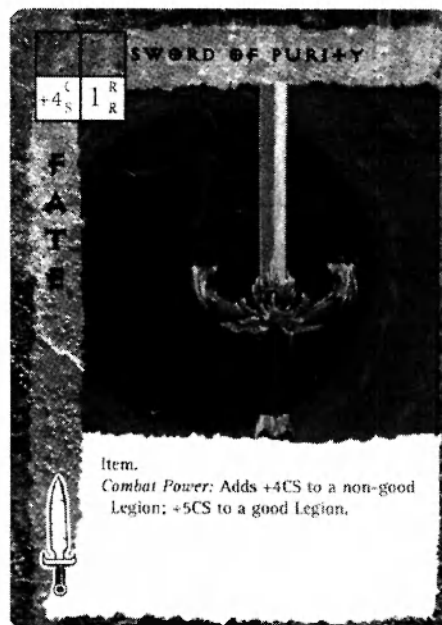
- Nem csak a kihívásban résztvevő hadurak használhatják képességeiket.
- Nem kötött a kihíváson belül a speciális képességek használatának sorrendje.
- Az elején egy jó nagy VP összegben határozzátok meg a győzelem feltételét, s az a két szomszédos játékos győz, akik előbb érik el ezt az összeget közősen. (Ehhez legalább négy játékos kell)

Amúgy a játékot legalább hárman érdemes csak elkezdni, de a 4-5 fő az ideális. A viszonylag egyszerű szabályok ellenére hosszú és érdekes játékok alakulhatnak ki. A csaták nem egymás ellen folynak, hanem síkok harcmezőit, a seregek nem utolsó végig küzdenek, csak kifáradásig (ezért lehet őket később visszakeverni), ettől aztán pacifistább a hangulata, mint az általam eddig ismerteknek.

Többen kérdezték az elmúlt napokban, hogy jobb-e mint a MAGIC (JYHAD stb.). A válasz egyértelmű: nem, de nem is rosszabb. Az eddigi élővel sokkal megegyező színvonalú, érdekes és szórakoztató játékkal ajándékozott meg minket a „nagy öreg”, mindenkinek szívből merem ajánlani.

Végül még egy apróság, mely minden gyűjtőgetős játékra igaz: a sosem próbált játék frissen bontott első csomagjából soha ne cserélj. Általában csak akkor válj meg egy laptól, ha már legalább egyszer sikerült kipróbálnod, mennyire is effektív a gyakorlatban. A UNIQUE feliratú lapok nem ritkák a játékban, nem érnek többet ettől a felirattól, mint a többi. (A nagy seftesek persze most haragudni fognak rám, de hát én oly' jó lelkű vagyok! Jut eszembe, nem adna valaki egy Samite Healer-ért egy Shivan Dragont...?)

-Xx-



# STAR WARS HÍREK A BEALEY SZEKTORBÓL

Bealey Koronahercegség Főhadiszállás

Tárgyszó: Bealey Biotechnologies  
Regisztrációs szám: FK-9854-n35  
Hozzáférhetőség: A1A

Csak a legfelső hadvezetési szint képviselői számára!  
Az adatfile nem másolható, csak helyben tanulmányozható!

Lordag Ruddder vizsgálóbiztos-ezredes beszámolója Merk Hondwer Főmoffnak, a Bealey Koronahercegség titkos kísérleti laboratóriumában tett látogatásáról.

Méltóságos Uram!

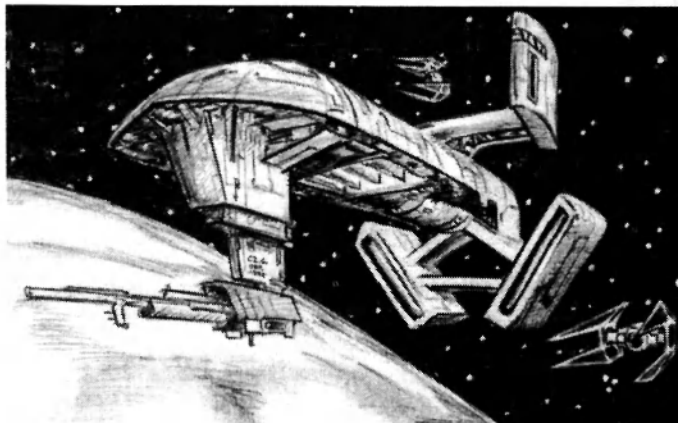
A Bealey Biotechnologies létrehozásáról még hön tisztelt Uralkodónk, Palpatine Császár intézkedett. Ő és belső tanácsosai választották ki a létesítmény helyéül a Bealey szektor félreeső naprendszerét, az Asyl-t. Az Uralkodó haláláig a létesítmény minden berendezése, épülete és fegyverrendszere elkészült. A Koronahercegség kikiáltása óta a létesítmény területe és tevékenységi köre is kibővült, a szükséges személyzetet a Bealey birodalomhú belső erőforrásaiból biztosítottuk.

Az intézetben jelenleg 15 432 tudós és 246 875 polgári állományú személy dolgozik. A helyőrség állományába 23 452 tiszt és tiszthelyettes valamint 397 654 közlegény tartozik. A létesítmény védelmére a 11—15. számú Golan harcászások, 144 Tie vadászgép, 60 PTSZ, 100 FTSZ, 985 repulzortank és 12.000 kiegészítő jármű ügyel, a 4. Elkülöntött Szektorvédelmi Flottával karöltve. (Állományában a *Skeleton* VSD, 2 Interdictor nehézcirkáló, 4 Loronar cirkáló, 2 Nebulon B fregatt, a 9. Carrack Cirkálókötelék 6 egysége, a 43-as Corvettesztag 4 egysége, a *Monolith* Tie hordozó és a 13. Gepárd raj 8 hajója. Ennek a flottának a feladata a Flesreh-Lys-Asyl útvonalra behatoló minden idegen egység megsemmisítése.)

A Biotechnologies komplexum a 6 bolygós rendszer 2. bolygóján kapott helyett az Északi-kontinens burjánzó mediterrán erdeiben. A bolygó másik féltékén a Bealey Wartech és a Repeng-Huzzen vállalatok telepei találhatók. A Biotechnologies megközelítése 200 km-nél kisebb távolságra mindkét cég alkalmazottainak szigorúan tilos. A kutatólaboratórium építését végző koronahercegségi átnevelőtelep rabjait az intézmény megnyitása előtt, biztonsági okokból az 5. bolygó jégtárnáiba telepítettük át. A kísérletekhez szükséges állandó 10 000 fős rabkontingenst azonban meghagytunk a bolygón, a már felhasznált foglyokat a Lys-i és Asyl-i telepek munkaképtelen egyedeiből folyamatosan pótoljuk.

A létesítmény 700 négyzetkilométernyi területet foglal el. A lakónegyedek, hangárok, dokkók és kaszárnyák azonban a laboratóriumoktól 3 km-nyi távolságra épültek. A két épületcsoport között helyezkedik el az egész komplexumot ellátó erőműtelep. A foglyok munkatáborra 10 km-rel távolabb került.

Az intézményben jelenleg 324 különféle projekt fut, a megvalósítás legkülönbözőbb stádiumaiban. Legigéretesebb a Tie/Bio projekt, a pilóta nélküli, csupán beépített biológiai aggyal irányított vadászgép koncepciója. A kísérletek közvetlenül az Uralkodó halála előtt kezdődtek meg, egy, a Galaxison kívüli idegen faj prototípusai alapján. Bár az első prototípus és a szükséges dokumentációk az ominózus GOD-ügy



(RE-2323-g5) során eltűntek, a team gyorsan pótolta a veszteséget. (Igen nagy segítséget jelentett a három évvel ezelőtt meghiúsított, második idegen invázió fogságba ejtett gépeinek vizsgálata is.) A legújabb prototípus jelenleg úrbeli tesztelés alatt van. A *Sparti Klónhengerek reprodukciója* is jól halad. Uzziom vezető professzor szerint, közel járnak a megoldáshoz. A gyakorlati kipróbálás stádiumában van az SD-33b vírusbomba. Az első kísérlet során az ezer fős foglyopopuláció a bevetés utáni második órában teljesen megsemmisült. Az Ön által kiemelten figyelmembe ajánlott fajnevelési program azonban akadozik, eredményekkel csak hosszabb távon kecsegtet.

Sajnálatos baleset történt a 81-es laborban. Az itt kifejlesztett gombaspórák kiszabadultak, és megfertőzték a labor személyzetét. Az automatikus védelmi rendszer a labort az alatta lévő szigetelt bunkerbe süllyesztette és beindította az önmegsemmisítést. A veszteség (73 tudós, 2 392 polgári alkalmazott és 1 561 szolgálatban lévő őr) pótlásáról már intézkedtem.

Mindent összevetve, a labor vezetői és alkalmazottai kiváló munkát végeznek. A munkamorál, fegyelmi helyzet és hangulat jó. Az őrszemélyzet felkészültsége és harci morálja szintén kitűnő. Ezeket és helyszíni tapasztalataimat figyelembe véve, arra kérem Önt, hogy a projektek támogatására a következő standard évre előirányzott 2 milliárd kreditet a Hadvezetés mielőbb folyósítsa.

## MELLÉKLET. NO.1.

Tie/Bio prototípusának technikai adatai.

Jármű:	TIE/Bio módosított elfogó-csatagép (Sienar-Bealey Biotech.)
Típus:	Mélyűri vadászgép
Lépték:	vadászgép
Hossz:	9,6 méter
Jártasság:	Neurolink-vadászgép irányítás
Legénység:	0 fő (kitenyészített biológiai agy irányítja)
Legénység jártassága:	Neurolink irányítás 6K, Fedélzeti fegyverek 5K+2, Szenzorok 5K
Utaslétszám:	0 fő
Rakterület:	0 kg
Készletek:	7 nap (tápladatok)
Hipermeghajtás szorzó:	Nincs
Tartalék hiperhajtómű:	Nincs
Fedélzeti számítógép:	Nincs
Manőverező képesség:	3K+2
Űr:	14
Léggör:	495, 1500 km/h
Hajóburok:	4K
Pajzsok:	Nincsenek
Szenzorok:	
Passzív:	25/1K
Fürkész:	40/2K
Kereső:	60/3K
Fókusz:	4/4K
Fegyverzet:	
4 lézerágyú	
Tűzív:	elülső
Jártasság:	Fedélzeti fegyver
Tűzvezérlés:	3K
Lőtávolság űrben:	1—3/12/25
Lőtávolság léggörben:	100—300/1.2 km/2.5 km
Veszteség:	6K

A Tie/Bio vadászgép kifejlesztése azután kezdődött, mikor Palpatine Császár felvette a kapcsolatot a Galaxison kívülről érkező ssi-ruuvi fajjal. Az ő távirányítású harci egységeiket akarta az Uralkodó lemásolni, ill. átültetni a Birodalmon belüli technológiára. Mivel egy agy sokkal kisebb helyet igényel egy pilótánál, és a neurolink kapcsolat feleslegessé tesz rengeteg műszert és kijelzőt, az átépítésre felhasznált TIE/Interceptorokban igen sok helyt szabadult fel. Az üresen maradt részeket kiegészítő generátorokat építettek, valamint a hajóburokot is megerősítették. Még ezekkel a módosításokkal is maradt felesleges hajtómű-kapacitás, melyet a manőverező képesség és a végsebesség növelésére használtak fel. Az irányító agyakat tápladatokban tenyészítik, s



csupán a megfelelő jártasságokat tanítják meg nekik. Az egyébként is igen gyors agyi kapcsolatot hormonkészítmények adagolásával még nagyobb teljesítményre ösztönözik. Az agyak érzelmvilága csupán „állati” szinten említhető. Ezek közül is előtérben van a „fészket” (anyahajó, anyabolygó) megközelítő, megtámadó idegnek megsemmisítése. Az első prototípusoknak azonban a GOD-projekt első, és – eddig egyetlen – példányának eltűnésével egy időben nyoma veszett. Mivel a szükséges agyak újbóli kitenyésztése túl sok időt vett volna igénybe,

gyorsabb – és olcsóbb – megoldásnak látszott, az eddig is kísérleti nyulaként használt foglyok agyának felhasználása – természetesen megfelelő memóriatörölés után. Azóta is ezt a módszert alkalmazzák, bár előfordultak kisebb hibák, működési elégtelenségek, amikor egy-egy így kezelt agyban előjöttek ködös emlékképek. Azóta szigorú kondicionálást és tesztelési eljárásokat vezettek be, s az első figyelmeztető jelre a gyanús agyat azonnal megsemmisítik és egy másikkal pótolják.

duwyn

## Új Köztársaság Központi Felderítési Osztály, Coruscant

Zutta Defzuh ezredes területi parancsnok részére

Ronkh Gravik őrnagytól a Külső Területek Ügyosztálya helyettes parancsnokától

Ezredes Asszony! Bealey szektorbeli ügynökünk – Mixer – jelentéséből az alábbi részeket ajánlom osztálya külön figyelmébe.

Tárgyszó: GOD  
Regisztrációs szám: PO-2576-y23  
Hozzáférhetőség: A3B

A Kaworaan-i Szindikátus területén végzett munkám során egy igen érdekes alvilági vezető létéről szereztem tudomást. Misztikus és megközelíthetetlen, ám szinte mindenható elér a keze. A neve GOD. Értésüleim szerint csupán néhány éve jelent meg az alvilági üzletek porondján, s személyéről, kilétéről azóta sem tudott meg senki lényeges információkat. Csupán egyetlen egy dologban vagyok biztos. GOD, – ellentétben sok más alvilági vezetővel – semmiféle kapcsolatot nem tart fent birodalmi tisztviselőkkel. Mi több, mind a Koronahercegség, mind a Logosi Kormányzóság 3-3 millió Bealey-kredites vérdíjjal tűzött ki a fejére.

GOD-dal csak tisztán üzleti alapon lehet együttműködni. Cselekedeteiben, akcióiban eddig semmi nyoma nem volt érzelmi töltésnek. Olyan erkölcsi értékek, mint becsület, együttérzés, vagy akár bosszúvágy teljesen hidegen hagyják. Megpróbáltam kapcsolatba lépni vele, megnyerni az Új Köztársaság támogatójának, de nem jártam sikerrel. Nem kíván állást foglalni a Birodalom maradékával folytatott harcunkban. Hajlandó azonban – nem túl gyakran – megfelelő ellenszolgáltatás ellenében némi háttérsegítségét nyújtani itt dolgozó ügynökeinknek. A megállapodásokat azonban pontról pontra betartja, s ezt megköveteli „üzletársaitól” is.

Megjelenésekor három kisebb alvilági vezető összefogott ellene, s megpróbálta kiábrítani. A három alvilági vezetőt később azonosították, mint űrhajószerecséltenségek áldozatait. Hálózatauk GOD vette át. Ekkor közte és az alvilág között létrejött egy hallgatóságos megállapodás, mely a mai napig érvényben van. GOD koordinátora – szürke eminenciása – lett a Koronahercegség törvényen kívülieinek, ugyanakkor a hálózatok vezetői is megőrizték függetlenségüket.

Szakterülete a számítógép. Zseniális programozó, szinte akadály nélkül járkal a különböző számítógépes rendszerekben. Közvetítőként is általában számítógépet vagy droidokat használ.

További érdekesség, hogy nem pénzért dolgozik, ami neki kell az információ, mégpedig korlátlan mennyiségben. Az általa nyújtott segítség egyenes arányban van a felkínált ismeretanyag fontosságával és érdekességével. Suttogják, ám ez eddig nem bizonyított, hogy egy igen értékes információért támadást indított egy birodalmi csillagromboló ellen is.

## VALÓSÁGOS HÁTTÉR:

GOD (Genius-0-Drone) a Bealey Biotechnologies „gyermeké”. Egyike azon keveseknek akik az Asyl távoli bolygóján születtek. Egy megtervezett házasság gyümölcse. A tudósok célja egy emberi számítógép létrehozása volt. A kísérlet azonban csak részben sikerült, s a hiányosságokat implantókkal, gépi beültetésekkel próbálták pótolni. Az így keletkezett „félemler” azonban megtagadta az együttműködést. A kísérletet sikertelennek minősítették, a prototípust megsemmisítésre ítélték. Ő azonban élni, létezni akart, bár ennek fogalmával nem volt teljesen tisztában. Zseniális programozói képességét kihasználva egyedülálló cselekedetet sikerült végrehajtania. Megszökött a Bealey Koronahercegség legjobb őrzött katonai laboratóriumából. Menekülése közben súlyosan megsérült, s megfelelő orvosi ellátás hiányában lábai teljesen megbénultak. Néhány hónapra szüksége volt míg kiismerte a számítógéphálózatok és bürokratikus rendszerek felépítését. Sikeresen eltűntette nyomait az öt üldöző tucatnyi COMPNOR ügynök és elsőosztályú fejedelmek elől. Elektronikus betörésekből, információkalózkodásból tartotta fent magát. Később fiktív személyazonosságok segítségével nagyarányú tőzsdei

és bankmanipulációkba kezdett, megalapozva jelenlegi hatalmas vagyonát, mely nagyságában a 17. legjelentősebb a nemhivatalos koronahercegségi rangsorban.

Csak néhányan tudják, hogy GOD-nak tanítványai is vannak. Őket használja olyan információk beszerzésére, feladatok végrehajtására, melyet nem akar idegenekre bízni. Ők is kivétel nélkül zseniális programozók, természetesen nem GOD szintjéig mérve. A legjobb egy bizonyos Mázli névre hallgató programozó. (Egyébként Mázlit 100 000 kredites vérdíjjal körözi a Gyllai kormány számítógépes betörésért, adatlopásért, kormányhivatali szoftverekkel való visszaéléseért.)

GOD főhadiszállása saját maga tervezte űrhajóján van, melyet a Yuishin Spaceyard Co. gyártósorai készítettek el anélkül, hogy erről a cég vezetői bármit is tudnának. A *Revenge* 250 méter hosszú. Anyahajóként szolgál a GOD által megszerzett 30 db Tie/Bio vadászgépnél. 10 nehéz turbolézert és 14 vadászelhárító pástázó lézertárgyú védi, melynek irányítása teljesen számítógép vezérelt. A hajó álcázópajzsa és vonóugara szintén a legmodernebb technikai színvonalat tükrözi.

## LEÍRÁS:

GOD kb. 1.78 méter magas sovány testalkatú férfi. Átlagos kinézetű. Haja, szeme barna. Életkora kb. 35 standard év. Bár most már megengedhetné magának a teljes orvosi kezelést, még mindig bénán, lebegőszékben tölti életét.

Félig gép lévén nem akarja felfogni az érzelmei fogalmát, mégsem teljesen érzelmentes. De ezt még önmaga előtt is tagadja. Üzletei során azonban mindig tisztán, racionális alapokon szemléli a világot.

Célja: A fennmaradás, létezés és az információszerzés. Leghőbb vágya a Bealey Biotechnologies megsemmisítése.

Gyengéi: Tart tőle, hogy a Biotechnologies a nyomára bukkan, és megakadályozza tervei végrehajtását. Ennek ellenére gyakran hívja ki maga ellen a Birodalom maradványainak haragját.

## FŐBB TULAJDONSÁGAI:

Ügyesség: 1K (Leginkább magatehetetlen, sebesült embernek nézné őt mindenki. Valóban az is, de ne felejtszünk el a Csillagok Háborúja technológiájáról és gépi környezetéről!!!)

Tudás: 5K (Bürokrácia 7K+2, Üzlet 8K, Jogtudomány 5K+2, Történelem(F) 4K+2, Alvilág ismerete 8K+1)

Mechanika: 5K (Asztrogáció 5K+2, Űrhajó vezetés 7K, Kommunikációs rsz. 7K)

Érzékelés: 4K+2 (Rejtőzés 7K, Adatgyűjtés 9K+1)

Erő: 0K (test ellenállása 1K+2)

Technológia: 6K (Űrhajó mérnök(F): 6K+2, Számítógép pr. 11K, droid pr. 9K+1, Biztonság technika 8K+1)

Megjegyzés: GOD saját fejlesztésű számítógépmódulatokat és szoftvereket használva a számítógép- és robotprogramozás képzettségeket 18 ill. 16K-val használja.



## KALANDÖTLETEK:

Új Köztársaság számára létfontosságú információkat ajánl fel egy ismeretlen, egy droid közreműködésével. Am cserébe el kell végezniük egy igen rázós feladatot, mélyen behatolva az Űr ismeretlen régióiba, többszáz éves ugrási koordinátákat kipróbálva. A megadott helyen kilépve kisebb aszteroida mezőbe kerülnek mely megromolja a hajót. A mezőből kiérve egy már régen elfeledett bolygórendszerrel találunk. Az egyik bolygó holdja felől azonban, hajók közelednek. Kalózkodókat, renegát birodalmiakat, titkos kutatóközpont vagy politikai menekültek kolóniája? Fejezze be ki-ki vérmérséklete szerint.

Helyi szabadúszók és csempészek gyakran kaphatnak megbízást GOD-tól. Általában elég csábító összeget ajánl fel, hogy ne kérdezősködjenek. Tipikus GOD megbízás, hogy egy kódtörő droidját juttassák be egy, a globális hálózattól függetlenített, korporációs számítógéprendszer csatlakozási pontjához. A droid feladata a cég legújabb kutatásairól készített információs állományok lemásolása.

duwyn

# Setét Patkány Naplója



## Bevezető

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

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

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

## 1008. Nap

Tévedtem. Mégsem irtottam ki a környék vadállományát. Sőt, egyre gyakrabban zargatnak. Persze sorban hullottak el félelmetes göcsörtös bunkóm csapásaitól. A menü első fogása egy karmos tankány volt. A második már egy kicsit rágósabb volt. Egy harcra kitenyésztt óriás cickány jött szembe. A homlokán lévő különös jel tette félelmetessé. Ilyen volt:



Már megtanultam, hogy az apró, jelentéktelennek tűnő lények általában igen veszélyesek. Ebből következik, hogy a hatalmasra nőtt fenevadak teljesen ártalmatlanok. A ló nagyságú cickány rációfolt az elméletemre. Valamilyen sugárzással szétporlasztott belőlem egy keveset. Kár, hogy magamat nem adhatom le megőrzésre, mint az aranyakat. Bár akkor nem verhetném meg a bátyámat, és nem jutnék hozzá a vasalt bunkóhoz. Miközben ezen töprengtem, megdöglött a nukleáris csatacickány. Lehet, hogy én öltem meg? Kezd visszatérni az önbizalmam, úgy döntöttem, mégsem megyek szeretetthonba. Gyorsan megnéztem nem érte-e baj a pénzemem. Borzalom! 7 arany! Azonnal koncentrálni kezdtem tudattársaim után, hogy elsirjam nekik szörnyű sorsomat. Vampirrsónal azonnal jelentkezett. Meg kell állapítsam, hogy egy szívtelen tuskó. Magyarázott nekem, hogy neki már vagy 200 aranyát szétnyomorították ezek a nuklerühesek. Mintha az számítána! Sehogyan sem fogta fel, hogy ez a 7 az ÉN aranyam volt! Bosszúból lenyestem a cickány skalpját. Nem mintha félelmetesebb lenne, mint a trikornis trófea, de remélem ez majd elriasztja a többi a vagonom rongálásától.

Tovább caplattam Libertan felé. Egy tisztáson leültem falatozni, és csak rutinból nekiálltam megszámolni az aranyaimat. Ó, az az álnok cickány. A csizmaszáramba dugott pénzecském is eltűnt! Leah vegye magához az ilyen dögöt! Csak az vígasztal egy kicsit, hogy ez már megtörtént. Most már látom, hogy ez volt a legfélelmetesebb szörny, amivel valaha találkoztam. Még jó, hogy nem röhögtem ki magam egy ócska trikornis trófeával.

Nemhiába mondta mindig Munyó anyó, hogy ne fess a trikornist a falra, mert megjelenik. Lám, most is igaza lett. Csak annyit vettem észre, hogy egy villám csapódik a hangyabolyba, amin ültem. Több sem kellett, rohantam, ahogy tudtam.

És akkor – Leah ne hagyj el! – egy ragyás burástyát pillantottam meg. Ez az a szörny, amit még sosem sikerült legyőzöm. A helyzet most sem változott, viszont ő menekült el, nem én. Csak a marástól félek, ugyanis csúnyán megzöldült a seb körül a bőröm. Kezdem ismét elveszteni az önbizalmamat. Ha a városba érek, majd kérdezősködni fogok az elárvult árnymanók menhelye felől. Este viszont ismét meggondoltam magam. Ugyanis aki egy vérszomjas csüldőt képes legyőzni, annak semmi keresnivalója nincsen az öregek között. Márpedig én megöltem egyet lefekvés előtt. Csak úgy. Gyakorlásból.

## 1017. Nap

Régen mentális üzenetet kaptam Alex Vampirrsontól. Megkérdezett minden tagot, és senki sem volt hajlandó elvállalni a főnök szerepét. Végül meggyeztünk abban, hogy meghagyjuk az Esztit a kirakatban, és majd mi ketten fogjuk irányítani a közös tudatot. Épphogy befejeztük a beszélgetést, Eszti is üzent: megtudta, hogy Xadornix ígért egy vasalt bunkót nyolcszáz aranyért. Azt mondta, hogy inkább ad nekem egyet ingyen, csak nehogy jó legyen a Xadornixnak. Mindig jó voltam számtanból, kiszámoltam, jobban járok, ha nem adok semmit, mintha adnék. Megesküdtem Esztinek, hogy nem vásárolok vasalt bunkót Xadornixtól. Ezután Xadornix jelentkezett. Elmondta, hogy tud Eszti ajánlatáról – csak tudnám, honnan? –, és azt javasolta, hogy inkább egy mászókampót és egy rövid kardot ad a nyolcszáz aranyért cserébe. Erről viszont nem ígértem semmit az Esztinek. Tovább számoltam: hamarosan nagyon jól fogok járni. Megbeszéltük, hogy a szajrét a városban adja át egy figura. A jelszó: „a Don küldi, a Don barátjának”. Mire nem gondolt a Xadornix, nekem eszembe sem jutott volna, hogy véletlenül egy másik árnymanó kapja meg helyettem a cuccot.

Összecsomagoltam, és folytattam az utamat a város, a mászókampó, a rövid kard, a vasalt bunkó, a jutalom és a megdicsőülés felé. Ismét letörte a kedvemet egy kardszárnyú pocok, egy pattanóböde, majd egy... Inkább nem is írom le, hogy mi, úgymint mindenki tudja. Hiába, semmit nem tehetek a ragyás burástyák ellen. Beletörődtem, hogy létezik olyan szörny, amelyik erősebb nálam. Na de majd ha a vasalt bunkóval visszajövök! Megálljatok, beverem a fejeteket. Az egyszerű göcsörtös bunkónak elég egy mélységi grittang, esetleg egy sullár. Végül annyira belejöttem az öldöklésbe, hogy egy gátvakondot is lenyomtam. Ó, én tulok! Hiszen nekem el kellett volna fognom az a szörnyet! Leah meg is büntetett ezért a felelőtlenségért: láttam egy tábor, ösztönből megpróbáltam lopni, de most én estem bele egy csapdába. Még jó, hogy az a troll nem akart rajtam lovagolni, nem is várta el, hogy esetleg élelmet szerezsek neki, ezért futni hagyott. Talán ha építenék Leahnak egy újabb oltárt, és felszentelném a nevére, esetleg megbocsátana. Bemérem az erre legalkalmasabb helyet, de ott már állt egy oltár. Ezt meg ki a fene építette, és minek? Ha még Leah oltár lenne, akkor megérteném, na de ebből vakító fény áramlott, és giccses napocska volt az oldalára mázolva.

Lefekvés előtt megvizsgáltam a sérüléseimet. A ... mérge még mindig fáj.

## 1026. Nap

Érzem, hogy már a város közelében járok. Ezt igazolta az a rengeteg szél-toló, akik a táborom körül ólálkodtak. A legellenzenvesebb egy hosszúfűlű elf volt. Bár nem tartozott az Irgalmatlan Nővérek szektájába, mégis meg akart ölni. Persze ez csak akkor sikerül, ha megtalál. Nem azért vagyok Setét Patkány, a tolvajverseny bajnoka, hogy holmi senkiházi elf észrevegyen. Reggeli után útra keltem.

Tényleg közel lehet már a város. Találtam egy szekérutat, egy vén koldus kéregetett. Megpróbált átverni valami szent küldetéses hadovával, de nem hiszem, hogy egyetlen valamirevaló árnymanó is bedőlne egy ilyen trükknek.

Tízórára karmos tankányt ettem volna, ha ízlene a húsa, mivel az még nekem is rágós, csak a karmait nyestem le. A zsákomban elfér, legfeljebb eladom valami baleknak. Ahogy előre kémltem, megint valami foszladozó ruhás vénség közeledett, inkább elbújtam a bokrok között, csak ne kelljen megint végighallgatni. Ahogy mit sem sejtve elhaladt előttem, fertelmes bűz csapta meg az orrom, kilestem utána és rá kellett döbennem, hogy ez egy tetemember. Állítólag ilyet is kell ölni Leah kegyelméből. Nem tűnik nehéznek a dolog, ha nem mozgott volna, tuti, hogy hullának nézem.

Megmásztam egy grok-képződményt, persze nem volt lakatlan. Gyorsan lemásztam, ne a sötétben kelljen küzdenem. A buta légirozmár persze lejött utánam, ez volt élete utolsó hibája. A húsa ehetőnek tűnt, mindjárt meg is süttöttem belőle egy darabot. Érdekes, minden sebem begyógyult tőle!

Már hallottam, hogy a városban delet harangoznak, amikor egy újabb olyan szörnyel találkoztam, aminek a nevét nem vagyok hajlandó leírni. Anélkül is megjelenik. Annyi is elég volt, hogy savat köpött rám, és már ott sem voltam. Csak kapjam meg végre a vasalt bunkómat, visszajövök ezekhez a ragy... jaj, majdnem kimondtam! A harci indulót viszont már most megírtam:

*En azt mondom, a vasalt bunkó a legeslegjobb fegyver,  
Óvele már a burástya szembeszállni nem mer,  
Legyen hát ő a fegyverek királya,  
Csak egy másik vasalt bunkó lehet jobb őnálta.*

Dúdolás közben lecsaptam egy sóhajtó doronyt. Sokáig vájkáltam benne, hogy kinyerjek valami használhatót, de semmi. Talán a tüdeje jó lesz valamire. Majd én is elfújom vele a lövedékeket. Sajnos a következő szörny egy arató csattanat volt, amihez már kevés az induló. Nem baj, majd ha megkapom az Esztitől a jussom. Visszatérek, és bosszút állok.

Érdekes, megint megvannak a régi sebeim. Lehet, hogy megszedültem ott a magasban, és csak képzelődtem?

Találtam egy félig kész oltárt. Végre! Feloldom az átkot, ha gyorsan befeljezem az építkezést, és felszentelem! Az elgondolást tett követte, és lőn: máris felszabadultabbnak érzem magam! Loptam is egy elfől valami kis kacatot. Amikor jobban megvizsgáltam, láttam, hogy egy doronytűd az. Tehát mégis jó lesz valamire, ha más is gyűjti. De vajon mire? Majd kitalálom.

Épp egy kútba akartam lemászni, amikor eszembe jutott ez a tériszony dolog, hát úgy döntöttem, inkább egy szinten maradok a földdel, amíg meg nem tudom mi volt ez az egész. Még beballagtam a város határán lévő boltba, hogy eladjam a tankány karmokat, meg a többi nehezéket. Az ajtóban elkapott egy gyanús külsejű (már csak a napszimbóluma alapján) kobudera, és a fémrudaimról akart alkudozni. Gondoltam, hátha jobb árat ad értük, mint a boltos, ezért gyorsan lecsaptam a mögő lopózó orgyilkost. Látni féltelmes harci technikámat, megkérdezte, nem kell-e egy vasalt bunkó? Mostanában mindenkinek feleslege van belőle? Gondoltam, ha megtudja, hogy már kapok egyet, majd hajlandó lesz olcsón adni, és majd csak elsózom valakinek jobb áron. Erre vigyorogni kezdett, és csak ennyit mondott: „a Don csak a jövő hétre vár”, fogta a fémrudaimat, és faképnél hagyott. Leesett az állam a csodálkozástól, kik nem dolgoznak a Xadornixnak! Ráadásul nem fizetett semmit a fémrudakért. Egy óras mentális keresgélés után akadtam csak a nyomára. „Remélem elég fontos, hogy templomépités közben zavarasz!” – jött a válasz. Gyorsan kérdőre vontam a fémrúdaim miatt, erre visszakérdezett, hogy egy félig kész oltár nem volt-e elég, és megszakította a kapcsolatot. Azt hiszem, Wárgpinban kellett volna maradnom, itt túlságosan szervezett alapokon nyugszik a bűnözés. Biztos, ami biztos, megszámláltam az aranyaimat, de már nem tudom, hol tartottam, mert közben elnyomott az álmom.

### 1035. Nap

Furcsa álmom volt: járkáltam a város utcáin, és bármihez hozzáértem, odaragadt a kezemhez. Bementem a boltba, végigtapogattam mindent, és már mentem is. Kár, hogy a valóságban másképp van. Boldogan támasztotam a kocsmá falát, nézegettem a kincseimet. Be akartam térni egy gyors pohárkára, de a falból kijött az a téglá amin támaszkodtam. És nem tudtam elengedni! Még jó, hogy a valóságban másképp van.

Tolvaj! Az álnok Ilinir Doaron megleste, hogy mennyi aranyam van. Már kevesebb. Inkább nem is számolom meg, mennyit vitt el, csak jobban megfájdítanám a szívemet. A nehezen összekuporgatott pénzecskémet vette el, amit szorgos munkával, kockázatot vállalva, félelmet nem ismerve kerestem. Elvégre nem veszélytelen lopni sem. Gyorsan eladtam mindent, amit nélkülni tudok, a pénzt majd beteszem a bankba.

Összefutottam Alex Vampirssal. Panaszkodtam neki a rablásról. Ő is osztotta a véleményemet, miszerint az árnymanókon kívül mindenkinek meg kellene tiltani a lopást. Ej, ha észrevettem volna időben, most rács mögött ülne a Doaron.

### HOLDTÖLTE

Beballagtam a városházára. Megpróbáltam rábeszélni a hivatalnokot, hogy a másik városnak tett szolgálataimért cserébe adja ki ő a jussomat. Kicsit vitatkozott, hogy nehézkes lesz az elszámolás és a könyvelés, de amikor a márkába nyomatam pár aranyat, elszaladt intézkedni. Kisvártatva egy lánkesztyűvel a kezében tért vissza.

– És egy kis arany? – kérdeztem reménykedve. O meg röhögött: – Beszámítottam kezelési költségnek.

Na, ide se jövök többet.

Gyorsan beraktam az összes aranyamat a bankba. Na most jöhet tolvaj is, cickány is, majd jól megjárják!

Végül mégis benéztem a helyi mágushoz, hátha tanít pár hasznos varázslatot. Sokáig tapogatta a fejemet, én meg a gyűrűjét néztem. Már majdnem lehúztam az ujjáról, amikor hátralépett, és felsorolt pár varázslat nevet. Talán a láthatatlanság tűnt számomra legértelmesebbnek, de még átgondolom. Ha nem vigyázok, nem kell aggódnom a pénz miatt, mert mind elkötöm...

Visszasétáltam arra a helyre, ahol legutóbb a gátvakondot láttam, hátha talállok egy másikat. Még a városban agyoncsaptam egy alkoholista sötét gnómot. Rájöttem, hogy a r...-n kívül az arató csattanattal is képtelen vagyok elbánni. Még az a szerencse, hogy a karmos tankány nem tartozik a halhatatlan szörnyek közé, így mára is volt sikerélményem. Visszamentem a frissen szentelt oltárhoz, és sokáig imádkoztam. A három trikornis szarvat feltettem az oltárra, és alágyújtottam. Leah ismét megdicsért, hűséges tanítványának nevezett. Legközelebb agyon kell verjek egy kőkorszaki szakit, ha előbbre akarok jutni. A szakitól nem félek, de márványtoronyban lakik. Mégsem fogom megúszni az életet fel-le mászás nélkül. Lassan megérkeztem a gátvakond túsásához. Sokáig keresgéltem egy másikat, de azért sem jött egy sem. Már kezdtem feladni, amikor a föld megmozdult a lábam alatt. Ijedtemben odacsaptam a bunkómmal. Utána kaptam észbe, hogy megint elbaltáztam a foglyulejtést. Csak azt nem tudom, hogy Leah-nak, a halál istenének miért van szüksége élő gátvakondra, miért nem jó a halott!

Eltettem a fegyvereimet, és előkészítettem a dobóhálót, nehogy harmadszor is pórul járjak. De már olyan sötét van, ideje aludni. A napi egyenleg plusz két tankány – mínusz két csattanat. Csak ne fájna úgy a r... harapásának a helye.

S.P.

## A Mítoszok feltámadnak!

Fantasztikus hétvége a Kondor Béla Közösségi Ház és a Mítoszalkotók Egyesületének közös szervezésében

1995. április 22–23-án (9-19 óráig)

AD&D, STAR WARS, CYBERPUNK ÉS WARHAMMER SZEREPIJÁTÉK VERSENY, BLOOD BOWL — VÉRKUPA, MAGIC: THE GATHERING, SPELLFIRE, TÁBPÁJNOKSÁG

Fantasztikus nyeremények, (több mint 100.000 Ft értékben)

További tervezett programok:

Warhammer 40 000, Shadowrun, Armageddon, Alien, Cyberpunk bemutatók, számítógépes játékok, sci-fi és fantasy filmek vetítése, előadások a középkorról és a mágiról, Fantasy Art kiállítás és vásár. Válogathatók továbbá három legjelentősebb szerepjátékolt teljes kínálatából. Amit eddig kerestél itt megveheted. A boltok a hétvége idejére mindenkinek 5% árengedményt biztosítanak.

CYBERPUNK és AD&D Live Show, melyben Ti is részt vehettek

A Hétvége támogatói: HOLDTÖLTE szerepjáték magazin, Kondor Béla Közösségi Ház  
Wizard's játéktér Holdbázis  
Rémségek Kicsiny Boltja Trollbarlang  
576 Kbyte

FIGYELEM! Minden 50. belépő „aranyat” ér.

Tűzoltók, sorkatonai szolgálatukat töltők és 8 éven aluli gyermekek számára a belépés ingyenes!

A SZEREPIJÁTÉK versenyeken négy fős csapatok indulhatnak. A nevezési díj csapatonként 800 Ft (a helyszínen fizetendő), melyben benne van a csapattagok számára a kétnapos belépő is. A versenyekre mindkét napon 9.00–10.00-ig lehet benevezni.

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 karakterjártéka alapján a mesélők értékelik.

Az STAR WARS és a CYBERPUNK valamint a SPELLFIRE és BLOOD BOWL versenyek szombaton (22-én) lesznek, az AD&D és WARHAMMER bajnokságokat vasárnap rendezzük meg.

Ugyancsak vasárnap lesz a Magic kártyavetvény.

A BLOOD BOWL, a MAGIC és a SPELLFIRE nevezési díja 100–100 Ft.

A TÁBPÁJNOKSÁG ingyenes! Hozd el „legkeményebb” karaktered, 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 hozzatok magatokkal! A Zsúri tagjai a legszörösszívűbb mesélők közül kerülnek ki.

A hétvégre a belépő ára napi 150 Ft. A rendezvény helyszíne: Kondor Béla Közösségi Ház, XVIII. Kondor Béla Sétány 8. (A Kőbánya-Kispesti Metró megállótól a 6. megálló a piros 136-os busszal.) Érdeklődni és jelentkezni: DWYNN, Tel.: 218-1940 (hétköznap délután 17–20 óráig).





# MACHO WOMEN WITH GUNS

Éppen egy éve szoltunk a Blacksburg Tactical Research Center játékról, a Macho Women with Guns-ról (Macsó nők puskákkal). Sok levelet kaptunk, amik arról árulkodtak, hogy olvasóink nem hajlandók elhinni, hogy a játék létezik. Íme az újabb bizonyíték, a MWWG harmadik kiadásának ismertetője. A kiadás pontos alcíme „Ha nem szórakozol rajta, akkor túl hülye vagy ahhoz, megértsd”. Ez a játék jóval tartalmasabb, mint a korábbi, már 72 oldalon terpszkedik. Ennek fő oka az, hogy hozzácsapták a korábbi kiadáshoz eddig megjelent két kiegészítést, a Renegade Nuns on Wheels-t (Renegát apácák kétkeréken)

és a Bat-winged Bimbos from Hell-t (Denevérszárnyú bigék a pokolból). Így aztán rögtön háromféle alaptípushoz válogathatunk a karakter generálásánál. A szabályok most már a különböző járművekre is kiterjednek. Maguk a szabályok nem igazán térnek el a korábbi kiadásától (pontosan ugyanazok), ezért azokat nem is ismertetem részletesebben. Azon kívül hogy magában is nagy marhaság az egész, még játszható, ami azonban igazán kellemes olvasmánná teszi, azok a különböző poénok, melyek közül nem egy valamilyen szerepjáték paródiája.

Álljon itt pár példa ezekből:

Most már világleírást is kapunk a MWWG-hez, a Machoverse-ét. (Eléggé rímel a TORG Multiverse-ére.) A bürokrácia okozta papírtömegek olyan gravitációs torzulást hoztak létre, ami megváltoztatta a realitásokat a Földön. Az USA nyugati részén a Sötét jövő uralkodik. Jellemző rá, hogy a világot megatársaságok uralják, bár mindenki olyan szegény, hogy nem tudja megvenni semmilyen terméküket. A „kiber” és a „punk” szavakat senki nem ejtheti ki ugyanabban a mondatban az RTalco Corp. Ltd. Inc. Gmbh írásos engedélye nélkül. Géppisztolyt és kézigránatot mindenkinek adnak a születési anyakönyvi kivonatával együtt. A kemény fickók éjjel is napszemüveget viselnek.

A lovecrafti részekben jellemző, hogy a pszichiáterek évekre előre be vannak táblázva, általában mindenkinek van egy-két aposztróf a

neve közepe és nincs benne magánhangzó.

A fantasy területekre jellemző az egy négyzetkilométerre eső varázslónők magas száma, hogy a nagy gazdasági válság idején az emberek közmunkaként labirintusokat építettek, amikbe buta szörnyeket raktak sok kinccsel valamint, hogy a szörnyeken, főgonoszokon és hősnőkön kívül mindenkinek csak 1 hit pontja van (ezért a halálok legfőbb oka a borotválkozási baleset és a macskakarmolás).

A karaktergenerálásnál a renegát apácáknak külön táblázat áll rendelkezésére egyházuk meghatározásához. Nekem elsőre a következő jött ki: Az Isteni szeretet és a szórtelen láb szűzei.

A tömegharc szabályokban (azok is vannak, teljes két oldalon), komoly faktor, hogy melyik félnek van divatosabb egyenruhája és ki tud rohadt zöldséget dobálni a másik segregre.

A fegyverek között külön érdekesség a háromkezes kard.

Van egy szörny generátor is, tizenkét kockadobással hozhatunk létre egy új fenevadat (ebből hét a név meghatározásához kell, nekem elsőre Shubhulhu alaktalan hörcsöge jött ki, tud repülni és motorbiciklijé is van). Az előre gyártott szörnyek között sok új is van. Ilyen például a BattleWarMechBot vagy a Háromjelző-és-egy-állat (alfaja pl. a Lélektelen lesipuskás lebegő leguán).

A felszereléseknél megadják az értelmelenségi szintet, majd lábjegyzetben közlik, hogy ez egy teljesen véletlenszerű szám, aminek semmi hatása nincs a játékra.

Még órákon át lehetne folytatni, szinte minden oldalon találtam két-három olyan poént, amin percekig röhögtem. Látszik, hogy a szerzők igazán értenek a szerepjátékokhoz, és mindenből poént is gyártanak. A könyvet négy karakterlap

zárja egy Traveller – The New Era, egy Shadowrun, egy Mekton és egy MWWG stílusban. Ha valaki igazán sokat akar röhögni, nézze meg ezt a könyvet. (És még játszani is lehet vele!)



# ELŐSZÓ

HELYETT ÚJABB NYILT LEVÉL

## Ehavi mottónk: van-e élet a halál előtt?

Sziasztok!

Az előző számunk óta eltelt időt kissé nehezen vészeltem át. Már-már azt hittem, hogy lenyugszik idegrendszerem és „brutális szerepjátékos” éncmen úrrá lesz a nyugalom, mikor olyat tettem, amit azóta már több ezer-szer elátkoztam magamban. Előljáróban ki kell jelentenem, még mielőtt tovább olvassátok leveleimet, hogy sosem érdekelt a politika, és az vesse rám az első követ, aki huszonegynéhány évesen szabadidejét parlamenti közvetítésekkel üti el. Szóval valamilyen érthetetlen oknál fogva bekapcsoltam a TV-t, és végignéztam egy Híradót. (Az ott látottak után egy kissé megnyugodtam, hogy nálam fanatikusabb és közveszélyes egyedek is elmondhatják ilyen vagy olyan nézeteiket.)

Nem tudom mi vezérelhetett erre a megbocsáthatatlan bűnre, de egy biztos, soha többé nem teszek ilyet. A nyakamba zúduló információmeg, a politikusok egymás közti és nyilvános „anyázásai” valamint gazdasági és kisebbségi problémahegyek mellett egyetlen jó hír az volt, hogy nagy valószínűség szerint másnap nem fog szakadni az eső, és várhatóan felmelegszik az időjárás. Nos, azóta megbizonyosodhattam afelől, hogy ez sem volt igaz. Az évszázadoknak tűnő félórás hírósszefoglaló után a maradék optimizmusom, amit eddig lelkem mélyén, titkoltan dédelgettem, hatalmas rángások közepette átadta magát az enyészetnek, és iszonytató erejű punnyadtság (Jó kis szó! Mi? Punnyadt<sup>sm</sup>) lett úrrá rajtam. Valószínűleg ennek köszönhető az is, hogy azonnal beindult az agyam, és számomra is érthetetlen módon, ontani kezdte magából a nagyobb-nagyobb badarságokat. Ilyeneket például, hogy mi a fészkes fenéért nem tud két nép békességben egymás mellett élni, meg ilyeneket, hogy a gazdaság egy hatalmas lufi, melyet bekentek borotvahabbal, és több lelkes ember vállalkozik annak megborotválására. (Megjegyzem, a struccpolitika sem a legjobb megoldás, hiszen túlságosan szabadon van az ember alfele, és könnyebben odarúghatnak az illetékesek! Ezért inkább maradok a s...emen.)

Na szóval mindegy, a lényeg az, hogy teljesen elkattant az agyam. Fogtam magam, és leültem Tie Fighterezni, abban a reményben, hogy lenyugszom. Mindhiába. Megpróbáltam olvasni, de valahogy az sem ment. A figurafestéssel már nem is kísérleteztem. Így végül lefeküdtem aludni. Több órák forgolódás után végre túlléptem az alfán, és álmodni kezdtem. Megmondom őszínén, így utólag az alvás sem volt a lehető legjobb megoldás.

Álmomban ugyanis hatalmas kólásüvegként jártam kézről kézre egy repülőgép fedélzetén utazó fiatal társaságban. Mindegyik a szájára vett, majd jól összenyalazva egy hatalmas rekeszbe kerültem, ahol több kólásüveg társaságában várakoztam. Itt egy hosszabb snitt következett, nem nagyon emlékszem erre a részre. Ezután szorgos kezek rekeszestül végigvonszoltak a földön, és egy halom teljesen egyforma rekesz tetejére helyeztek. Rendkívüli nyugalom szállta meg „üveges” lelkemet, és hirtelen felébredtem. Mondanom sem kell, hogy kissé megizzadva kászálódtam ki az ágyból.

Hogy mit jelentett ez az álom nem tudom, valószínűleg azt, hogy sürgősen pszichiáterre van szükségem. Egyre jobban az az érzésem, hogy Woody Allennek igaza van. Szerinte ugyanis a hasonló jellegű átváltozási kényszerképzetek több szinten is működnek:

„Pszichológiai szempontból a Freud-tanítvány Krüger kvintesszenciája, aki felfedezte a sonkában rejlő szexualitást...” (Na, erre varrjon valaki gombot!)

Na mindegy, a lényeg az, hogy újra itt a TROLL. Ehavi számunkban a Warhammer Fantasy Battle és a Warhammer 40.000 kedvelőinek szeretnénk segítséget nyújtani újabb egységek és harci gépezetek leírásával. Khitomer barátomat többféle képpen is fellelhetik éles szemű olvasóink. Egyrészt Garth turkál hősünk múltjában, majd maga Khitomer kalauzol el minket az általa oly magas szinten favorizált faj (?!), a Nemes Elfek szülőföldjére, Ulthuanba. Az előző havi számunkban elkezdett Vérfocci mérkőzés második félidőjének is tanúi lehetnek az érdeklődők, melyet továbbra is Viharmadár tolmácsol nektek a maga, általunk már jól megszokott stílusában. Persze találtak majd más újdonságot is, de nem szeretném a bevezetőben ellőni az össze poént. (Nincs is benne poén. Ez az egész VÉRESEN komoly. – Inkvizitor)

Azt hiszem csak ennyit akartam, így előljáróban elmondani. Maradok tisztelettel és a székemen ülve, hiszen kezdődik a Híradó! (Mazochista állat! – Garth)

Jó szórakozást, és álmodjatok szépeket!  
Csumcsilisz mindenkinek

Aradi Sándor



Trolli – A Trollbarlang magazinja • Második Vérfojtó második szám

Főszerkesztő: Aradi Sándor (Khaled). Főszerkesztő-helyettes: Balázs Károly (Khitomer). Inkvizitor: Kovácsi Barnabás (Eriel)

Munkatársak: Gyórfi András (Garth), Bukta Zoltán (Viharmadár), Gyenes Gábor (Gabesz).

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

## HARCI GÉPEZETEK

### A GOBLIN HALÁLUGRÓ KATAPULT

A Goblin törzsek nagy része nomád életet él, vándorlásaik során mindenféle dolgokat adnak, vesznek vagy egyszerűen csak lopnak, egyszóval kereskednek. Jókora karavánokat állítanak össze az eladásra szánt termékekből, elfogott szörnyekből és rabokból. Ezeket a karavánokat felderítők védik, akik óriás farkasaikon ülve a menet előtt őrzáratoznak ellenség és kisebb, kifosztható települések után kutatva. A farkaslovakosok meglehetősen gyorsan haladnak, de előre csak korlátozott mértékben látnak. A kémkedés megkönnyítése végett a Goblinok kifejlesztettek egy különleges szerkezetet, a Halálugró Katapultot. Ez a gép egy kicsiny, de erős csúzli, mely képes olyan magasra kilőni a Goblint, ahonnan az ki tudja kémlelni a karaván előtti területet. Persze a megszerzett információk értéke meglehetősen csekély, ha a kém meghal, amint földetéréskor szétkenődik a talajon. Hogy felülkerekedjenek ezen a problémán, a Goblinok egy sor technikát kipróbáltak. Párnákat kötöztek a halálugrók testére, ejtőernyőket készítettek, felszerelték az önkénteseket szárnyakkal. A halálugrók életbentartására (ha nem is egy darabban) tett kísérletek közül végül is a szárnyak ötlete bizonyult a leghasználhatóbbnak.

Nem telt bele sok idő, valaki kitalálta, hogy ki kellene próbálni a katapultot csatában is. Az ötletet valószínűleg egy baleset adhatta, egy halálugró elszámolta röppályáját, és becsapódott az ellenséges sereg kellős közepébe, ahol óriási kárt és zűrzavart okozott. Ennek láttán a többi önkéntes komolyan fontolgatni kezdte ennek az újfajta hadviselésnek az alkalmazását. A drámaian alacsony túlélési esélyek nem izgatták őket különösebben, mivel amúgy sem volt ki mind a négy kerekük (A Goblinok szerint csak a legeszebbek lehettek örömet a röpdősésben). Ezek a Goblinok a halálugrók.

A halálugrókat cseppet sem izgatja a többiek véleménye. Mélységen komolyan veszik feladatukat, hetekig gyakorolnak saját, szigorúan összeállított edzésterveik alapján. Sziklákról ugrálnak, karjuk erősítése végett szárnycsapkodva szaladgálnak, vagy kerítenek valahonnan egy Trollt és ráveszik, hogy dobálja őket a levegőbe.

Mikor aztán a nagy nap eljő, a Goblin felszítja saját készítésű szárnyait (a halálugrók sosem bízzák másra szárnyaik elkészítését, már akkor is szörnyen dühbe gurulnak, ha valaki meg merészelni érinteni őket), majd fejébe csapja sisakját. A sisak egy jókora fémtüskében végződik, mely mindenben áthatol, még a legvastagabb sárkánypikkelyt is képes átütni. Végül a Goblin az övének lévő karikat be-

akasztja a csúzliba, és kifeszíti azt, hogy kellőképpen fel tudjon gyorsulni. A fegyver erejét egy nyúlékony ín adja, ez repíti a levegőbe a halálugrót. Az ugrás magassága attól függ, hogy mennyire tudja kihúzni a Goblin az inat. Pechesebb halálugróknál előfordulhat, hogy a rosszul rögzített katapult megcsúszik, és a vígan erőlködő Goblin képébe csattan. Mikor nem tudja tovább feszíteni a húrt, a halálugró kiált egyet, és hangos pendüléssel eltűnik a levegőben. Amikor eléri röppályája tetőfokát, szárnyait használva siklani kezd az ellenséges sereg felé. Mindössze pár másodperce van, hogy az alatta lévő hangyaméretű katonák seregéből kiválassza célpontját. Ha ez megtörtént szárnyait testéhez szorítja, és zuhanni kezd az ellenség valamint a valószínű, de dicsőséges halál felé.

Lenn a talajon az első szembetűnő dolog, melyet a mit sem sejtő ellenség észlel, egy apró madárszerű, visítózó pont ami a Goblin seregéből emelkedik a magasba. Aztán a pont egy halálugró egyre növekvő sziluetttjévé válik, a visítás pedig éktelen csörömpölésbe csap át, amint a Goblin becsapódik. Néha egy ilyen önfelédten üvöltöző zöld, szárnyas lény elég egy osztag megfuttatására. Mikor aztán a Goblin becsapódik, a sisakján elhelyezkedő hegy mindent átüt, amit ér. Ha az egy személy, annak sorsa megpecsételődött, ha viszont egy fa, tereptárgy vagy netán a talaj, akkor a halálugró jókora csattanással szétkenődik rajta. Persze megeshet, hogy túléli az ütközést, és néhány törött csonttal gazdagabban, kétszer, háromszor is ugrik. Mindenesetre jobb az ellenségbe csapódva hősi halált halni, mint egy éhes Troll vacsorájában az előétel szerepét betölteni.

### WARHAMMER FANTASY BATTLE SZABÁLYOK A KATAPULTRA VONATKOZÓAN

A Halálugró Katapult modell magából a csúzliból és a szárnyakkal felszerelt Goblinból áll. Bár ez csak egy halálugrót jelent, elfogadható tetszőleges mennyiségű Goblin alkalmazása, akik felkészülten várakoznak a kilövésre. (Vagyis minden körben használható a katapult.) A gépezetet a LÖVÉS FÁZISBAN lehet működtetni, mégpedig a következőképpen:



# TROLL

Először is fordítsd a katapultot a célpont irányába, majd jelentsd be mekkora távolságra kívánod kilőni a Goblint. A célpont távolságát nem mérheted le, meg kell saccolnod a lehető legpontosabban... A lőtávolság nincs behatárolva, bárhová célzatsz az asztalon. Ha befejezted a célzást, helyezd az alapszettben található két inch átmérőjű sablont a célpont irányába, az általad megállapított távolságra. A landolás helyének megállapítására, dobj a TŰZÉRSÉGI és a SZÓRÁS kockával.

- Ha a SZÓRÁSKOCKÁN a HIT felirat található, akkor a halálugró célba talált és sebzi áldozatát.
- Ha a SZÓRÁSKOCKA nyilat mutat a Goblin elhibázta a célzást és nyíllal mutatott irányba eltér a sablonnal jelölt célponttól.
- Ha a TŰZÉRSÉGI kockával MISFIRE-t dobtál akkor valami hézag van!!! Dobj egy D6-ot és a kapott eredményt egyeztesd az alábbi táblázattal



lálugró újfent elszámolta magát, ott ér földet, ahol a sablon jelzi.

Nos, miután a fent említett módon kidolgoztad, hogy hol is ért földet halálugró, megérett az idő a sebzés kidolgozására. Az a modell, mely a sablon középpontja alatt áll, automatikusan egy tízes erősségű ütést szenved. Ez a találat csak és kizárólag erre az egy modellre vonatkozik. Miután megdobtad a sebzést, dobj egy D6-ot, hogy megtudd, mennyi sebet kap az áldozat. Ha a szerencsétlen pára csak egyetlen sebzést bír, az már akkor halálra ítéltetett, mikor a sebzést megdobtad, így nincs szükség további kockadobásra. Nem lehetséges páncél mentődobás, mivel a Goblin sisakján lévő túske, a legvastagabb páncélt is átúti. Azon modellek, melyek talpa a sablon

többi része alatt van, abban az esetben sérülnek ha a D6-on 4+-t dobtál. (GYK: A 4+ azt jelenti, hogy négy vagy több, mint azt a WFB Szabálykönyvben már részleteztük.) Te döntesz, hány modellt kívánsz megsebezni, hiszen jogodban áll mindazon figurákat, melyek talpazatának a fele a sablon alá esik. Ezek tulajdonképpen, nem a sisakon lévő dárdától sérülnek, hanem a becsapódáskor szerteröppelő fegyver és páncéldaraboktól. Ez közel sem olyan veszélyes, mint a szurony hegye, így a Goblin csak egy ötös erősségű sebzést okozhat az eltalált áldozatokon. Ebben az esetben az áldozat kihasználhatja a mentődobás adta lehetőségeket. (Persze csak az esetben, ha van neki ilyen.)

A katapultot a Goblin mozgathatja, egy körben maximum 4 inch távolságra. Ha a géppel célzáson kívül bármilyen más mozgást végeztél, abban a körben nem lehetsz vele. Mint említettem, tetszőleges számú képzeletbeli halálugró várakozhat kilövésre, ezért a Goblin modellt, nem kell levenni kilövés után, hanem a gépezet mögött maradhat, jelezvén, hogy újabb önkéntes áll készenlétben. Ha a halálugró elölök, a következő körben a katapult nem lőhet. (Abban a körben vedd le a halálugró modellt!) Ha a gépezetet elpusztítják, vagy a legénység alulmarad kényszerben, sikertelen pszichológiai tesztet végez, a katapultot végleg le kell vened a csatáról.

## DOBOTT ESEMÉNY ÉRTÉK

1-2	HOPPÁRÉ!! A Goblin túlhúzta az inat, így a csúzli hangos recsenéssel kettétörik, majd darabja a Goblin képébe csapódnak. A kilövés sikertelen, a gépezet megsemmisült. Vedd le a csatáról!
3-4	CIKI VAN! A Goblin derekáról lecsúszott az ín. A következő körben nem használhatod a katapultot. Jó tanács: Ilyen esetben fordítsd meg a gépezetet, emlékeztetőül, hogy ebben a körben nem használhatod.
5	BUKFENC. A halálugró elszámolta magát, pörgő mozgást végezve D6×10 inch távolságra az eredeti tervtől függetlenül a legelső útjába kerülő célpontba zuhan, melyen D6 5-ös erősségű sebzést okoz. A gépezet ettől függetlenül a szokott módon üzemel a következő körben.
6	TÜLLÖVÉS. A katapult a hibás rögzítés miatt véletlenszerű irányba lövi ki lövedékét. A földetérés helyét a következőképpen állapíthatod meg: Először dobj a SZÓRÁSKOCKÁVAL, hogy mely irányba repül a Goblin. A kockán a HIT feliraton lévő nyilat is vedd figyelembe! A Goblin D6×10 inch távolságban ér földet, a jelölt irányban. A repülés alatti korrekció nem megengedett. A gépezet ettől függetlenül a szokott módon üzemel a következő körben.

- Ha számot dobtál a TŰZÉRSÉGI kockán és nyilat a SZÓRÁSKOCKÁN, a szám megmutatja, hogy hány inch távolságra tér el a Goblin a sablontól, a nyíl pedig, hogy milyen irányban. A sablont helyezd át a jelzett helyre.
- Ha HIT-et és számokat dobtál, a számokat figyelmen kívül hagyhatod, lövedéked célba talált. (Ha MISFIRE-t dobtál a HIT nem érvényes)

Mivel a Goblin bizonyos mértékben tudja magát irányítani szárnyaival, az esetleges eltérést megpróbálhatod kijavítani. Ha a sablon a SZÓRÁS illetve a TŰZÉRSÉGI kocka által jelzett ponton van, dobj egy D6-ot és helyezd vissza azt a kapott értéknek megfelelő távolságra az eredeti célpont irányába! Ha a D6 értéke nagyobb az eltérésnél, a ha-



## KARAKTER PROFIL

	MAX.LŐTÁV.	ERŐ	SEBZÉS	MENTŐDOBÁS					
Direkt találat	Bárhol a Csatatéren	10	D6	NINCS					
Egyéb	Bárhol a Csatatéren	5	1	-2					
	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	A
Katapult	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Halálugró	4	2	3	3	3	1	2	1	5

Gabesz

# Troll

## KARAKTER ABC

### ALAGÚTHARCOS

Micsoda kiváló, ugyanakkor hétköznapi és szükséges karrier ifjú törpék számára. Midőn a Káosz előzőnlötte Öreg Világot, rövid idő alatt a Világvége hegység törpelakta szirtjeit és barlangjait is elérte. Patkányemberek – vagy ahogy Öreg Világon ismeretesek – Skavenek, Orkok és Goblinok törpevérré szomjazó hordái szivárogtak be a hegység barlangjaiba. Életük és lakhelyük védelmére a legjobban képzett törpe harcosokat hadseregbe tömörítették, és speciális földalatti harcmodorra képezték ki. Ezek a bátor harcosok szálltak szembe a törpe alagútrendszereket megfertőző Káosz alantas teremtményeivel. Ezen harcmodor megköveteli a lőfegyverek használatát is, hiszen a földalatti birodalmat jól ismerő törpék biztos rejtekhelyeikről, nyílpuskáik segítségével iszonyú pusztítást vihetnek végbe az ellenséges sorok között, az annyira kedvelt baltás ösznépi roham előtt. A legkiválóbb tájékozódási képességgel rendelkező törpéket már süldő korukban kiválasztják e nemes feladatra, hiszen a legendák hevetől túlfútott ifjú agyuk nagyon hamar befogadja goblinoidok megölésének és kínzásának sokszínű módozatait. Ezután vidám tájékozódási verseny keretében megismertetik az újoncokkal a helyi barlanglabirintust, melynek következtében a gyengébbek általában egy-egy kisebb szakadéknál végzik. Ezzel párhuzamosan fejlesztik a törpe általános és célzó harci képességeit. Az eredmény egy rendkívül szívós, mind harcban, mind tájékozódásban jártas törpe harcos, aki bármilyen földalatti csatában bevethető. Az alagútharcosok igen büszkének foglalkozásukra, ezért igen nagy megvetéssel kezelik azt a néhány embert és félszerzetet, kik zsoldosként, törpe kincsek reményében járnak az alagutakat. (Éppen ezért csak a törpék indíthatnak alagútharcos karaktert a játékban! – Persze ha a mesélő másképp dönt...) Az alagútharcosok közül sokan választják a rövid, heves élettel és gyors, erőszakos halállal járó nemzeti karriert: a különféle gyilkos (Troll, óriás) foglalkozásokat, így meglehetősen korán felveszik a törpe hősökre jellemző mogorva külsőt. Különféle áldozataik lecsupaszított

testrészeit aggatják páncélzatukra, és hajukat a lehető legrikítóbb színre festik. (Többnyire narancssárgára!)

Felmerülhet egy jogos kérdés: Honnan tudhat egy megátalkodott Elf ennyit e jellegzetesen törpe foglalkozásról? Nos, a válasz igen egyszerű. Szerénytelen személyem egy időben együtt kalandozott, az egyik, saját bevallása szerint legnagyobb törpe hőssel! Khitomérral. (Micsoda?! – Khitomer) Khitomer életéről számtalan hivatalosan el(nem)fogadott legenda terjeng, bár ezek nagy részét saját maga terjeszti. (AAARGH! – Khitomer) Azonban abból az alkalomból, hogy öreg barátunknak újra kinőtt a szakálla, melyet egy általa felfedezett, aztán gyorsan kiirtott új fajjal – a Fodrász Goblinnal – való első találkozásakor vesztett el, beszámolókat életéről.

Khitomer, mint annyi más önjelölt törpe szuperhős, egyszerű, hétköznapi törpicsekként kezdte életét, valahol a Világvége hegység szél és esőköptatta bércei (Minő költőiség! – Khitomer) között. Hamar bekerült az alagútharcosok sorába, ugyanis tökéletesen tájékozódott sörös kupával a kezében, légyen bármilyen sötét, légyen bármilyen furfangos a sziklabilabirintus. (Ezt az Elfet ki kellene adni nyomtatásban. Garth Elfart összes elbeszélő szörnyedvényei! – Khitomer) Ami a lőfegyveres kiképzést illeti, sokáig nem tudott megbarátkozni a nyílpuskával, inkább bunkóként használta szőrös mancsával. (Még hogy mancs! Hülyelf! –

Khitomer) Ám szükség ostobaságot bont, így egy helyre kis csata során, ahol az ellenfél inkább a lőpárbajt részesítette előnyben, örök életre megszokta a nyílpuskát. Ezután ígéretesen fejlődött karrierje és személyisége. Egy óriási barlangcsata során, ahol először találkozott patkányemberekkel, egy csapat trollgyilkos mentette meg az alagútharcosok kicsiny bandáját az enyészettől. Az ezt követő tivornyán az ifjú Khitomer áhitattal nézte a trollgyilkosok rőt narancs hajzatát, és információra mohón hallgatta történeteiket a külvilágról. A kalandok beindították fantáziáját, és ahogy elég szőrös



# TROLL



lett ahhoz, hogy felnőttnek számítsón. összeszedte kicsiny motyóját, és úttalan alagutakon kijutott a szabad ég alá. Ez volt az első lépés a siker vérrögös útján, melynek első állomásaként ételhordnok lett a Joseph Bugman által alapított gyorsörözőlánc, a CSIKÁGOROK egyik korcsmájában. Am egy szép napon barátságos Ork kommandó kezdte dúlni a környéket. A felkutatásukra és elpusztításukra felbékelt helyre kis csapatban helyet kapott Khitomer is. Képzettségeinek igen nagy hasznát vette, amikor egy régi bányalejáratban, az ott tombizó Orkokat levadászva szembe találták magukat egy Káosz Démonnal, no meg pár tucat Goblinnal, kik ördögi mágiával és egyéb praktikákkal a környék végromlására törtek. Hosszas küzdelem után melynek szentségtelen részletei emberi elme fel nem foghatja, Khitomer és néhány életbenmaradt társa győzedelmeskedett. A jutalom nem maradt el. Egyrészt az Orkok által összeharácsolt kincsekből igen szép vagyona tettek szert, ráadásul a démon legyakásának híre Altdorfot, a császár székhelyét is elérte, így meghívást kaptak őfelsége Karl Franz udvarába. (Szép nap volt! Hüpp... – Khitomer) Persze a császári udvar testületileg meglepődött, mikor a szakállas, narancssárga tarajú páncélcokka, vállán két goblino ponyvával, kezében óriási baltájával (CSATABÁÁRD!!! – Khitomer) az uralkodó színe elé lépett. Azt már meg sem említem, hogy úgy búzlott a sörtől, mint egy Bugman szeszkazán. (Grrr... Aljas rágalom, én abszt... apc... abiszt... szóval nem iszom!!!! – Khitomer)

Így történt hát, hogy Khitomer ifjan megdicsőült, és mivel a hírnév kötelez, elindult, hogy megismerje Öreg Világot és bosszút álljon a Káoszon, ugyanis a démon karmainak köszönheti első nagy hírű borotválkozását. Jóllehet később még elkövette ezt a szentségtelen tettet egy Fekete Ork (Csinátamis sisakot a burájából!! He-he... – Khitomer) illetve nemrég néhány tréfás Goblin.

Hősünk kalandjai persze nem érnek itt véget. Folytatódik, majd néhány törpe karrier bemutatása keretében. (Szent Csatabárd! Ez az elfajzott Dállászt akar csinálni belőlem! – Khitomer) Am addig is álljon itt egy kis izelítő Khitomer botcsinálta költői munkáiból, mely nemes rimekkel teli csatadalokat a csata hevében, és teljes alkoholemberben szokott ordítani. Megjegyzendő, hogy ezen versek kitűnően ábrázolják a törpe mentalitást, mely néha nem sokban tér el az Orkokétól... (AA-ARRGH!!! – Khitomer)

## AZ ÉLET ÉRTELME

Kicsi vagyok nagy a baltám  
Jól vágja az Orkok nyakán  
az inakat és ereket!  
Éshaéppmost nem vagyok  
kocsmapulton mulatok  
s vevelem a Bugman sört!  
Az én baltám k...a éles  
a halálad nem kétséges  
saját dugádba dőlsz...

(És így tovább 300 soron keresztül...)



## WARHAMMER FANTASY RPG KARAKTER JELLEMZŐK ÉS FEJLŐDÉSI TÁBLÁZAT

**MEGJEGYZÉS: Csak törpe karakterek számára!!!!**

KÉPESSEGEK	FELSZERELÉS	KARRIEREK
Háritás	Nyílpuska és Lőszer	Aknász
Tájékozódás	Mászóhorog és 10 yard kötél	Csempész
Erőtelmes Ütés	Páncél	Sírrabló
Céltzott Ütés	Pajzs	
Eszméletlenséget Okozó Ütés	Flaska	

	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	U	V	I	H	A	K
ALAGÚTHARCOS		+10	+1	+1	+2	+10	+1		+10	+10				

## FIGYELMEZTETÉS!!!

Éles szemű olvasóink bizonyára észrevették, hogy a Karakter ABC-ben szereplő NPC-k, vagy ha jobban tetszik NJK-k a magyar fantasy élet egy-egy híresebb személyiségének karikatúrái, kikkel üzletekben, újságok lapjain találkozhat, vagy könyvek írójaként, kiadójaként ismerhet a tisztelt nagyérdemű. A félreértések elkerülése végett nem ezen személyek megsértése, gonosz, rosszindulatú kifigurázása a sorozat írójának célja, hanem a fent említett személyek bizonyos tulajdonságát, ironikusan ábrázolva, szórakoztató célzattal kívánja bemutatni a Warhammer világ hőseinek életét, a játék stílusát, hangulatát. Egyébként meg: „Akinek nem linge, ne vegye magára”. Ugyebár!?

Most pedig leírom az összes nevemet, nehogy a sötétben bujkáló névtelen címet nyerjem el.

GYÓRFI ANDRÁS – GARTH ELFART – HAMBÍ („Több nincs?” – Khaled)

Ja igen! Még mielőtt elfelejtém, a Warhammer Fantasy Roleplay-jel kapcsolatban készséggel állok rendelkezésetekre. Észrevételeiteket, kritikáitokat, esetleges kérdéseiteket a Trollbarlang címére várom.



## A Nemes Elfek és Ulthuan

Sok évvel ez előtt a Nemes Elfek az Ulthuani Elf Királyságból Öreg Világ felé indultak, messzi szigetviláguk, keleti partjáról. Itt találkoztak először a törpékkel és az emberek őseivel. Városokat, kikötőket építettek a kontinens nyugati partján. Az idő tájt meglehetősen sok dolga volt az Elf gyorsflottának. A törpék aranyát, drágaköveket vittek Ulthuanba, és ritka fákkal, selemmel és egyéb egzotikusnak számító áruval tértek vissza.

Amíg a törpék bányáik mélyén robotoltak, az Elfek magas tornyokat, erődítményeket építettek. Mindkét faj erőteljes fejlődésnek indult. Ez a harmonikus állapot valószínűleg a két faj teljesen ellentétes értékítélete miatt nem tartott sokáig. Míg a törpék csendes, komoly, tárgyilagos életet éltek, az Elfek kitörő, érzelmdús, gyakran dorbézoló életvitelt folytattak.

Kitört a háború. Hosszú éveken át tartott ezzel visszafordíthatatlan bizalmatlanságot és rosszhiszeműséget keltve a két faj között. Az Elfek a háború után elhagyták Öreg Világot és visszahajóztak otthonukba, Ulthuanba.

Kivéve azt a pár telepest, aki ma is Loren erdejében él. (Ők az Erdei Elfek.) A Nemes Elfek nem törődtek ezek után Öreg Világgal, bár egy pár Bretonniai és Marienburgi kereskedővel a mai napig tartják a kapcsolatot. Marienburgban van egy negyed, melyben csak Elf kereskedők és kalandozók laknak. Az emberek és Elfek között kialakult kapcsolatot kizárólag üzlet jellemző, de ha katonai segítségre van szüksége a Bretonniai Királynak, az Elfek készségesen átvtorláznak a kontinensre, hogy elűzzék a betolakodókat.

Ulthuan, a Nemes Elfek Gyűrű alakú szigete a Nyugat Óceán közepén Új és Öreg Világ között terül el (térképet lásd a túldoldalon). A földrészt kisebb szigetcsoportok veszik körül, melyek valamelyest megtörik a teljes körformát. A sziget egyetlen átjárója a Lotherni gát, melyen keresztül eljuthatunk a Belső Királyságba. (Az Óceánra néző vidéket Külső Királyságként emlegetik.)

Ulthuan a világon átívelő mágikus szelek fókuszpontja, ennek köszönhetik az Elfek rendkívül hatásos mágiájukat, valamint azt is, hogy szigetük nem süllyed el a feneketlen mélységben. A földrészen végigvonuló hegység, az Annulii gigászi koronaként fekszik az Elf királyságok határvonalán. Ezen misztikus helyen, ahol az idő és tér elveszti stabilitását, utazók százai tűntek el évekre, abban a hitben, hogy csak egy pár órácskát bandukoltak. A hegyvonulaton a mágikus erők teljes mértékben kiszámíthatatlanok, így nem is kísértik Isteneiket a hegyesfűlű mágusok, inkább meghagyják a Zord Mágia Régióit uraiknak. Egyes feltevések szerint a hegység magasabban fekvő területei a Káosz domíniumaihoz tartoznak, ahol a mágikus energiákat megcsapoló szörnyetegek és Káoszlények uralkodnak. A domborzati viszonyok megfelelő búvóhelyet, életeret biztosítanak a griffeknek, kiméráknak és más kreatúrának, melyek befogását illetve hátasként való alkalmazását igen magas szinten űzik és favorizálják az Elfek. A Külső Királyságok területén zöldellő romlatlan vadon, ma is teljes pompájában díszleg, nem építették be, és nem is fogják soha hiszen az örök nyarat élvező terület maga az „elveszett paradicsom”.

Az Elf sziget kisebb nagyobb településeit hercegek, hercegnők, mágusok irányítják, kik felett a Főnix király és a Mindenség királynője gyakorol hatalmat. A Főnix királyi cím nem örökletes, hanem a hercegek és mágusok tanácsa választja ki az erre a nagy megbecsülésre jogosult személyt, mely döntés a történelem során rengeteg viszályra és háborúra adott okot. Ulthuan

lelki vezetőjének járó, a Mindenség királynője címet minden esetben Avelorn aktuális királynője kapja, mivel az ő birodalmán, Gaen Vale-ben, a víz-esések földjén található a Földanya szentéje. A Nemes Elf Birodalomban, a Főnix királyok szerepe a bel- és külpolitika kézben tartása mellett, nagyobb fajsúllyal bír, hiszen a történelmet is a volt Főnix királyok uralkodása szerint osztják fel.

Most pedig vessünk egy rövid pillantást Ulthuan királyságaira. Eataine (ejtsd: Ejetén), a jelenlegi Főnix király szülőotthona, hatalmas szőlőtermő földekkel, villákkal, nyári lakokkal tarkított vidék, mely Ulthuan legnagyobb városának, Lothernnek fő élelmiszerellátója. A Belső Királyságokhoz vezető hajóutat elzáró gát mellett terül el Lothern városa, a Nemes Elfek büszkesége. Ha halandó ember megközelíthetné e gátat, valószínűleg távta maradna a szája a Fénylő Torony vagy a hegyvonulatból kihaló sziklák helyére épített, Smaragd kapuként emlegetett erőd láttán. A Belső Tenger kikötőiben horgonyzó pazar kereskedőhajókról és csatacirkálókról nem is beszélve. Lothernben található Asuryan, Lileath, Kurnous és Isha temploma is.

A Belső Tengert további két részre osztják a sziget lakói. A keleti partot nyaldosó oldalt az Álomok Tengereként, a nyugati part felőli részt pedig a Homály Tengereként emlegetik. A háborgó vizet sikerült nagy erejű mágikus szertartások segítségével lenyugtatni, így manapság szinte teljes biztonsággal közlekedhetnek az Elf kereskedő hajók.

Lothernről északra található Asuryan szentélye, a Főnix királyok koronázási helye. A Lángok szigetére emelt, a Főnix Gárda védelmét élvező hatalmas piramisszerű építmény csúcán lobog az örökké fénylő fehér láng, a Nemes Elf királyok dicsőségét hirdetve. Kissé északabbra haladva a Halál szigetét találjuk, ahonnan az elhunyt uralkodók temetőhajóit indítják végső útjukra. Itt található az Ulthuani mágusok rejtélyes, súlyos titkoktól terhes szentélye is...

A Vulkánokkal tűzdelt, gyéren lakott Caledor, a Sárkányhercegek vidéke Eataine-től nyugatra terül el. A várost, a gigantikus grániterődben élő mágusok irányítják. A lakosság nagy mértékű csökkenésének egyetlen oka van, ez pedig nem más mint a Sárkánygerinc Hegység lávamarta vidékén élő Sárkányok. A vulkánok kihűlésével azonban ezen bestiák száma is rohamosan csökken. Manapság nagyon nehéz egy kifejlett, elemében lévő példányra találni, hiszen idejük nagy részét barlangjaikban, többnyire alvással töltik. A város egyébként Sárkányszelídítő Caledorról, az első Főnix király, Aenarion hűséges fegyverforgatójáról kapta nevét. Caledor déli részén áll Vaul, az Elf kovácsisten tornya, kinek szent üllőjén készítik a Főnix királyok páncélzatát.

Caledor északi szomszédja a hatalmas sztyeppéiről és óriási méneseiről híres Ellyrion, a legendaszamba menő harcképzett Elf paripák szülőföldje. A királyság fővárosa Tor Elyr, a Homály Tengerének partján fekvő sziklapioták, ezüsthidak városa, melyet ember nem látott, vagy ha látott, is nem tért vissza többé Öreg Világra...

Ellyriontól észak-kelet felé továbbhaladva, az Arduil folyón túl található Avelorn, az Elf királyságok legöregebbik tagja. Ez az a föld, ahol megtekinthetjük a legendák lényeit. Avelorn hatalmas rengetegében él a világ legnagyobb Faember kolóniája, a sziklaormokon Óriássasok keltik ki tojásait, és nem ritka látvány a napsütötte fennsíkok legrejtettebb zugaiban, az

# TROLL

Egyszarvú sem. Avelorn felszíne állandó napsütésben fürdik, erdei a gyönyörű időjárásnak köszönhetően hihetetlenül sűrűek és csodálatos színekben pompáznak. Ez maga, az emberek elméjében létező „Paradicsom”, egy álmovilág, melyet halandó csak elképzelni tud.

Itt él a Mindenek Királynője, kinek udvara állandó vigadalomban, muzsikától hangos mulatságban éli karneválszerű hétköznapjait. A Királynő örei az Elf komornák, kik – számszerint százan – a hadviselés és a harcművészetek beavatottjai, fegyverkezelésben felveszik a versenyt a legképzettebb Elf lovaggal is. A Királynő a Földanya „jövahagyásával” és „áldásával” uralkodik Avelorn ősi, halhatatlan erdein és Ulthuan ikertrónján. A Főnixkirály és a Mindenek Királynője – jelenleg Alariell, kinek szépségénél csak mágikus képességei nagyobbak – kiegészítik egymást akár az éj és a nappal, hiszen míg a Király hadat viselne, Alariell a teljes béke híve. Egy dologban azonban nincs közöttük vita. A Nemes Elfek halálát ellenségeit, a Sötét Elfeket el kell törölni a földrész felszínéről, akkor is, ha ezen csata kimenetele végzetes lehet Ulthuan lakosságára.

A Belső Királyságok közül az utolsó, az Avelorntól dél-keletre fekvő Saphery, mely a mágia és az illúziók földje. Saphery szívében található Hoeth tornya, a Bölcsesség Istenének szentélye, a világ leghatalmasabb varázslóiskolája, mely falai mögött, a századok alatt számtalan Nemes Elf ismerte meg a rejtett tanok titkait. A torony, egy az ég aljáig érő, csontszínű építmény, melynek megépítéséhez, a húsz évszázaddal ezelőtt uralkodó Korhadis, a Tudós Király a mágiát is segítségül hívta. Az építmény elhelyezkedése is meglehetősen előnyös, hiszen a világon átívelő mágikus „szelek” örvényének középpontjában található. Az iskola urai a Tanok Mesterei, kik erős mágiaival, illúziócsapdák ezreivel védelmezik a környéket, a betolakodóktól. A környéken élnek a torony örei, az aszkéta életmódot folytató Hoethi Kardmesterek, kik életüket a harcművészetek, valamint testük és elméjük teljes kontrolljának fejlesztésére áldozták. Legendás fegyverük a kétkezes hosszúkar, mely nevét, a mindkét oldalán borotvaéles, hat láb hosszú pengéjéről kapta. Nem ritka, hogy a Király segítséget kér a Hoethi kardmesterektől vagy harci mágusoktól, bizonyos problémák megoldására.

A Külső Királyságok, az Annulii heglánc óceánra néző oldalán helyezkednek el. Közülük legnyugatabbra található Tiranoc, melynek lakói a messihi múltban hajózással foglalkoztak, sokan a földrészt látták el arannyal, fűszerekkel és egyéb ritka, értékes anyagokkal, míg sokan kolóniákat létesítettek az Újvilág keleti partján. Ez az idő azonban elmúlt. Ulthuan népei kö-

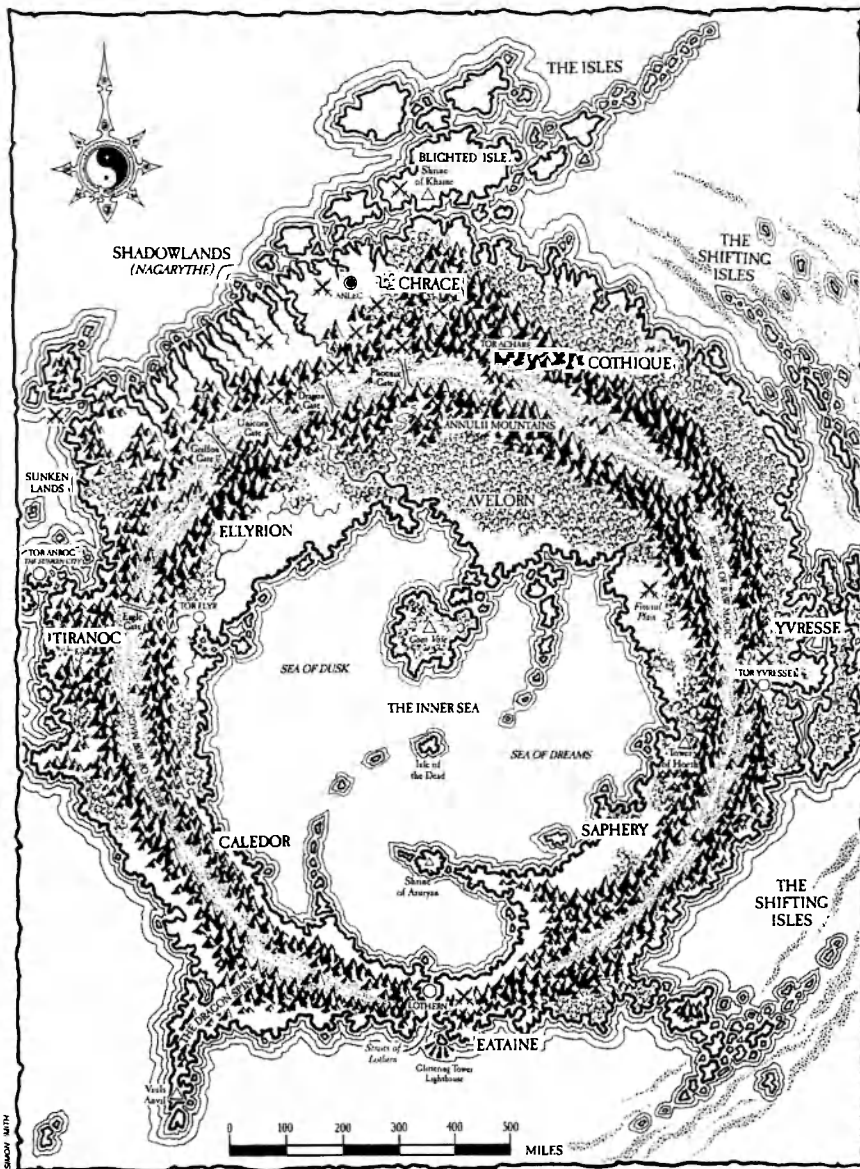
zül, Tiranoc lakossága szenvedte meg legjobban a legutóbbi összecsapást, a kíméletlen Sötét Elfekkel. A két fél mágusai által „elsütött” harci varázslatok hatására a királyság nagy része a hullámok martalékává vált, csak a magasabban fekvő területek, dombok, hegyek maradtak a mindent elnyelő óceán habjai fölött. Mikor az Újvilági telepések visszatértek, rokonaik és szülőföldjük helyett csak a vízből meredező csupasz sziklát találták meg. Egy páran nekikezdték Tiranoc újjáépítésének, de a többség inkább visszatért új otthonába, településeire. Az évszázadok során a királyság lakossága szép lassan, de biztosan növekedett, és Ulthuan védelmének, nyugati védőbástyájává

vált. A tiranoci Nemes Elfek, sötétbőrű rokonaik iránt táplált féktelen gyűlölete, már sok Sötét Elf se-reg vesztét okozta

Ulthuan északi részén helyezkednek el a Szigetek, melynek többsége az elsüllyedt földek magasabban fekvő területeinek maradványai. A Nemes Elfek ezeken a szigeteken erődöket, őrtornyokat és megfigyelőhelyeket állítottak fel, ellensúlyozva az állandó Sötét Elf fenyegetést. A Szigetek legnagyobbika az Úszkók Szigete. Itt található Kaela Mensha Khaine, a Háború Istenének szentélye. Ez a félelmetes hely kultikus jelentőséggel bír mindkét Elf társadalom számára. A Nemes Elfek Kaelában az erőszak istenét, az fajuk védelmezőjét látják, ezzel szemben a Sötét Elfek teljes mértékben magukénak tekintik Kaela rituáléját, hiszen az pontosan alátámasztja vérszomjukat és teljes életfelfogásukat. Maga a szentély, egy masszív fekete oltár, melyben Khaine fegyvere fekszik. Egyesek szerint ez kard, de vannak akik lándzsát látnak benne. A kegyhely körül ezrével hevernek a temetetlen hullák, melyek fölött, a legendák és egyes megbolondult szemtanúk szerint szellemek csatáznak, sikoltoznak a rúnakkal és mágikus ké-

pekkel telerótt menhirek között.

Ulthuan északi királyságai, Chrache és Cothique valaha a földrész legelhagyottabb területei voltak. Jelenleg ez az állandó dúló csaták színtere. Innen származnak a Főnix Király szolgálatában álló Chrachei Fehér Oroszlánok, kik hatalmas csatabárdjaikkal osztják a halált az ellenfél sorai között. Nevüket a környéken sűrűn előforduló hatalmas ragadozóról kapták, melynek bundáját szinte mindegyikük viseli. A Sötét Elfek és a környék ragadozó okozta veszélyzettség következménye, legendás „fegyverforgatásuk”. Cothique lakói, a tengeri kereskedelem hívei, hatalmas, gyönyörű hajókat építenek, melyek segítségével távoli vidékekre is eljuthatnak. Sajnos ez a foglalkozás is veszélyekkel teli, hiszen igen gyakorta támadnak a környéken garázdálkodó tengeri szörnyek – Krakenek, Óriási cápaformájú Megalodo-



## LEVRÓV

Ehavi s egyben első interaktív rovatunk egyúttal rendhagyó is lesz, mert Kovács Balázs, Heizler Zoltán, Gyulai Csanád, és sok más lelkes levélíró, valamint telefonáló kérdéseire összevontan fogok válaszolni. Helyhiány miatt nem közöljük, ki mit kérdezett, ez a válaszokból úgyis kiderül. Szóval:

- A *Warhammer Fantasy* – szerepjáték, mely nekem azért tetszik, mert egyszerű a harcrendszere, így több idő jut a szerepjátásra. Más hasonló játékokkal ellentétben az alapkönyvön kívül nemigen kellene kiegészítők, minden alapvető információ hozzáférhető. A világot már ecseteltük, úgyhogy arról most csak annyit, hogy gyakori.
- A *Warhammer Fantasy Stratégiai Játék* nevéből kiderül, mi is tulajdonképpen. (A gyengébbek kedvéért: stratégiai játék. A még gyengébbek kedvéért: Jéé, há' emmeg oan minta Báltleszisztem! – sic). Lényege, hogy a szembenálló felek csapataikat meghatározott szabályok figyelembevételével egymás ellen vezetve a parti elején megállapított győzelmi feltételeket teljesíteni igyekezzenek (le nyomják a másikat – Khitomer). E játék kiegészítője a *Warhammer Battle Magic*, melynek segítségével a varázslatok sava-borsa is bevihető a játékba.
- A *Warhammer 40.000* (más néven *Warhammer 40k*) hasonló a *Fantasy Stratégiai Játékhoz*, annyi

különbséggel, hogy 40.000 évvel később játszódik, tehát sci-fi, valamint nemcsak az osztagokat, hanem azokon belül az egyéneket is külön-külön kell mozgatni a *Fantasy*hez hasonló alapelvek figyelembe vételével. Kiegészítője a *Dark Millennium* doboz, melyben a pszi-használatról és különleges járművekről tudhatsz meg még többet.

- A *Space Marine*-t kisebb méretű figurákkal játsszák, így nagyobb, sokjárműves csatákat lehet lebonyolítani. Szabályrendszere hasonló a *Warhammer 40k*-éhoz, ám az egyének irányítása nem lehetséges.
- Az igazi gigantomán stratégiáknak készült a *Titan Legions*, mely teljesen kompatibilis a *Space Marine*-nel, ám még nagyobb gépezeteket, például ki hitte volna, de titánokat is be lehet vonni a csatába. Önállóan is játszható, nem kell hozzá a *Space Marine*.
- Fenti játékok (a *Warhammer* szerepjáték kivételével) olyan értelemben táblások, hogy valahol csak le kell játszani a csatákat. A „táblát” azonban nem fogjátok a dobozban meglegelni – a konyhaasztal nehezen férne bele.
- A *Vérfoci* a *Warhammer Fantasy* világában játszódó, gyakorlatilag az amerikai focit szimuláló táblás társasjáték.
- A *Talizmán* szintén táblás játék, a *Gazdálkodj okosan* és a szerepjáték sajátos keveréke, melynek célja, hogy szerencsés kockadobások és kár-

tyahúzózatások, valamint furfangos stratégia segítségével elsőként juss a gonosz varázsló tornyába, és gyakd le jól. Két kiegészítője, a *Dungeon of Doom* és a *City of Adventure* újabb kártyákat, karaktereket és a táblához csatolható kiegészítő pályákat tartalmaznak.

- Fenti játékok társasjátékok, tehát egynél többen érdemes őket játszani.
- Fenti társasjátékokban – a *Talizmán* kivételével – a haladás mértékét kockadobás nélkül határozzod meg. Magyarul: arra mennek a jóskák, amerre a kedved tartja, majd csak legyákják őket valahol.
- Sajnos a *Warhammer 40.000*-nek hivatalos szerepjáték változata nem létezik. Néhány lelkes parti azonban a *WH Fantasy* szerepjáték szellemében, de a *WH 40k* világában kalandozik (hehe, így mindkettőt meg kell venni! – Eeriel).
- Nem, a *Troll* nem szerepjáték, hanem a mi kis szekciónk címe. Az ezen belül zajló borzalmakkal kapcsolatos kérdéseket és véleményeket a *Trollbarlang* postacímére várjuk.
- Azon kedves érdeklődőknek, akik azt szeretnék tudni, hogy kapható lesz-e az *Ogre*, *Battlesystem*, netán a *SW Battles* stb., kérdéssel válaszolok: szerintetek a *Mercedes-Benz* megengedi-e kereskedőinek, hogy *Trabantot* is tartsanak?

Inkvizítor

## SZIVACCS

95 április végére, május elejére ígérk az illetékesek, a *Games Workshop* legújabb játékát, a *Warhammer Questet*. A tervezőgárda állítása szerint a rendkívüli szórakozást ígérő gyakáson kívül, a szürkeállományunkra is szükségünk lesz, hiszen a *WQ* nem más mint a szerepjáték és a stratégiai, táblás játékok keveréke. A játékhoz természetesen további kiegészítőket is készítenek, melyek száma meghaladja a harmincat! A *GW*-vel folytatott legutolsó beszélgetésünkből, még annyi derült ki a játékról, hogy felépítésében és menetében egy korábbi nagy sikerűkhöz a *Space Hulkhoz* hasonlít, melyből számítógépes verzió is készült *Amigára* és *PC-re*.

A *Palladium* cég sem tétovázik. Nemrégiben került a kezembe 95-ös kiadási tervezetük, mely *Augusztus* közepéig taglalja az újdonságokat. Úgy gondoltam megosztom veletek ezt a listát.

- Robotech New Order** (Március 20)
- Rifts: Phase World Sourcebook** (Március 30)
- Rifts: Undersea** (Április 20)

- Mystic China Sourcebook** (Május 5)
- Heroes Unlimited: Scrypers** (Május 29)
- Robotech Strike Force** (Június 6)
- Rifts: Japan** (Június 23)
- NIGHTSPAWN - HORROR RPG** (Július 10)
- Old Kingdom Mountains** (Július 24)
- Rifts RPG Keményfedeleles kiadás** (Augusztus 1)
- Rifts: South America 2** (Augusztus 4)

A *Cyberpunk* kedvelőinek is szolgálhatok némi információval. Hamarosan kiadásra kerül a *Neotribes Sourcebook*, mely az Észak Amerikai „törzsekkel” foglalkozik. Nagyon ajánlom azoknak akik *Nomáddal* játszanak. Azoknak akik munkanélüliségtől szenvednek – legalábbis 2020-ban – az *Edgerunners* c. kiadvány nyújt segítséget. Több tucat cég, társaság részletes leírásával, „álláslehetőségekkel” – persze nem biztos hogy épp vízvezetékcsatlakozást keresnek – valamint különböző piszkos ügyletekkel próbálja a *Talsorian* cég elkápráztatni széles rajongótáborát ebben a kötetben.

Aradi Sándor





# AZ ŰRGÁRDISTÁK SZERVEI

Az Adeptus Astartes légiói, közismertebb néven az Űrgárdisták a leghatalmasabb és legrettegettebb ember harcosok. Bizonyos tekintetben nem igazán számítanak embernek, mint inkább szuperembernek, hiszen az átlag képességeit magasan felülmúlják.

Az emberiség billióihoz képest nagyon kevés Űrgárdista van. Az Űrgárdisták a Birodalom elit alakulatai, ők alkotják a nagy mobilitású, földi és légi-harcra kiképzett rohamcsapatok magját. A csatamezőkön a legveszélyesebb és legfontosabb támadásokban kapnak nagy szerepet, ahol tartják pozíciójukat a helyzet reménytelenségétől függetlenül. Különböző veszélyes feladatokat bízunk rájuk, olyanokat mint az ellenség villámgyors hátbatámadása, egyes fontos pozíciók elfoglalását célzó beszivárgó támadás, és az ellenség városaiban zajló belharcok. Hosszú bolygóközi kutatóexpedíciókon és hódításokon vesznek részt a Birodalom oldalán. A bevehetetlen bolygókat megjelölik, hogy a későbbiekben a Birodalmi őrség segítségével újra visszatérjenek...

Az Űrgárdisták kisebb független seregekre oszthatók, melyeket rendházaknak hívnak. Minden rendháznak megvan a maga hajója, uniformisa, elterjedt személyisége és tradíciója. A rendházak többsége saját bolygóján üzemel, melyet Rendház Bolygónak neveznek. Ezek a bolygók a Birodalomhoz tartoznak, de az Űrgárdisták irányítása alatt állnak. Némely rendház végtelennek tűnő hajókon, aszteroidákon vagy hatalmas űrállomásokon székel. Minden Gárdista a Rendház harci kultuszának tagja. Az esetek többségében az Űrgárdisták kultuszának tradíciói és szokásai még az Főpapok elfogadott rituáléinál is öregebbek.

Az Űrgárdista felkészítése a gyermekkorban kezdődik. Genetikailag átalakított szerveket ültetnek beléjük, melyek a test természetes kémijára hatnak hipnoterápiás és fizikai tréninggel összekötve. Például a Biscopea-nak nevezett, apró beültetett szerv a hormontrollált izomnövekedést segíti elő, melynek eredményeképpen az Űrgárdisták iszonyatos erőre tesznek szert. Az Űrgárdisták beültetései összeköttetésben állnak a szövetekkel és természetes erejüket stimulálva, vagy egy abszolút új erőt létrehozva fejtik ki hatásukat. Ezek nem működnek a kifejlett felnőtt testben, hanem a természetes növekedéssel párhuzamosan fejlődnek a szervezetben. A szervi beültetések kéz a kézben haladnak a fizikai és szellemi felkészítési folyamatokkal; hipnotikus szuggesztióval, meditációval, szellemi tesztekkel és a Rendház kultista beavatásaival. Ezek az eljárások erősítik a Gárdisták mentális képességeit és élesítik az ösztönös érzékelést. Most pedig lássuk kicsit részletesebben ezeket a bizonyos átalakításokat.

**MÁSODLAGOS SZÍV.** Az Űrgárdistáknak két szívük van; egy természetes és egy másodlagos, mely a mellkas jobb oldalán helyezkedik el. A másodlagos szív a beépített csíra kamrából nő ki.

**OSSMODULA.** A csonterősítő. Ez, az agy alsó régióiba elhelyezett apró beépítés a csont növekedést serkenti. Emiatt lesz a Gárdisták csontja porcelán keménységű, és ennek köszönhetően alkotnak az összenőtt bordák acélos védelmet.

**NEUROGLOTTIS.** (Központi idegrendszer támasztószöve.) Egy anyagot rágással, ízleléssel vagy szaglással képesek elemezni, megállapítani, hogy mérgező-e vagy sem. Szaglásuk a nyomkövető kutyákéhoz hasonló.

**HAEMASTAMEN.** A vér termelő. Az Űrgárdisták vére sokkal vörösebb és hatékonyabb az emberi vérnél.

**LARRAMAN SZERV.** A gyógyító. Mikor az Űrgárdista megsérül a vér fedőréteget hoz létre a sérült szöveten, elszigeteli és védi a sebet. Ez a szerv termeli a védő folyamatokat lehetővé tevő speciális vérsejtet, a Larraman sejtet.

**GÖRCSBÜTYÖK.** Az Űrgárdisták képesek agyuk egyik felét pihentetni, így

napokig ébren tudnak maradni. A Görcsbütyköt az agyban azon részébe építik be, mely az alvás ismétlődő ritmusát szabályozza.

**ELŐEMÉSZTŐ.** Az másodlagos vagy előgyomor lehetővé teszi az emészthetetlen vagy mérgező anyagok elfogyasztását. A halálos mérget is lebontja, majd eltávolítja az emésztőrendszerből.

**OMOPHAGEA.** Az Űrgárdisták képesek egy lény húsának elfogyasztásával magukba szívni annak memóriáját. Ezt a szervet a hátsigolya mellkasi oldala és a hasfal közé építik be. A húsból szívják magukba a genetikai információkat.

**TÖBB TÜDŐ.** A Gárdistának három tüdeje van. Képes normál tüdejét elzárni, és külön kezelni plusz tüdejait. A több tüdő használata lehetővé teszi számára a mérgező atmoszféra és a víz belégzését is.

**LYMAN FÜL.** Az Űrgárdista fülének normál, emberi belső szerveit kiemelték, és helyükre a Lyman Fület helyezték. Hallása ezáltal sokkal élesebb és képes különálló zajok kiszűrésére is. A szerv hatással van egyensúlyára is, így szinte sosem szédül el.

**SUS-AN HÁRTYA.** Mozgás megszakító szerv. Ez az agybeültetés lehetővé teszi a Gárdisták számára, hogy akár több évszázadig egy helyben, mozdulatlanul maradjanak.

**MELANCHROME.** A pigment szerv. A Gárdista bőre fotokróm, szinte azonnal reagál az erős napfényre. A melanchrome megóvja bőrét, határtalan védelmet nyújt a sugárzások ellen.

**MÉSZVESE.** Az Űrgárdisták extra veséje minden káros anyagot kiszűr a vérből. A Gárdista önkívületi állapotában, a szív erőteljes pumpálásba kezd, melynek segítségével a testben végigáramló vért átfuttatja a mézvesén. Ezzel a folyamattal képes eltávolítani olyan mérgező anyagokat, melyeket egyéb védelmi szervei nem tudtak lebontani.

**BISCOPEA.** Az izomfejlesztő. Ezt az apró szervet a mellkasba építik be, ahonnan különleges izom-építő hormonokat bocsát ki magából. Emiatt a Gárdisták rendkívül fejlettek és izmosak.

**MUCRANOID.** A bőr-peccsét. Ezen szerv kémiai folyamatai képzik az Űrgárdisták különleges verejtékét, mely viaszszerű védőréteggel borítja be, peccsételi le bőrüket. Ezzel vonják be magukat a Su-san hártya használata előtt, így az extrém hőmérséklet változást és az erős vákuumot is kibírják.

**BETECHER MIRIGY.** A méregmarás. A Gárdisták módosított nyálmirigyei szintetizált mérget tartalmaznak. A méreg erősen savas hatású, mely a legerősebb fémeket is átmarja.

**PROGENOID.** A gén ivadék. Ezt a szervet a Gárdista nyakába és mellkasába ültetik. A szerv visszahat a testbe épített egyéb szervekre és azokkal összhangban álló csírasejteket hoz létre. Ezek a progenoid szervben fejlődnek és raktározódnak. A kifejlett sejtet eltávolítják, és újabb beültethető szerveket tenyésztene ki belőlük. Ez az egyetlen módja az újabb szervek létrehozásának, így a Rendház Űrgárdista utánpótlása a már létező Űrgárdistákon alapul.

**OCCULOBE.** Ennek a szervnek köszönhető az, hogy az Űrgárdisták látása sokkal jobb, mint az emberé. Kiválóan látnak sötétben is.

**INTERFACE.** Az Űrgárdisták megerősített, páncélszerű mellkasát egy merev hártya vonja be. A neuroncsatlakozók áthatolnak a vénán és a mozgató idegrendszerhez, az interface-hez kapcsolódnak. Az interface-t a Gárdista erőpáncéljával, felszerelési tárgyaival vagy monitorokkal kötik össze, így azokat úgy képesek használni, mintha testének szerves részei lennének. E mellett szívük működését és egyéb létfontosságú életjeleit is leolvashatják a páncélkapcsolódási pontjain.



# CATACHANI DZSUNGELHARCOSOK RICK PRIESTLEY JEGYZETEIBŐL

**A Császár szolgálatában álló regimentek közül, a Catachani Dzsungelharcosok alkotják a leghíresebb és legrettegettebb egységet. Ezekről a harcedzett gyalogosokról szól a Games Workshop birodalmi seregeket boncolgató sorozatának első cikke.**

## A BIRODALMI ŐRSÉG

A Birodalmi Őrségre vonatkozó terveink megvalósulásának útjára lépünk, hiszen rengeteg új modell látott már napvilágot és még számtalan vár kibocsátásra. Nem sokkal ez előtt került a boltokba Leman Russ harci tankja, melyet a modellezni vágyók legnagyobb öröme a lehető legrészletesebben készítettünk el. E hónapban indítjuk útjára a Birodalmi Őrség sorozatunkat, melyben elsőként a Catachani Dzsungelharcosokkal foglalkozunk. Szándékaink szerint újabb és újabb világok harcosai léphetnek majd hátszíntereikre, hogy császáruink és az emberiség békéjét szolgálják. (Szerkesztői megjegyzés: az itt olvasható cikk külhoni megjelenés óta a Birodal-



mi Őrség újabb regimenttel bővült. Atillea Huszáraival, mely figurakészlet John Blanche festményén alapszik. A képet a Warhammer 40.000 Szabálykönyv 17. oldalán találjátok.)

## A BIRODALMI ŐRSÉG SEREGEI

A Birodalmi Őrség a Birodalom legnagyobb hadserege, a galaxis és minden idők leghatalmasabb ütőereje. A 41. évezred véráztatta csatáerein ők jelentik a leghatásosabb ellenállást az idegen behatolókkal, a lázadó lordokkal valamint a természet vadságával szemben. A Birodalmi Őrség nem egy konkrét összeszokott hadsereg, hanem egy-egy speciális akció vagy háború elvégzésére összetoborzott „gárda”. Elelmezési és adminisztrációs részlegei uralkodnak a Departamento Munitorium, azaz az Administratum ellátási osztályának készleteit. Még ennek a kolosszálisan hatalmas szervezetnek sincs fogalma arról, hogy pontosan mennyi osztag áll harcász állapotban, mivel a sebesültek és a toborzottak váltakozása napi szinten is milliókra rúg. A Birodalmi Őrség hihetetlenül nagy létszáma a lehető legjobb bizonyítéka az emberiség létharcának. Idegen lények és lázadó emberek várnak a galaxis minden pontján, hogy lecsaphassanak egy-egy gyenge világra, attól függetlenül, hogy esetleges jövőjüket egy Birodalmi Parancsnok nagyban befolyásolhatja.

Az Impérium minden egyes planétájának saját, független hadserege van melyet a Birodalmi Parancsnok toboroz és irányít. Ezen a hatalmas seregek szerepe rendszerük védelmére korlátozódik. Amellett, hogy az idegen lények illetve banditák mozgólódásait figyelik a közeli bolygókra telepített bázisokról, gyakran kerülnek belső konfliktusok középpontjába anyabolygójukon. Ritka az olyan bolygó, ahol a Birodalmi Kormányzó szerepe és szabályai vitathatatlanok!

Az Adeptus Terra nem foglalkozik ilyen kis horderejű ügyekkel, emellett viszont elégedetten veszik tudomásul, hogy a Birodalmi Kormányzók egymás között viaskodnak. A Birodalmi Őrség ezen különálló hadseregekből toborzott katonákból áll össze. Az ősi törvénynek eleget téve minden egyes Parancsnok, osztagainak legjavát küldi a Birodalmi Őrség soraiba. A Departamento Munitorium felügyeli a Birodalmi Őrség regimentjeinek verbuválását. A toborzás helyéről elnevezett seregek átlalában 2000 és 6000 közötti lelket számlálnak. A gyalogosok hovatartozásukat illetően egyértelműen saját ezredüket határozzák meg, mivel közvetlen parancsnokuk is arról a bolygóról származik ahonnan ők, valamint ugyanazokat a szokásokat illetve dialektust használja, amit ők. Rengeteg Birodalmi Őrezredet toboroznak vad Kasvilágokból ahol a családi illetve testületi hadviselés többnyire endémikus jelleget ölt. Az effajta seregben szolgáló gyalogosok harcedzettebbek a többieknél, ennél fogva kitűnő „alapanyagot” jelentenek a Birodalmi Őrség harcoló alakulatai számára. A második legjobb toborzási terület címet a vad, illetve középkori világok tudhatják magukénak, mivel az innen összegyűjtött, felfegyverzett seregek természetes képességeiknél, harcedzetségükönél fogva könnyen betaníthatóak a modern technika használatára. Arról nem is beszélve, hogy valósággal imádják a fejedelmeket, skalpgyűjtést és efféle bensülött praktikákat. A harcidíszek, tetoválások és különös fegyverek használata pedig szerencsés esetben megrémítik az ellenfelet...

# WARHAMMER

## CATACHAN

Az emberiség jóval az előtt megjelent Catachan földjén, mint ahogy az a Birodalmi feljegyzésekben szerepel. Az első telepések felderítő szondáinak, hatalmas, biztonságosnak tűnő, zöldellő bolygóról szóló információi hamar hamisnak bizonyultak. Mikor az óriási kolónia hajó a bolygó talajának csapódott, a „mélyhűtött” álmukból ébredező katonák a galaxis egyik legvadabb, legveszélyesebb pontján találták magukat. Catachan felkerült a Halálvilágokként emlegetett bolygók „listájára”. A bolygó majdnem teljes felszínét betakaró dzsungel ad otthont a legveszélyesebb ragadozóknak és növényeknek, mellyel ember valaha is találkozott. Az első telepések csak a vak szerencsének és használhatatlan hajójukból eszkábált bűvőhelyeknek köszönhetik életüket, bár sokuk szinte azonnal halálát lelte. Csak a legkeményebbek, leggyorsabbak és legszerencésebbek maradhatnak élethe a Halálvilágokon.

A bolygón szétszóródott apró települések valóságos erődnek tűnnek a sivatár talajon. (A telepések a tiszta tűzvonal érdekében kiirtották a környező alj- és egyéb növényzetet.) Ettől függetlenül az épületek nem állnak sokáig Catachan felszínén. A házak falain megjelenő zuzmók ismeretlen összetevőjű savat fecskendeznek a falakba, mely pillanatok alatt lebontja azt, legyen akár a legkeményebb anyagból. A kúszónövények több száz métert nőnek egyetlen éjszaka alatt, és kíméletlen ágaikkal bármilyen építményt vagy akár harcigépet összeroppantanak, akár a tojásbéját. Catachan lakosságának napjai – a hadakozást félretéve – az örökös építés és újjáépítés jegyében telnek. Előbb vagy utóbb az emberek már nem képesek ellenállni a zord természetel és el kell hagyniuk „otthonaikát”, hogy a dzsungel egy másik pontján folytassák sziszifuszi életmódjukat. A titokzatos vegyületeket, savakat, mérgező folyadékokat tartalmazó nyővényzet mellett Catachan teremtményei még nagyobb veszélyt jelentenek a halandók számára. A soklábú, szelvényes testű Catachani Ördög, természetének és pusztításának mértéke legjobban egy tankéhoz hasonlít. A fentiekből világosan kitűnik, hogy csak nagyon keveseknek adatik meg a megőregedés esélye. Ezen harcedzett túlélőknek azonban nem akad riválisuk a végtelen galaxisban.

## A FEGYVEREKRE VONATKOZÓ CSAPATSZABÁLYOK

A Catachani Dzsungelharcosok rakétavetőihez nem egy, hanem kétféle legénység tartozik. Egyikőjük tüzel, míg a másik újratölt. Ez a jövőben általánossá fog válni a Birodalmi Őrség többi tagjára is, így nemcsak vállon hordozható nehézfegyvereket találtak majd a figuraszettekben, hanem külön talpon álló, vagy kerekeken mozgatható gépeket is. Ez nagy mértékű taktikai változást jelenthet az Őrség katonáit kedvelők számára. Az újabb fegyverekhez és gépekhez tartozó kiegészítőszabályokat természetesen újságunk hasábjain folyamatosan le fogjuk közölni. Visszatérve a rakétavető legénységére, a munició utánpótlást végrehajtó katonának nem csak az újratöltés a dolga, hanem a működtetéshez szükséges számszámok és alkatrészek is nála vannak. Sőt mi több, a tüzeléssel foglalkozó társához hasonlóan ő is átesett a lövészeti kiképzésen. A játék folyamán a tüzelő és újratöltő 2 inch belüli területen kell, hogy elhelyezkedjen egymáshoz képest. (Normál összetartás – Coherency) Az újratöltő egy, átlagos gyalogoshoz hasonló fegyverzetel van ellátva. Található nála egy lézerfegyver, mellyel az egység többi tagjához hasonlóan harcolhat. Amennyiben a tüzelőt találat éri, és képtelen folytatni feladatát, az újratöltő átveheti azt. Ilyen esetben nem kell levinned a terepről a tüzelő figurát, hanem inkább az újratöltőt kell „likvidálnunk”, és helyére állítanunk a nehézfegyvert, valamint használóját. Amennyiben a két modell valamilyen oknál fogva két inchnél távolabb áll egymáshoz képest, az előbb elmondottak sajnos nem alkalmazhatók. Azt azért meg kell említenem, hogy csak és kizárólag az újratöltési feladatot ellátó modell veheti át a tüzelő szerepkörét. Amiatt pedig ne aggódj, hogy a fegyver megsemmisült, megrongálódott vagy eltűnt a csata folytán. Ilyen esetben némes egyszerű-

TROLL



séggel el kell fogadnunk azt a tényt, hogy valamilyen csodának köszönhetően a rakétavető „túlélte” a lézerágyú támadásait, vagy akár az örvényt okozó robbanást!



## Profilok és Adatok a Warhammer 40.000 játék szabályainak megfelelően

A Birodalmi Őrség soraiba maximum három egység Catachani Dzsungelharcost állíthatunk, melyek saját Parancsnoki szakasszal bírnak.

**EGYSÉGEK** 140 pont

Az egység egy Szakaszevetőből és kilenc, lézerfegyverrel, repeszgránáttal és könnyűpáncéllal (6+ mentő) ellátott Birodalmi Őrből áll. A Szakaszevető rakétafegyverrel, fűrészkarddal, repeszgránáttal és könnyű páncéllal (6+ mentő) van felszerelve. Egy gyalogos hőfegyvert használhat, valamint az egységhez tartozó rakétavetőt kétszemélyes legénység működtetheti.

PROFIL	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	V
Birodalmi Őr	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Khaled





# KIS ORKOLÓGIA

Rohanó világunkban könnyedén átsiklunk a részletekben rejlő információk és érdekességek fellett. Ezen szeretnénk változtatni ebben a cikkben. A Warhammer 40 000 játékosok között sokan nem látják az „Orktól az erdőt”, ebből adódóan olyan harci taktikát próbálnak meg szerencsétlen zöldbőrűeken alkalmazni, mely, hogy is mondjam nem igazán jellemző rájuk. Az alábbiakban bepillantást nyerhettek az Ork mentalitás és a faj társadalmi funkcióinak tárházába.

## PÁSZTORKOK

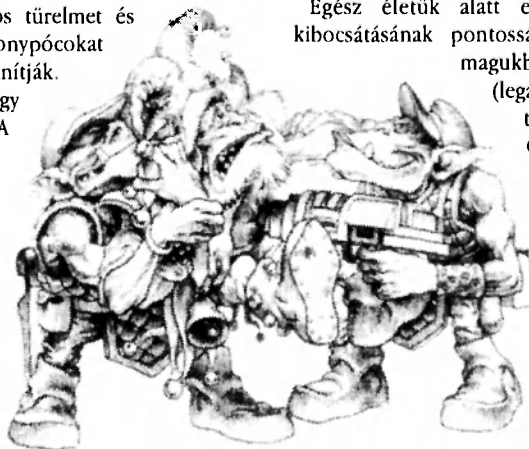
A Pásztorok látják el az Ork társadalom egyik legfontosabb feladatát, a Snotlingok és Gretchinek betanítását, idomítását. Az Orkoknál sokkal több lelket számláló Gretchinek látják el ezen feladatok ork, akarom mondani oroszlánrészét. Az Orkok nem túl fényes elméjük és a türelem sem tartozik előnyeik közé, így a nagyobb lőfegyverek kezelése is a speciálisan kiképzett Gretchinekre marad.

A csatamezőn a Pásztorok tartja szemmel a Gretchin csapatokat, kísérik őket ha bajba keverednek és kijavítja őket ha hibát követnek el. A Gretchinek hajlamosak a túlzott izgalomra és lelkesedésre, így nagyobb az esély balesetre és hibás döntésre. A Gretchinek szerencséjére a Pásztorok igen büszkék feladatukra, így a lehető legjobban látják el azt, mely többnyire a beizgult, idióta Gretchinek ágyúcsőből történő kiráncgálásából áll...

Legnehezebb feladataik egyike a meglehetősen ostoba Snotlingok beidomítása, hiszen ez iszonyatos türelmet és rengeteg időt igényel. Az apró takonypóccokat gombaszedésre és a squigek ellátására tanítják. Nagyon jó üzlet a Pásztorok számára egy - egy „jólnevelt” Gretchin vagy Snotling eladása. A Pásztorok többsége igen gazdag, rengeteg foggal rendelkezik (ugyanis az Ork társadalom fizetőeszköze a fog), melyet általában fegyverekre illetve hadi járművekre költ. A csataterén ezeket a gépezeteket saját idomítású Gretchinjeik irányítják.

## DOKTORKOK

A Doktorkok legfőbb foglalatossága a sebészet és a fogorvoslás, foghúzás (!!). Ha egy Ork elveszíti valamelyik végtagját, megkockáztathatja hogy a Doktork segítségét kéri, abban a reményben, hogy egy másik bio vagy mechanikus alkatrészrel pótolja azt. Az Orkok nagyon jól viselik a transzplantációt és senki sem kérdezi meg, hogy honnan van a donor. Szerencsésebb Orkok valódi karjuknál sokkal hasznosabb mechanikus beültetést kapnak, mely fegyverként sem utolsó. Persze a sebészi beavatkozás nem mindig jár sikerrel. Kezdetben a csökönyös Mérnokok, maguk akarták megoldani az ilyen jellegű problémákat. A baj csak akkor kezdődött, mikor szerencsétlen páciens arra ébredt, hogy a legújabb, Blag féle MK1-es típusú robbanós láb tulajdonosa lett...attól függetlenül, hogy a kezét kellett volna pótolni !! Végül is ez semmi ahhoz képest, ha arra ébred az ork az anasztéziológus okozta álomból (Furcsa név egy kalapácsnak. Nem?), hogy a Doki, legújabb biológiai kísérletét is rajta végezte el...



## MÉRNORKOK

A Mérnokok ösztönös szakértelme a gépezetek, technikai fejlesztések iránt az Ork társadalom haditechnikájának egyik mozgatórugója. Folyamatos kísérleteik a fegyverek összeépítésével általában kétféleképpen fejeződik be. Az egyik a legrosszabb, vagyis a csata kellős közepén a képükbe robban szuperfegyvernek titulált tákolmányuk, a másik a legfelelőbb, hiszen ha a szuperfegyver megálta a helyét és nem utolsó sorban győzelemre segítette az Ork sereget, hatalmas tisztelet és megbecsülés lesz a jutalom. A Gonosz Nap tagjai között van a legtöbb Mérnork, hiszen ezen klán a sebesség és a zaj szerelmese. A Gonosz Nap tagjai büszkék arra, hogy Mérnorkjaik által feltalált buggyk és motorok a leggyorsabbak és leghangosabbak.

## PSYKORKOK

A Psykorkok a legfurcsábbak mind közül. Képesek a közelükben harcoló Orkokból elszívni a felgyülemlett pszichikai energiát, melyet sajnos nem igazán tudnak kontrollálni. Kezdetben ez az energia egyre kevésbé fér meg az Ork fejében. Szikrákat szórnak szemei, majd a yers energia kisüléseinek villámzó ágacskaí táncolják körbe felrobbanni látszó fejét. Majd mikor már képtelen tartana ezt az iszonyatos energiagömböt, valósággal kiokádja azt. Ha ezt valamilyen oknál fogva nem tudja megtenni, felrobban a feje.

Egész életük alatt ennek az energiának az összpontosítását, kibocsátásának pontosságát tanulják. Miután sikeresen kihányták magukból azt a yers erőt jobban érzik magukat (legalább is egy darabig), de még így is veszélyesek társaikra. A Psykorkok elkülönítve élnek egy, az Ork törzstől távol épített, magas réz állványokon álló, jól őrzött házban. Nem mászkálhatnak szabadon a többi Ork között, de ha mégis ott van dolguk, ríktó színű ruhákat öltenek és hangosan csengő harangokat aggatnak magukra figyelemfelkeltés végett. Egy feltűzött Ork csoport körül tevékenykedő Psykork a környezetben vibráló energiák miatt, nem csak magára és az ellenségre veszélyes, hanem fajtársaira is. Nem csoda hát, hogy a Psykorkok nem szívesen csatlakoznak társaikhoz. Talán ez az egyetlen Ork fajta, mely nyugalomra vágyik ! A Psykorkok nem kedvelik a háborúskodást. A csatamezőn társaikból feltörő Waaagh iszonyatos fájdalmat okoz nekik. Legnagyobb bánatukra azonban kitűnő fegyvernek bizonyulnak az ellenféllel szemben. Csata előtt, az Agyasok kiráncgálják őket házaikból és a csataterre kényszeríti a nem túl lelkes Psykorkokat és élő fegyverként az ellenség vonalaira irányítják szerencsétleneket. A környéken harcoló fajtársaikból áramló energia átjárja érzékeny agyukat, majd irtózatossá rángatódózs és, szikrázás veszi kezdetét. A psykorkból feltörő energianyalábot a lehető legpontosabban próbálja a két Agyas az ellenfélre irányítani. Sajnos előfordul olyan eset is, hogy a Psykork képtelen elengedni a belől gyülemelő energiát és nem csak magát és az őt szorosan tartó Agyast pusztítja el, hanem a közelben tartózkodó Ork alakulatokat is.



## HADDISZNORKOK

Orkemplékezet óta a legjobb hátnak a haddiszno bizonyult. Ez a hatalmas agyarakkal rendelkező, kemény fejű, makacs, pocsolyszagú lény igen jó fegyver is egyben. Sokan azonban a buggykat és motorokat részesítik előnyben. Különösképpen a Gonosz Nap klán tagjai. A Kigyómarás klán ősi szokásához híven gyakorta használja ezeket a brutális teremtményeket.

## VILLÁMSKACOK

Az Orkok sokkal gyorsabban nőnek fel az embereknél, de egy fiatal Ork viszont sokkal lassabban találja meg helyét társadalmában. Ahogy növegetnek egyre jobban érvényesülnek techno-génjeik és bizonyítani akarják Ork mivoltukat. Ezek a fiatal skacok a Villámalakulat táboraiban találnak otthonra. elhagyott szülőtörzsük után. Minden Ork településen megtalálható az ifjú Orkok csatkiáltásaitól hangos, állandó verekedések színhelye, a Villámskacok tábora. Az ember ifjocokkal ellentétben az Ork suhancok viselkedését nem anarchia és vadság jellemzi. Pontosan az ellentétje, komolyság és megfontoltság számukra mindennél fontosabb. Az idősebb Orkok csak mulatnak a Villámskacok parádés ruháin és fényes

csizmáin, de ezt a fiatalok teljesen komolyan veszik. Alig várják az első csata pillanatát, ahol bebizonyíthatják rátermettségüket és fegyverforgatási képességeiket. Ha sikerül egy nagyobb Ork sereghez csapódnuk, megpróbálnak a lehető legmegfontoltabbnak és harcedzettebbnek látszani.

## ŐRÜLTSKACOK

Az Orkokba ültetett techno-géneknek köszönhetően magától értetődő a faj számára tudás és a tapasztalat természetes jelenléte. Sajnos azonban vannak olyanok kikben valamilyen oknál fogva nem alakul ki ez a képesség. Ezeket hívják Őrültkacoknak. Köztudott, hogy a zsenit és a tomboló Őrültkacot csak egy vékony hajsza választja el egymástól. Nincs ez másképp az Ork társadalomban sem. Az Őrültkacok vegetáló bolondjai között talánunk nagy tudású fejlesztő zseniket is, melyek találmányai nagyot lendítenek az Ork faj fejlődésében. Az Őrültkacok annyira anarchikusak, hogy társaiktól teljesen elkülönülve élnek és harcolnak. A többiek ezen nem sértődnek meg, hanem testvéreik különségében az Ork istenek, Gork és Mork kegyelmeit látják.

Aradi Sándor

**AZ ELSŐ HIVATALOS MAGYARORSZÁGI**

# **BLOOD BOWL**

**AZAZ VÉRFOCI BAJNOKSÁG A**

# **TROLLBARLANG**

**RENDEZÉSÉBEN - 1995.**

**A NEVEZÉS FELTÉTELEI:**

*A jelentkezési lapok leadásának és a nevezési díjak befizetésének határideje: MÁJUS 31.*

- Csak kifestett Citadel Figurákkal játszatsz.
- Minden edzőnek 1 000 000 arany áll rendelkezésére csapata összeállításához.
- A Csapat minimum 11, maximum 16 játékosból állhat. (Segédedzők, Varázslók, Pom Pom lányok nem számítanak bele a csapat létszámba, de a Sztárjátékosok igen !)
- A csapatlistákon a táblázat mennyiség rovatából meg tudhatod, hogy maximum mennyi játékosod lehet abból a beosztásból. (Pl: Egy ember csapatban akár 4 Rohamozó is szerepelhet, míg a törpéknél ez a szám „csupán” 2.)
- Csapatodba maximum 4 Sztárjátékost állíthatsz.
- A minimum 1 Szurkolófaktort köteles vagy megvásárolni. Maximum 9 lehet. (10 000 arany darabja)
- Egy edző maximum 2 csapatot indíthat a bajnokságban.
- A Bajnokságban az összes kiegészítő szabály, valamint a DEATH ZONE Box módosításai érvényesek. (Nem árt ha tájékozódasz ezek felől)
- Minden csapatnak Magyar nevei kell edni.
- Egy csapat nevezési díja 300,- Ft, kettőé 500,- Ft, melyet a Trollbarlangban (1067. Budapest, Teréz krt. 13) fizethetsz be. Itt fogod megkapni a hivatalos nevezési lapot is.

# BLOOD BOWL

## VÉRFOCI – MÁSODIK FÉLIDŐ

Ismét jelentkezünk a második félidőben kedves nézőink. A Pom-Pom lányok épp most adják át helyüket a pályára érkező csapatoknak. Érdekesképpen említem meg, hogy a Sasok a meccs teljes bevételét felajánlották a legutóbbi mágikus baleset következtében hajléktalanná váltak javára. Mindkét együttes elszántnak tűnik. Az emberek a „Kis Sas” formáció szerint állnak fel. Az Orkok rúgáshoz készülődnek. Szenzációs kezdőrúgás, közel a gólzónához ért földet. De már, ha jól látom, itt érkezik Súlyomszem dobó, és elrobog a labdával, egészen egy zöld ökölig, ami szépen lefekteti, így most a hangyákat számolgatja szegény fiú. De kövessük a labdát, Göcsört, az ököl tulajdonosa átadja Daraknak, akit rögvest blokkolnak a Sasok, és megpróbálnak elfutni a jobb szélén. Itt még az előzőnél is keményebb ellenállásba ütköznek és fokozatosan visszaszorulnak a csomóvonalhoz, miközben számuk egyre csökken. Ha jól látom, Turbóveréb edző kitalált valamit, mert Csillaglátó a pálya széléről kapott opciók szerint, ballisztikus pályára állítja a bogyót, és társa felé küldi, akit egyébként nemrég szerződtek le a Rogheimi Ragadozók csapatától. Eközben a srác elrohan az Orkok védelme mögött, hogy gólt szerezzen. Már csak az a kérdés, hogy Viharlovának sikerül-e megfognia a passzt?

MEGVAN!! Csodálatos, ahogy ez a srác rohan az őt üldöző zöld rusnyaságok előtt. De nincs, aki utolérhetné, és... és... IGEEEN! Megszerzi a Sziúk vezető gólját. Több ezer torok üvölt egyszerre és kétszer annyi kéz emelkedik a magasba! A közönség szinte ész nélkül tombol...

Lassan csillapodnak a kedélyek a stadionban, és folytatódhat a játék. Hát igen, kedves nézőink, nem hiába hívják ezt a sportot Vérfocinak. A Sasok hét játékosa áll szemben a Gézengúzok kilencfős csapatával! Úgy tűnik, többen nem tudták folytatni a meccset. Nos, ha jól látom, az emberek felfejlődnek az előre megbeszélte figura szerint és a jól begyakorolt figurát próbálják érvényesíteni. Az Orkok sem pihennek: Ők-Ől a Fekete Ork Blokkoló és két rohamozó társa bemutatót tart a „kés a vajban” formációról. Pillanatok alatt rést ütnek a közkatonák védelmi vonalán és nyomulnak előre. Mögöttük próbál felzárkózni Bigyurka, aki a labdát cipeli. Akarom mondani: cipelte, hiszen ebben a pillanatban hárman blokkolták a szerencsétlent. Ez nem igazán tetszik neki, legalább is ezt lehet leolvasni az arcáról, már amikor előbukkan az őt rugdosó lábak sűrűjéből. A labdát felkapó Szürkefarkas tör az élre, és megpróbál eljutni a határvonalra. A SPIKE! Nyitógálán vele történt az az emlékezetes sérülés, melynek következtében háromszor fordult körbe a térdkalácsa.

We-King edző bebizonyítja, hogy nem ma kezdte a focit, gyorsan mozgósítja hátrahagyott tartalékait és két tűz közé szorítja a labdát birtokló ellenfelet valamint társait. Iszonyatos kavarodás a pályán, nem igazán lehet követni, hogy ki kit üt, vagy hogy hol a labda. Az mindenestre biztos, hogy többen fekszenek, mint ahányan állnak. Ho-ho! Igen aktívan integet a játékevezető. Azt jelzi, hogy az Orkok Blas-Plas vezetésével megrugdosták Fürge Szarvast. Kérem én őszintén megmondom, hogy nem láttam semmit, azt viszont felettébb furcsának találok, hogy a Sasok játékosának szájából egy Ork bakancs lóg ki... Blas-Plas félig meztláb elugrál a partvonalig, ahol éppen az edző magyarázkodik a bírónak. Míg az emberek fogóját leviszik a pályáról, megszületik a



döntés: Blas-Plas kiállítja. Minden mehet tovább. Folytatódik az öldöklő küzdelem a labda birtoklásáért. A mocsáriak hetes számú játékosai közben megindul az ellenfél térfelére, biztos ami biztos, legyen aki fogadja a labdát, ha esetleg ők kaparintanak meg. Meg is van. Három szökkenés, hátralandíti a kezét Zlasgrob, mikor valaki ledönti hátulról, és a földre taszítja. A labda elpattan egészen Morcpofáig, aki megpróbál felkapni, de nem jött össze. A labda tovább folytatja kergető útját, egészen Csillaglátó kezéig, aki azonnal el is dobja Kéttollnak, a négyes számú játékosnak. Ők-Ől megpróbál beleérni a passzba, de a bogyó magasan elkerüli a kezét. Kéttoll csupán másodszeri próbálkozásra tudja igazán biztosan megfogni a „csomagot”. És meg sem áll a célzónáig, ahol beállítja a 3-1-es végeredményt. Több ezer szurkoló átkozódik, éljenez vagy őrjöng a lelátókon. Majd' megrepednek az oszlopok a hangorkántól. Jó iramú, izgalomban bővelkedő mérkőzésnek lehetünk tanúi. Sam Kihgoo-Vadot hallották, a 13 Csatornáról. Köszönöm a figyelmüket. A viszontlátásra.



# BLOOD BOWL

## A HALÁL ZÓNA avagy „A Kiegészítők Királya”

Igen kérem, ez az a dolog, amitől a játék még fergetegesebb, keményebb és halálosabb lesz. Számátalan új lehetőséget kínál az edzőknek, csapataik brutalizálására, taktikai érzékük csillogtatására. De nézzük mit is rejt az a tetszetős kis dobozka.

- 1 Szabálykönyv (Ez még jól jöhet!)
- 18 új sztárjátékos (Aki ezek közül sem tud választani, az ne is akarjon!)
- 116(!) Speciális kártya. Úgy mint: 44 Piszkos Trükk (a lehető legmocskosabbak), 45 Véletlen Események (fortuna folyamatosan ficáncol), 27 Mágikus Tárgy (csúcspó kutyuk, minőségi cuccok)
- 4 Kupasablon (műanyag tartókkal)
- Összefoglaló táblázat
- Kibővített csapatnévsor tömb
- 1 Villámcsapás sablon (ez rázós lesz!)
- 1 Tűzgolyó sablon (csak forró helyzetekre)
- 2 ZÁP! (béka) kartonfigura (hol egy királylány?)

Nos akkor vegyük sorra! A szabálykönyvből megismerhetjük az új csapatokat (Goblin, Halfling, Erdei Elf, Káosz Élőhalott és Káosz Törpe), azok árait, tulajdonságait, történetét. Rábukkanhatunk új szereplőkre, a mágusokra. Nem kevésbé veszélytelenek a sztárjátékosoknál. Megtudhatjuk, mire jó a gyógyító és azt is, hogyan használják új titkosfegyvereket játékosaink. További érdekességek a kupákról, tanácsok egy teljes bajnokság levezetésére, és számtalan nélkülözhetetlen információ minden edző számára.

A kártyák nem ismeretlenek a Games Workshop által gyártott játékok használói előtt. Biztosíthatok mindenkit, rengeteg meglepetésben lesz része, ha meccs alatt is kihasználja ezeket. A sablonok céljának megfigyélése gondolom nem okoz nagy nehézséget.

A Végtelenségig lehetne folytatni, úgyhogy csak annyit mondhatok, hogy ez a kiadvány nem hiányozhat egyetlen edző polcáról sem!

Végezetül szeretnék segítséget nyújtani azoknak akiknek gondjuk adódik a csapatösszeállítás során. Természetesen ezek csak példák, elképzelhetőek testhezállóbb, jobb megoldások is.

### ÉLŐHALOTT CSAPAT

1 Gróf Luthor von Drakenborg (Vámpír sztárjátékos)		180 000
1 Múmia		10 000
2 Alakmás (Wight)	(2*90 000)	180 000
2 Ghoul	(2*70 000)	140 000
3 Zombi	(3*30 000)	90 000
3 Csontváz	(3*30 000)	90 000
2 Re-Roll (Újradozás)	(2*70 000)	140 000
8 Szurkoló Faktor	(8*10 000)	80 000
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>1 000 000</b>

### GOBLIN CSAPAT

1 Morg'n Thorg (Ogre sztárjátékos)		190 000
1 Varag Ghoul-Chewer (Ork sztárjátékos)		160 000
1 Bommer Dribblesnot (Goblin sztárjátékos)		80 000
1 Nobbla Blackwart (Goblin sztárjátékos)		80 000
8 Goblin	(8*40 000)	320 000
1 Re-Roll (Újradozás)		60 000
1 Gyógyító		50 000
6 Szurkoló Faktor	(6*10 000)	60 000
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>1 000 000</b>

TROLL

### SÖTÉT ELF CSAPAT

1 Horkon Heartripper (Sötét Elf sztárjátékos)		120 000
1 Boszorkány Elf		110 000
2 Rohamozó	(2*100 000)	200 000
1 Dobó		90 000
6 Közkatona	(6*70 000)	420 000
1 Re-Roll (Újradozás)		50 000
1 Szurkoló Faktor		10 000
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>1 000 000</b>

### ORK CSAPAT

1 Varag Ghoul-Chewer (Ork sztárjátékos)		160 000
1 Ripper Bolgrot (Troll sztárjátékos)		150 000
1 Nobbla Blackwart (Goblin sztárjátékos)		80 000
2 Rohamozó	(2*80 000)	160 000
1 Dobó		70 000
5 Közkatona	(5*50 000)	250 000
1 Re-Roll (Újradozás)		60 000
1 Gyógyító		50 000
2 Szurkoló Faktor	(2*10 000)	20 000
<b>ÖSSZESEN</b>		<b>1 000 000</b>

Viharmadár





# MEGA AKCIÓ!!!

Azon kedves vásárlóink, akik az itt olvasható hírdetést április 30.-ig központi boltunkban felmutatják, az egyébként érvényben lévő árváltozásoktól függetlenül az alábbi árakon juthatnak hozzá a felsorolt termékekhez.

## JÁTÉKOK

Warhammer 40.000 (Magyarnyelvű Szabálykönyvvel)	8900.-
Warhammer Fantasy Stratégiai Játék (Magyarnyelvű Szabálykönyvvel)	8900.-
Titan Legions	8900.-
Space Marine	8900.-
Warhammer Fantasy Stratégiai Játék (Magyarnyelvű Szabálykönyvvel)	8900.-
Vérfoci (Magyarnyelvű Szabálykönyvvel)	6450.-
Talizmán	6450.-

## JÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK

<b>Warhammer 40.000-bez</b>	
Dark Millenium (Sötét Évezred)	4300.-
<b>Warhammer Fantasy Stratégiai játékbz</b>	
Battle Magic (Harci Mágia)	4300.-
Arcane Magic (Osmágia)	3200.-
<b>Vérfocihoz</b>	
Death Zone (Halálzóna)	3200.-
<b>Vérfoci Csapatok</b>	
Orkföldi Fosztogatók (Orkok)	3200.-
Naggarothi Rémálmok (Sötét Elfek)	3200.-
Halál Bajnokai (Élőhalottak)	3200.-
Üszköspatkány Tülekedők (Skavenek)	3200.-
Galadriethi Gladiátorok (Nemes Elfek)	3200.-
Haragtartók (Törpék)	3200.-
Káosz Csillagok	3200.-
Káosz Törpék (Új!!!)	3200.-
Erdei Elfek (Új!!!)	3200.-
<b>Talizmánhoz</b>	
Dungeon of Doom	3200.-
The City of Adventure	3200.-
<b>Space Marinehez</b>	
A Birodalom seregei	3200.-
Renegátok	3200.-
Hadurak	3200.-

## SEREGKÖNYVEK ÉS KÓDEXEK

<b>Warhammer 40.000-bez</b>	
Úrfarkas Kódex	1900.-
Elda Kódex	1900.-
Úrork Kódex	1900.-
<b>Warhammer Fantasy Stratégiai játékbz</b>	
A Birodalom	1900.-
Orkok és Goblinok	1900.-
Nemes Elfek	1900.-
Törpék	1900.-
Élőhalottak	1900.-
Skavenek	1900.-
Káosz (BOX)	2450.-
Káosz Törpék	1900.-

Izélítő a boltjainkban kapható szerepjátékokból, kiegészítőkből, kalandmodulokból, regényekből és novellákból:

WARHAMMER FANTASY RPG	1990.-
Castle Drachenfels	1790.-
Empire in the flames	1790.-
Character Pack	1490.-

## WARHAMMER FANTASY REGÉNYEK ÉS NOVELLÁK

Konrad	750.-
Warblade	750.-
Shadowbreed	750.-
Genevieve Undead	750.-
Drachenfels	750.-
Ignorant Armies	750.-
<b>WARHAMMER 40.000 REGÉNYEK ÉS NOVELLÁK</b>	
Space Marine	750.-
Inquisitor	750.-
Deathwing	750.-
<b>ROLE AIDS (AD &amp; D KIEGÉSZÍTŐK)</b>	
Dwarves	800.-
Dark Folk	800.-
Elves	800.-
Undead	800.-
Ice Elves	550.-
Dragons	800.-
A Portal to Adventure	950.-
Throne of Evil	550.-
<b>CALL OF CTHULHU REGÉNYEK</b>	
Hastur cycle	1050.-
Mysteries of the worm	1050.-
Cthulhu's heirs	1050.-
Shub-niggurath cycle	1050.-
Encyclopedia Cthulhiana	1150.-
<b>CYBERPUNK KIEGÉSZÍTŐK</b>	
Deep Space	1100.-
Pac Rim Sourcebook	1100.-
Fixer Sourcebook	1100.-
Hardwired	1100.-
<b>A TROLLBARLANG EHAVI AJÁNIATA</b>	
Goblin Halálugró Katapult	650.-
Catachani Dzsungelharcosok (10db-os)	2600.-
Catachani Dzsungelharcosok (4db-os)	1100.-
Catachani Spec. Karakter	600.-
Nemes Elfek (Műanyag - 10db-os)	1100.-
Nemes Elfek (Fém - 4db-os)	1100.-
Nemes Elf Hősök	650.-

## 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 árajánlatot.

TROLLBARLANG - KÖZPONT  
1067 Budapest, Terező körút 13.

TROLLBARLANG - BUDA  
Budapest, Déli Pu. Üzletsor

A postai megrendeléseket a Terező 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.

# ARCOK AZ ÁRNYAKBÓL

A VADSÁMÁN, AZ ALKIMISTA ÉS A DEKÁSKALÓZ – ÚJ NJK-K



Az alább részletezett négy Shadowrun személyiség az alaprendszer összeköttetés (magyarul *contact*) készletét hivatott valamelyest szélesíteni. Általánosságra törekedtünk; az új figurák tehát a Földnek nagyjából minden vidékén, az Ébredés utáni kor bármely időpontján felbukkanhatnak megfelelő álcában; használhatjuk őket az árnyvadászok szokásos ismerőseiként, informátoraiként, esetleg semleges kívülállóként. Ha végképp nem marad más, lehet belőlük ellenfél vagy akár főgonosz is, egyik másiktól (pl. alkimista) persze csak szigorúan elméleti, nem pedig közvetlen (ld. „Ézt kapd ki, te szamuráj!”) értelemben.

## Vadsámán

„Voltam a világosságban és voltam a sötétségben, láttam a Földanyát és Földapát a nagy fa gyökerénél saját reményeik sarjait rágni. Ami fent van, olyan, mint ami lent van, s ami lent van, az olyan, mintha középen lenne, kicsit jobbra. A vég egyszerre közeledik és távolodik, és ugyanott marad. Figyelj jobban!”

### Idézetek

„Zoroasztertriszmegisztozjehovallahbuddhaloki az egyetlen igaz isten, de ezer feje van.”

„Szemem nem az enyém. Fülelem át az asztráltér szelei fújnak.”

„Kétkedsz a Teremtő személyes szavában?”

Az Ébredés hatalmas forradalmának átvészelésére nem mindekinek futotta az erejéből; ki testileg (pl. goblinok), ki lelkileg rokkant bele a világrend felfordulásába és a mágiaözönbe. A Vadsámán az utóbbi irányzat példája: előéletében érzékeny, intuitív lélek volt, de szellemi képességei oly mértékben lemaradtak a spirituálisaktól, hogy nemhogy elképzelései érthető megfogalmazására, de gyakran még a normális beszédre is képtelenné tették. Az Ébredéssel aztán maradék józan eszéit is elvesztette, és régi mítoszok lényeiének felbukkanására az egyetlen, számára elfogadható módon reagált: egyszerűen hinni kezdett minden, távolról vallásosnak tűnő valamiben, amit az emberiség eddigi pályafutása során felhalmozott. Mindennek tetejébe tényleg megjelentek benne bizonyos gyenge, (ki tudja, mitől (kitől?)) származó varázsképeségek, és betekintést nyert az Asztrálsíkra is; azóta szinte egyhuzamban önkívületben él.

A Vadsámánok manapság csak elmaradott vidékeken fordulnak elő (a városokból egy kettőre kisöpri őket köznevetség vagy a vállalati rendőrség), ahol a hozzájuk hasonlóan zavarodott nép kíváló terepet kínál. Nagy ritkán kisebb szektákat is sikerül maguk köré toborozniuk, még ritkábban pedig (max. tíz évenként egyszer) valós, dokumentálható körülmények közt megjelenhet előtük hitük tárgya, az Asztrálsík valamely antropomorf szellemének képeben. Az ilyen jelenések (már ha bejelentik őket) mindig nagy tömegeket vonzanak, és teljes mágiakutató bizottságok négy öt éves munkáját képesek pillanatok alatt romba dönteni.

### Tulajdonságok

Test: 2    Erő: 2    Intelligencia: 2    Esszencia: 6    Reakció: 2  
Gyorsaság: 2    Karizma: 4    Akaraterő: 5    Mágia: 6



## Képességek Varázslatok

Idézés: 5    Kizárólag Eszlelő és Illúzió varázslatok,  
Varázslás: 3    összesen 10 pontért.

Lopakodás: 2

Teológia (saját): 1

Guberálás: 3

Szónoklás: 4

A sámán mágikus képességei vadul változnak (talán éppen aktuális világnézetétől, vagy támogatói hozzáállásától függően); akár naponta duplázódhatnak feleződhetnek. Toteme általában nincs, homályos össz istenségeket (pl. Gaia) szokott imádni.

Felszerelés: Rongyos prófétaszserelés, kegytárgykészlet, kés, nagy halom kézirásos, zavaros röplap a vallás lényegéről, egy az Asztrálsíkon tébláboló, 3-as erejű Emberszellem (*Spirit of Man*) a hit élő bizonyítékaként.

## Alkimista

„Ez vicc volt, mi? Hát bruhaha. Kezdem unni a fiatalokat. Nem vagyok Saint-Germain grófja, se a saját tizenharmadik reinkarnációm, a Nagy Transzformáció birtokában meg már régen a Zürich Orbitalban üdülnek, nem gondolod? Egyszerűen arról van szó, hogy jobban szeretek a műhelyemben üldögélve füvetek meg orikalkumot főzni, mint valami régen takarított sikátorban heverészni, egy osztagra való Aztech' cégtroll szöges csizmatalpával a nyakamon. Nem, mintha nem hajíthaték tűzgolyókat, ha úgy tartaná kedvem, csak hát az erőszak nem kenyerem. Az árnyvadászat se. Különben is illegális...”



### Idézetek

„Hát, nincs szerencséd. A varázsgéppisztolyodhoz szükséges konstelláció pontosan 63 év múlva bukkan fel majd megint.”

„A Bölcsek Köve? Balra a harmadik dunsztosüveg. Rá van írva...”

„Tizenhét adag orikalkum... Meglesz. Kedd előtt semmiképpen.”

Az alkimista a Hatodik Világ szinte láthatatlan, mindazonáltal igen fontos szereplője; ő az, aki mind a vállalatok, mind az Utca mágustársadalmának (folytatás a belső borítón)



# HOGYAN JÁTSSZUNK KÖZÉPFÖLDÉN?

Ez a kis eszmefuttatás, ahogy az alcím is mutatja, hasonló célokkal készült, mint AD&D-re a „Hogyan játszunk...” sorozat. Nem annyira a hivatások képességeire, tápolására, hanem inkább élővé tételére, háttérre szeretnék kitérni. A MÉRП hivatásai nagyban eltérnek az szokásos kaszt fogalmaktól, így talán nem hiábavaló egy kicsit mögéjük pillantani.

A legfontosabb amit le kell szögezni, mindjárt az elején, Középfölde népeinek legnagyobb része (statistikailag szinte egésze) Civil hivatású. Valójában a legtöbb karakter is annak indul, (lásd a legtöbb regényhőst) azonban valami váratlan esemény – általában tragédia – vándorrrá, kalandozóvá teszi. Egy másik lényeges dolog: talán a Kósza az egyetlen hivatás, ami valóban a klasszikus, vándorló kalandozót jelenti. A többi hivatás többnyire kötődik a területéhez, városához, s csak különleges esetben lép rá az útra.

A karakter előtörténetében nagyon fontos szerep jut az Előélet lehetőségeknek. Ezeknek ajánlatos összhangban állnia a választott hivatással, de mindenképpen legyen valami indoka a különlegességnek. Az előélet lehetőségeket úgy kell kiválasztani, hogy azok valóban a kalandozók élete felé tereljék a karaktert, hogy a választott hivatás valóban Hivatássá, sorsrendeléssé váljon. Hasonló szereppel bírnak a jellemvonások, főleg a Motiváció. A jól végiggondolt karakter motivációi és jellemvonásai meg kell, hogy feleljenek a hivatásnak, bár persze egy harcos még lehet gyáva, bár ez igen érdekes karakter lesz... Középfölde népeinek mindegyike tisztel valami urat maga fölött, ha más nem, hát a Valákat. Ez teljesen természetes, megkérdőjelezhetetlen hűség, amely hasonlít a feudális hűbéri rendszerhez, de (legalábbis a Szabad Népeknél) annál mélyebbről, a lélekből fakad. Azonban az igazsághoz hozzá tartozik, hogy az Urakat ennek megfelelően felelősség terheli a szolgál felé s ha nem méltó a rangjára, a nép elfordul tőle. A jó urak valóban a nép vezérei, s egy király valóban „népének atyja”. (jó példa erre Théodon király, vagy a Szilmarillok regéjében a nolda hercegek).

Az áttekintésből kihagytam az opcionális hivatásokat, mivel azok túl speciálisak és ritkák ahhoz, hogy komolyabban tárgyalhatóak legyenek, valamint többnyire leírhatók egy alaphivatás specializált ágaként.

A Harcosok a szabálykönyv szerint a harc és küzdelem művészetében gyakorlottak. Ez azonban inkább katonai képzést, tanítást jelent, mint a parasztsutyót, aki karddal a kezében nekivág a nagyvilágnak. A harcosok leggyakrabban parancsnokaik, uraik szolgálatában álló katonák, akik büszkék arra, hogy a fegyverüket népük szolgálatában forgatják. (pl.: Beregond, Minas Tirith toronyra, vagy Eomer, Lovasvég seregvezére...) A harcos hivatású karakterek többnyire régi katonacsaládból származnak, katonaként szolgáltak valahol. A szokásos szerepjáték-harcosok olyan kultúrákban fordulhatnak elő, ahol nincs állandó, hivatásos hadsereg, hanem veszély esetén az egyébként civil foglalkozású „emberek” fegyvert fognak. Itt is lehetnek hivatásos harcosok, ezek azonban kevesen vannak, általában az uralkodó testő-

reiként vagy határőrként szolgálnak. Tipikusan ilyen módon katonáskodnak a törpök vagy a noldák és Völgyzugoly tündéi. A szabad harcosoknál induláskor (előélet lehetőségként) gyakori valami kisebb különleges fegyver (+2—5-ös kard...) ami régi családi örökség, a karakter egy ősenek valamely hőstétéhez kötődik.

Ajánlott előélet lehetőségek lehetnek a szakértelemnövelés fegyverre vagy mozgás-manőverre, ellenállás valamilyen támadásforma ellen, a vilálmreakciók, illetve a fájdalomtűrés. Ezek a különlegességek erősebbé, veszélyesebbé tehetik a harcost, illetve ellenállóbbá az ellenféllel szemben.

Lelkileg egy harcos általában a fegyverére támaszkodik. Ez nem izomagyú ütőgépet jelent, (ismét Eomerre utalnék) hanem hogy egy igazi harcos védtelemnek érzi magát a fegyverre nélkül, s számára öröm az ellenség katonáinak legyőzése. Egy harcosnak dicsőség harcba elesni, s nincs

szébb halál mint a csatamezőn, levágtatva ellenségektől körülveve dicsőségben végezni.

Fejlődése során a harcos elsősorban a Fegyveres szakértelmeit fejlesztheti. Ezt azonban érdemes előre eltervezetten, egy közelharc és egy távolsági fegyvertípusra koncentrálni, így egy szintlépéskor akár 3-mal is fejlődhet egy fegyverismeret. A Mozgás és Manőver szakértelmeknél a páncél nélküli mozgást ajánlatos a maximumra fejleszteni, egyébként pedig szintén egy választott páncéltípusra koncentrálni. Ha az is elérte a maximumot, akkor válasszunk új páncélt. Az Általános illetve Cserkész szakértelmekre kapott pontok a karakter jellemvonásai alapján használhatók fel, de egy igazi harcos inkább átváltja a két Cserkész szakértelmet egy Általános szakértelem pontra...

A MÉRП rendszerében a leguniverzálisabb hivatás a Cserkész. Mind hivatásbónuszait, mind szintlépés-kor kapott képzettségpontjait tekintve az egyik legjobban alakítható típus. Bár valóban a tolvaj illetve orgyilkos szakma a legáltalánosabb a cserkészek között, azonban a hivatás lehetőségeit ez messze nem meríti ki. A kémek, városi felderítők, hírvivők szerepére a legalkalmasabbak, s bár a varázslattanulás nehezekre esik, az ismert varázslatokat eléggé hatékonyan és komoly szinten képesek használni (max. 5. szintű varázslat). A hadseregekben is

kiváló felderítők vagy kiegészítő, könnyűfegyverzetű csapatok lehetnek. Egy cserkészből tulajdonképpen hiányzik a harcosok vagy kósza elhivatottsága, kissé a kettő között lavíroznak. A cserkész hivatást többnyire a városokból származó karakterek választják, így mindig inkább otthon érzik magukat civilizált helyeken min a vadonban.

Ajánlott előélet lehetőségek lehetnek a plusz szakértelem-bónuszok, kiváló megfigyelő, vagy a mozgás-manőverekben való jártasság. Különleges tárgy nagyon ritka, nem jellemző a hivatásra, esetleg szerényebb mértékű plusz pénz.

Egy cserkész általában „hivatásos túlélő”. Bár a népe általános vérmérsékletéből benne is van (egy vérbeli gondori bármikor meghal a hazájáért),



ezt képes a józan keretek között tartani, és mindig jellemző rá a józan mérlegelés. (az előbb említett gondori potyára nem fog meghalni, bár ha ezzel elér valamit, „úgy érzi megéri” akkor igen).

Mint említettem a fejlesztési pontok elosztásával a cserkész járt a legjobban. A varázslói szakértelmeket kivéve minden csoportból legalább egy fejlesztési pontot kapott, így aránylag olcsón tudja a pontokat átcsoportosítani (lásd: MERP Fejlesztési pontok átváltása). A legtöbb pontot a Cserkész (tolvaj) szakértelmekre kapja, viszont a Fegyveres és Általános szakértelmek is jól fejlődnek. A Mozgás-Manőver szakértelmeknél érdemes a könnyű páncélokot fejleszteni, a többi képesség is ez irányba mutat.

A Kósza az örök utazó, akinek pontosabb meghatározása a „Vándor”. Seholy sem marad sokáig, újra és újra úton van, a vadont járja. Ez az életmód alakítja képességeit, tudását. Bár valóban utolérhetetlen nyomkövetők és vadászok, a hivatás nem a „természetet védő, erdei lovag”. Azonban ahogy a cserkész a városhoz, a kósza a természethez, a szabad vidékhez kötődik. A kószák között az erdei népek, falvak szülöttjei találhatók meg inkább, a vadon hívása nehezebben jut a városok falai mögé. Az erdőtündékre jellemző hivatás, de a sindák is gyakran lépnek a „kószák ösvényére”.

A kószák előélet lehetőségei nagyjából megegyeznek a cserkészekével, csak a természet közelsége a jellemző. Nagyon ajánlott az állatokkal való empátia, vagy az infralátás. Nem jellemző a plusz pénz, viszont a varázstárgyak közül a botok, zsákok, ruhák igen. (pl. egy zsák amiben mindennek csak a fele súlya számít, vagy egy ruha ami nem szakad el...) Egy kószára többnyire a kalandvágy, a felfedezés vágya a jellemző. Nem gyűjtöttek kincseket, a dolgoknak nem az értékét, a hasznosságát nézik. Mindennél többre tartják a felfedezés izgalmát, legyen az elfeledett rom, vagy csak egy békés erdő. (A fentiek nem az eriadori kószákra, dúnadánokra vonatkoznak, ők kényszerűségből, kötelességből járják a vadont.)

A kószák szakértelmeinek fejlesztése hasonlít a cserkészeké, de a vándorlás igényeihez alakítva. A Mozgás-Manőver szakértelmek közül szintén a páncél nélküli, illetve bőrvértes mozgás a javasolt, főleg a fémvértek nehéz kezelhetősége, súlya miatt. (Egy patakba esett lemezvértes kósza, hamarosan lemezvértes halottá válik.) A nyelvek és varázslatlista pontok átcsoportosíthatók máshová, bár a kósza varázslatokat hasznos meg tanulni. A Fegyveres szakértelmek közül általában olyan fegyvert érdemes választani, ami a vadonban eszközként is hasznos, pl. fejsze, bot, kés, íj...

Móka, vidámság, vagy éppen meghatott szomorúság jár a Bárdok nyomában. A kószákhhoz hasonlóan ők is az utat járják, de nekik az új és új dalok, mesék és történetek kellenek. Bár a mesemondás minden népnél nagy jelentőséggel bír, a sindák és a dúnadánok az ének utolérhetetlen mesterei. A tündéknek gyakran „eledelük a zene” s közülük sokan nagy énekmondók és dálnokok. Sokszor a tudósok és hagyományörzők szerepe is az övék, hiszen a hagyományok az énekekben élnek tovább, ritka az olyan könyvtár mint a Minas Tirith-i. Középfölde legnagyobb dálnoka Daeron volt, a rúnairás (Certekek) felfalálása is az ő nevéhez fűződik. A bárdok közös vonása, hogy folyton a beszéd finomítására, tökéletesítésére törekednek. Egyesek idősebb korukra „másodosztályú” varázslóként telepedhetnek le kisebb településeken.

Az előélet lehetőségek is a zene, mesemondás tükrében jellemzőek. Bonusz másodlagos szakértelmek, főleg művészetek, az ehhez szükséges Intuíció növelése, Megragadó egyéniség, s gyakran plusz pénz, hiszen tudásával gyakran és könnyedén juthat pénzhez. Különleges tárgyak gyakran lehetnek, főleg hangszerek, ruhák. A varázslással kapcsolatos tárgyak ritkák, bár a figyelemfelkeltésre szolgáló trükkök igen gyakoriak.

Egy bárd született mókamester, és tréfacsináló. Társaival – ha ez nem okoz komoly ellentéteket – gyakran űz tréfát, s az esti tábortűzek hangadója. Vándorlásának célja a történetek, énekek felkutatása, csak arra kell vigyázni, hogy Völgyzugolyba ne jusson el, mert élete végéig ott ragad. A varázslatokat is inkább látványosságra, figyelemfelkeltésre, elbűvölésre használja. Gyakori a bárd karaktereknél a társak „elnevezgetése” esetleg a háttér vagy kísérő állat (sólyom, kutya, vagy akármi más) hangzatos, ősi névre keresztelése. A fejlődés általánosítása talán a bárdnál a legnehezebb. Leginkább a Varázslói és nyelvi szakértelmeiket fejleszthetik, és varázslatokat tanulhatnak. Ezeket a pontokat azonban alacsony szinten ajánlatos a Páncél nélküli mozgásra, illetve egy közelharcú fegyver megismerésére fordítani. A fegyver kiválasztásánál az elegancia, könnyed használat a mérvadó, így valószínűbbek a díszes kardok, és szablyák. Baltát vagy ütőfegyvert a legritkábban használnak, azok brutális és primitív dolgok. A varázslatok kiválasztásánál is elsősorban a látványosság, hatásvadászat a jellemző, de ajánlott a Lényeg kéz, Illúziók és a Szellem mestersége varázslatlisták megismerése.

Az egyik legvitatottabb és legködösebb hivatás a Papoké. A szabálykönyv kerül minden pontos, konkrét megjegyzést, így a játékos csak az olvasmányaira támaszkodhat. Az angol kifejezés (Animist) fordítására pon-

tosabb lett volna a sámán, ez a szó viszont egybeforrta a „primitív maszkos visítóva ugráló figura” kijelentéssel. Középfölde vallása inkább az ókori többistenhitű vallásokra, szellemhiedelmekre hasonlít, nem pedig egy vagy több isten külön-külön tiszteletére. Középfölde papjai (a felvilágosult tündék és dúnadánok kivételével) a valákat hiszik isteneknek. A papok (sámánok) nem egy-egy vala szolgálói, hanem Arda Erőinek, a Világ Szellemeinek szószólói. A keleti népek gyakran tisztelik Szauront vagy Morgoth-ot istenként, így ezeknél a népeknél a papok az ő szolgálói, s az ő személyes hatalmukat hirdetik. A felvilágosultabb népek a tünde vagy dúnadán kultúrát átveve ismerik a valák természetét, náluk a valák az ókori görög vagy római istenekhez hasonló pantheont alkotnak. (a vallásról részletesebben a Valar & Maiar kiegészítőben vagy a Vallás Középföldén c. cikkben olvashatsz.)

A papok előélet lehetőségei a legtöbbeké. Mivel a pap szerepe és feladata népenként változik, nem lehet olyan általános mintát felállítani mint a többi hivatásnál. Mindenhol jellemző a varázslatokban való jártasság, a megragadó egyéniség, vagy népenként eltérően egy varázslatfokozó vagy szorzó tárgy, melyet a papnak a mestere ad át.

A cserkésznél írtam, hogy az elosztás ott a legjobb, mivel szinte minden csoportban van szakértelmepont. Ez a papoknál előnyösebb, mert ott a Varázslói szakértelmeket is könnyen fejleszthetjük. Azonban a pap sok népnél a tudós szerepét tölti be, s ezzel a karakternek is tisztában kell lennie. A fegyveres és mozgás szakértelmeit csak annyira fejleszti, hogy meg tudja magát védeni. A varázslás miatt a Manőverek közül a fémvérteket el lehet hanyagolni, de a bőrvérteket ajánlott fejleszteni. A fegyverszakértelmenél a kultúra (Gyermekkori szakértelem fejlődés) dominál, általában a gyermekkorban megismert fegyvert fejleszti tovább.

A tudomány, hagyományok, bölcsességek hivatása a Varázslóé. Nem kizárólag a varázslatok, hanem a történelem, tudomány, politika tudósai, ismerői. A mágusok gyakran tanácsadók, vezetők egy uralkodó mellett, sőt sokszor a varázslók ülnek a trónon. Ez a hivatás az, amely a civilizált, felvilágosult népek sajátja. A varázslást főleg a tündék, és a fekete műnemoniak alkalmazzák, a dúnadánok és földóriak ritkán, és akkor is előítéletekkel telve. A legritkábban kalandozó hivatás, a tudomány ritkán fér meg az utazgatással, táborban alvással. Egy varázsló mindig többre becsült egy könyvet egy egész láda aranyánál. Sajnos a mágia használata egyben a legveszélyesebb hivatás is, hiszen a mágia hatalma mindennél könnyebben megrészegítheti az embert, és az Ellenség is szüntelenül figyel.

A varázslók előélet lehetőségei a tudomány irányába mutatnak. A nolda nyelv ismerete, Varázslatokban való jártasság, kiváló megfigyelő, megnövelt intelligencia. Gyakoriak a különleges tárgyak, főleg a varázslat fokozók és szorzók, de a pálcák, botok sem ritkák, valamint a plusz pénz.

A varázsló mindig megfontolt, mérlegelő személyiség. Korán megtanulta, hogy a kapkodás csak ront a helyzeten, s minden cselekedetét gondosan mérlegeli. Hajlamosak kissé felsőbbrendűnek tekinteni magukat, mint az igazi hatalom letéteményesét, de ezt sosem viszik túlzásba, vagy nagyon hamar elnyeli őket a Sötétség.

A varázslók fejlődése sajnos a kalandozás szempontjából eléggé előnytelen. Mozgás és Fegyveres szakértelmeiket nagyon lassan fejleszti, ezeket ajánlatos megpróbálni varázslatokkal pótolni (Fény és Tűz rendje, Szellem mestersége...). Ez nem is olyan reménytelen, mivel egy igazi MERP kalandban nem hemzsegnek a labirintusok és a szörnyek...

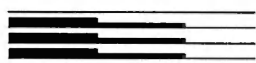
Végezetül a Játékmesternek pár jó tanács:

Nagyon ajánlott használni az alapkönyv opcionális Varázslás Szabályát. A varázshasználóknak legalább egy +1-es varázslat fokozó ajánlott, valamint hogy a hivatások elsődleges tulajdonságát ne 90-re, hanem 95-re cserélhessék. Ezt főleg a varázshasználók igénylik, így ugyanis a szintenkénti két erópont már használható is valamire, de a +10 helyett +15 bonusz még nem tesz senkit túltápolttá.

A harcrendszernél a legtöbbször használt fegyverek (éles és ütő) ERŐ tulajdonsággal használhatók. Az Egykezes Vágófegyvereknél a rövid, könnyű fegyvereknél, (vékonyabb hosszú kard, rövidkard, tör, kisebb szablya) választható legyen az Erő vagy az Ügyesség. Így a „gyengébb” fajok (hobbitok, tündék) ügyességgel pótolhatják az erőt, azaz lehessen választani az erős és a pontos csapás között.

A másodlagos szakértelemfejlesztésről sem érdemes elfeledkezni, ezek teremtik meg a karakter igazi valóját. Érdekes az a törpe, aki nem ért legáltalában alapfokon a fém vagy kőmegmunkáláshoz. A saját gyakorlatom az, hogy karakteralkotáskor két 3. szintű másodlagos szakértelmet adok. Az egyiket a kultúra, a másikat a hivatás alapján kiválasztva.

Meglivorn™



▼ Júliusban jelenik meg a Deckmaster™ sorozat új tagja, a **Vampire: The Eternal Struggle™** (Vámpír: Az Örökkön Tartó Küzdelem) című gyűjtögetős kártyajáték. A játék valójában nem új, a **Jyhad™** kártyajátékot keresztelték át, mert úgy találták, hogy a régi név nem volt eléggé „vámpiros”. Természetesen nem csak új nevet adtak, de átdolgozták a szabálykönyvet, érthetőbbé tették a szabályokat, és megtoldták egy olyan szabálykészlettel is, ami nagyban felgyorsítja a játékmenetet, lehetőséget biztosítva ezzel a gyors, rövid játszmákra. Az új szabályok az indukészleteken kívül, még a **Darkness Unveiled™** (Leleplezett Sötétség) című könyvben is megjelennek. A Vampire: The Eternal Struggle külseje megegyezik majd a Jyhadéval, megtartják a zöld márványmintát és a kígyós biohazard-motívumot is.

A Vampire: The Eternal Struggle-hoz augusztusban több mint 100 kártyából álló **Dark Sovereigns™** (Sötét Fejedelmek) kiegészítő készlet is érkezik, melyben új vámpírkategóriák, mint amilyen az olasz Giovanni Klán, és új vámpírok (pl.: London Királynője, Berlin Hercege) is megjelennek majd. A kiegészítő készletben a nyugat-európai vámpírmítoszokat dolgozzák fel.

Hihetetlen módon hódít a **Magic: The Gathering™**; világszerte eddig több mint 500 millió (500 000 000!!!!!!) pakli fogyott el belőle. Az amerikai Wizards of the Coast, a játék kiadója már Skóciában és Belgiumban is alapított egy-egy kirendeltséget.

▼ A White Wolf a szerepjáték-tervezés mellett regények kiadásával is foglalkozik. Az első Michael Moorcock Melnibonéi Elricének eddig meg nem jelent kalandjait foglalja össze, **Tales of the White Wolf** (A Fehér Farkas Meséi) címmel. A könyv borítóját Gerald Brom festette, akinek egyéni stílusú képei a Dark Sun™ világot is életre keltették.

Ugyancsak Michael Moorcock írásai szerepelnek a **The Eternal Champion** című antológia sorozatban. A második részben a Harcikutyából ismert **Von Bek** kapitánnyal találkozhatunk. A könyvsorozat negyedik része májusban jelenik meg.



A gótikus beállítottságú punkok talán nagyobb érdeklődéssel forgathatják a Sötétség Világában játszódó regényeket. A **The Beast Within** (A Szörny-Éned) 13 vámpírnovellával borzongattatja meg az olvasót. A **When Will You Rage?** (Mikor Dühödsz Be?) már a farkasemberekről szól. A **Death & Damnation** (Halál és Kárhozat) a szellemek világába vezet be.

A **Vampire Diary: The Embrace** (Vámpírnapló: A Megtérítés) nagyon különleges... hm, kiadvány. Voltaképpen egy igazi naplóra hasonlít, mintsem könyvre, még levelek és képeslapok is vannak benne. Az olvasó egy éjszakai klub csapósának naplójába lapozhat bele aki egyre mélyebbre süllyed a Sötétségbe. A Naplót Robert Weinberg és Mark Rein-Hagen írta.

A **Dark Destiny** (Sötét Végzet) antológiában a Sötétség Világának összes nem-emberi lényének Sötétség Világának összes nem-emberi lényének ügködéséről szóló, sehol máshol nem olvasható rövid történetek vannak.

A Sötétség Világa tehát nagyon is él, számos regény jelent már meg eddig is, és még több van előkészítés alatt.

## REJTVÉNY

A rejtvény megfejtéséhez a helyes válaszok melletti betűket megfelelő sorrendbe rakva, megkapod egy nagyon híres *magányos hős* nevét. Ez az, amit ha az igazolószelevénnyel (ott fenn, a lap sarkán) együtt beküldesz a szerkesztőség címére, sorsoláson vehettek részt. Az egyik szerencsés nyertes vagy egy pakli Blood Wars, vagy egy pakli Jyhad kártyát kap (írd rá a levlapra, melyiket szeretnéd!), a másik mázlista pedig 10 ingyenfordulót a Túlélők Földjén. A beküldési határidő: május 19., péntek.

**1. A TSR új kártyás játéka:**

- A Blood Wars
- B Ulti
- D Magic: The Gathering
- S Jyhad
- X Mystara

- H Palin
- S Tanin

- D 1d8/szint
- F 1d4+1/szint
- J 6d8
- L 0
- N 1d4/célpont

**2. Melyik mitológiából származik a hárpia?**

- S görög
- H germán
- G indián
- U kelta
- V egyiptomi

**4. Ki írta a Conan könyveket?**

- A H.P. Lovecraft
- C J.R.R. Tolkien
- O Robert E. Howard
- S Margaret Wiesmann
- U Sir Arthur Conan Doyle

**5. Melyik nem White Wolf termék?**

- N Horror Hero
- H Vampire
- I Wraith
- K Werewolf
- W Street Fighter

**7. Ilyen alaptulajdonság nincs az Earthdawnban**

- A Ügyesség (*Dexterity*)
- F Észlelés (*Perception*)
- U Akaraterő (*Willpower*)
- Y Állóképesség (*Toughness*)
- O Intelligencia (*Intelligence*)

**3. Caramon varázsolni tudó fia:**

- A Bagir
- B Raistlin
- C Fistantilus

**6. Ennyi hit pontot sebez a Disintegrate:**

Az előző szám rejtvényére a megoldás Vampire volt. A Magic: The Gathering kártyát Boros Richárd budapesti, a 10 TF fordulót pedig Udvardy György budapesti olvasónk nyerte. Gratulálunk!



folyamatos fókusz-, fétis-, és rituális mágia-nyersanyag ellátását biztosítja. A valódi mágiához nem, vagy csak nagyon gyengén ért. Fő erőssége a mondén anyagok begyűjtése és elvarázsláshoz való előkészítése.

Az árnyvadászok közül leginkább a varázstárgy-gyártásra aspiráló mágusok és sámánok húzhatnak hasznot ismeretségéből; a többiek előtt szerepelhet mint a vállalati bérnökösök zsebéből előkötött érdekes kis műtűrűkkel azonosítója, esetleg mint megbízó (ha mondjuk egy nyugati sárkány haspikkelye, vagy egy ritka tibeti virág felhajtására szervez éppen expedíciót). Viselkedése dörszölt utcai sefteseket idéz, de ez csak mesterséges, az üzlet kedvéért felvett hasonulás.

A modern alkímiának egyébként nincs sok köze a régihez, nagy céljait már feladta. A szakma öregebb művelőinek azért van egy két érdekes mondása, és a boltok sötét sarkában is különös dolgok szoktak néha felvillanni... A fejlett XXI. században ezeket természetesen már mindenki a narkók hatásának tulajdonítja.

#### Tulajdonságok

Test: 2

Gyorsaság: 3

Erő: 1

Intelligencia: 5

Akaraterő: 5

Esszencia: 6

Mágia: 6

Reakció: 4

Felszerelés: Pecsétes kötény, alkimistabolt, Hermetikus Könyvtár (4), 1-6 adag rituális mágianyersanyag.

#### Szakértelmek

Varázslás: 2

Mágiaelmélet: 5

Bűvölés (Enchanting): 5

Alkímia: 6

Etikett (utcai): 3

Alkudozás: 2

Varázstárgy-becslés: 4

#### DEKÁSKALÓZ

„Erre nem gondolt senki. A műholdakon nincs jég, a forgalomirányítónál meg szerencsétlen, bokorugró cégkölkök üdögélnék. Azért még élnek, ne félj. Nekem is vannak érzéseim, meg én is voltam kezdő... Szóval nem figyelnek. Jövök én, Álcázó jobbra, Átéjtő balra, begyógyulok a központba, átvészem az irányítást, s már el is tűnt a cirkáló.”

#### Idézetek

„Hölgyeim és uraim, őrizték meg nyugalmukat. Hamarosan letérünk a kitzűzött útvonalról.”

„Az értékeket majd partnereimnek adják át.”

„Ennek semmi értelme, uram. Kb. 140 kilométerről beszélek.”

A dekáskalóz a kalózkodás legrégebbi és legmodernebb változatait fűzi egybe, igen jóvedelmező módon: a vállalati Matrix-rendszerek gyenge pontjait kihasználva átveszi az uralmat egy-egy számítógép vezérelte társasági jármű felett, gyorsan elillan vele, aztán egy jó előre kijelölt találkozópontra földi kollégái segítségével kirámolja. A sűrű számítógép-hálózatokat nem kedveli (mivel rajtuk keresztül viszonylag gyorsan nyomon lehetne követni), inkább a külvilágtól elszigetelt, csak műholdas összeköttetéssel bíró komplexumokba jár (ilyenekben dúskáló terület pl. a Szelis-síd tanács vagy egész Magyarország).

A szakma magasan specializált, jó szervezést, biztos hátteret igényel; mestere tehát kevés van. A dekázás kívül szükséges még hozzá egy tapasztalt, jól felszerelt fegyverforgató banda, amelynek tagjai a célpont tulajdonképpeni megközelítését végzik; lehetnek a helyi szervezett alvilág követei, vagy rossz útra tévedt árnyvadászok.

A kalózok legrotemtebbjei nemzetközi híró bűnözők; ők már nem is a rakományra, hanem az utazóközönség gazdagabb, híresebb rétegeire, esetleg magára a járműre pályáznak. Morgan, a 2049-es nagy eltérítés hőse pl. az utcai legendák szerint, egy egész óceánjárót adott alkatrészenként a világ sefteseinek.

#### Tulajdonságok

Test: 2

Gyorsaság: 5

Erő: 2

Karizma: 2

Intelligencia: 5

#### Képességek

Akaraterő: 4

Esszencia: 4.6

Reakció: 5

Etikett (utcai): 3

Etikett (vállalati): 1



Kiberver: Adatjack, Csipcsatlakozó, 100 Mp Belső Memória.

Felszerelés: Házilag összeállított, egyedi kiberdeck (Főprogram 8, Védelem 4, Memória 200, Háttértár 500, Töltés 50, I/O 20, Test 4, Elkerülés 8, Álcázás 6, Érzékelés 3), programok (Támadó 3, Orvos 4, Athelyező 4, Átvágó 8, Válogató 3, Kódtörő 6).

Mátrix belső ikonja (mi más is lehetne?) egy kampókező, félszemű ezüstkalóz, vállán krómpapagájjal.

#### Toxikus kutató (Xenomágus)

„A természet elképesztő. Egyre inkább azt kell hinnem, nem egy, de számtalan arca van; s az arcom mindegyike újabb és újabb világokat tár fel a túlsó oldalon, a mágia ismeretlen dimenzióit nyitja meg. Érzékeink fogyatékosága folytán mi csak élet egyik felét ismerjük, a többitől borzadunk; a sötétséggel, pusztulással azonosítjuk. De vajon tényleg ilyenek-e? Az idegenség nem gonoszság. Ha létejték, nem lehetnek valóságellenesek.”

#### Idézetek

„Asztrálsan már jártam itt. Két hét alatt egészen rendbe jöttem.”

„Maradjanak a védőkörön belül.”

„Micsoda intenzitás! Csernobil megdőlt!”

A toxikus kutató a vállalati mágia tudomány egy új irányzatának képviselője. E felfogás, a xenomágia hívei az elszennyeződött, kipusztított vidékek asztrális változatának megfigyelésével kezdtek; olyan területekkel, amelyekre még épeszű amatőrök sem tették soha a lábukat. Az első néhány próbálkozó lelke nyomtalanul eltűnt, a visszatérők viszont hihetetlen híreket hoztak: az agyonbombázott, gyakorlatilag steril, holdbéli tájak asztrálsíkján nyüzsgött az élet; igaz, nem a legbarátságosabb formáiban. A kutatók küszködtek egy ideig a később toxikus- és rovarszellemek néven ismertté vált lényekkel, de mivel varázslataik egyszerűen leperegtek róluk, sokat nemigen kezdhettek velük. A hatalmas mágiaforrás azonban ott volt, és nem hagyta nyugodni a mindig új erőforrásokra áhító vállalati fantáziáját. Xenomágia néven egész diszciplínát gyártottak belőle; ennek elgondolásai szerint a nyers varázsrész meg számlálhatatlan formában fordul elő az univerzumban, igazi előcsalogatásához viszont igen nagy, pozitív, avagy negatív irányú stimulálás szükséges. Mivel a pozitív (hermetikus) változat messze nem kielégítő, világos, hogy az igazi lehetőségeket csakis a negatív (pusztító) források rejtegethetik.

Maga a xenomágia még fiatal „tudományág”; nem áll másból, mint tucatnyi, egymásnak ellentmondó, terjedelmes elméletből és pár negatív észlelővarázslatból. Művelői Chicagótól a Balti tengerig, Paktól Csernobilig járják a világot, kísérleteznek, gyűjtenek, vadul kategorizálnak. A toxikus vidékek szívébe kevesen jutottak el, ők viszont furcsán megváltoztak, és egyre nagyobb összegű támogatásokért gyűrik makacsul a vezetőséget.

#### Tulajdonságok

Test: 2

Erő: 1

Intelligencia: 6

Esszencia: 5.4

Mágia: 5

Gyorsaság: 3

Karizma: 3

Akaraterő: 3

Reakció: 4

#### Képzetségek

Idézés: 5

Varázslás: 3

Mágiaelmélet: 8

Biológia: 3

Kémia: 4

Antropológia: 2

Számítógép: 1

Etikett (vállalati): 4

Kiberver: Adatjack, Csipcsatlakozó.

Felszerelés: Teljes testpáncél (8/6) beépített vegyédelmi funkciókkal, zsebszámítógép, kémiai készlet, máguskard orikalkummal (Varázsfókusz +2).

A vállalati xenomágus általában 1-6 örrel vagy hadimágussal jár, ritkán előfordul amatőr megfelelője a védelmére felfogadott árnyvadászcsapattal.

Nadir Gargoyle





# HOLDBÁZIS

A BÍBORHOLD SZEREPIJÁTÉKBOLTJA



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

nyitva

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

Kereskedőknek nagykereskedelmi árat biztosítunk