HOLDTÖLTE

30

Fantasy és szerepjáték magazin

1995. május
IV. évfolyam, 5. szám

Ára: 180 Ft

Túlélők Földje

STAR WARS

Közép Földe

SHADOWRUN

BloodWings

ARMAGEDDON 2092 – MARS

Van egy találós kérdésem: Mi az, amivel mindez idáig nem találkozhattatok e lap hasábjain, ám úgy hiányzott, mint egy falat kenyér? Na mi? Hát természetesen a filmrovat! Ezt a csorbát azonban most rögtön kiköszörüljük. Fogadjátok szeretettel legkisebb, mondhatni újszülött gyermekünket, és zárjátok ezernyi sárkánnyal, orkkal, komputerkalózzal és más teremtménnyel vivott csaták során megkérgesedett szívetekbe! Íme, a

FILMAJÁNLÓ

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy német fiú, aki kiskorától a varázslatos moziplakátokkal hódító hollywoodi szuperprodukciók bűvöletében élt. Mi sem természetesebb, mint hogy lelkesedésében jelentkezett a müncheni filmművészeti főiskolára. Szorgosan tanult, az órákon és a mozikban töltött, estébe hajló délutánokon egyaránt, megnézte az ***Elfújta a szél***-et, az ***Arábiai Lawrence***-et és a ***Csillagok Háborúja***-t, majd úgy döntött, harcba száll az elfásult, halódó német filmiparral, és ha addig él is, megteremti a hátteret az amerikai mintájú és minőségű látványosságok elkészítéséhez.

Végzősként hívta föl magára első ízben a figyelmet. Vizsgafilmje, ***A Noé bárkája-elv***, nem elég, hogy rendhagyó módon egész estésre sikeredett, de egyben a legdrágább is lett a német filmgyártás történetében. A remekbe szabott sci-fit azóta – szintén rendhagyó módon – már több mint 20 ország filmszínházai műsorukra tűzték. Európa-szerte új nevet tanult a szakma: Roland Emmerichét. Néhány barátjával közösen saját produkciós vállalatot alapított, és megkezdte álmai valóra váltását.

Először ***Joey*** címmel lemásolta Spielberg ***Poltergeist***-jét, majd, még mindig „kísérteties" hangvételben, jött a ***Szellemhajsza***, és 1990-ben az a film, amivel végre Amerikában is jegyezni kezdték: az ***Űrkalózok***.

Hollywood tárt karokkal fogadta, és rögtön szuperprodukciót bízott a nagyravágyó ifjú európaira, megrendezhette a ***Tökéletes katoná***-t, mely az 1992-es év egyik legsikeresebb filmje lett. Emmerich tehát itt is letette névjegyét az asztalra. És, mivel a filmiparban is a pénz beszél, miután rátermettségét bebizonyította, lehetőséget kapott, hogy megvalósítsa egy saját ötletét.

Ez az ötlet még főiskolás korában fészkelte magát a fejébe, amikor megnézte Erich von Däniken ***Istenek ivadékai*** című filmjét. Az istenek képében Földre látogató idegen űrhajósok annyira megmozgatták a fiatalember fantáziáját, hogy a 80-as évek közepén bele is kezdett a produkcióba, még Németországban. A filmből aztán pénz híján nem lett semmi, helyette készült el az ***Űrkalózok***. Ennek forgatásán ismerkedett meg azonban Dean Devlinnel, aki megmutatta neki saját sci-fi szinopszisát. Ez egy sivatagos, idegen bolygón játszódott, volt benne sok csata és rengeteg statiszta. Emmerich és Devlin úgy döntöttek, ötvözik a két ötletet, így született meg a ***Csillagkapu*** forgatókönyve.

A történet a következő: Az egyiptomi Gizában a régészek 1928-ban kiásnak a homokból egy hieroglifákkal telefaragott kőgyűrűt, amiről senki sem sejti, mire szolgálhatott. Titkát csak 1994-ben sikerül megfejtenie egy lelkes kutatónak, Daniel Jacksonnak (James Spader). A gyűrű szerinte nem más, mint egy ma is működő kapu, mely a világegyetem egy távoli pontjára nyílik. Hogy elméletét bebizonyítsa, maga lép át rajta elsőként, a Pentagon által melléosztott – az emberiség érdekeit garantáltan képviselő – kommandós egység kíséretében. A katonák vezetője, Jack O'Neil ezredes (Kurt Russell) meglehetősen labilis lelkivilágú férfiú, ám nála sokkal nagyobb veszélyt jelent a csapat számára az, ami a kapu túloldalán vár rájuk.

A sivatagos Abydos bolygón az ókori egyiptomi kultúra tökéletes – csak modernizáltabb – változatát találják, melynek ura az istenkirály, Ré (Jaye Davidson), vaskézzel kormányozza elnyomott népét. Birodalma egykor a Földre is kiterjedt, ahol napistenként tisztelték, de aztán kultusza leáldozott, és föl kellett adni távoli – több millió fényévre levő – birtokait. Természetesen azóta is bosszút forral, és most, a Csillagkapu megnyitásával erre lehetősége is nyílik.

Roland Emmerich új filmje a rendező bevallása szerint a klasszikus hollywoodi szuperprodukció (***Ben Hur***, ***A Tízparancsolat***) legjobb hagyományait éleszti föl. Megtalálható benne minden, mi szem-szájnak ingere: szerelem, harc, dicsőség, halál, jó néhány tömegjelenet, és persze a manapság elmaradhatatlan számítógépes effektek egész serege. Mindez már látatlanban is megéri a mozijegy árát, de hogy a műfaj újabb klasszikusa született-e meg, vagy csupán egy gyors feledésre ítélt, költséges ballépés, azt csak a vetítésről kifelé jövet tudjuk majd eldönteni.

Németh Attila

TARTALOM

Ausländer! 2
Kiegészítő az Armageddon 2092 Mars-hoz

A Bölcs tanácsai 5
Sylva Theomer bölcsességei

A tengerek farkasai 6
Kalózok az AD&D-ben

A barbár álma 10
Fantasy novella

Opcionális szabályok MERP-hez 12
Ez pont az, amit a címe sugall...

Levelezés 14
Botrány!!! Maci lebukik!!! A híres medve sört prédikál, de mit iszik?

Könnyű kis meló 15
Star Wars kalandmodul

Karácsony 20
Kiberpunk képregény

Szekták 23
Titkos szövetségek az AD&D-ben

Angyali szeretet 26
Novella

Star Trek 29
Játékismertető

Bloodshadows 30
Játékismertető

Dióhéjban 32
Újdonságokról röviden

Baile Pendragon 34
A Shadowrun-Magyarország sorozat legújabb része

Hogyan tervezzünk világot? 39
Városok, labirintusok, házak

Setét Patkány naplója 42
S.P. a rettegett, tovább bomlasztja Ghalla szerencsétlen földjét

Bűn és bűnhődés 44
Törvények a fantasyben

Troll 45–60
A Trollbarlang magazinja

Underground 61
Játékismertető

Bloodwars 62
Interjú, kártyalista

Filmrovat B3
Stargate

HOLDTÖLTE
fantasy és szerepjáték magazin

IV. évfolyam, 5. szám, 1995. Május — Megjelenik havonta

Szerkeszti a szerkesztőbizottság
Vezető szerkesztő: Nádori Gergely
Szerkesztő: Kodaj Dániel, Sebő Ferenc, Szigeti Sándor, Tihor Miklós
Tördelőszerkesztő: Prekop László
Lapmanager: Szegedi Gábor
Kiadja: a Bíborhold Budapest Kft. 1072 Budapest, Nagydiófa utca 5.
Tel: 268-0170, 268-0319, 268-0320; Fax 121-3797
Grafikák: Bőjthe Csaba, Czirják Gergely, Fischer Tamás, Szügyi Gábor
Külső borító: Szügyi Gábor
Készítette: Franklin Nyomda és Kiadó Kft. **Felelős vezető:** Györi Géza
Terjesztés-szervezés: Baranyi és Társa Kft.
Megrendelhető a Bíborhold 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 a TSR Inc., a Shadowrun a Fasa Corp., Storyteller a White Wolf Game Studio, a Star Trek a Decipher Inc., A Bloodshadows, a Star Wars a West Ends Games, az Underground a Mayfair Games, a Túlélők Földje a Beholder ® védjegye.

Szerkesztői üzenetek

Kedves Olvasó!

Most, hogy már teljesen letagadhatatlanul itt a tavasz, véget érhet az eddigi sanyarú lét. Rügyeznek a fák, csiripelnek a madárkák, meleg szellők fújnak. Minket ez természetesen csak egy szempontból érint: most már nyitott ablaknál is lehet szerepjátékot játszani. Úgy tűnik, igen sokan hívei a nyári monstre játékoknak, egyre-másra érkeznek hozzánk a meghívások különböző szerepjáték táborokba. Ha valakinek nagyon nincsen dolga, valószínűleg az egész nyarat eltöltheti az egyik táborból a másikba vándorolva. (A különböző táborokról a Hírek rovatból és kisebb hirdetésekből tudhattok meg részleteket.) Az április elég mozgalmas hónap volt, három nagyobb rendezvény is lezajlott, ezekről majd a júniusi számban olvashattok. Lássuk mit tartogat számotokra az áprilisi Holdtölte:

A már megjelent Armageddonhoz ((?) Annyiszor írtuk már le, hogy már megjelent, hogy lassan már mitikus tárggyá kezd válni a sci-fi/kiberpunk szerepjáték. Most azonban itt tartom a kezemben a végső lektorált verziót, ami az újsággal együtt megy a nyomdába (a szerzőt bezártuk a pincébe, úgyhogy nem tud további módosításokat végrehajtani rajta). Ha nem is jelenik meg a májusi számmal egyidőben, pár nappal később már biztosan kapható lesz.) létfontosságú információkat olvashattok, az idegenek statisztikáit. Az AD&D-hez is van jónéhány oldal: szó esik a kalózokról, a titkos szövetségekről, folytatódik a világtervezésről szóló sorozatunk, végül főleg az AD&D-vel játszóknak lehet érdekes a Bűn és bűnhődés című írás, ami érdekes kérdéseket vet fel a szerepjátékkal kapcsolatban. Páran kritizálták a legutóbbi Star Wars cikkünket, reméljük a mostani modullal meg lesznek elégedve. Veszedelmesen közeleg a magyar Shadowrun megjelenése, reméljük most már még többen tudják használni az Árnyékmagyarországról szóló sorozatot. Két új szerepjátékról esik szó: a Bloodshadowról, ami bátran állíthatjuk, nem nyerte el recenzorunk tetszését, és az Undergroundról, amit viszont igazán kedvelt az ismertető szerzője. A MERP-et kedvelőknek szól ebben a hónapban a bölcs és találhatnak pár opcionális szabályt is. Vannak, akik lenézik a gyűjtögetős kártyajátékokat, szerintük a szerepjátékhoz képest csak sekélyes élvezetet nyújtanak. Még többen vannak viszont, akik megszállottként gyűjtögetik a lapokat és a fél karjukat is oddaadnák egy Shivan Dragonért, egy Scepter of Shelekorért vagy egy Garou ally-ért. Az utóbbi csoportot érdekelheti a Star Trek kártyajátékról szóló ismertető, egy interjú a Bloodwars társszerzőjével és a Bloodwars lapok teljes listája (!). Végre kaptunk olvasóinktól egy ízig-vérig fantasy novellát, egy másik a Sötétség világába kalauzol. (Régen mondtuk már el: minden olvasónktól várunk írásokat, válaszolni azonban csak akkor tudunk, ha megcímzett, felbélyegzett válaszborítékot is mellékeltek. Kérjük írjátok rá a borítékra, hogy a levél milyen témát érint (Maci, AD&D, novella, bölcs stb.), mert ezzel nagyban megkönnyítitek a munkánkat). Ha valaki nem kap gyorsan választ, ne csüggedjen, telefonáljon be, vagy írjon újra, nagyon szeretnénk, ha folyamatos kapcsolatot tudnánk fenntartani veletek.) Indítunk egy új rovatot, ami reményeink szerint minden hónapban megtalálható lesz majd és a témába vágó filmújdonságokról szól. Természetesen a Holdtölte/Bíborhold két nagy öregje is itt van, Maci végre befejezi az abcug D&D — viv'la D&D vitát, Setét Patkány pedig előidézi a II. ghallai világégést (nekem ezt mondták, de lehet, hogy becsaptak).

Áprilisi számunkban két gigantikus hibát ejtettünk. A Star Wars-cikk írójaként „dwynn"-t jelöltük meg, pedig a szóbanforgó írás Mixer alkotása volt. A szintén Star Warsszal foglalkozó Dwyn nagy D-vel, és egy N-nel írja a nevét. Másik ravasz trükkünk eredményeképp Fehér László Shadowrun NPC-i alá titokzatos módon a Nadír Gargoyle név került. Hibáinkért elnézést kérünk!

Jó olvasgatást és még jobb játékot kíván:

a vezető szerkesztő

A SZEREPJÁTÉKRÓL:

Mi is a szerepjáték?

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

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

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

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

AUSLÄNDER!

PLUTO

Azért egy kicsit sajnálom, hogy emlékeztet az emberi városokra. Úgy tűnik, nem tudtak repülni...
– Dr. David Jennings elnök, Cryo

Az egész 2092. május 28-án kezdődött, amikor az első bolygóközi utazásra képes űrhajó, az ADAM leszállt a Plútón, és a kutatók ott egy idegen civilizáció kihalt, földalatti városára bukkantak. Az űrhajó parancsnoka, a várost felfedező két kutató, valamint a Marson maradt tudóscsoport rádión folytatott tárgyalása szerint meghatározatlan időre zárolták az információkat, így csak a Társaságok legmagasabb szintű vezetői szerezhettek tudomást a felfedezésről.

TALÁLKOZÁS

Nincs válasz! Az ADAM hallgat!
– Bård Lindström rádióstiszt, ADAM-project

Az ADAM rövid kutatás után folytatta az útját, kifelé, a Naprendszer külső szférái felé. Harminc napon keresztül csak huszonnégy óránként egy alkalommal küldtek rutinjelentéseket, amikből – a tudósok számára – rendkívül érdekes dolgokat tudtak meg a világról.

Aztán június 27-én, hajnali 3 óra 24 perckor az űrhajót figyelő marsi központban riadókészültséget rendeltek el: az ADAM-tól nyugtalanító üzenetek érkeztek. A Társaságok közti szerződés értelmében azonnal felvették a kapcsolatot az űrhajóért felelős Cryo Társaság elnökével, Dr. David Jennings-szel, aki a hajnali időpont ellenére perceken belül megérkezett. Az űrhajóval csak körülményesen tudták tartani a kapcsolatot, mivel a jelentések és az utasítások között hosszú percek teltek el a hatalmas távolság miatt.

„ADAM: ADAM a Mars Központnak. Két azonosíthatatlan űrtárgyat észleltünk előttünk. Még semmit sem tudunk róluk, de mozognak...

MARS: Kívánnak UFO-t jelenteni!

ADAM: Még nem vagyunk biztosak benne, de úgy vélem, Találkozunk... Mars! Meghallottunk még kettőt!

Jennings: Hovelsen! Mi az, hogy »meghallottunk«? Ezek hallgatóznak az űrben?

Hovelsen: A legnagyobb hatótávolságú radar működési elve emlékeztet a tengeralattjárók hangradarjára. Hagyománytiszteletből nevezik »meghallásnak« az új objektumok észlelését. Ugyebár az űr nem valódi vákuum. A radar képes a hidrogénmolekulák űrtárgyak keltette zava...

Jennings: Elég! Nem értek hozzá, ne is magyarázza!

ADAM: Újabb két objektum oldalról; a koordináták leadása folyamatban. Ha ugyanazt a mozgásvektort tarják mint eddig, nyolcvanegy perc múlva találkozunk velük. Kizárt, hogy természetes tárgyak legyenek: mind felénk tart.

Rádióstiszt: Dr. Jennings! Engedélyt kérek, hogy az ADAM felvonhassa a pajzsait, és megpróbálhassa felvenni a kapcsolatot az ismeretlen űrjárművekkel.

Jennings: <bólint>

MARS: Mars Központ az ADAM-nak. Sárga riadó! Vonja fel a pajzsait álcázás nélkül, majd kísérelje meg felvenni a kapcsolatot a célpontokkal!

ADAM: Mars Központ! Az űrjárművek mérete megváltozott: megnőttek! Valószínűleg valamiféle szárnyakat nyithattak ki. Hát, most igazán nem tudom, mi legyen... Ha fegyverek, az baj... Az űrjárművek nem reagálnak a kapcsolatfelvételre, és nincs semmilyen kiindulópontunk sem, hogy mivel próbálkozhatnánk. Megpróbálunk »mutogatni«.

Jennings: Mutogatni?

Hovelsen: A napelemeket kinyithatják, és szemaforként használhatják. Nehéz elképzelni, hogy ezzel a kezdetleges módszerrel sikerülhet »beszélni« velük, de semmi sem kizárt.

ADAM: Huszonhat perc a kontaktusig. Már a rövidhatótávolságú radarokra is felkúsztak hárman, de nagyon rosszul látjuk őket.

Hovelsen: Rossz előérzetem van. Valahogy hozzuk el őket onnan!

Jennings: Nyugalom! Innen semmit sem tehetünk; legalább figyeljünk!

ADAM: Nemsokára megpillantjuk őket. Eddig hat célpontot mértünk be... Egy kicsit gyanús: semmit sem csinálnak, csak jönnek... Most már nem tehetünk semmit, meg kell várnunk a kontaktust. Nem mondhatnám, hogy nem félünk...

MARS: Tartsák az irányt, de fokozzák a sebességet! Bizonyosodjanak meg róla, hogy a célpontok reagálnak-e. Ha igen, akkor azonnal vörös riadót rendelünk el.

ADAM: Mars! Most láttuk meg az egyiket. Hasonló jelek vannak rajta, mint amilyeneket a Plútón találtunk. Azt hiszem, baj lesz...

MARS: Kezdjenek kitérő manővereket! Vörös riadó!

Rádióstiszt: Nincs válasz! Az ADAM hallgat!"

MI-VÍRUS

T...tényleg nem tudom, mi volt az! Ilyen nem létezik!
– Nick Pilgrim alelnök, Vector

Július 18-a feketebetűs ünnep a deckerek között. 2092-ben ezen a napon bukkantak fel a Kibertérben az első MI-vírusok. Ezen a napon több mint 370 decker vesztette életét, úgy, hogy a legtöbbjük igazából azt sem tudta, mi végzett vele. A Társaságok vezetői hamarosan meggyőződhettek róla, szinte kétségtelen, hogy az MI-vírusok nem emberi agytól származnak. Néhányan pánikba estek, a világ végét kezdték hirdetni, és száz különböző istenhez fohászkodtak kegyelemért. Mások figyelmen kívül hagyva az MI-vírusok elsöprő technikai fölényét, úgy vélték, valamelyik Társaság kutatóinak sikerült egy ezeddig elképzelhetetlen fejlettségű Mesterséges Intelligenciát kifejleszteni, és azt klónozva megpróbálják átvenni az uralmat a Mars felett (a lelkük mélyén a legtöbb Társaság elnöke ekkor erre gondolt keserűen: megelőztek bennünket!). Megint mások – és ők voltak a legtöbben – arra voksoltak, hogy a Föld katasztrófája, az ADAM eltűnése, az idegen űrhajók felbukkanása és az MI-vírusok egy az Emberiség ellen irányuló invázió első jelei.

BÁB

Úgy küzdött, mint egy ördög. Azt hittem, már sosem tudom agyonlőni...
– Robert Chester rendőrjárőr, Fenrir

Két nappal az MI-vírusok első felbukkanása után a városok rendőrfőnökei kissé értetlenül számoltak be a hirtelen felszökő eltűnési-, illetve vandalizmushullámról. Először úgy vélték, hogy az elfogott és beszállított kolonisták (sajnos csak az őrjöngők 20%-át sikerült ártalmatlanná tenni, a többieket helyben meg kellett semmisíteni) valamiféle új kábítószer hatására vadultak meg, de a Hírszerzés rövidesen arra következtetett, hogy a bolygó minden településén, gyakorlatilag egyszerre jelentkező erőszakhullám forrásai az MI-vírusok lehetnek.

Több kísérletet is végeztek mit sem sejtő „önkéntesekkel", majd szinte teljes bizonyossággal állíthatták: a Kibertérben olyan vírusok jelentek meg, amik képesek az emberi agyra feljutva azok viselkedését befolyásolni. Kimutatták, hogy akinek kibermemóriái is vannak, azokra fokozottan veszélyesek az MI-vírusok, de ez sajnos nem jelenti azt, hogy a kibermemória-nélküliek ne volnának potenciális áldozatok.

Az átprogramozott agyú embereket ezidáig nem sikerült „meggyógyítani", ám már a tény, hogy az emberi agy programozható, hihetetlen izgalommal töltötte el a tudósokat. Mivel a direkt programozás olyan katonai lehetőségeket rejt magában, ami nemigen szorul magyarázatra, szinte logikus volt, hogy az igazi kutatás abban az irányban erősödött meg, hogy miképpen lehet az agyat átírni.

AUSLÄNDER!

Ausländer!
– Konrad Heinkel tizedes (†2092), Kraftwerk Gesellschaft

Amitől annyira féltek a Marson, végül beigazolódott: idegen lények űrhajói tűntek fel a Naprendszerben. Az ADAM eltűnése után a Társaságok belátták, hogy az űrhajók valószínűleg hamarosan megérkeznek, és az invázió megkezdődik. Szinte azonnal hozzáláttak, hogy felfejlesszék katonai erőiket, amilyen gyorsan és amilyen erősre csak lehet. Kutatóik minden egyebet félretéve lázasan dolgoztak a fegyverek és egyéb harceszközök tökéletesítésén. Az őrjáratok éjjel-nappal rótták a sivatagokat, de csak a legmagasabb szintű katonai vezetők tudták, mit is keresnek valójában.

A Phoboson, a Dragunov harcibázison augusztus 18-a óta több UFO-megfigyelést is végeztek, ám egyetlen idegen űrjárműről sem tudtak meg semmi újat, mert csak a legnagyobb hatótávolságú radarokkal észlelték őket.

Aztán a rémálom valósággá vált. Senki sem tudja pontosan, hogy az első idegenek mikor és hol szálltak le a Marson; egyetlen radar sem jelezte közeledtüket. Az idegen lények kifinomult álcázási technikáit ismerve ez nem is olyan meglepő. Az első regisztrált megfigyelés a Tartaros sivatagban történt, augusztus 23-án, éjjel 24 óra 2 perckor, amikor is egy Kraftwerk-őrjárat szokatlan mozgást észlelt az egyik homokbucka mögött. Az utasítás szerint a kezdeti tizenkét fős őrjárat kettes csoportokra válva gyűrűt vont a bucka köré, majd lassan, óvatosan megpróbálták elfoglalni a kijelölt megfigyelőpontokat. Halálos csendben lopakodtak a katonák, egymással kizárólag kézjelekkel kommunikáltak. A domb tetejére érve megpillantottak valamit, amiről igazából egyikük sem tudta eldönteni, mi is lehet. A domb mögött egy nagyobb, mintegy ötven méter átmérőjű bemélyedés, egyfajta szakadék volt, melynek közepén egy erősen nyújtott félgömbhöz, vagy egy óriástatuhoz hasonló, a vörös marsi homokkal erősen belepett valami lapult. A homokréteg alól több helyen is homokmarta, homályos fénnyel csillogó kékes alapszínű fém látszott ki – nem lehetett tehát természetes eredetű. Semmilyen mozgást nem észleltek, és különböző szondák sem mutattak ki semmiféle olyan energiaáramlást, amiből arra lehetett volna következtetni, hogy az a valami egy működő gépezet. Egyetlen vizuális észlelőrendszer sem mutatott ki semmilyen lényt a közelben a katonákon kívül, ami miatt mindannyiukon méginkább eluralkodott az ismeretlentől való félelem. Nem olyan érzés volt ez, amit bárki azelőtt megtapasztalhatott volna: olyasvalamivel találkoztak most, amihez előttük csak az ADAM legénységének volt „szerencséje" – de az űrhajó eltűnt, és a katonák még csak nem is sejtették, mi vár rájuk.

Normális ember már rég visszavonult volna, hiszen tizenkettejükön kívül senki más nem értesülhetett a Marson a felfedezésükről, de nem kockáztathatták meg, hogy az idegen űrhajó esetleg eltűnik, mire bárki is ideérhetnek. A megfelelő harci drogok használata után valamelyest csillapodott a tudatalattijukból fakadó rémületük, és elszántan, lassan közeledtek az ismeretlen objektum felé. Az összes lehetséges módszerrel folyamatosan pásztázták maguk körül a tájat, de semmi szokatlant nem tapasztaltak. A környék csendes volt, halálosan csendes.

Már alig ötméternyire voltak az űrhajótól, amikor egyikük vérfagyasztó rikoltást hallatva hirtelen eltűnt a homokban, mintha gödörbe lépett volna. Csak a beszedett stimulánsok és kitűnő kiképzésük akadályozta meg a katonákat abban, hogy rögtön tüzet nyissanak a szélrózsa minden irányába. Az esztelen lövöldözés helyett – melyben csak saját maguk sérülhettek volna meg – a körülményekhez képest fegyelmezetten elkezdtek visszahátrálni a dombra.

Mintha jeltelen földalatti sírokból emelkedtek volna fel, jelentek meg a dombtetőn az árnyalakok. Magasabbak voltak az embereknél, testüket hosszú köpeny fedte, amely egybeolvadni látszott a talajjal mind a standard, mind a hőmérsékletet is látni képes szemekkel nézve. Fejükön hosszúkás sisakot viseltek; úgy tűnt, többé-kevésbé emberszerűek lehetnek, eltekintve felmagasodó vállaiktól. Fegyverek nem látszottak náluk.

A körülzárt katonák nem tudták, honnan kerültek elő, csak sejtették, hogy valahogyan észrevétlenül maradva a hátukba kerültek. De hogy nem láttak náluk fegyvert, és nem mozdultak, elbizonytalanította őket. Néhányuk csalódott volt, hogy az idegenek ennyire hasonlítanak rájuk. Katonák lévén azzal sem

tudtak mit kezdeni, hogy az idegen lények tétlenül szemlélik őket; a harcon kívül nem értettek semmihez. Rövid hallgatás után az őrjárat parancsnoka tett néhány lépést, és kiszáradt torokkal megpróbálta köszönteni az „idegen civilizáció küldötteit". A rövid, zavaros, dadogó beszéd után a parancsnok mögött álló idegenek egyike előrelépett, és furcsa, csupa „cs" és „k" hangból álló nyelven mondott valamit. A katonák már éppen azt hitték, hogy sikerül harc nélkül megoldani a találkozást, amikor a vezetőjüknek egy villanással eltűnt a teste. A levegő megtelt forrósággal és füsttel, ahogy a katonák nagykaliberű fegyvereikből megpróbálták viszonozni a támadást.

A tizenkét katonából csak egy jutott el a legközelebbi sivatagi támaszpontig. Valószínűleg az idegen harcosok akarták úgy, hogy hírül vihessék érkeztüket. Amikor a több sebből vérző, haldokló tizedes megérkezett a szétlőtt terepjáróval a támaszpontra, már csak egyetlen szóra futotta erejéből: „Ausländer!". A szó jelentése: idegen.

Azóta szerencsére nem bukkantak fel tömegesen az idegenek, vagy ahogy elnevezték őket, az Ausländerek. Ennek okát csak találgatni tudják, semmiféle bizonyítékkal nem rendelkeznek a stratégák. Az eddigiek alapján úgy tűnik, kevesen vannak, és a gerillataktikát követik: váratlanul megjelennek valahol, majd hatalmas pusztítást okozva ugyanolyan hirtelen eltűnnek, mint ahogy megjelentek.

TOP SECRET

A továbbiak szigorúan csak a Játékmesterekre tartoznak!

Mivel az Ausländerek nemigen mutatkoznak a városok és a nagyobb települések közelében, a karaktereknek nincs túl sok esélyük, hogy összefussanak velük. Kevéssé valószínű, hogy bárki is szakadt, nincstelen jöttmenteket alkalmazzon a jólképzett, tapasztalt katonák helyett, így a harci bevetés csaknem teljesen kizárt (természetesen ha a karakterek eleve katonákként indulnak, más a helyzet, de ilyenkor nagyon nehéz visszakanyarodni a lövöldözős kalandjátékból a szerepjátszáshoz).

Az Ausländerek gerillatermészetét ismerve elképzelhető, hogy a karakterek a sivatagban összefuthatnak egy-két idegennel, de – hacsak nem különlegesen erősek és jól felszereltek a karakterek – vigyázni kell, mert egy Ausländer igen sok emberrel felér, amennyiben harcra kerül a sor.

Az Ausländerek a Mars teljes területén, bárhol és bármikor felbukkanhatnak, a Játékmesternek csak két dologra kell figyelnie: az Auslander harcosok semmiképp sem kerülhetnek fogságba (ha egy Ausländer elveszti az eszméletét és nincs legalább egy aktív Ausländer tíz méternél közelebb, aktivizálódik az önmegsemmisítő, amit a szabad akaratából is bármikor működésbe hozhat), és hogy egyetlen felszerelési darabjuk sem használható az emberek számára (legalábbis hosszú hónapok megfeszített kutatómunkája szükséges, hogy működésükre rájöhessenek).

AUSLÁNDER

Test +7 (**ÁKS** +7; **ERŐ** +7; **ALK** +7)
Elme +1 (**EML** +2; **FLF** +0; **LOG** +1)
Ügyesség +7 (**FRG** +5; **KOO** +7; **RFX** +10)
Karizma ? (**BDK** ?; **MGJ** ?; **MOD** ?)
Lélek +3 (**AKR** +10; **AUR** +0; **ÖTN** +0)
MS: 15; **DH:** 6 (12, 24, 48, 96); **FS:** 12 (karommal 20)
Teherbírás: 41
Hatótáv: 40 (C# 4), 80 (C# 7), 160 (C# 10), 320 (C# 13), 640 (C# 16), 1280 (C# 19), 2560 (C# 22)

Sebek:
Fej SH: 13, P: 40 □□□□□
Karok SH: 14, P: 25 □□□□□
Törzs SH: 17, P: 30 □□□□□
Lábak SH: 15, P: 25 □□□□□

FK= 7; *Életerő:* 17 □□□□□□□□□□□□□□□□□□

Pszionika: ME –; PK 18

Ismeretek: Dobás 8 [8]; Fegyvertelen harc 6 [13]; Kézifegyver (Puska) 9 [16]; Közelharci fegyver (Karom) 10 [17]; Akrobatika 8 [15]; Észlelés 12 [20*]; Futás 7 [14]; Lopakodás 10 [20*]; Rejtőzés 18 [40*]

* Az ismeret működését az Ausländer felszerelései befolyásolják.

Felszerelés: Az Ausländerek jelenleg a következő fegyvereket használják, de ez persze nem zárja ki, hogy nehézfegyvereik is lehetnek:

Plazmapuska (GPu/Pu)

65 cm hosszú, 6 kg súlyú ormótlan, vaskos fegyver. Hidrogént hevít és alakít át, így levegővel rendelkező helyeken gyakorlatilag végtelenszer használható, nem fogy ki belőle a muníció. A belső energiaellátás 2000 órányi *folyamatos* tüzelés után merülne csak ki. Különleges esetekben az övre csatolható, 10 × 8 × 2 cm-es tartályokból táplálhatják a fegyvert. Egy ilyen tartályba 350 lövésre elegendő üzemanyag fér. A fegyver Átütése mindig az okozott (a D–D szorzó utáni) sebzésével egyenlő.

TGY	TÁR	SEB/ÁTÜ	PON	VR	MT
H12	speciális	20/spec.	+3, +3, +1, +0, +0	3	13

Sorozatlövő (NGPi/Pu)

80 cm hosszú, 8 kg súlyú. Nagyon hasonlít a plazmapuskához, de a csövére szerelt kettős hűtőrendszer miatt sokkal vastagabbnak tűnik. Hevített hidrogént lő ki, működése megegyezik a plazmapuskáéval. Különös ismertetőjele, hogy a hosszabb sorozatok leadása közben és után a hűtőrendszer sűrű, fehér gőzt fúj ki.

TGY	TÁR	SEB/ÁTÜ	PON	VR	MT
A50	speciális	20/spec.	+1, +0, –1, –2, –4	5	16

Karom

Minden Auslander harcos ún. karommal is fel van szerelve. A kb. 70 cm hosszú fémpenge gondolati parancsra csusszan elő. A fegyver hatékonysága szükség szerint, aktivizálva az izzítóberendezést, rövid időre megnövelhető, ilyenkor a sebzés 10-zel megnő, az átütés pedig megduplázódik. Mindennek azonban ára van: a molekuláris izzítás ideje alatt, és utána 5 körig a lény fájdalomküszöbe feleződik.

Kategória: Karom; **Méret:** R / 0; **Pontosság:** É+0; **Sebzés:** FS+8; **Átütés:** Erő+40

SzS

A Bölcs tanácsai

Mostani számunkban főleg MERP-pel (tudományos nevén: Középfölde Szerepjáték) kapcsolatos kérdésekre adok válaszokat.

Borsos Attila budapesti olvasónk – kérdései mellett – egy nagyon eredeti varázslatlistát is küldött, amely remélhetőleg hamarosan megjelenik a lapban. Köszönjük A Pók Mestersége c. listát. Most pedig lássuk a kérdéseket:

Elképzelhető-e az az eset, hogy egy harcos szerzetes a küzdelem során fegyverének teljes TB-jét védekezésre fordítja, majd harcművészetének (söprés) teljes TB-jével támad?

Nem, védekezéskor csak ugyanannak a fegyvernek/támadási módnak a TB-jét lehet felhasználni, amit a támadásra is használsz. Ha a szerzetes söpréssel támad, csak az erre vonatkozó TB-t használhatja védekezésre.

A rohamból származik-e a támadónak valamennyi TB előnye?

Más szerepjátékból ismert, roham esetén alkalmazott támadás bónusz/védekezés büntetés szabály itt nincsen, csak a Mozgás Támadás előtt (49.o.). Ezt a szabályt azonban kibővítheted, pl. a játékos a nem pajzsból adódó VB-jének tetszőleges részét átrakhatja Támadás előtti Mozgás esetén a TB-jére (azonban magas TB esetén ez sem fog túl nagy előnyt jelenteni).

A Tűz Rendje / Forralás c. varázslat pontosan milyen folyadékokra értheto? Megengedhető-e az, hogy a varázslóm az ellenfél testnedveit akarja felforralni?

Természetesen nem, a varázslat csak tárgyakra (pl. egy edényben levő folyadék) hat. Erről a példáról az AD&D-beli vízteremtés jut eszembe, amikor a varázsló a vizet az ellenfél tüdejébe próbálta létrehozni. Az élelmes játékosok mindig képesek nagyon csavaros felhasználást kitalálni a legegyszerűbb varázslatnak is, de a JM-nek a játékegyensúlyt az ilyen triviális esetekben a legkönnyebb megőrizni.

Egy névtelen olvasónk kérdezi (a bélyegmennyiség alapján vidékről):

Ha egy varázsló pl. 6. szinten megtanulja a Tűz Rendjét, akkor rögtön használhatja pl. a Tűzfalat, vagy csak a Forralást?

Rögtön használhatod a Tűzfalat is.

Ha pl. van egy +15-ös tőröm, akkor az végülis nullás tőr?

Gyakorlatilag így is nevezhetjük.

Említetted, hogy szívesen találnál ki új kasztokat, varázslatlistákat, modulokat. Ha elég színvonalasak, természetesen leközöljük őket. Egyéb kérdéseidre: igen, a Shadowrun tényleg megjelenik magyarul. A Holdbázis nem foglalkozik postai megrendelésekkel.

Szügyi Zoltán érdeklődik a varázstárgykészítés lehetőségeiről. Bár a könyvben leírt szabályok alapján játékos nem készíthet varázstárgyat, speciális esetben a JM megengedheti, hogy nehéz küldetések során megszerzett speciális mágikus komponensek felhasználásával és egy idősebb, tapasztaltabb NJK mágus segítségével elkészíthesse azt a varázstárgyat, ami szíve vágya. (Természetesen ez a tárgy sem lehet „túl erős" a játékoshoz képest). A témával kapcsolatban bővebben majd a Középfölde Kincseiben olvashatsz.

De mit látnak öreg szemeim! Van itt egy cikk, amiben a MERP varázstárgykészítésről esik szó...

A cikk alatt van egy boríték is, ohó, ez is nekem szól. No de ez nem MERP hanem Star Wars kérdés, mégpedig Süli Pétertől (Vecsés).

Az alapkönyvben fel van sorolva nagyon sok faj. De a karakter minták között van kettő olyan, amely nem szerepel a fajleírásoknál. Az a probléma, hogy egyiknek sincs meg a főjellemző minimális és maximális K-ja, valamint Mozgása. Miért van ez?

A Star Wars szerepjátékban az az alapkoncepció, hogy olyan fajt játszol, amilyet akarsz, és ezeknek a minimális és maximális tulajdonságait, valamint speciális képességeit te határozhatod meg (természetesen a mesélővel karöltve). A szabálykönyvben egyébként nem ez az egyetlen olyan pont, ahol a mesélőre bízták a részletes kidolgozást – gondoljunk csak az úrcsatára, vagy az úrhajók csekély számára (azt senki se próbálja nekem – a Bölcsnek – bemagyarázni, hogy a Star Wars univerzumban mindenki YT-1300-assal rohangál...). Egyébként tudomásom van arról, hogy megjelent egy Alien Races nevű kiadvány, amelyben rengeteg idegen lényt sorolnak fel, a legismertebbektől a teljesen névtelenekig.

Sokan kérdezik, hogy milyen új kiegészítők fognak megjelenni a MERP-hez. Bár már néhányszor elmondtam (Vagy csak úgy emlékszem? Hiába, öregszem...), legszívesebben a szerepjátékokkal szorosabban összefüggő kérdésekre válaszolok, most az egyszer még kivételt tettem, és konzultáltam nagybecsű ismerősömmel, Kápsi Aursillal, aki – híres kereskedő révén – minden efféle üzleti dologban nagyon jólértesült. Valószínűleg az újság megjelenésekor már kapható lesz a Középfölde Harci Táblázatok segédlet, amely drasztikusan megkönnyíti a táblázatok használatát, a harcok és manőverdobások sokkal pergőbbek, könnyebben levezethetőek lesznek. A következő kiadvány a Középfölde Kincsei lesz, többszáz, a MERP-hez és más szerepjátékokhoz is használható varázstárggyal. Ez a kiadvány várhatóan a nyár folyamán jelenik meg. A következő két nagyobb lélegzetű kiadvány az Arnor, egy rengeteg hasznos információt tartalmazó forráskönyv, és a Középfölde Lényei, a MERP hivatalos szörnykönyve lesz. Várható még a közeljövőben egy kalandmodul megjelentetése is.

Sylva Theomer

HÍREK

Végre magyar vonatkozású hírről is beszámolhatunk: A Cherubion Kiadó gondozásában megjelenő következő Osiris könyv belső címlapján egy 25-ös szám lesz látható. Ez ugyanis a 25. fantasy, amit az 5. születésnapját ünneplő cég piacra dob. Szerzője: Nemes István, szintén jubilál. Ez lesz az ötvenedik regénye.

A kötet meglepetés lesz; nem tüntették fel az előrejelzésben. Munkacíme: (Z)Űrzavar, szerzője Caldwell & Stone. A rutinosak ebből már tudhatják, humoros fantasyről lesz szó.

Kérdés: Öt év alatt ötven könyv. Hogy bírja ezt a munkatempót?

Nemes István: Sokat közülük társszerzővel írtam; s természetesen ezek a könyvek nem kizárólag az elmúlt évek eredményei.

K: A magyar fantasysek Nemes István alatt legismertebb álneveit, John Caldwellt és Jeffrey Stone-t értik. Mi van velük?

N.I.: Még az idén mindketten feltűnnek a piacon. Jeffrey Stone-tól vagy a *Ghouzm gyöngyei* folytatása, vagy egy önálló *Fürge Calver* regény várható. John Caldwell-könyvet is tervezek.

K: Folytatódik majd a Skandar Graun-történet?

N.I.: Igen, valószínűleg még az idén. Egyébként mindkét írótól várhatóak még hosszabb lélegzetvételű írások, melyek keményfedeles válogatás-sorozatunkban fognak napvilágot látni.

K: Ötven könyv; ötödik éves cég; huszonöt kötetes sorozat. Hogyan ünnepli a Cherubion a hármas jubileumot?

N.I.: Olvasóinkat szeretnénk meglepni. A *(Z)Űrzavar* egy humoros fantasy, melyben az eddig megjelentetett két paródiakötetünk hősei kalandoznak tovább. Nem csak a fantasyt kedvelőknek szeretnénk vele kedveskedni, hanem minden olyan embernek, aki szeret olvasni, és szereti a humort. Többet most nem szeretnék elárulni, ne lőjünk le minden meglepetést!

K: Mit üzen a rajongóknak?

N.I.: (Nevet:) Tartsanak ki – mi is megpróbálunk kitartani.

Még mindig a magyar nyelvű kiadványoknál tartva: A Beholder Bt. a következő Shadowrun kiegészítők megjelentetését tervezi (a sorrend és a címek nem véglegesek): Utcai szamuráj katalógus (*Street Samurai Catalog*), Végzetes DNS (*DNA/DOA*, kalandmodul), A varázskönyv (*The Grimoire*), Európa paranormális állatai (*Paranormal Animals of Europe*), Árnyékmagyarország, Virtuális valóságok 2.0 (*Virtual Realities 2.0*). Két könyv is várható, címük LXir (*2XS*) és Árnyjáték (*Shadowplay*).

Még mindig Shadowrun, de angolul... Májusra ígérik a legújabb Shadowrun-regényt, a *House of Sun*-t (A Nap Háza), melyet Nigel Findley írt. A történet Hawai'i szigetén játszódik, főszereplője egy volt Lone Star-zsaru, aki túl erős ellenfelek és barátok közé keveredik... A főhőst a magyarul is megjelenő LXir (*2XS*) regényben ismerhettük meg.

A Shadowrun-univerzum titokzatos Aztlanjáról júniusra várható egy könyv, mely kissé eltér a megszokott sémától. A dekásokon kívül a világ titokzatos hatalmasai is kommentálják az Aztechnology mindennapos dolgait. A könyvben szó esik az aztékok által üzött vérmágiáról is.

A jóslat szerint júliusban kissé visszaesik majd a „könyvontás", (talán ebben a hónapban nyaralnak majd a FASA-nál) a *Mechwarrior Companion*-on kívül, ami jobban segít összekapcsolni a Mechwarriort és a Battletechet, csak egy Earthdawn-regényt, a *Shroud of Madness*-t (Őrület Fátyla) tervezik kiadni.

Aztán augusztusban visszatér majd az életkedv és a megszokott munkatempó: Az utcai szamurájoknak egy pillanatig sem kell tartaniuk attól, hogy nem lesz mire elkölteni az össze-árnyvadászott nuyeneiket. A *Cybertechnology* címet viselő kiadvány beharangozója szerint még a legkeményebb szamuráj is úgy érzi majd magát, mint aki elveszett egy játékboltban... (Nem is csoda, hiszen lehetővé válik negatív Esszenciájú karaktereket kreálni!!!) A Battletech-mániákusoknak itt az új *Technical Readout: 3058*, tehát lesz mire lövöldözni. A *Sky Point and Vivane* egy doboz, amiben két térképpel és három könyvvel mutatják be a Therai Birodalom utolsó városát Barsaive-en, Vivane-t, és a Sky Point erődítményt.

A FASA beperelte az Earthsiege számítógépes játék készítőit, mondván, hogy az egész a Battletechből lett lopva (a játékot elnézve igazuk lehet). A dolog azért is kínos, mert a FASA saját számítógépes Battletech játéka is megjelenésre vár.

Végül néhány érdekesség a TSR háza tájáról: 1996 végén mutatják be a Dragonlance rajzfilmet. Mely 90 perc alatt meséli el a krynni hősök történetét. 1997 nyarán pedig jön a Dungeons & Dragons film. A költségvetés jelen pillnatban 50 millió dollár, a speciális effekteket a Júra park és a Terminator 2 spec. effekt felelőse készíti. A történet egyszerű: egy varázsló tanonc és egy tolvaj próbál megszerezni egy ősi varázstárgyat. Természetesen gonosz boszorkányurak és sárkányok garmadáján kell átrágniuk magukat.

Hamarosan jön a Szellemidézők kézikönyve (*Book of Necromancers*), a First Ouest új kiadása (*Introduction to the AD&D Game*), a Dungeon Master's Guide és a Player's Handbook új kiadása.

A TENGEREK FARKASAI

HAJÓK ÉS KALÓZOK

A Mantaar kereskedőház kapitánya elsápadt, mikor látcsövén keresztül megpillantotta a gyorsan közeledő hajó legénységét. A fedélzeten izmos orkok nyüzsögtek, s éppen egy ballisztát irányítottak a Mosolygó Szélre. A hajóhídon egy ogre-szerű alak állt; egy magas figura is látszott mögötte, de hogy miféle, azt nem lehetett megállapítani ilyen távolságból. A kapitány ledobta a látcsövet, s elordította magát:

– Riadó! Kalózok!

De a Mosolygó Szélnek már befellegzett. A ballisztalövedék nagy erővel fúrta át a hajó oldalát. A végére erősített lánc azonnal megfeszült, ahogy az orkok elkezdték a csörlővel visszahúzni. Az emberek hiába próbálták elvágni a láncot, az túl erős volt, a lövedék pedig túl mélyen ült a gerendákban. Fegyverekért rohantak, üvöltöztek. Teljes volt a káosz. Mire bármit is tettek volna, a másik hajóról már át is röppentek a csáklyák. Az emberek rájöttek, hogy nincs menekvés, mikor a negyven állig felfegyverzett ork hatalmas üvöltéssel átlendült a hajópalánk fölött. Hallották már, hogy mi vár Pazzargadai félork kapitány foglyaira, akkor inkább most haljanak meg."

Kalózok, a tengerek rettegett farkasai. Ki ne hallott, vagy olvasott volna R.L. Stevenson Long John Silverjéről, Sandokanról, Conan kalandjairól a Vörös Testvériségben, vagy a királynő kalózáról, Sir Francis Drake-ről. Mióta az ember birtokba vette a tengereket, mindig akadtak olyanok, akik másoktól rabolták el áruikat, értékeiket. Kalózok nem csupán a tengereken pusztítottak, hanem gyakorta támadtak meg kikötőket és falvakat is. A szerepjátékosoknak sem kell kimaradni az ilyesfajta kalandokból, hiszen (szinte) minden világon vannak tengerek és hajók. A *Forgotten Realms* világhoz meg is jelent egy kiegészítő, amelyben mindent megtalálhattunk, amire szükségünk volt. Hajókat, fegyvereket, vontatólényeket, speciális „vizes" varázslatokat, és még sok mást. Most némi plusz információt szeretnék közölni ehhez a könyvhöz, mintegy mintát szolgáltatva másoknak, s bebizonyítván, hogy nem őrdöngős dolog ilyet saját fejünkből összehozni. Sajnos nincs rá se helyem, se jogom, hogy a könyvben található csatarendszert itt leírjam, úgyhogy akit bővebben érdekel a téma az keresse a „*Pirates of the Fallen Stars*" című könyvet. Kénytelen leszek néha hivatkozni a könyvre, s ezért előre elnézést kérek. Tengerre fel, vitorlát bonts!

A hajók felsorolása előtt most szeretnék néhány kapitányt és hajóikat bemutatni, akiket (szinte) bármely világba be lehet illeszteni (bár Darkland-ről származnak – saját világomból). Természetesen nem akarok adathalmazt közölni, úgyhogy legfeljebb csak szintjüket és „foglalkozásukat" *(Class)* írnám le, mert tudom, hogy jó néhány embernek már herótja van a Nem-Játékos-Karakterektől. Érdekes kalandokba keveredhetünk a tengeren, ha összefutunk egyikükkel-másikukkal.

Pazzargadai (Fél-ork férfi, harcos, 11.szint) az egyik legrettegettebb kapitány, akit a hátán hordott a föld (sorry – a tenger). Hajója a „Büdösvíz" névre hallgató, mélyszürke vitorlájú karavella, mely ha feltűnik valahol fedélzetén 40 állig felfegyverzett orkkal és emberrel (legénység: 40, átlagos), ott biztos nincs

menekvés. Pazzargadai úgy lett kalóz, hogy megunta a mások parancsolgatását, az állandó ugrálást, s a mostani elsőtiszt, **Cápamosoly** (fél-ogre férfi, harcos, 7. szintű, Erő: 18/00), segítségével megszöktetett néhány akasztásra váró kalózt a helyi börtönből, egymaga megölte az akkori kapitányt és az első tisztet, s átvette a parancsnokságot. Kezdetben csak kisebb halászfalvakat mertek megtámadni, majd mikor megjött az étvágyuk, nagyobb falat után néztek, s egyre többet raboltak, pusztítottak, fosztogattak. Brutalitásuk híre szinte mindenhova eljutott. Foglyokat (ha egyáltalán ejtenek) általában eladják rabszolgának Port Flandorban. Kedvenc „mókájuk" , hogy egy-két foglyot egy hosszú pózna végére kötözve cápáktól nyüzsgő víz fölé tartják, majd mikor egy cápa felugrik a szerencsétlenért, akkor felrántják. Mikor megunják a játékot, egyszerűen elvágják az áldozatot tartó kötelet, vagy ami gyakoribb, „elfelejtik" felrántani a póznát. Ezt a kegyetlen szórakozást a legénység hangos röhögéssel figyeli, s a többi fogolynak is végig kell néznie. Pazzargadai jelenleg Port Flandorban tartózkodik hetek óta, s kemény legényeket és orkokat válogat legénységébe, mert jó néhány embere veszett oda egy sahuaginokkal folytatott csetepatéban. Manapság már csak más hajók kirablásával, elfoglalásával és rabszolga-kereskedéssel foglalkozik. Harcban veszedelmes ellenfél lehet +2-es csatabárdjával és nagy erejével (18/65). A Büdösvíz egy közepes ballisztával rendelkezik, de ezt csak az ellenséges hajók lefékezésére használják.

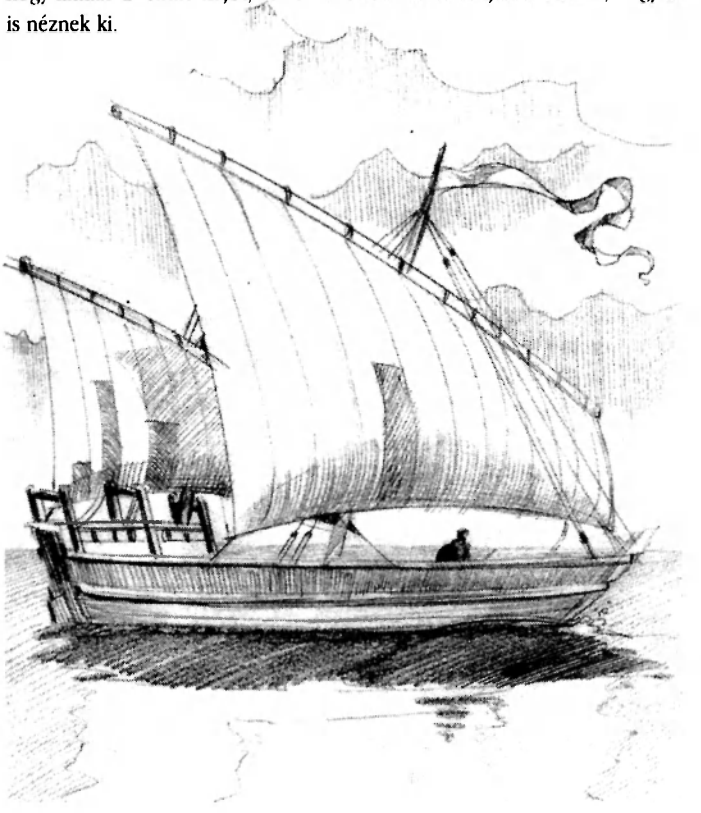
Janzobur kapitány (ember férfi, harcos, 6. szintű), s helyettese **Nalf** (féltünde férfi, tolvaj, 7. szintű) nem mocskolja be a kezét vérrel, mint Pazzargadai. Hajójukkal, az „Éjféli Hold"-dal (Felukka, legénység: 24, képzett), a csempészet mesterségét űzik. Alkoholt, fűszert, parfümöket, prémeket és egyéb luxuscikkeket szállítanak a vámok és a tengeri őrjáratok kikerülésével. Főleg nagy sebességükre és a lepénzelt hajóskapitányokra számíthatnak, s eddig mindig észrevétlenül tudták eljuttatni áruikat rendeltetési helyükre, és mindig busásan megfizették őket. Állítólag minden városban vannak ügynökeik, az éjtündékkel is összeköttetésben vannak. Vannak olyan szóbeszédek is, hogy egy nagyhatalmú tolvajklán pénzeli őket, de aki ezt terjeszti, azt nem mindig látják viszont barátai. esetére tartanak a fedélzeten egy kis méretű katapultot is, amivel agyagkorsókban kígyókat és skorpiókat lőhetnek át az ellenséges hajóra. Ha másként nem megy, gyújtóbombákat használnak. Esetenként olyan egyéneket is átcsempésznek a határon, akiknek forró lett a lába alatt a talaj, de ha a kereső fél többet fizet, mint a menekülő, akkor nem nagyon szoktak habozni a teendőket illetőleg. Az is előfordult, hogy királyi követeket szállítottak, mivel ők voltak a leggyorsabbak.

Anzara (ember nő, harcos, 9. szintű) az egyetlen női kapitány, akiről tudunk. Bármennyire is furcsa, de ő se nem csempész, se nem kalóz – sőt, ellenkezőleg: az enastari királyság szolgálatában álló hölgy éppenhogy a tenger tigriseire vadászik. Mivel a hadihajókkal nehéz utolérni a gyorsan menekülő kalózokat, ezért Anzara és segítőtársa **Oduar** (ember férfi, pap, 6. szintű) egy nagy, megfelelően átalakított kereskedelmi hajót használnak e célra. A fedélzet alatti nagy teret katonák elszállásolására használták fel. Itt akár 200 katona is elrejtőzhet. Ez után nincs is más dolguk, mint kivárni, amíg egy zsákmányra leső hajó meg nem támadja őket, és a csáklyákkal magukhoz nem vonják a hajót. Ilyenkor előrontanak a katonák, és az összekötött hajón lerohanják a törvényenkívülieket. Ez eddig gond nélkül sikerült, és a páncélosoknak sikerült elsöpörni a könnyűfegyverzetű haramiákat. Tavasz óta már három kapitányt sikerült elfogniuk s kivégezniük. Sikerességük a meglepetésben rejlik. Az esetlegesen elmenekülni készülő hajókat a taton elhelyezkedő, ponyvával takart nagy balliszta meg tudja állítani, ámbár már csata közben a hajó vitorlázatát és kötélzetét szétvagdalják hosszú rudak végére erősített kaszákkal, vagy gyújtólövedékekkel elégetik. Anzara apja nyomdokaiba lépve folytatja a tengerek megtisztítását a kétes személyektől. Az apja egyébként kalózok kezétől halt meg a tengeren, s ezért Anzara kardját suhogtatva, lángoló gyűlölettel veti magát a csatába. Nem tanácsos ilyenkor elékerülni, mert egy tucat gazemberrel is végez rövid idő alatt. Legfőképpen Pazzargadai-t és bandáját szeretné látni akasztófakötélen lengeni.

Voorn kapitány (tünde férfi, tolvaj, 12. szintű) és testvére **Mileana** (tünde nő, tolvaj, 9. szintű) egy meglehetősen furcsa banda vezetői. Ők is hajókat fosztanak ki, de nem a szokványos módokon. Az egyik változatban matrózként beáll egy-két emberük a kiszemelt hajóra, ott egy óvatlan pillanatban erős altatót csempésznek az aznapi rumadagba, vagy élelembe. A nyílt tengeren legénység nélkül maradt hajót így már könnyedén beéri a „Fürge Delfin" (Dhow, legénység: 30, képzett), és az értékesebb dolgokat átrakodják. Mire magukhoz térnek a hajósok, már messze járnak az értékes áruval. A kalózkodás eme furcsa módját sikerrel űzik elég hosszú ideje, s érdemükre, hogy még senkit sem öltek meg, csak esetleg az kaphatott a fejére egy púpot, aki korábban ébredt fel az altatásból.

HAJÓK

Most egy-két új hajótípust szeretnék közölni, amelyek némi változatosságot hozhatnak egy tengeri csatába, s a kikötőkben se azt mondjuk a csapatnak, hogy látnak 'z' darab hajót, hanem részletesen el tudjuk mondani, hogyan is néznek ki.



Dhow

A dhowok (dau) az ókori arab és kínai vitorlásokból fejlődtek ki, s a törzs vízvonal alatti csepp formáját is tőlük vették át. A hajó eleje hegyesszögű, a tat csapott, vagy hegyes. Elég mozgékony, amit a tőkesúlyhoz hasonló „holtgerincnek" köszönhet. A törzs víz alatti részének ilyenforma kiképzése gátolja az oldalcsúszást és növeli a mozgékonyságot. Egy vagy akár három árboccal is rendelkezhet, melyen a hajó oldalához erősített vitorlák hosszú, ferdén felfüggesztett bambuszrudakra vannak felvonva. Ezek néha hosszabbak a hajótestnél is, mert két részből toldják őket össze. Általában régi, foltozott anyagot használnak, mert a viharban a vitorlafelület csökkentése sokkal gyorsabb a régi varrások felszakításával, mint a hosszú rudak körülményes leengedésével. Ezt a munkát sokszor a vihar maga végzi el, megkímélve ezzel a hajót a felborulástól.

Szinte kizárólag kereskedelmi célokra használták.

Ár:	7000 arany
Alapsebesség:	5 (mérföld per óra normális körülmények között – ez megfelel egy 18-as Move-nak)
Max. Sebesség:	6 (ezt a hajók csak rövid ideig bírják tartani, különben károsodik a vitorlázat és az árbocok)

Legénység Száma:	18 (min.)/45 (max.)
Védelem:	AC 8
Tengerbírás:	70%
Mentődobás:	Vastag fa *(Thick wood)*
Meghajtás:	Vitorla
Max. Rakomány:	120 tonna
Hossz:	22 méter
Szélesség:	6 méter
Alapfegyverzet:	Nincs
Döfőorr:	Nincs

Felukka

Kis vitorlás hajó. Bár segédevezőkkel is rendelkezik, mégis főleg vitorla hajtja. Gyorsaságuk messze felülmúlta a lomha gályákét, de méretük miatt nem jelentettek veszélyt rájuk. Merülése mindössze egy (!) méter, s folyókon is felmerészkedhetnek., de itt merülésük megnő (fizika!).

Rendkívüli sebessége miatt a mórok körében közkedveltté váltak, s kalózútjaik során használták őket. Sokáig a mórok uralma alá tartozó partvidékek rémei voltak ezek a karcsú vízi járművek. Latin (háromszög alakú) vitorláit egy vagy két árbocon feszítette a szél. Különlegessége, hogy első árboca az orr irányában meg volt döntve, s ehhez orrvitorla kapcsolódott egészen az orrárbocig. Spanyolországban a mai napig is használják kereskedelmi célokra.

Ár:	5500
Alapsebesség:	6
Max. Sebesség:	8
Legénység Száma:	10 (min.)/30 (max.)
Védelem:	AC 7
Tengerbírás:	60%
Mentődobás:	Vékony fa *(Thin wood)*
Meghajtás:	Vitorla
Max. Rakomány:	70 tonna
Hossz:	16 méter
Szélesség:	4 méter
Alapfegyverzet:	Nincs
Döfőorr:	Nincs

Triera

Ezt a három evezősoros hadihajót a görögök készítették a múltban, s az akkori tengeri hadakozás legtökéletesebb darabjai voltak. A trierának egymás fölött három sorban több mint százötven evezőse volt és ez a csatákban roppant lendületet, s sebességet jelentett az ütköző ércorr használatakor. Harcon kívül nem volt nagy a sebessége, mert evezőseit nem fáraszthatta ki gyorsan. Rendelkezett árboccal is, de ezt el kellett fektetni támadáskor, nehogy derékba törjön. Jó manőverezőképessége miatt könnyen és gyorsan irányítható. Csatákban főleg a döfőorrt használták az ellenséges hajó elsüllyesztésére, vagy az evezősorok elpusztítására. Ezek a hajók győzedelmeskedtek Xerxész gályái ellen ie. 480-ban a szalamiszi ütközetben. Méreteiről pontos adatok maradtak ránk a korabeli forrásokból és feliratokból, de az evezősök elhelyezkedéséről még folynak a viták.

Ár:	15 500 (áruba nem nagyon bocsátják, mivel hadihajó)
Alapsebesség:	3/6 (evezővel)
Max. Sebesség:	4/12
Legénység Száma:	20 (min.)/150 (evezős)/80 (max.)
Védelem:	AC 8
Tengerbírás:	55%
Mentődobás:	Vékony fa *(Thin wood)*
Meghajtás:	Vitorla, Evező
Max. Rakomány:	45 tonna

Hossz:	37 méter
Szélesség:	5 méter
Alapfegyverzet:	2 nagy (általában katapult, vagy tűzköpő)
Döfőorr:	Van

Római kereskedelmi hajó

Elsősorban nagyságával, teherbíró képességével és tágasságával tűnik ki az ókor hajói közül. Az evezősöket teljesen elhagyták, s helyüket is áru töltötte ki. Viszonylag egyszerűen kezelhető rúdra erősített vitorla, s a rövidebb árboc nagy előnyt jelentett számára. Nagy, hosszú, széles és mély merülésű vitorlások voltak ezek hatalmas teherbírással. Egy nagyobb példányukról feljegyezték, hogy egy darab óriási, 500 tonnás kőobeliszket és 800 tonna lencsét szállított egyszerre!!! Egyetlen nagy hátránya a lomhasága. Ezen a hajón még nem volt kormánylapát, csak evezőkormányt használtak a tat mindkét oldalán. Ha értékesebb árut szállít, legalább 3 hadihajó szokta kíséri útján.

Ár:	25 000
Alapsebesség:	3
Max. Sebesség:	4
Legénység Száma:	35 (min.)/140 (max.)
Védelem:	AC 8
Tengerbírás:	65%
Mentődobás:	Vastag fa *(Thick wood)*
Meghajtás:	Vitorla
Max. Rakomány:	500—1000 tonna
Hossz:	55 méter
Szélesség:	14 méter
Alapfegyverzet:	Nincs
Döfőorr:	Nincs

Prao

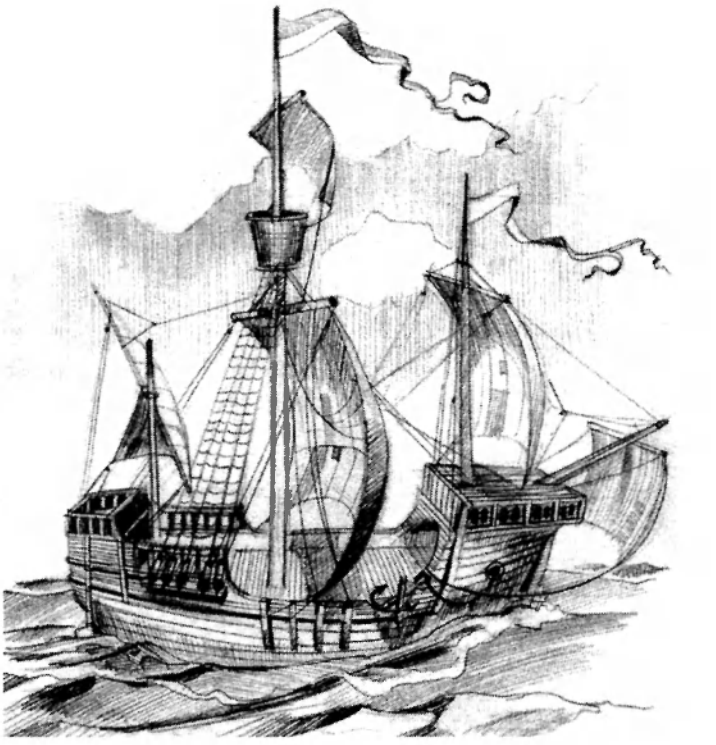
Az Arab-tengertől Kínáig elterjedt hajófajta. Több változatban is készül. Keresztvitorlája négyszögletes, ezt egészíti ki egy háromszög alakú orrvitorla. A vitorlák asszimetrikusan helyezkednek el az árbocokon. A hajófar csapott felépítményben végződik. Kormánylapát helyett ez a típus evezőlapáttal rendelkezik. Kereskedelmi változata jóval magasabb hajóoldallal készül, mint folyami testvére. A jávaiak előszeretettel alkalmazták kalózhajóként, de hadi célokra is bevált.

Ár:	10 000
Alapsebesség:	4
Max. Sebesség:	5
Legénység Száma:	12 (min.)/60 (max.)
Védelem:	AC 9
Tengerbírás:	55%
Mentődobás:	Vastag fa *(Thick wood)*
Meghajtás:	Vitorla
Max. Rakomány:	100 tonna
Hossz:	20 méter
Szélesség:	4 méter
Alapfegyverzet:	Nincs
Döfőorr:	Nincs

Hung-tu Dzsunka

A dzsunkák a világ legrégibb vitorlásainak egyike. Keletkezésük ideje körülbelül időszámításunk kezdetére esik. A kínai dzsunkák legnagyobbikát öt árbocon lengő félkemény vitorla hajtja előre. Az árbocok asszimetrikus elrendezése és a vitorlák állaga kedvezően hat a sebességre, ami a 15 csomót is elérheti. Kis merülése és lapos alja lehetővé teszi, hogy a folyamokon is felvitorlázhasson. A hajó orra és fara jelentősen emelt, s a hajótérben tíz-tizenöt, a víz betörését gátló kamra található. Könnyen felismerhető a messzire kinyúló hátsó felépítményről. Alakja miatt kitűnően üli meg a hullámokat. Fontos még tudni, hogy a kormánylapát használtában megelőzték európai társaikat. A lapátot sokszor átfúrták a könnyebb kezelés és a hatékonyság növelése miatt.

Ár:	13 500
Alapsebesség:	3
Max. Sebesség:	4
Legénység Száma:	25 (min.)/100 (max.)
Védelem:	AC 8
Tengerbírás:	60%
Mentődobás:	Vékony fa *(Thin wood)*
Meghajtás:	Vitorla
Max. Rakomány:	400—600 tonna
Hossz:	30 méter
Szélesség:	7 méter
Alapfegyverzet:	Nincs
Döfőorr:	Nincs



Karakk

Nem, nem. Most nem Vuk nevelőapjáról van szó. Ez esetben ugyanis egy hadi és kereskedelmi célokra használt vitorlásról van szó. Két fedélzettel épült, hatalmas, öblösen kidudorodó törzse alsó és felső irányban is összeszűkült. A hajóorrban egy kisebb, háromszög alakú felépítmény kapott helyet, a tatra pedig egy több fedélzetből álló magas felépítmény került. Kezdetben kettő, később három árboccal építették, nagy keresztvitorlával és latinvitorlával. Ellátták kas-, illetve hasvitorlával is az előárbocon és az árbocrúd alatt. Két ilyen vitorlázattal felszerelt karakkon jutott el Vasco da Gama felfedező útja során Calcuttába. Magellán hajója, amely elsőként hajózta körül a földet, szintén karakk volt.

Ár:	13 500
Alapsebesség:	4
Max. Sebesség:	5
Legénység Száma:	20 (min.)/65 (max.)
Védelem:	AC 8
Tengerbírás:	70%
Mentődobás:	Vastag fa *(Thick wood)*
Meghajtás:	Vitorla
Max. Rakomány:	350—600 tonna
Hossz:	27 méter
Szélesség:	8 méter
Alapfegyverzet:	Egy nagy
Döfőorr:	Nincs

BEFEJEZÉS

Egy kis finomság ide a végszó előtt. Kitűnő robbanóbombát eredményez a következő ókori görög recept. Olajat és oltatlan meszet keverünk össze, s ha ezt a löttyöt víz éri, hát akkor az jó nagyot szól. Kimondottan katapultokhoz találták ki.

Remélem, sikerült betekintést nyújtanom a kalózok furcsa, de nem unalmas, sőt veszélyes életébe, ahol mindig vár ránk valami meglepő, kalandos. Ajánlom minden mesélőnek, hogy legalább egyszer hadd kóstoljanak bele a játékosok ebbe, érezhessék a tenger sós illatát és a szél zúgását.

Czuppon Gergely

A barbár álma

Merkal Gorat nagyot nyújtózott a hajnal első sugarainál. Elégedetten nyugtázta magában az előző nap eseményeit. Agyában gyors összegzést végzett: három megerőszakolt nőszemély, öt szétzúzott koponya és némi anyagi hozzájárulás a mindennapi betevőhöz. Kéjesen végigsimította a szőrt a mellén; nem rossz. Művét tökéletesnek tartotta; a családból nem maradt senki életben, nincs ki bosszúért lihegjen.

A barbár úgy érezte, hogy joga van a pusztításhoz. Ami megtetszett neki, azt elvette. Hitte, hogy az erősebbeknek kell uralnia a világot. Sőt, vallotta, hogy ha az erősek életben hagyják a gyengéket, és csak leigázzák őket, akkor az erősek is ki lesznek téve mindannak, ami a gyengéket veszélyezteti. Az erő nem tűri meg a gyengét!

Gorat némi töprengés és szedelődzködés után úgy döntött, hogy északnak fordul. A kocsmákban elcsípett megjegyzésekből tudta, hogy arrafelé több különálló család is él. Ezt a tényt nagyon kedvezőnek találta.

Félnapi gyaloglás után egy sűrű farron-erdő tűnt fel. Gorat fejében ez az észrevétel egy pillanatig szöget ütött, mivel úgy tudta, hogy errefelé nem nőnek farron-fák, de aztán a rá jellemző gyorsasággal lerázta magáról a gondolkodás nyűgét. Egy óra múlva már messze bent járt az erdőben.

A kis ösvény egyre mélyebbre hatolt a lombos fák között. Gorat azon tűnődött, hogy keresnie kellene már egy bárdot, aki hősi dalokat költhetne róla, és így a világ tudomására juttathatná, mily hatalmas is az ereje. Miközben éppen ezen morfondírozott, az ösvény egyik kanyarulatában egy gyönyörű lányt pillantott meg. A rendkívül vonzó teremtés azonban néhány pillanat múlva már el is tűnt a kanyar mögött.

A látvány azonnal megdobbantotta a barbár szívét. Inai megfeszültek, érzékszervei kiélesedtek. Már tudta, hogy mit kell tennie. Szökkenő szarvasokat megszégyenítő sebességgel vetette magát a jelenés irányába. Biztos volt benne, hogy hamarosan beéri áldozatát. Szeme figyelmen kívül hagyta a külvilág eseményeit, és csak egyetlen kép lebegett előtte: a nőé.

Körülbelül a harmadik kanyarból kibukkanva kezdte érzékelni, hogy valami nincs rendben. A préda egy karnyújtásnyival sem került közelebb hozzá. Bár a lány továbbra is csak sétált, Gorat mégis mindig csak a szépséges sziluettjét látta a következő kanyarban eltűnni.

Ahogy a jelenség megoldásán törte a fejét, egyre határozottabban két szó formálódott ki előtte: bűbáj és csapda. Hirtelen megcsapta a rémület, melynek jeges szorítása egy pillanatig teljesen megbénította a szívét. Izmai megmerevedtek, szemei a félelemtől remegve kidülledtek.

És mintha egy rossz álom akarna beigazolódni, leomlott a díszlet. A gyönyörűséges farron-erdő képe lassan szétfoszlott, és helyébe rothadó, kifacsarodott növények kerültek. A szokásos erdei zajok azonnal elhaltak, és a tájat idegesítő, kísérteties némaság vette uralmába. Gorat nagyot nyelt, és ezzel egy pillanatig apró darabokra törte a csend megfagyott hálóját. Se gondolkodni, se moccanni nem bírt.

Már éppen rászánta magát, hogy megmozduljon, amikor vérfagyasztó visítások hasítottak a levegőbe. A ködszerűen gomolygó párából három iszonyatos alakzat bontakozott ki. Egyikük sem hasonlított semmilyen ismert lényre, testük maga volt a pokol gonoszságának megtestesülése. Sárkányalakú, minden fényt elnyelő, kétarasznyi lények voltak, emberszerű fejjel.

A barbár legnagyobb megdöbbenésére a lények arca az ő legutóbbi női áldozatainak vonásait tükrözték. Amint agya feldolgozta a látottakat, egyszerre lett ideges és nyugodt. Áldozatai valószínűleg lepaktáltak a túlvilág uraival, hogy lelkükért cserébe démonként beteljesíthessék bosszújukat. Ha ez így van, akkor igen veszélyes ellenfelek. Azonban ez az ő helyzetét is kedvezőbbé teszi, hisz oldalán egy démonölő tőr fityeg, amelynek elég egyetlen csapás ahhoz, hogy egy ilyen lényt megfosszon halhatatlanságától. Gondolatai körülbelül eddig jutottak, amikor megkezdődött a bosszú és a túlélés összecsapása.

A három démoni alak Gorat fölé repült. Miközben a barbár megvált nehéz fegyvereitől, és előhúzta a hosszú aranypengéjű tőrt, a túlvilág

teremtményei apró karmaikkal összeakaszkodtak. A sokat megélt, tapasztalt harcos abban a pillanatban már tudta, ez azt jelentheti, hogy másodperceken belül mágikus támadás éri. Csak abban reménykedhetett, hogy a nyakában lógó számos amulettek egyike megvédi a végzetes sérüléstől.

Úgy látszik, az istenek meghallgatták imáját, mert a démonok által előhívott villám nem okozott komolyabb sérülést. Ezen kissé felbátorodva ellentámadásba lendült. Kihasználva csizmája különleges képességét, a három méter magasan táncoló alakok közé ugrott, és vérmes csatakiáltással egyikük mellébe vágta a bűvös pengét. Bár mindenre felkészült magában, a hatás mégis megdöbbentette. A test kissé megduzzadt, és a sebből akkora mennyiségű fekete nedv lövellt ki, amely akár két lovat is megtölthetett volna.

Gorat a spriccelő létől elvesztette egyensúlyát, és elesett. Még a földön fekve törölgette szeméből a sűrű váladékot, amikor a két életben maradt szörny visítva lecsapott rá. A borzalmas hangra a barbár hanyatt vágta magát, és vakon hadonászni kezdett a tőrrel. Az egyik démon manővere halálosan szerencsésre sikeredett. A támadáskor érzékei egy pillanatra megcsalták, és már nem tudott kitérni a a rendszertelenül vagdalkozó aranypenge elől. Mielőtt azonban szeme megüvegesedett volna, még halványan láthatta, hogy pusztulása nem volt hiábavaló áldozat; a penge ott csillogott árván a fekete vértől ázott fűben.

Gorat kétségbeesve döbbent rá, hogy a tőr kirepült a kezéből. Még mindig vakon, egyik tenyerével a fegyver után tapogatózva, másikkal a szemét törölgetve igyekezett kitérni a megmaradt ellenfél végső támadása elől. Éppen akkor, amikor megszabadította szemét a ragacsos sötétségtől, egy kis test ütközött lágyan puffanva a mellkasának. A rémület és a démonból áradó kísérteties hideg teljesen megbénította minden izmát. Lehet, hogy elérte a végzete, futott át hirtelen az agyán.

Egy ismerős, ám mégis oly távoli arc nézett rá elítélően. Ő volt a legfiatalabb és legvonzóbb nő azok közül, akiket tegnap megerőszakolt. A démon, miután úgy látta, hogy a rettegés már nem fokozható tovább, úgy határozott, hogy bevégzi bosszúját, és kitátott állkapcsával lassan átkulcsolta áldozata torkát.

Gorat lelki szemei előtt látta, ahogy lassan megnyílnak az Abyss felé vezető utak, és ő rabszolgaság alá hajtja fejét valamelyik démonlord előtt. Ekkor valami ismerős tárgyat érintett meg a ragadós fűben, és a remény ismét új lökést adott a már-már teljesen megbénult szívének. Megmarkolta a tőrt, és teljes erejéből a mellkasán csüngő teremtményre csapott.

Az álom fonala hirtelen elszakadt. Óriási fájdalom hasított Gorat mellkasába. Kipattanó szemekkel azonnal felült. A látvány a megszokott volt: az éjszakára gyújtott tábortűznél még pislákolt némi parázs, és a hajnal első sugarai is csak most kezdték köszönteni a tájat. Ahogy felszerelése felé fordult, hirtelen elviselhetetlen fájdalmat érzett a mellkasa közepén. Amikor letekintett, egyszerre csodálkozott és rémült attól, amit látott. A nyakában csüngő amulettek között ott ágaskodott egy jól ismert penge markolata. Még kereste magában a magyarázatot, amikor lelkét már megcsapta a halál hideg szele.

nemm

A tizenkétéves formájú fiúcska elővett egy méretes erszényt, és átnyújtotta a fizetséget a boszorkánymesternek. A bőrzacskó a család összes kincsét tartalmazta, de ez a fiút nem érdekelte, hisz a barbár a szeme láttára pusztította el az egész családját. Nem érzett örömöt vagy haragot, fásult és elcsigázott volt. Úgy érezte, kiégett a lelke. Az elmúlt nap alatt átélte mindazt a keserűséget, melyre másoknak egy egész élet állt rendelkezésére.

A boszorkánymester viszont annál elégedettebb volt. Nemcsak a fizetség miatt. Igaz, hogy a halált hozó álom irányítása sok energiát kivett belőle, és éveket öregített rajta, azonban cserébe kapott egy kitűnő boszorkánytanoncot. A fiú tökéletesen képes lesz befogadni a gonoszt, hisz a sors már minden érzelmet kiölt a lelkéből ... hála a barbárnak.

David Thorn

Nigel D. Findley

1995 február 19-én Vancouver-i (Kanada, Brit Kolumbia) otthonában elhunyt Nigel D. Findley, játéktervező, író, szerkesztő. 1959-ben született Venezuelában; Spanyolországban, Nigériában, az Amerikai Egyesült Államokban és Angliában nevelkedett, míg 1969-ben családjával Vancouverbe költözött. 1990-ben választotta az írást fő foglalkozásául.

Findley nevéhez több mint 100 kiadvány kapcsolódik, melyek között 12 regényt is találhatunk. A legtöbb játékgyártó cégnek dolgozott – köztük a TSR-nak is –, de a legismertebb regényei (2XS, Shadowplay) és játékkiegészítői (Denver, Aztlan) a Shadowrunhoz készültek.

MISCON '95

Június 23. Péntek

Szálláshelyek elfoglalása – Non-stop videovetítés – Képzőművészeti kiállítás és a rendezvény megnyitása – Meglepetés – Sci-Fi disco

Június 24. Szombat

Non-stop videovetítés – Élő szerepjátékverseny a diósgyőri várban – Író—olvasó—kiadó Fórum – Astreia Sci-Fi Kupa – Lovagi Torna bemutató a Diósgyőr-i várban – Vacsora a Várban – Diaporáma show a várban – Tábortűz, meg minden

Június 25. Vasárnap

Non-stop videovetítés – Tudomány—Áltudomány? – Könyvárverés – Túlélők Földje Találkozó

Idén ünnepli 10 éves fennállását a Miskolci Astreia Sci-Fi klub. Nyári rendezvényünk ezért születésnapi buli is lesz egyben.A helyszín változatlan Miskolc, Ady Művelődési Ház. (Terveink szerint szombaton a helyszín kibővül még a Diósgyőr-i Várral is...

Szállás és vacsoramegrendeléseket kérjük legkésőbb 1995. május 20-ig leadni a lenti címre!

Pénzt befizetni előzetes foglalás szerint lehet a helyszínen.

Áraink:	Szállás:		450,- Ft/nap/fő (elhelyezés 2-3-4 ágyas szobákban, jelentkezési sorrendben)
	Tábortüzes vacsora:		300,- Ft
	Belépődíjak:	– péntek:	150,- Ft
		– szombat:	200,- Ft
		– vasárnap:	150,- Ft
	CHERUBION tagoknak:		450,- Ft a 3 nap.

Cím: Szabó Zsolt, 3791 Sajókeresztúr
BÉM 1. (vagy tel: 46/331-978 Iváncsó Zsoltnál)

Silverland 1991

AZ ELSŐ MAGYARORSZÁGI
FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

M.A.G.U.S., KÖZÉPFÖLDE, STAR WARS
HARC és VARÁZSLAT
AD&D minden létező kiegészítője,
Shadowrun, Earthdawn, Rolemaster stb.
szerepjátékok
karakterlapok, modellfestékek, társasjátékok
poszterek, matricák,
ajándéktárgyak, CD lemezek
Angol nyelvű Tolkien, Lovecraft regények
Több mint száz féle angol nyelvű fantasy regény
Angol nyelvű STAR WARS, és STAR TREK könyvek,
STAR WARS és STAR TREK modellek.

EZT LÁTNI KELL!

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

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

Semmi sem tökéletes. Ezt az alapvető igazságot mintha a szerepjátékok tervezői alkották volna. Egyszerűen nem létezik hibátlan szabálykönyv. A hibák kiküszöbölésére születnek aztán az ún. opcionális szabályok. Az alábbiak ilyen foltozásokat, módosításokat tartalmaznak. Figyelmeztetek mindenkit, hogy a leírtak a saját agyszüleményeim, s azok esetenként ellentmondhatnak más, hozzám még el nem jutott MERP kiegészítőknek! Ha valaki pedig nagyon szeretné a MERP-et élethűen játszani, annak melegen ajánlom a Rolemastert!

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK MERP-HEZ

Karakteralkotás

Bizonyára mindenki találkozott már azzal az érzéssel, hogy kialakul a fejében egy karakter, milyen lesz, hogy fog kinézni. Aztán mikor a megalkotására kerül a sor, egészen más értékeket sikerül dobnia. Ekkor két lehetőség marad. Vagy elfogadja a karaktert olyannak, amilyenre sikerült, és így próbálja meg kihozni belőle amit lehet, vagy új karaktert dob. Általában a huszadik próbálkozás eredménye kezd közelíteni az eredetileg elképzelthez.

A pontelosztásos rendszerekben ez az eset nem történik meg, bár természetesen ott is kell némi kompromisszumot tenni, de az közel sem akkora, mint a véletlen dobásoknál, másrészt ott a játékos maga határozhatja meg a karaktere tulajdonságait, teljesen kiszűrve a véletlen szeszélyeit. Ezért a MERP karakteralkotását is megpróbáltam a pontelosztás elvére alakítani.

A MERP szabályrendszere nem használja közvetlenül a tulajdonságokat, csak azok bónuszait, így nem annyira a Tulajdonság számszerű értékén van a hangsúly, hanem az érte járó bónuszon. Ezért a Tulajdonságok meghatározása a következőképpen alakul:

A tulajdonságok között 35 pontot lehet elosztani úgy, hogy minden tulajdonság annyiba kerül, amennyi a bónusza lesz. (*pl. Egy 92-es tulajdonság 10 pontba fog kerülni, míg egy 62-es nem kerül semmibe – de bónusz sem jár érte. Ha valaki hajlandó negatív bónuszt elviselni, akkor a többi tulajdonságra a negatív bónusszal többet rakhat...*)

Természetesen ilyen karakteralkotáskor nincs lehetőség az ún. Elsődleges Tulajdonság becserélésére! Az hogy a játékos az egyforma bónuszú értékek közül melyiket választja, a Játékmesterre és a Játékosra van bízva.

Szintlépés

A szintlépéskor esedékes változásokat mindig előre, egy szinttel feljebbre kell meghatározni. Így a tervezett szintlépés nem vesz el időt a játékból, hiszen nem kell számolgatni, illetve könnyen lemesélhető, hogy a karakter gyakorolja az adott szakértelmét. Ha a kalandok folyamán a tervezett szintlépés megváltozik (*pl. a karakter a szintlépés felénél szerez egy olyan fegyvert, amire nem készült fel, de nagyon szeretné megtanulni...*) akkor az elért tapasztalati pontok és az eredetileg fejlesztésre szánt pontok alapján a következő történik:

Ha a karakter eredetileg 1 pontot szánt a fejlesztésre, és a megszerzett tapasztalati pont nem éri el a következő szinthez szükséges TP egyharmadát, a fejlesztési pontot átrakhatja, különben nem. Ha eredetileg 3 pontot szánt a fejlesztésre, és még nem érte el a szükséges TP egyharmadát, símán válthat. Ha az egyharmadot túllépte, de a kétharmadot még nem érte el, akkor az eredetileg tervezett és az új szakértelem egyaránt egy szintet nő, és egy fejlesztési pont elveszett. Ha a kétharmadot is túllépte, nem válthat. Ha a fejlesztésre 5 pontot szánt, és még nem érte el a szükséges TP felét, akkor az eredeti szakértelem egy, az új két szintet fejlődik, ha a TP felét túllépte, az eredetileg tervezett szakértelem fejlődik két szintet, az új pedig csak egyet, de mindenképpen elveszik két fejlesztési pont. Az elvesztett pontok nem válthatók át sehová, azok a gyakorlás átállását jelentik.

Egy szintlépés alatt csak egyszer lehet a tervezett fejlesztést megváltoztatni!

Varázslás

A MERP varázslói sajnos elég gyengére sikerültek. Ennek egyik oka a kevés Erőpont, a másik hogy alacsony szinten gyakorlatilag egyetlen igazán hasznos varázslat sincs. Ezen segíthet az, hogyha a varázsló nem csak a vele azonos szintű varázslatokat mondhatja el, hanem amire Erőpontja van. (*pl. ha egy karakternek első szinten van két Erőpontja, akkor nem csak első, hanem második szintű varázslatot is elmondhat.*) Ez első látásra tápossá teheti a varázslót, de ez nálam már kiderült, hogy nem így van. A magasabb szintű varázslatok kimerítik az erőpontokat, de egy válságosabb helyzetben jól jöhet egy második, harmadik szintű varázslat, s mellesleg nem kell állandóan a varázslót pátyolgatni, megáll a saját lábán.

Fegyverismeret

A MERP a fegyvereket csoportosan kezeli, ami a Harcosoknak nagyon jó, de sajnos nem valami élethű. Ha valakit ez (joggal) zavar, akkor az alábbiakat teheti:

A fegyverismereteket fegyverenként kell fejleszteni, külön-külön, de az azonos csoportba tartozó fegyvereket minimum a legnagyobb szintjének a felével használhatja, felfelé kerekítve. (*pl. egy karakter hosszú kard ismerete ötödik szintű, tehát az összes Egykezes Éles fegyvert harmadik szinten használhatja. Ha a tőrhasználatot már a karddal párhuzamosan negyedik szintre fejlesztette, akkor azt természetesen negyedik szinten használhatja.*)

Fegyverhasználat

A fegyverek használatára két opcionális szabályt is alkalmazok. A harcrendszer egyik hibája, hogy szinte minden fegyver használatához az ERŐ tulajdonságot kell alkalmazni. Ez azért hátrányos, mert így egy tünde vagy egy hobbit rosszabbul fog bánni a fegyverével, pedig ez nem egyértelmű. Egyes könnyebb fegyvereknél, (rövid kard, tőr, rövidebb szablya...) a fegyverhez használt ERŐ bónusz felcserélhető az Ügyesség bónusszal. Ilyenkor a karakter a cselezésekkel, és fürgeséggel pótolja az erőt, a pontossággal és koordinációval képes súlyos sebeket okozni ahelyett, hogy egyetlen erős csapással ejtene mély sebeket. (A mellékelt táblázaton található fegyverek esetén alkalmazható ez a szabály.)

Bizonyos fegyverekkel nem csak egyféleképpen lehet sebet okozni, példa ismét a hosszú kard. Mindenki számára világos, hogy szúrásra, vágásra egyaránt alkalmas. Ezért az ilyen fegyvereknél a kör elején a játékos eldöntheti milyen módon támad. Az ilyenkor alkalmazott módosításokat a mellékelt táblázatról le lehet olvasni...

Másodlagos szakértelem fejlesztés

A MERP szabályzata eléggé szűkmarkúan bánik a fejlesztési pontokkal, szintlépéskor a játékos örül, ha a fontos szakértelmeit fejleszteni tudja, s ritkán marad pont a másodlagos szakértelmek fejlesztésére, amik pedig a karakter egyedisége, háttere, megformálása miatt fontosak. Ezért a JM dönthet úgy, hogy CSAK Másodlagos Szakértelmekre ad három fejlesztési pontot. Ezek a pontok nem válthatók át más csoportba – de más csoportból lehet áthozni ide pontokat.

Varázstárgyak létrehozása

Minden mesélővel előfordul, hogy egy játékosa varázstárgyat szeretne létrehozni. Ilyenkor szegény nem igazán tudja, mit tegyen, hiszen az alapkönyv nem ad tanácsot erre az esetre, s a kincskiegészítők is csak a talált vagy kapott tárgyak megalkotásához szükséges táblázatokat adják. Az alábbiak erre az

esetre nyújthatnak egyfajta egyszerű segítséget. Természetesen a mesélőnek jócskán meg kell nehezítenie a folyamatot, be kell rakni különleges, nehezen megszerezhető, ritka anyagokat, többnapos rituálékat...

Először az alaptárgyat, a hordozót kell elkészíteni. Ennek a lehető legjobb minőségűnek, a lehető legtökéletesebbnek kell lennie (a készítéskor a Helyhezkötött Manőver táblán az Általános oszlopban Teljes sikert kell elérni), különben a varázslat sikere kockázatossá válhat. Ezután a varázslónak a tárgyra a célnak megfelelő előkészítő varázslatot kell mondania a Tárgyak Mestersége varázslatlistáról. A Teljes sikerrel elkészített tárgy az Alapmágia Táblán Páncél nélkülinek, a Sikerrel elkészített tárgy Bőrpáncélosnak, a Majdnem Sikerrel elkészített pedig Fémpáncélosnak minősül. Kudarc esetén Varázslatkudarc dobást kell dobni, és a hordozó tárgy is megsemmisül. Siker esetén a tárgy kész a varázslat befogadására. A varázslat beolvasásához a tárolni kívánt varázslatot el kell mondani úgy, hogy sikeres varázslatdobás szükséges az Alapmágia táblán, de az előző dobás eredményével egyenlő büntetéssel. (Ha az eredmény negatív szám volt, az bonuszt jelent.) Kudarc esetén ugyanaz történik, mint az előző dobásnál. Ha a varázslat sikeres volt, a tárolás sikerült, a varázstárgy készen áll.

Töltetes tárgyaknál csak egyféle töltet lehetséges, a tölteteket variálni nem lehet. A naponta használható tárgyakat töltetessé téve lehet naponta többször is használni egy tárgyat, ilyenkor a töltet naponta újratöltődik, de mindkét varázslatot a tárgyra kell mondani (Nap ideje, Ismétlődés), a dobásokkal együtt. Ha egy tárgy több varázslatra is képes, (pl. egy bot három töltet fénylövedékkel és naponta képes egy lebegésre) akkor minden varázslatra külön végre kell hajtani a folyamatot, de minden új képesség felruházásakor az előkészítő varázslatdobásra (A Tárgyak Mestersége) –15 büntetés járul. Kudarc esetén a tárgy megsemmisül.

A Tárgyak Mestersége

(Nyílt Lényeg varázslatlista)

A varázslatlista a varázstárgykészítéshez és felismeréshez használható. A varázslatokat a tárgyra mondva felkészítik azt a tárolni kívánt varázslat befogadására, tárolására, illetve az esetleges parancsszavakat is ezek a varázslatok rögzítik.

	Ható-	Idő-terület	Ható-tartam	távolság
1.	Felismerés	Tárgy	Azonnali	varázsló
2.	Keresés	2R/szint	1 perc	varázsló
3.	Megértés	Tárgy	Azonnali	varázsló
4.	Ráhelyezés	Tárgy	Változó	érintés
5.	Fejlesztés	Tárgy	Állandó	érintés
6.	Mérés	Tárgy	Azonnali	varázsló
7.	Ismétlődés	Tárgy	Állandó	érintés
8.	Nap ideje	Tárgy	Állandó	érintés
9.	Erőfokozás	Tárgy	Állandó	érintés
10.	Erőnövelés	Tárgy	Állandó	érintés

1. Felismerés (T,KT5) A varázsló képes megmondani egy kezében tartott tárgyról, hogy mágikus, vagy sem. A tárgy mágiájának mibenlétéről, típusáról semmi információt nem kap.

2. Keresés (T, KT5) A varázsló a Hatóterületen belül érzékeli a mágikus tárgyakat, illetve a tárgyakban lévő mágiát. A tárgyat nem képes meghatározni, a varázslat csak érzetet biztosít. (*pl. Egy szobában az egyik szekrényben egy kabátzsebben egy mágikus gyűrű van. A varázsló először a szekrény felől érzi a mágiát, majd a szekrényt kinyitva a kabátból. A gyűrű megtalálása után képes pontosan megmondani, hogy az a mágikus.*)

3. Megértés (T, KT5) A varázsló a kezében tartott tárgyról képes megmondani mágikus-e, és ha igen, milyen tulajdonsággal bír, és milyen típusú. (*pl. egy fegyvernél, hogy pluszos, egy gyűrűnél, hogy milyen varázslatot tárol, ill. milyen időkorláta van.*) A bónuszokat számszerűen nem lehet megállapítani.

4. Ráhelyezés (H, KT10) A varázsló egy megfelelő tárgyat egyetlen alkalomra mágikussá tehet. Ez csak valamilyen egyszer használható, parancsra ellőhető varázslat. (*pl. egy fegyver egyszer képes lehet fénylövedék kilövésére...*) A varázslat ellövésével a tárgy elveszti a mágiáját, közönséges eszközzé válik.

5. Fejlesztés (H, KT15) A varázsló egy tárgyat bónuszossá tehet. A bonuszt előre meghatározva kell a varázslatot rámondani a tárgyra, és az Alapmágia TB táblázaton a dobásból le kell vonni a bonusz értékét. A tárgy páncél nélkülinek számít, a hatótáv érintés. Ha a kapott eredmény pozitív szám, akkor az eredménynek megfelelő levonással dobni kell a Mozgás-Manőver táblázaton. A nehézségi fok a bonusznak megfelelő (+10-nél nehéz, +20-nál nagyon nehéz...). Az eredményként kapott szám a végeredmény bonuszt jelenti az eredetihez képest százalékosan (max. 100%!). A varázslathoz használt tárgy csak a saját funkcióját növelheti. (*Tehát pl. egy ruha adhat megjelenés bonuszt, vagy védelem bonuszt, de varázslási, vagy támadóbónuszt nem.*)

6. Mérés (T, KT5) A varázsló képes megállapítani egy tárgy bónuszát, illetve erőpontfokozó vagy -szorzó esetén a fokozás (szorzás) mértékét. A varázslat pontossága ±5 pont, amit a Játékmester egy d10 dobással dönt el. (Ha 1-et dob –5, ha 10-et +5 a tévesztés)

7. Ismétlődés (H, KT15) A varázslattal töltetes, vagy ismételten használható tárgyakat lehet létrehozni. A töltetek számát előre meghatározva kell a varázslatot a tárgyra olvasni. Az újratöltéskor ezt a varázslatot nem kell elmondani.

8. Nap ideje (H, KT20) A varázslattal naponta használható varázstárgyat lehet előkészíteni. A végleges varázslat ezután kerülhet beültetésre.

9. Erőfokozás* (H, KT25) A varázslat Erőpontfokozó tárgyat hoz létre. A fokozás mértéke nem lehet nagyobb mint a varázsló szintje/2 (lefelé kerekítve).

10. Erőnövelés* (H, KT30) A varázslattal Erőpont szorzó tárgyat lehet létrehozni. A szorzás mértéke a varázsló szintje/10 (lefelé kerekítve) plusz egy.

A varázslat használatakor van (100-szint/5), de legalább 5% esély, hogy a varázsló egészsége permanensen 5%-kal csökken

Bognár András

OPCIONÁLIS FEGYVERSTATISZTIKÁK TÁBLÁZATA

Fegyver	Balsiker esély	Elsődleges kritikus	Másodlagos kritikus	Alaptáv (m)	Súly (kg)	Különleges módosítók
Hosszú kard vágás*	1—3	Vágó			2	
Hosszú kard szúrás*	1—3	Szúró	Vágó		2	+5 TB láncing, –5 TB egyéb
Tőr szúrás*	1	Szúró (C)		5	0,5	–15 TB
Tőr vágás*	1	Vágó (C)			0,5	–20 TB
Szekerce*	1—4	Vágó		5	2,5	+5 TB láncing és lemezvért ellen
Szablya*	1—4	Vágó			2	–5 TB láncing/lemezvért, +5 TB egyéb
Rövid kard vágás*	1—2	Vágó			1,5	–10 TB láncing/lemezvért, +10 TB egyéb
Rövid kard szúrás*	1—2	Szúró	Vágó	1	1,5	+5 TB láncing/semmi, –5 TB egyéb
Ostor*	1—6	Szorítás (C)			1,5	–10 TB, a 2. sortól használható

LEVELEZÉS

Helló Mindenkinek! A múlt hónapban még a hideg miatt sírt a szám, erre pár nap múlva olyan dög meleg lett, hogy ihaj. Persze ez nem nagy baj, legalább lehet nézelődni, ha az asszony éppen nem figyel. Éppen kezdtem felvidulni, amikor az egyik nap olyan zuhé hullott a nyakamba, hogy el sem állt néhány napig. Aztán, hogy a jókedvem maradéka is elmúljon, kézbe vettem a leveleket, és csupa olyat találtam, hogy elírtad, ez nem illik hozzád, a humorod nem is olyan fenomenális (én soha sem állítottam, hogy az, de mégis lehangoló megtudni, hogy nem az), valaki még azt is kifogásolta, hogy poénosnak szánt megjegyzéseket fűzök néha a versekhez, és ez bizony rosszul eshet a szerzőknek. Az a baj, hogy még igaza is lehet. Mindezek után még leleplező levelet is kapok, és végül még a macskám is megkarmolt, amikor meg akartam simogatni, úgy hogy teljes a lelki kompresszió (vagy depresszió). Nagymérvű lehangoltságomban úgy döntöttem, hogy a helyreigazítást alrovatból, a Levelekkel egyenrangú rovattá minősítem. Ha pedig valakit kisiús naivitásomban megbántottam, attól már itt bocsánatot kérek.
Ennyit az önsajnálatról, most pedig kezdődjék aminek kezdődnie kell. Ja, még csak azt akarom mondani, hogy ebben a hónapban van a születésnapom, de nem tudom, hogy ennek örüljek-e, vagy pedig bosszankodjak, hogy megint egy évvel közelebb kerültem a nyolcvanhoz. (Ez nem célzás volt némi söradományra, csak néha lényleg arra gondolok, hogy jobb lenne fiatalodni, mint öregedni.)

KLUB

Pentagramma Klub
Levélcím: Szilágyi Pál, 9400 Sopron, Hajnal tér 30.

Káosz Vándorai Szerepjáték Klub
9400 Sopron, Liszt Ferenc u. 1. Városi Könyvtár és Műv. Ház
Idő: péntek 15 órától
Játékok: AD&D, MAGUS, MERP, MAGE
Érdeklődni lehet: 99/320–070 Steiner András, Szívós Balázs Sándor, 9400 Sopron IV. László kir. u. 26.

Lords of Doom Szerepjáték klub
Keszthely, Goldmark Művelődési Központ
Idő:Csütörök 17—21
Érdeklődni lehet: Földesi Roland, Keszthely, Pipacs út 1., Andrásevits Zoltán, 8648 Balatonkeresztúr, Kerti út 6. Tel: 85/376–711
Játékok: AD&D 2nd edition, M.A.G.U.S., MERP

Komlói Szerepjáték Klub
Juhász Gyula Klub 7300 Komló Juhász Gyula u. 1.
Klubvezető: Tátosi Krisztián, 7300 Komló Székely B. u. 33/1. Tel:72/486-354
Idő: péntek du. (16 órától)
Játékok: M.A.G.U.S., AD&D, STAR WARS, MERP CoC

Ködlovagok
5350 Tiszafüred Művelődési Ház
Levélcím: Liker Pál 5350 Tiszafüred Széchenyi út 28.

Káosztanya
Kazincbarcika, Táncsics Műv. Ház
Idő: szombat 14—20h
Játékok: M.A..G.U.S., MERP STAR WARS, AD&D, RIFTS
Érdeklődni lehet: 48/314–677 Béres Gábor, 48/316–672 Vasas Péter

LEVELEK ÉS HELYREIGAZÍTÁS

Úgy döntöttem, hogy ebben a számban lezárom az AD&D körül kirobbant csatát. Mérhetetlen lustaságomnak, valamint hatalmas akaraterőmnek (aminek segítségével az utolsó pillanatig ellenálltam mindenféle sürgetésnek) köszönhetően kb. két héttel lapzárla után kezdtem el ezt a levelezést elkészíteni. Így fordulhatott elő, hogy Csordás „Aktív gyerek" Attila, rovatom lassan állandó szereplője újabb levele még időben érkezett. Azt hiszem a levél éppen alkalmas, hogy a vitát keretbe fogja, és lezárja.

„Mélyen tisztelt Németh Kálmán úr! Őszinte meghökkenéssel olvastam kulturált sorait (valóban afféle Mortal Kombat-féle fröcsögésre számítottam), és feltéve az »AD&D-rajongók szemüvege« nevű tárgyal, tüzetesen elolvastam első két levelemet. A szemüveg kicsit torzított és összemosott ezt-azt, de végül arra lyukadtam ki, hogy ezeket valami rettenetesen nagy bunkó írhatta. Soraimat valóban lehetett így is értelmezni. De ha Maci a teljes levelet bepötyögte volna, másnak már alig jutott volna hely. Engem – kis hazánk fiataljainak többségével ellentétben – egyáltalán nem izgat, ha valaki leszólja kedvenc játékomat (ugyanis azt nem én készítettem). Véleményem szerint nem minősít valakit az, hogy milyen játékot játszik, milyen zenét hallgat, vagy milyen sört iszik. A »fanatikus« szó jelentését pedig bárki megnézheti az ország bármelyik könyvtárában/szótárában. Kinek nem inge... Németh úr, Önek elárulom: 3 éve a lábamat sem tettem be szerepjátékklubba. Aki emlékszik a »régi« időkre, az sejtheti, miért éppen a fénymásolgatás maradt meg bennem. (Két évvel ezelőtt láttam először valódi PHB-t! Ha-ha!)... Összegzés: Ha egy csapat bármilyen játékkal, bármilyen körülmények között jól szórakozik, a kutyának sincs beleszólási joga (aki erre azt mondja, hogy »Neked sem«, annak... igaza van). Mi is van még? Ja... Ünnepélyesen bocsánatot kérek azoktól az olvasóktól, akiknek az én szubjektív, hirtelen felindulásból elkövetett, durva, igazságtalan, részrehajló, önző, őszinte és mindenféle jogokat bakancscsal tipró leveleim lelki törést, szívrohamot, szájhabzást, szénanáthát, meghasonlást, lidérces álmokat, lélrenyelést, felháborodást, skorbutot, ámokfutást, levélbomba-készítési hajlamot, Frenzy-t, zavart az Erőben, bárányhimlőt, illetve bármiféle anyagi, fizikai, mentális, asztrális, vagy egyéb kárt okoztak volna. Kellemes életet és játékot kívánok mindenkinek! Bye! »Evil« & »Bravo« Csordás Attila" Nem tudom, mi okozta Attilánál ezt a változást, remélhetőleg nem akarta senki meglincselni. Ami a rám vonatkozó részt illeti, igyekszem mindig úgy kiválasztani egy levélrészletet, hogy aztán az írója ne jöhessen a szokásos mondattal, hogy valóban azt mondtam, de így az eredeti szövegkörnyezetből kivéve mást jelent. Ha most mégis ez történt volna (amit egyébként nem hiszek), akkor bocsi. Remélem nem bántad meg, hogy írtál nekünk, és nem baj, hogy leközöltük a véleményedet. Egyébként sikerült az alluviális szót népszerűvé tenned, már több levélben találkoztam vele. Kerek „Anarchia" Andor érdeklődik, hogy Csordás Mester nem akar-e a közeljövőben Ars Magicá-t mesélni. Ha igen, akkor szívesen kiközvetítem, bár Andor a címét elfelejtette megírni.
Az előbbi nyílt levél címzettjének is volt ideje egy újabb levélre. Ezúttal nem az AD&D leszólóinak szánta levelét, nekem sikerült lelturbóznom a levélírási vágyát, egészen a megvalósulásig. *„Maci! Hogy igyam az összes söröd! Köszönöm, hogy leközölted a levelemet, de nem kellet volna hejesírási hibákkal, és elgépelésekkel tűszerezni. A helyesírás-ellenőrző programod talán már felújításra szorul. Volt egy olyan elírás is, amely egyeseknek lelki problémákat okozott, melyek következményeként súlyos szavakkal illetnek. Ez a bizonyos mondat nálad így hangzott: »..., és lehet mérhetetlenül unalmas egy ostoba Call of Cthulhu vagy Vampire parti.« Helyesen: »..., és lehet mérhetetlenül unalmas és ostoba egy Call of Cthulhu vagy Vampire parti« Mint Murphy óta tudjuk, amit félre lehet érteni, azt félre is értik, és én szeretnék nyugodtan aludni a következő teliholdkor."* Remélem ez a szám még épségben talál, és sikerül kimagyarázkodnod mindenkinél, aki vastag bottal, vagy vicsorgó fogakkal közelít feléd. Egyébként ahhoz képest, hogy nem vagyok gépíró, igen elégedett vagyok az elütéseim számával. Az igaz, hogy gépelés közben minden harmadik szót elrontom, de a legtöbbet még idejében észreveszem. A többit meg rá lehet fogni a nyomda ördögére, bár szegényt ebben a modem korban már régen nyugdíjazták, és nem nagyon van beleszólása az ilyen típusú hibákba. Inkább unokaöccsét, a számítógép ördögét kell szidni (most nem a Windows-ra gondoltam).
...KÖZJÁTÉK. Némi probléma merült fel. Egy pillanatra felálltam, és a macskám kihasználva a helyzetet, röglön betelepedett a székembe. Kilakoltatása egy kis időt vett igénybe, mert marhára szeret a számítógép előtt mosakodni...
„Tisztelt Maci! Egy óriási hibára szeretném felhívni a figyelmedet. A Holdtölte áprilisi számában az Aranyfokozatú Sörszállító 3. kérdésére elég sötét módszerrel válaszoltál. A kérdés: »A Rolemaster mikor és milyen formátumban jelenik meg?« A válasz erre: »Igen«. Ez egy meglehetősen nagy atombaki, úgyhogy érdemes lenne betenni, mondjuk a »Helyreigazítás« címet viselő alrovatba, mivel ez a kérdés talán sokakat érdekel (pl. engem is)! Nem akarlak cikizni, de egy MACIhoz ilyesmi nem illik. Tisztelettel: Balázs István." Kedves István! (Tudom, hogy baromi unalmas ez a Kedves... megszólítás, de semmi jobb nem jut eszembe, meg gondolom ezzel még nem bántok meg senkit. Bár éppen az előbb olvastam Kerek „Anarchia" Andor levelében az a jogosnak tűnő kérdést, hogy, hogy lehet egy CoC modult úgy kezdeni: Kedves Call of Cthulhu rajongók!) Szóval ott tartottam, hogy: Kedves István! Bizonyára pillanatnyi elmezavarom, vagy egy késői maláriás roham okozta ezt a sajnálatos választ. Miután elolvastam leveled, rájöttem mekkora hibát követtem el, ezért bűnbocsánatként megszaggattam a ruhámat, hamut szórtam a fejemre, (mivel gázfűtésünk van, ez kicsit nehezen ment, de aztán megoldottam: elégettem az összegyűlt kifizetetlen gázszámlákat, és ez éppen elég hamut eredményezett) és magasba emeltem a karom. Mivel ez még kevés volt ahhoz, hogy megtudjam a választ a kérdésedre, ezért felemeltem a telefont és leihívtam az Illetékest. A válasz számodra kicsit lehangoló lesz: »Az idén biztosan nem.« A mondat alapos tanulmányozása után arra a következtetésre jutottam, hogy azt nem sikerült megtudnom, hogy mikor igen. Sajnálom. Mivel a kérdés a formátumra is vonatkozott, megpróbálok arra is válaszolni, nehogy később valami problémám legyen belőle. Tehát amíg nem jelenik meg, addig a formátum egyértelmű: légnemű, némi pesti kipufogógázzal keverve (mert hogy egy pesti kiadó nem jelenteti meg). Amikor megjelenik, akkor várhatólag papíron jelenik meg (hacsak az arany nem lesz olcsóbb addigra, amire van esély. A papírgyárak mostanában sűrűbben csináltatnak új katalógust az áraikról, mint egy katalógus-áruház), és pont ugyanolyan lesz, mint az eredeti. CD-ROM-on és kőtáblán a megjelenés nem várható.
Kaptam egy nagyszerű leleplező levelet Abdomen, a Leleplező aláírással. *„A decemberi Bibor hold belső borítójának egyik képén – és e felől semmi kétségem – te vagy látható egy kissé kopasz úriember társaságában (egyébként ő ki?), amint kezet fogtok. Ám míg egyik mancsoddal baráti jobbodat nyújtod, addig a másikban egy piros címkés üveget tartasz. Hát íme itt az a bizonyos pap, aki bort iszik, és vizet prédikál..."* Kedves Sasszem barátom! Reméltem, hogy senki nem veszi észre ezt a merénylelet, amit az újság készítői követtek ellenem. Nincs mentségem. Mondhatnám persze azt is, hogy piroscímkés Holsteint iszom, de az nem ilyen formájú üvegben van. Pont azon bukok meg, amire az ital készítői büszkék, a félreismerhetetlen üvegen. Azért hadd említsem meg, hogy egy kis jószándékkal rakhattak volna be olyan képet is, amin nem kólát iszom. Most jut eszembe, hogy valamelyik régebbi levelezésben én már bevalloltam, hogy a kóla és a kakaó is a gyengéim közé tartozik, tehát mégsem olyan ciki a helyzet. A másik pasi egyébként Gáspár András néven anyakönyvezteletlt születésekor.

ÜZENETEK

Az elmúlt hónapban több ismerősöm is megkért, hogy abban a kegyben részesülhessen, hogy bekerül a levelezésbe. Nem láttam be, hogy a mai korrupt világban miért pont engem ne lehelne megvesztegetni, ezért persze mindenkinek megígértem mindent. A baj ott kezdodött, hogy mint a piszkos ügyeknél szokott lenni, írás nem készült a megbeszélésekről, az én memóriám viszont az optimista becslések szerint is 1—2 bit kapacitású. Azért próbálkozom. Először is egy különleges eset, amiről készült írás, csak én elhagytam, és mellesleg nem is megvesztegetés volt, csak egy kérés. Az üzenet nagyjából így hangzik: *„Az Ex-Hatalom Vándorai Társaság idén augusztus 16—20 között live fantasy-tábort és találkozót szervez".* Remélem, jól emlékeztem. Azt hiszem, tavaly volt valami hasonló, akik ott voltak, azok bizonyára tudják, hogy miről van szó.
Baka nevezetű barátomnak a Fregattban ülve megígértem valamit, de sajnos elfelejtettem, hogy mit. Remélem nem azt, hogy a nevét még véletlenül sem említem meg. Mivel pont ugyanekkor ajándékozott nekem nagylelkűen egy Righteousness nevezetű Magic kártyát, amin egy elég csúnya néni van nagy karddal a kezében (ennek ellenére elég értékes lap), gondoltam, itt köszönöm meg neki. Erről jut eszembe, hogy Xadornix kéri, hogy aki fiatalos bohóságában elfelejtette visszaadni a pici sárkányát *(Dragon Whelp)*, az próbálkozzon meg vele, hátha sikerülni log. Akik már unják Magic-et, azoktól elnézést kérek. A többi üzenetnek még a leiadóját is elfelejtettem, ezért ezekre nem vesztegetek több szót. Azonban van még itt egy levél, amit az Isten is ebbe a rovatba teremlett. Másfél oldalas könyörgő levelének lényege: Akinek birtokában van a TSR által 1990—91 körül megjelentetett World War II European Theatre Of Operations című társasjátéka, és hajlandó lemondani róla (persze nem ingyen), az életeket menthet meg, ha a következő címen jelentkezik: Csontos Péter, 2040 Budaörs, Napsugár stny. 2. IV/26. Tel: 1537–787
...KÖZJÁTÉK. Az előbbi telefonszám gépelése közben arra lettem figyelmes, hogy hiába erőlködöm, a kurzor **szik továbbmenni. Gyorsan rátenyerellem a NumLock, CapsLock stb. billentyűkre, és egyre inkább arra a következtetésre jutottam, hogy a gép éppen a szibériai mamutbébi-formációt vette fel, és kifagyott. Röglön elöntött a hideg víz, mert utoljára az előző közjátéknál jutott eszembe az F2 billentyű használata. Szerencsére véletlenül meglöktem az egeret, és az megmozdult. Erre ráklattyintottam az Save feliratú sávocskára a képernyő alján, és lőn csoda: a levrovat savélódott. Huhhhhhhhhhhhhhhh. Utána egy gyors resetelés, és máris folyatódik a munka...

IRODALMI ALROVAT, VITA

Ezek részint hely, idő, valamint megtelelő anyag hiányában elmaradnak. Vers ugyan majdnem lelt. A címe „Egy csalódott bárd éneke" alkotója V.F. Sajnos költő barátunk meggondolta magát, és a verset végül nem küldte el. Kár. Visztát egy hónap múlva.

Maci

STAR WARS ©, ®, ™ LUCASFILM LTD.

KÖNNYŰ KIS MELÓ

KALANDMODUL

A kalandmodult a Játékmester bármilyen lényekből álló csapatnak elmesélheti és bármilyen fejlettségi szintre felfejleszthető. Egyetlen feltétel, hogy a csapat rendelkezzen űrhajóval, de azt hiszem egy vérbeli Star Wars parti számára ez nem különösebb probléma. (Ha éppen lenyúlták a hajójukat, akkor is megoldható kis módosítással a dolog.) A modul még az ereje teljében levő Birodalom idejében játszódik, ezért ha a kampányodban a Birodalom már megbukott, szintén szükség lehet némi módosításra.

Gondolom fölösleges kihangsúlyoznom, hogy a modult természetéből adódóan (ugyebár *modul*) innentől csak a mesélő olvashatja. (A bevezető semmilyen felhasználható információt nem tartalmaz a kalandról...)

Egyéb figyelmeztetés: A modul nem egy életbiztosítás, lehetőség szerint lágyíts rajta, ha a partid kezdő!

Háttértörténet:

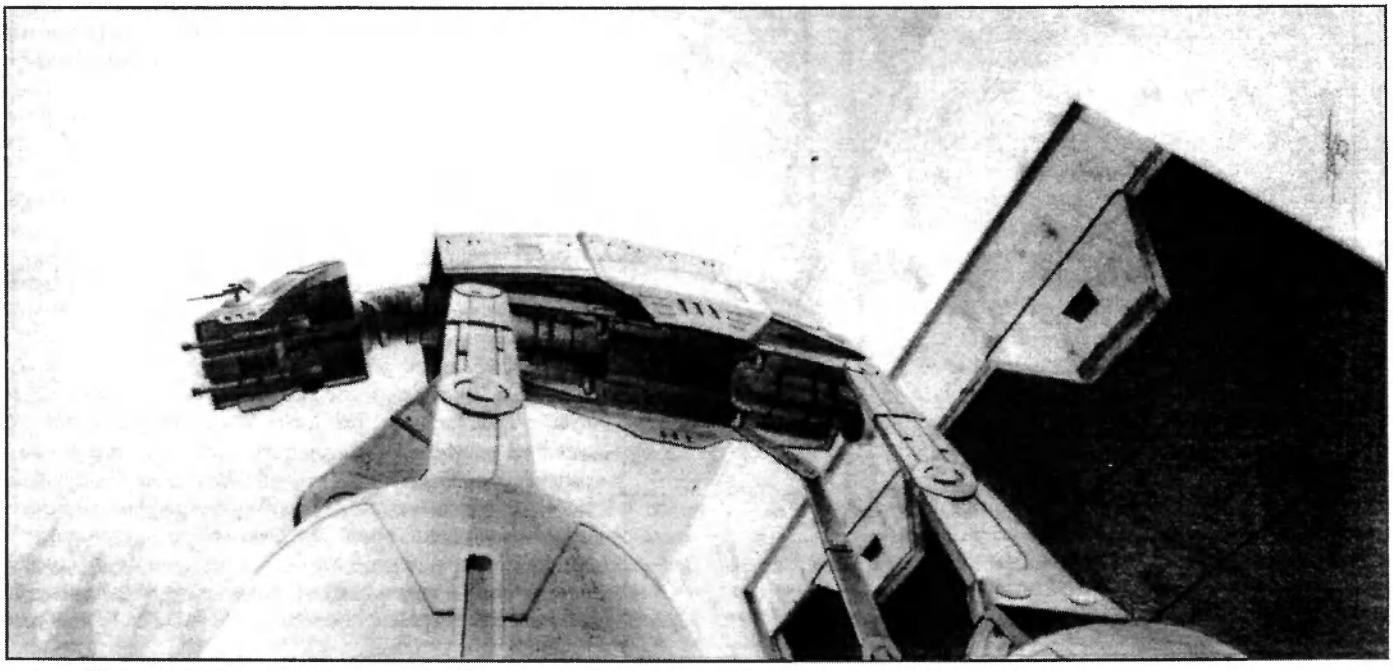
A történet javarésze egy eldugott és titkos holdon játszódik, ahol egy birodalmi gyárkomplexum működik. A rendszer, ahol a hold van, semmilyen lakható bolygót nem tartalmaz, neve nincs, csak hivatkozási száma (érdekességképp: DG648-9824315). A hold igen piciny, viszont sűrű, kemény magja miatt gravitációja jelentős (helyesebben: nem elenyésző). Ritka légköre is van, tehát kiválóan alkalmas arra, hogy a Birodalom egyik – elsősorban lépegetőkkel foglalkozó – gyára megbújjon rajta. Erre nagy szükség is van, mert a közeli Romoyg-rendszerben folyó taktikai terjeszkedéshez nélkülözhetetlen a hadigépezetek gyors utánpótlása.

Az egyetlen energiaforrás a hatalmas napból ered, az egész hold keresztül-kasul van szőve napcellákkal, amikből az energia vezetékeken jut el a komplexumba. A holdon az uralkodó faj a Birodalom csak DG648-M10-nek nevezi, egyébként a köznyelvben Ratosaurus-ként terjedt el. Ezek a lények a hold felszíne alatt kialakult labirintus-szerű barlangrendszerben élnek, s időnként megrongálják a holdat behálózó energia-kábeleket, nem kis fejfájást okozva ezzel a birodalmi karbantartóknak.

A gyár alapterülete közel négy négyzetkilométer, ami tartalmazza a személyzeti lakásokat és a kiszolgáló épületeket is (dokkok, kórházak, kísérleti telepek stb.). A telep irányítása egy bizottság kezében van, amelynek azonban csupán az elnöke rendelkezik valós hatalommal. A bizottság többi tagja természetesen szívesebben látná saját magát az elnöki székben a jelenlegi vezető helyett, ezért igen sok intrika és hatalmi csatározás folyik a tagok között – mindez azonban teljesen a „felszín alatt" történik, látszólag (és a Coruscantra rendszeresen küldött jelentések szerint) a munka a legnagyobb rendben folyik.

A konfliktust, amelyben a karakterek megjelennek majd, az egyik erősen karrierista beállítottságú bizottsági tag okozza, aki – lévén, hogy az elnök „visszavonulása" esetén ő a legesélyesebb a posztra – megpróbálja ezt a nyugdíjaztatást minél előrébb hozni. Ezt természetesen úgy kell véghezvinnie, hogy a lebukás esélye minimális legyen, ezért nem próbálkozhat az ősi módszerrel (nem bérgyilkoltathatja le főnökét), ennél sokkal furmányosabb tervet eszelt ki. Megbízott – névtelenül – egy hutt „ügyintézőt", hogy okozzon zavart a gyártelep adatnyilvántartó rendszerében. A Birodalom tudvalevőleg nem tűr semmiféle gyengeséget, és az ilyen mértékű hibáért a legjobb esetben is nyugdíjazzák a helyi vezetőt, de elképzelhető kegyetlenebb ítélet is.

A hutt azonban, tapasztalt bűnöző lévén túljárt megbízója eszén, és kiokoskodta, hogy ha már úgyis bejuttat egy ügynökcsapatot a gyártelep területére, sokkal többet profitálhat az akcióból, ha mellesleg le is nyúl egy-két adatot, és azt eladja a Felkelésnek. Az adatok ellopása bonyolultabb feladat annál, semhogy a törtető hivatalnok gyanakodjon, viszont maffiózó antihősünknek birtokában van egy fölöttébb ügyes, sokfunkciós kódtörő droid, akinek nem fog problémát jelenteni az adatok leszívása, ha már a helyszínen van. (Az A-RB4 nevű droid egyéni tervezésű verpine-fejlesztés, a maga nemében páratlan.) A hutt szokásai közé tartozik, hogy bebiztosítja magát a zsarolók ellen, így ügynökei felettébb rövid életűek. Módszere a következő: horribilis összegekért kifejlesztetett egy olyan késleltetett hatású mérget, amely a beadástól számított



második hiperűrugrásnál fejti ki hatását, amikor is az alanyok rövid szenvedés után elhunynak. A „dolgavégzett halottakkal" teli űrhajó pozícióját ismeri, hiszen ő maga adja meg ügynökeinek a „biztonságos" oda-vissza út koordinátáit tartalmazó szalagot. Így persze nem nehéz busás jutalmat ígérnie az egyszerűbb küldetésekért sem, hiszen sosem kell kiegyenlítenie a számlát...

Mayday!

A karakterek az űrben – bárhol, ahol be tudod mesélni – vészjelzést fognak. A vészjeleket egy közeli kis hajóból automatika adja. Amennyiben a karakterek nem kíváncsiak a vészjelzés forrására, a kalandnak vége, tehát kövess el mindent annak érdekében, hogy inspirációt kapjanak. Rövid szenzorozgatás után megtalálják a hajót (közepesen nehéz szenzor-dobások), ami azonban semmilyen visszajelzést nem ad. Különösebb nehézségek nélkül át tudnak jutni a teknősbéka alakú felfegyverzett hajó fedélzetére, de odabent nem találnak élő személyzetet. Holtat viszont annál inkább. A személyzet összes tagja a felismerhetetlenségig torzult állapotban van (három humanoid). Kideríthetetlen, hogy mi okozta a halált (ha valaki ért az orvostudományokhoz, dobass vele valamit, de állapíts meg olyan célszámot, hogy ne sikerüljön neki). A hajónaplóból annyi derül ki, hogy valamiféle küldetést hajtottak végre, méghozzá sikeresen, és már csak a pénzt kellett volna felvenniük. A küldetés célja bizonyos kódolt koordináták ellopása volt, az ezeket tartalmazó szalagot a játékosok megtelhetik (itt is lehet valamiféle kutatást célzó tulajdonságra dobatni). Az érdekes az, hogy annak a tagnak is meg van a címe, akinek az árut le kellett volna szállítani. Mivel a hajó nem túl rég óta állhat itt, a legkézenfekvőbb megoldás az lesz, ha elviszik az illetőnek a szalagot, és bezsebelnek egy kis pénzt. (Egyéb kiindulópont nincs, a koordináták önmagukban használhatatlanok – lévén, hogy kódoltak –, másnak meg nemigen lehet elsütni. Dekódolásra nincs esély, és a szalag jogos – vagy jogtalan – tulajdonosa pedig nyilván igényt tart annak tartalmára.)

A hajóra berakhatsz annyi felszerelést – ha ki akarnák rabolni – amennyi a partinak még nem árt meg. Miközben ezeket szedegetik össze, mintegy mellékesen jegyezd meg, hogy a kijárati zsilip előtt furcsa lila foltokat látnak – ezek eredetére nemigen lehet következtetni. (Azért te nem án ha tudod: Arbifor, a hutt droidja hagy ilyen nyomokat, mielőtt fölszáll, ugyanis képes az űrben rövid ideig repülni.) Semmi egyéb nincs a hajón, irány a hullák megbízója!

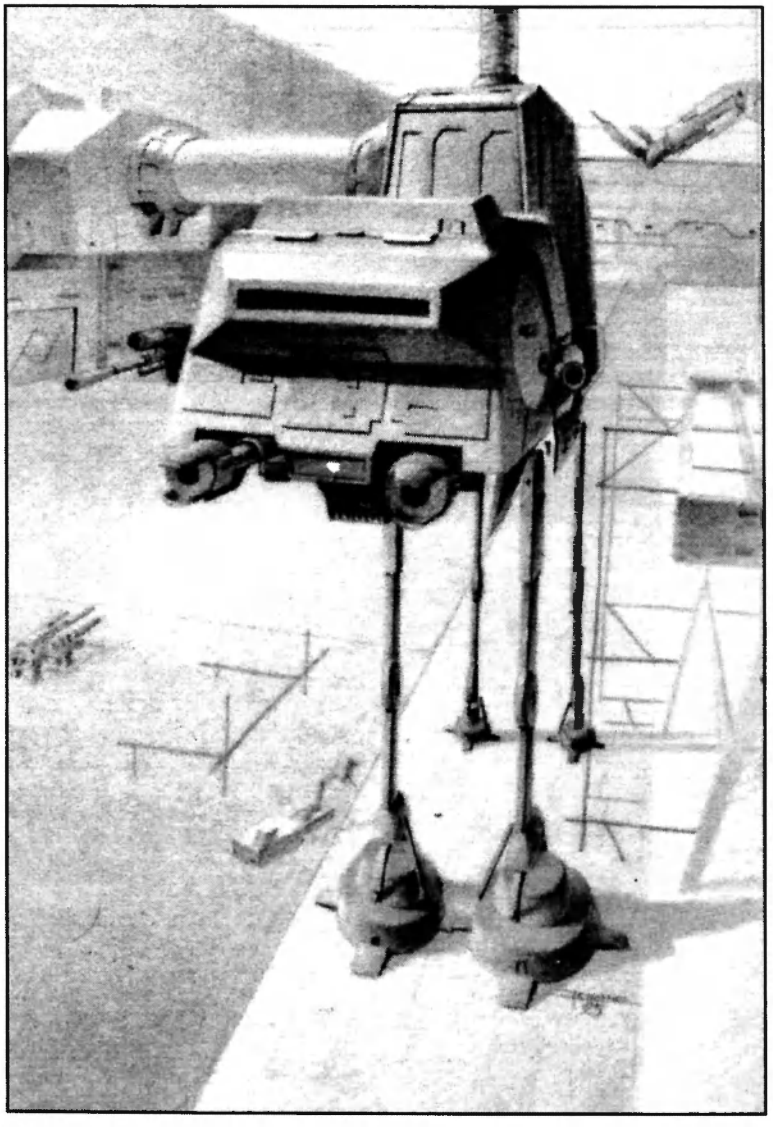
Jafar, a Hutt

A gengszter főhadiszállása egy Kkron nevű rendszer egyetlen lakott bolygóján, a Krylst-en van. A bolygó azon kevés planéták közé tartozik, melyen a letelepedést csak (nagyon) nagyvállalatok tulajdonosai engedhetik meg maguknak, mert egyetlen négyzetméternyi terület is többe kerül, mint máshol egy teljes földrész. Két oka van, hogy a „telekárak" így az égig szökhettek: a legnyilvánvalóbb, ami rögtön feltűnik az arra haladóknak, hogy a Krylst légkörében folyamatosan dúl a vihar. De nem ám akármilyen! A bolygó felszínét fedő kristályos, ezerszínű port felkavarja, ami csodálatos, feledhetetlen látványt nyújt. Igaz, emiatt nincs is őshonos élet, és az itt lakóknak állandóan bekapcsolt erőtérpajzsokkal kell védeniük épületeiket.

A másik ok egy ősi legendából ered, melynek eredetét senki sem ismeri. A legenda szerint a bolygón valaha istenek (jedi mesterek?) csatáztak, és a kristályos por holttesteik maradványa, a vihart pedig halhatatlan lelkeik azóta sem szűnő harca kavarja. A roppant erejű energiáknak köszönhetően kimutatható, hogy az itt huzamosabb ideig élők életkora igencsak meghosszabbodik, ellenállóbbakká válnak a betegségekkel és a korral szemben is. Mindezidáig senkinek sem sikerült rájönnie a Krylst titkára, így a bolygó a leggazdagabbak luxuslakhelyévé vált. A bolygó kormányzását (és területelosztását) az először letelepedett nagyvállalat, a Booster Corp. látja el. (A vállalat felvirágzását tulajdonképpen a Krylst felfedezésének és kiaknázásának köszönheti.)

Jafar jóval csendesebb és sokkal kevésbé ismert mint a trilógiából ismert kollégája, Jabba. Közel sem örvend olyan nagy hírnévnek, nem veszi körül magát talpnyalókkal és bérgyilkosokkal. Ehelyett inkább politikai manőverekkel, tőzsdei manipulációkkal és egyéb intrikákkal szerzi vagyonát. Sosem pályázott a „gengszterek királya" címre, sokkal inkább törekszik arra, hogy a felszínen tisztességes üzletembernek látszódjon. Pont ezért van egy jó hírnévnek örvendő fantomcége, a Hutt Goods Corporation. Ennek a cégnek a rejtekében intézi az „üzelmeit".

A játékosok át kell hogy verekedjék magukat a bolygó bürokráciáján (itt is lehet mindenfélét dobatni velük), arról, hogy milyen nehezen ment a leszállás és a találkozás Jafarral, talán már következtethetnek rá, hogy nem egy kispályással van dolguk. A leszállási engedélyt órák alatt kapják csak meg, Jafar cégével az HGC-vel is elég nehezen veszik fel a kapcsolatot. (Méregdrága dokkpénzt fizetnek, olyan fényűzéssel találkoznak, amivel talán eddig sohasem.) Titkárnők és beosztottak rengetegén rágják keresztül magukat, mire eljutnak Jafarhoz, aki – mihelyt megtudja, miről van szó – rögtön meghallgatást ad nekik egy kellemes étteremben.

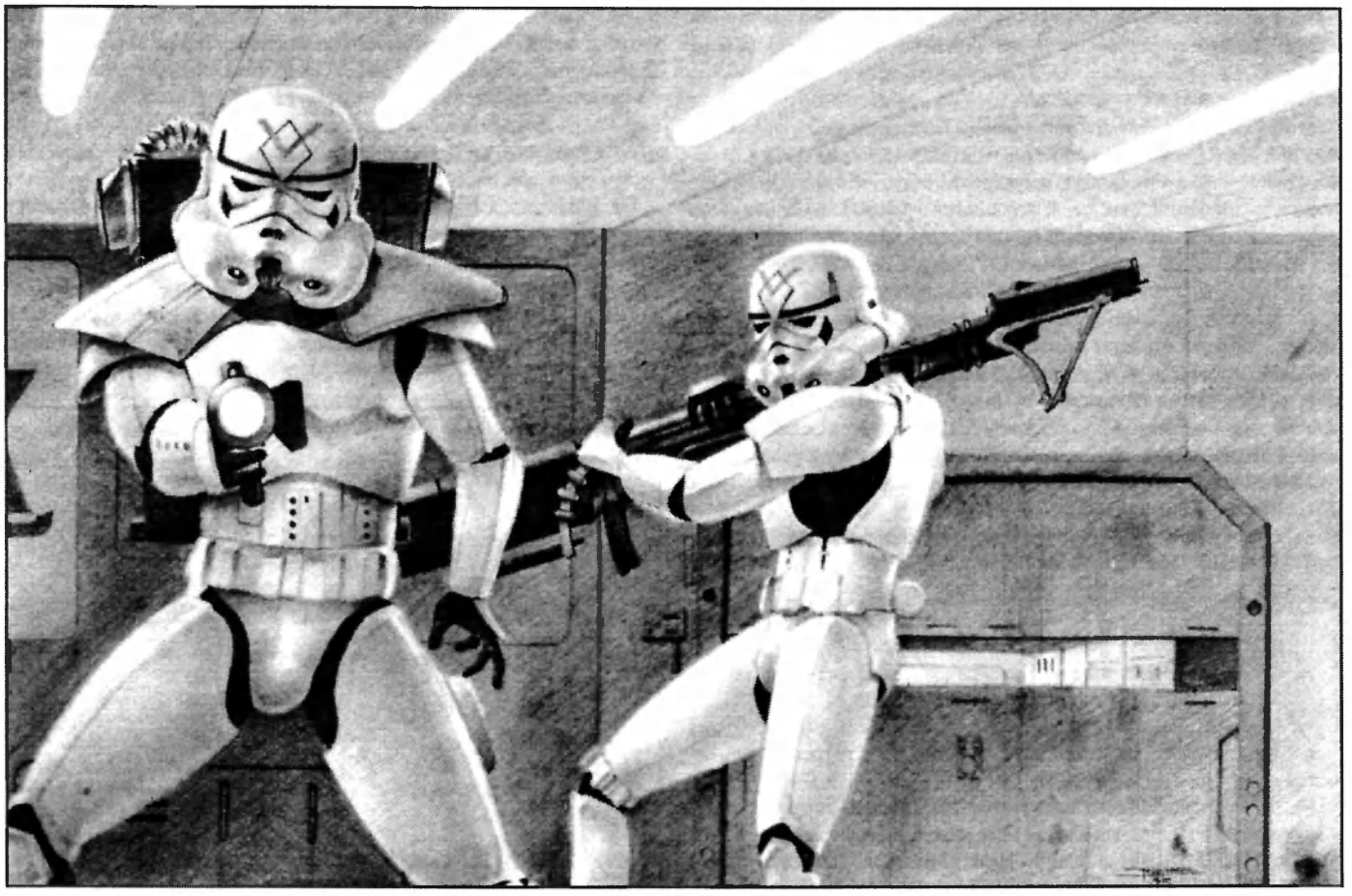


A tárgyalás

Az étterem pompájához és gazdagságához sem igen láthattak hasonlót a játékosok. Óriási energiapajzs-burkokban áramlik a mágikus kristálypor (a helyiek Kyre-nek nevezik). Az egész étterem magasan az épületek fölött levitál egy folyamatosan működő repulzormotor segítségével. A kilátás így kiterjed az egész álom-városra, és a látványos kristály-viharokra is. A feljutás lifttel történik, az utasok a két perces út alatt holo-képeken láthatják magukat, amint éppen megközelítették az étterem földi bázisát.

Jafar repulzoros lebegőállványon közlekedik, amelybe bele van építve a fordító-protokoll egység. Látszólag semmilyen megbízott, vagy testőr nem figyeli őket.

Az étterem falai, a padló és a plafon láthatatlan, mivel ezek erős energiafalakból állnak össze. Az asztalok szintén energiaterek, de aranyporral vannak beszórva, hogy látszódjanak. Lágy zene szól a háttérben, egy galaxisszerte ismert együttes játszik. A láthatatlan falakról hatalmas faliszőnyegek fognak, melyeknek értéke pénzben nyilvánvalóan kifejezhetetlen. A kiszolgáló-személyzet a játékosok asztalánál emberekből áll, (impresszív megjelenésű hölgyek – ha a parti túlnyomó része nem ember lenne, akkor az aktuális fajhoz tartozóak) és a többi asztalnál is olyan lények szolgálnak fel, amilyenek a vendégek. Különböző láthatatlan csövekben ezerszínű likőrök áramlanak, s az esztétikai szépség nem csupán az egyedüli funkció: ezekből ingyen ihat az a szerencsés, aki le tudta pengetni a háromezer (!!!) credites belépőt. Ezt természetesen Jafar kifizette helyettük.



Jafar csak akkor engedi meg nekik, hogy az üzletről beszéljenek, ha már leültek, addig csak bájcsevegés és barátságos társalgás folyt. Amint a játékosok átnyújtják neki a szalagokat, kiderül, hogy az anyag már nem aktuális, elmondása szerint azóta megszerezte máshonnan. Ennek ellenére a Hutt egyáltalán nem szontyolodik el, továbbra is kedves és barátságos marad. (A játékosok szabadon rendelhetnek az étlapról – ki is dolgozhatsz egy meggyőző étlapot a csillagos égig felszökkenő árakkal, ha van kedved –, sőt próbáld erre rávenni őket ha nem akarnának – abban lesz Jafar mérge. Ha nagyon ódzkodnának, dobd be azt, hogy Jafar biztos nem örülne neki, ha megsértenék. Remélhetőleg erre nem lesz szükség, bizonyára kihasználják az alkalmat, hogy drága stuffokat egyenek-igyanak.) Kérdezgeti őket arról, hogy mostanában mit csinálnak, igyekszik rájönni, hogy mi az, amit a karakterek meg akarnak kapni. (Pl. új lézerfegyver, x-szárnyú vadászok, sok-sok pénz, kapcsolatok a felkelésnél – akármi, lényeg, hogy a karakterek álma-vágya kiderüljön.) Amikor ezt sikerül kiszedni belőlük, egyből beveti magát, és kiböki, hogy ebben tudna segíteni nekik. Bármit felajánl, de fontos, hogy ne tűnjön fel a karaktereknek a gyanús ajándék-eső, és mindenképp elvállalják a feladatot (a saját érdekükben is, hiszen már meg vannak mérgezve, ha minden jól ment – mindezeket persze még csak Te tudod).

Viszont a titkos álmuknak ára van: végre kell hajtani egy veszélyes feladatot. Jafar előadja, hogy van ez a titkos gyártelep, és onnan kellene elhozni néhány adatot. Persze nem kell mindjárt megijedni, minden segítséget megad. Egy datapad tele a holddal kapcsolatos infókkal, plusz térképpel a telep azon részéről, ahova be kell jutniuk. Kapnak egy profi számítógép-droidot is (ez lesz Arbifor, a játékosok viszont nem tudják, hogy többfunkciós – nem csak a számítógépekhez ért). Azért, hogy ne legyen minden gyanúsan rózsaszín, Jafar kicsit színezhet a körülményeken: nehéz bejutni, erős a védelem stb. Az is érződjön, hogy Jafar nagyon profinak tartja őket (vagy csak úgy tesz), és ez a megtiszteltetés remélhetőleg inspirálja majd a karaktereket arra, hogy minél előbb induljanak. Annál is inkább, mert Jafar elmondása szerint a dolog sürgős – még ma indulni kell. Mihelyt beleegyeznek (egyezzenek bele) megkapják azokat a bizonyos oda—vissza koordinátákat, elővarázsolja nekik a droidot, és hirtelen nagyon sürgős dolga lesz. Ha elfogyasztották étkeiket-italaikat, a megbeszélésnek vége. Jafar lelép, a dokkban lejár a bérleti idő – lehet indulni. (Arbifor egyébként egy R2-es méretű fekete színű robot, a teteje viszont nem púpos, hanem hegyes, érzékelőszeme pedig sárgán világít.)

A névtelen hold

Az utazás a holdra gond nélkül telik. Arbifor szolid, csöndes droidnak bizonyul, ritkán kommunikál, akkor is csak amolyan „kisdroid-módon" (mint Artu a filmekben). Ha a játékosok ezt nem értik, nem tragédia. A kapott datapadon megtalálhatóak a következő háttérinformációk a holdról:

1. környezeti tényezők (lásd: Háttértörténet)
2. pár szó a védelmi rendszerről (nagyon erős, elfogóvadászokkal és légköri ágyúkkal)
3. a gyár profiljának leírása (mindenféle lépegetők és egyéb szárazföldi fegyverek)
4. bejutási módszer („A holdon lakik néhány rágcsálófaj, amiket időnként irtani kell. Néhány kódot kaptok:<megfelelő adathalmaz> Ezek alapján patkányirtónak álcázhatjátok magatokat, és hagynak benneteket leszállni a <adathalmaz> koordinátákon. Itt egy barlangot találtok, ahonnan a föld alatt el lehet jutni egy bejáratig. A nyitókód: <kódszámhalmok>. Innentől már egyszerű lesz."
5. kis térkép a bejutási lokáció környékéről, az őrökről, a védelmi berendezésekről (mellékelve a 19. oldalon)

Amint megérkeznek a rendszerbe, fogadásukra a hold mögül megjelenik egy kisebb cirkáló (használd az alapkönyvben a birodalmi cirkáló statisztikáit!), ami azonnal követelni kezdi a szükséges azonosítókat. A datapadban megadott kódok valóban működnek, s rövid visszaellenőrzések után megadják nekik a „C" kategóriás leszállási engedélyt (kizárólag a gyártelepen kívül). Miközben leszállnak, négy TIE szegődik a nyomukba, de ezek eltűnnek, amint a felszínt megközelítik. (Itt már sejthetik a játékosok, hogy mire számítsanak ha menekülniük kell.) A datapad koordinátái szerint sikerül azonosítani a leszállási helyet, és ott leszállást végrehajtani. Fontos, hogy ha a játékosok vannak olyan buták, hogy nem követik az utasításokat, és más helyen szállnak le, netalán valamiféle csatározásba keverednének, akkor minden valószínűség szerint meg van pecsételve a sorsuk. (A menekülést még csak-csak ki lehet izzadni valahogy, de a hiperűrbe érve végez velük a méreg.)

Tehát megállt az űrhajó, ki lehet szállni. A datapad adatai alapján a levegővel és az egyéb környezeti tényezőkkel nem lehet probléma, azért nem árt, ha felkészülnek mindenre. A felszínre kilépve sivár holdfelszínt tapasztalhatnak, és egy szabad szemmel kiszúrható a barlangnyílást, ami a föld alá vezet. (Talán már felmerültek a kérdések: Honnan tud mindenről ennyi mindent ez a Hutt? Miért pont velünk hajtatja végre? Bátoríthatod a csapatot a gondolko-

dásra, a kaland végigvihető a háttér és a motivációk kiderítése nélkül is, de érdekesebb, ha lassan kirajzolódnak előttük a történet körvonalai.)

Allergia – mire?

Nagyjából ebben az időben (útban a barlang felé) az egyik karakternek borzalmas fájdalmai lesznek (te válaszd ki, hogy melyiküknek). A helyzet a következő: a méreg, amit a Hutt beadott, semmilyen mellékhatással nincs, és elméletben tökéletesen visszafejthetetlen. Sajnos azonban a szóban forgó karakter *allergiás* a méreg valamelyik összetevőjére, ezért mégis észlelni fogják. Természetesen nem fogják tudni, hogy a fájdalom mitől lehet, de miután a karakter kellő ideig ordított a fájdalomtól, majd remegve összekuporodott a földre, talán nyomozni kezdenek. Reménhetőleg nem indultak el valamiféle medikus csomag nélkül, de a hajón bizonyára van valamiféle orvosi berendezés. Bármilyen szerkezetet használnak a gyógyításra/diagnosztizálásra, a gép csak a következőket tudja kideríteni (ezeket az információkat lassan csepegtetheted, ahogy egyre jobban dobálják meg a megfelelő tulajdonságokat, de egyszerre is megadhatod.):

1. Allergia ismeretlen anyagra
2. Az anyag régen a szervezetben van
3. Rosszindulatú anyagról, méregről van szó
4. A méreg halálos, a legközelebbi hiperűrbe lépéskor aktivizálódik
5. A halál valószínűleg dehidráció formájában fog jelentkezni (itt beugorhat, hogy a hajóban talált hullákban sem volt túl sok nedvesség...)
6. Az allergiás fájdalmak kezelhetőek (ezt meg is teszi a medikit), de a méreg eltávolítása lehetetlen ezzel a technológiával
7. Az anyag bárkiben meglehet, az allergia véletlen szerencse (erre inkább maguktól jöjjenek rá, ne a gép mondja meg)

A rövid affér után a karakterek kicsit mérgesek lehetnek (szóvicc!), meg esetleg újabb gondolatok fogannak meg agyaikban (Ki is mérgezett meg minket? *Hogyan is éljük ezt túl?*). Mindenesetre nincs túl sok választásuk, a feladattal tovább kell haladni. Legalábbis ha gyógyírt akarnak maguknak szerezni ezen a kietlen holdon, azt egyedül odabent lehet, tehát mindenképpen be kell jutni.

A barlangból gyanús csivitelést hallanak, és mindenféle türkiz szempár figyeli őket belülről, tehát fegyvereket csőre: BEHATOLÁS!

Patkányirtó Kft.

A patkányok korántsem azok a pici rágcsálók, mint amilyennek elképzelhették: kb. kutya méretűek, és agresszívebbek annál, mintsem hogy harc nélkül hagyják magukat. A ratosaurusok nagyon sokan vannak, kb. karakterenként 2—3 darab áll le csak csatázni, és ha azok kipusztultak, a többi elszalad.

Ratosaurus

ÜGYESSÉG: 5D (kitérés: 6D+1 – nagyon fürgék, nagyokat tudnak ugrani, és valami miatt képesek megtapadni a barlang falain is)
ERŐ: 2D+1 (harc fogakkal, körmökkel: 5D+2 – sebzés 3D, speciális effektet lásd később)
ÉRZÉKELÉS: 3D (csak állati érzékek)
EGYÉB: nincs

Harapás speciális effektje: A fogukban található savanyag miatt könnyen lehet, hogy tárgyakat is képesek átharapni. Ennek a valószínűségét te is meghatározhatod – minél jobban tönkre akarod tenni a parti felesleges tápos tárgyait annál erőteljesebb legyen – javaslatunk az, hogy amikor a játékosok egyest dobnak a Dzsóker-kockával akkor a Játékmester eldönti, hogy mi és mennyire rongálódott, mennyire lehet javítani házilag – alkalom lehet ez arra, hogy a karakterek villogtassák esetleges jártasságaikat.)

A csata alatt a droid félrevonul, hiszen ő nem tud harcolni (tényleg nem tud?). Mélyebbre hatolva a barlangban (a barlangjárást igény szerint kidolgozhatod, ha látsz benne fantáziát) megtalálják a karbantartói bejáratot, ami persze csak kóddal nyílik. Nem baj, van kódunk! – gondolják, de a datapad kódja *nem fog működni*. Sajnos a hutt kicsit régi adatokat tudott csak szolgáltatni, most mi lesz? Ha van karakter, aki ért a biztonsági zárakhoz, most alkothat (magas célszámmal!), ha nincs, a droid is képes visszafejteni a kódot (reménhetőleg ez újabb meglepetést fog okozni). Innentől a mellékelt térkép alapján próbálhatnak meg tájékozódni. Sajnos azonban rövid terepszemle után kiderül, hogy kicsit átalakult már a rendszer azóta, hogy az adatokat betáplálták. A datapad megint elavultnak bizonyul, és ez esetben ez kínos is lehet.

A telep

Az a tény, hogy a datapad adatai elavultak, mindössze arra jó, hogy a karakterek lassacskán elveszítsék biztonságérzetüket, bizonytalanság és elveszettség atmoszférája legyen uralkodó a korábbi „Rambo-érzés" helyett. Végül is mérgezett állapotban állnak egy roppant birodalmi gyártelep közepén, és az egyetlen segítségük egy halom elavult adat. Néhány őrposztot változtass meg (a térképen rohamosztagos-sisakok jelölik az eredeti helyeket), néhány épület kicsit máshogy legyen, semmi technikai jelentőssége nincs, kizárólag a fent említett célt szolgálja a változás.

Az egyébként röviden leírt kommandózási részeket itt is kibővítheted igény szerint, szenvedjenek a játékosok, míg eljutnak a céljukig!

A kibukkanás a felszínre a térképen jelölt 1-es ponton történik. Ez egy hatalmas alkatrészraktár, ahonnan többszáz tonnás csomagokat pakolnak gigantikus automata daruk a kint működő futószalagra. A térképpel a partinak meg kell terveznie a bejutást a legközelebbi terminálig, ahonnan Arbifor le tudja szívni a szükséges adatokat. (Talán itt még nem jöttek rá, hogy át lettek verve. Ha mégis, az a robotot nem izgatja, nem is tudja, ugyanúgy becsatlakozik a terminálhoz, mintha mi sem történt volna.) A legközelebbi terminál

egyébiránt – micsoda szerencsés véletlen – egy kis elsősegély kabinban van. Az odajutás legkönnyebben úgy megy, ha egy dobozba (amit a daruk pakolnak) becsempészik magukat, és a futószalagról leszökkennek a 2-es ponton.

Fontos: Miközben a daru emeli be őket a szalagra, egy titokzatos köpenyes figura kiszúrja őket, és kézjellel mutatja nekik, hogy minden O.K. Gyanús! Ki lehet ez a figura? Honnan tudja, hogy jövünk? (Természetesen ez az a bizonyos bizottsági tag, aki azt hiszi, hogy a kavarást a karakterek neki csinálják. Lényeges, hogy bármi banális baromságot csinálnának a karakterek a medikus center eléréséig, ez a figura segít nekik ahol tud, a riadókat lefújja, elsimít mindent. Viszont sosem beszélhetnek bele, és mindig úgy cselekszik, hogy a háttérben maradjon, de a karakterek érezzék a jelenlétét.) A lerakástól már csak 200 méter az elsősegély-állomás. Ezt az utat viszont sajnos nem tudják megtenni gond nélkül, beleütköznek egy, a térképükön nem jelzett őrjáratba (3-as pont). Ez két gárdistából áll, akik azonosítani akarják őket. Itt bármit is csinálnak (nyílt harc, vagy magyarázkodás) rövid kockavetés után a titokzatos figura kimenti őket (pl. „Halló főnök, itt van néhány behatoló!" „Tudok róla, patkányirtók, hagyd őket békén!"). Gyanús, gyanús, de bejutnak az elsősegély-szobába. (4-es pont). Itt csupán egy segítőkész medikus-droid várja őket, aki rövid analizálgatás után készséggel beavatja őket betegségük rejtelmeibe (itt már minden kiderülhet, az is, hogy hogyan mérgeződhettek meg). A helyiségből a térkép szerint egy lépegető-parkolóba vezet egy másik kijárat, de az meglehetősen zárva van. (Egyelőre ne tudják kinyitni.) Betegségüket meggyógyítani itt sem lehet sajnos, viszont a medikus-droid be tud adni egy keveréket mindenkinek, ami plusz egy hiperugrással meghosszabítja a méreg késleltetési határát. Ez azt jelenti, hogy van még egy esélyük hipertérben utazni, utána már muszáj találniuk egy kórházat vagy bakta-központot. (De ez már egy másik történet...) Miközben a karakterek ezzel vannak elfoglalva, Arbifor vidáman szippantja le az adatokat a terminálról, és nagyjából egyszerre végeznek is. Ahogy nekiindulnának, hogy lelépjenek, egyszercsak kínos helyzetben találják magukat!

Lebukás!

Amint kilépnek az ajtón, népes társaságba botlanak. Legalább egy tucat felfegyverzett rohamosztagos állja körbe őket, mögöttük álldogál a titokzatos figura. (Mivel az adatokat – szerinte – megzavarták, úgy dönt, hogy kiiktatja a kommandósokat.) Rövid szópárbaj után lövöldözés kezdődik, a karaktereket visszaszorítják a medikus-terembe. Az ajtót sikerül nekik belülről zárni, annyi ideig tudják tartani a frontot, míg valaki (valószínűleg karakter- ill. erőpontok

használatával) ki nem nyitja a zárt ajtót, ami a lépegetőkhöz vezet. Fontos: utolsó nyomként a hutt lebuktatásában szolgáljon itt az, hogy a kis droid megpróbál meglógni az adatokkal – feröppen a levegőbe, a padlón gyanúsan ismerős nyomokat hagyva. Arbifor további kalandjai úgy alakulnak, ahogy Te akarod, le is lőheti bármelyik fél (talán vissza is tud lőni), de megpróbálhat visszajutni légi úton a hajóhoz, és megpróbálhat lelépni vele (végül is akármire is képes lehet az a robot). Csak a te fantáziád szabhat határt Arbifor további sorsának, nyilván attól függ, hogy mennyire akarod még csavarni a történetet (a droid statisztikái is épp ezért rád vannak bízva, bár azért sejthetően igen magas számítógép ismerete kell legyen). A tűzharc nagyon ki legyen számolva, épp csak bejussanak a parkolóba (5-ös pont, három AT-ST várakozik itt, feltöltőcellák, karbantartó gépek mindenütt), és a rohamosztagosok máris robbanak be utánuk. Tipikus Gárdisták vs. Hősök lövöldözés, a kétlábú lépegetőkig kemény harc legyen eljutni (itt is van néhány AT-ST vezető, talán néhány őr is). Ha egyszer feljutottak a lépegetőbe, már csak a kaput kell kinyitni valahogyan (szétlövik? előtte kinyitották?), és lehet kimenni a holdra – irány a hajó!

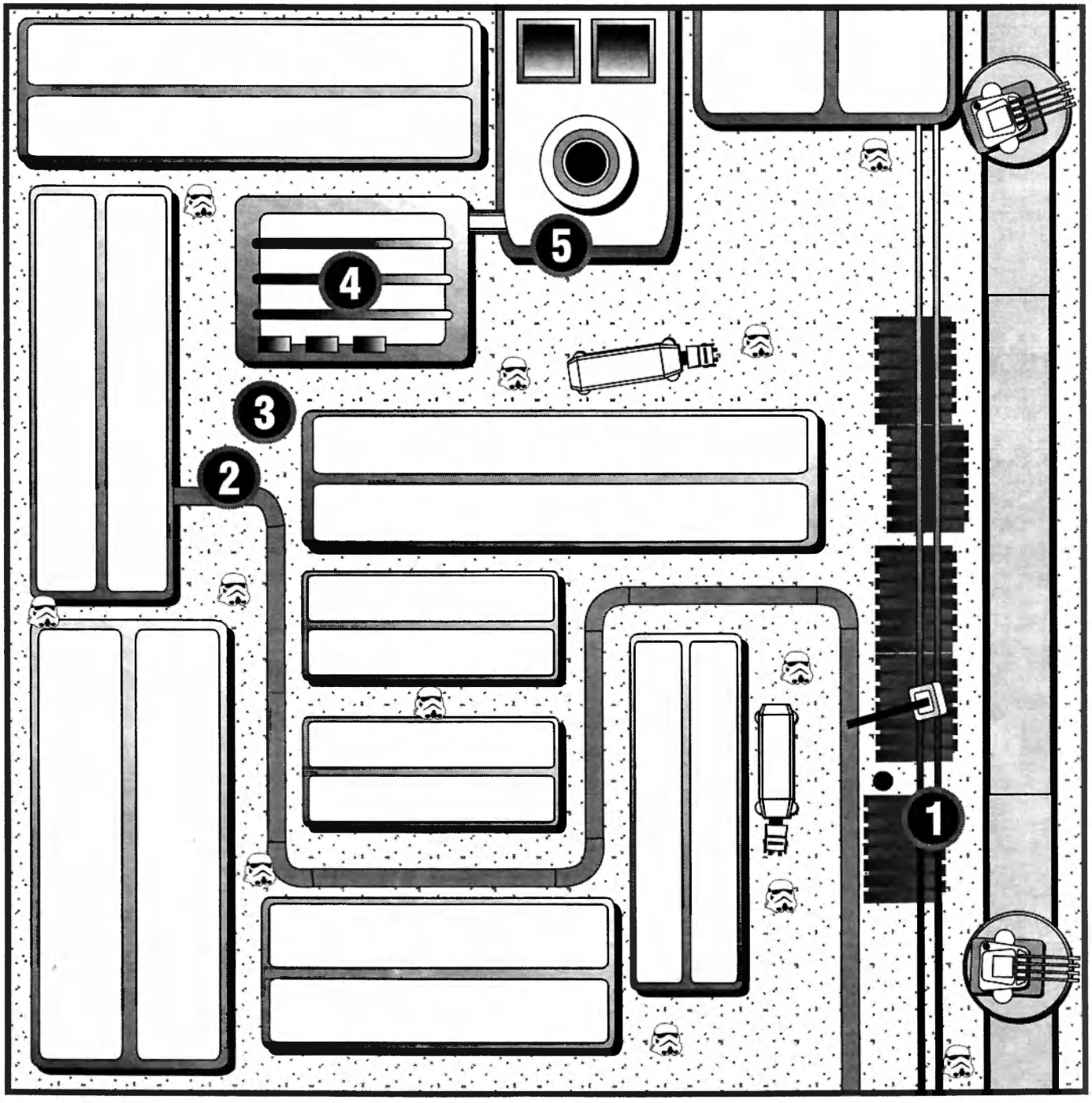
Szökés a holdról

A hajóig utánuk ered két AT-ST (hacsak ezeket előtte nem likvidálták – nemigen lesz rá idejük ha tényleg szorosra csinálod a gárdisták üldözését –, megint csak addig meneküljenek, amíg csak lehet, a hajó eléréséig már nagyon le legyenek rongyolódva. A lépegetős-üldözésbe becsatlakozhat még annyi haderő, amennyit nem szégyellsz. Utolsó pillanatbani átszállások, hősies egymás-megmentegetése, meg minden, ami a Star Wars filmekből ismert. (A járműharcot és a lépegetők statisztikáit lásd az alapkönyvben!)

Végül a csapat – akárcsak Han Solo a Tatuinról – az űrhajópajzson csattanó hangos lövedékek muzsikájára hagyja el ezt a sivár vidéket. Odakünn az űrben még összeszűrhetik a levet négy TIE vadásszal és a cirkálóval. Természetesen ha a partidnak ennél több kell ahhoz, hogy izgalomba jöjjenek, adjál nekik többet. A hiperűr-ugrásnál (ha a parti még vicces kedvében van) elsütheted azt, hogy nem működik a hajtómű (lehet, hogy a ratosaurus-ok ezt is megrágcsálták?), aztán a kallantyú folyamatos rángatására már reagál a szerkezet – a csillagok csíkokká torzulnak, és lehet izgulni, nehogy dehidrálódjanak szerencsétlenek. A hiperűrutazás alatt aztán lesz idejük elgondolkodni Jafarról, a lehetséges alternatívákról és persze a szervezetükben még mindig munkálkodó mérgezésről...

A kaland elég sok folytatási lehetőséget kínál, ki lehet dolgozni Jafart, mint további főellenséget, a Krylst bolygó titka is érdekes lehet, Arbiforban is rejlenek lehetőségek.

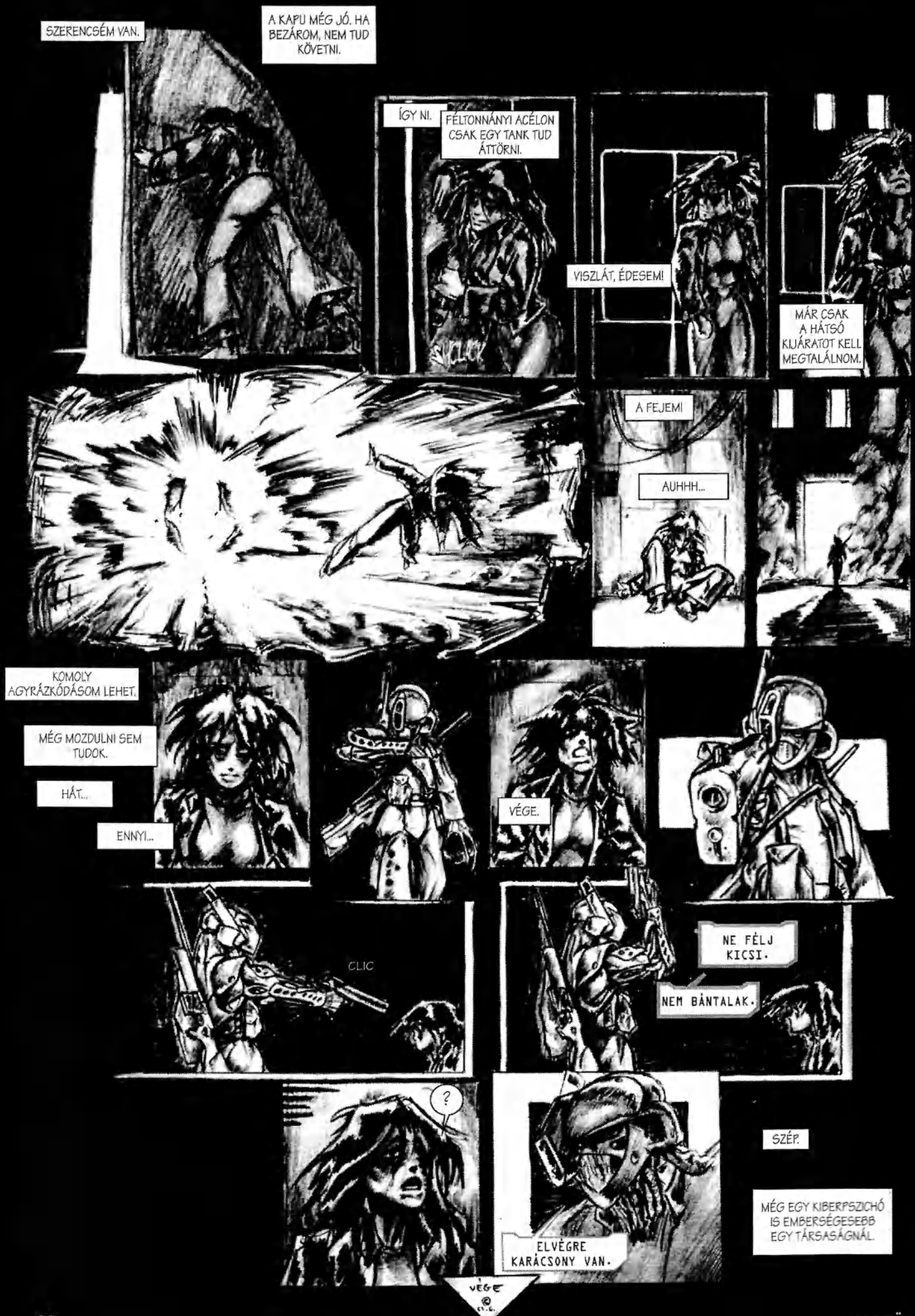
További sok szerencsét. Az Erő legyen Mindenkivel! (Special Thanx Khitomernek a segítségért!) *The Dark Masters*



KARÁCSONY

ÍRTA ÉS RAJZOLTA: CZIRÁKI GERGELY

NYOMUL UTÁNAM, MINT EGY ÁGYÚGOLYÓ!
ÉN MEG A LELKEMET IS KIFUTOM.
ÁTMÁSZOM EGY SIKÁTORBA.
BÁR A PALÁNK BIZTOS NEM ÁLLÍTJA LE.
GYERÜNK MÁR!
GYORSABBAN!
VÁRJUNK CSAK! MÁR NEM HALLOM...
NEM JÖN UTÁNAM?
DEHOGYNEM!
AZ ISTENIT!
LEGALÁBB EGY SZÓT SZÓLNA!
DE CSAK ROHAN.
NEM BÍROM TOVÁBB!
EGY ELHAGYOTT ÜZEMCSARNOK.
KAPÓRA JÖN. A SÖTÉTBEN TÁN ELREJTŐZHETEK ELŐLE.
HUHH.
RENDSZERES ESTI KOCOGÁS IDE VAGY ODA, EZ KIKÉSZÍT.


SZERENCSÉM VAN.
A KAPU MÉG JÓ. HA BEZÁROM, NEM TUD KÖVETNI.
ÍGY NI.
FÉLTONNÁNYI ACÉLON CSAK EGY TANK TUD ÁTTÖRNI.
VISZLÁT, ÉDESEM!
MÁR CSAK A HÁTSÓ KIJÁRATOT KELL MEGTALÁLNOM.
A FEJEM!
AUHHH...
KOMOLY AGYRÁZKÓDÁSOM LEHET.
MÉG MOZDULNI SEM TUDOK.
HÁT...
ENNYI...
VÉGE.
CLIC
NE FÉLJ KICSI.
NEM BÁNTALAK.
?
ELVÉGRE KARÁCSONY VAN.
SZÉP.
MÉG EGY KIBERPSZICHÓ IS EMBERSÉGESEBB EGY TÁRSASÁGNÁL.
VÉGE

SZÖVETSÉGEK

SZEKTÁK, TÁRSASÁGOK

Bármely szerepjátékban megfigyelhető, hogy a csapat karrierje során nem az egyszer legyőzendő ellenfelek jelentik a legemlékezetesebb kalandokat, hanem azok, akik mindig jelen vannak valahol a háttérben; megbújnak, de a játékosok életét folyamatosan megkeserítik, amíg végül – egy tényleg heroikus küzdelemben – a karakterek diadalmaskodnak felettük. Ilyen módon a játék hangulata is sokkal érdekesebb és élethűbb lesz, mintha mindig csak labirintusról labirintusra járva győznék le a névtelen gonosz papok, varázslók stb. tömkelegét. Állandó ellenfélként – vagy éppen ellenkezőleg, támogatóként – remekül beillenek a különféle csoportok, társaságok. A legtöbb TSR által kiadott világban találhatunk példát rájuk, gondoljunk csak az Elfeledett Birodalmak Sárkánykultuszára, Hárfásaira, vagy az athas-i Fátylas Szövetségre. Az alábbiakban néhány hasonló szervezetet szeretnék bemutatni, amelyekkel a mi AD&D csapatunknak már volt szerencséje (?) találkozni, és amelyek azon túl, hogy bárki által felhasználhatók, útmutatóul is szolgálhatnak hasonló szervezetek kidolgozásához.

1. CÁPÁK

A Cápák egy elit bérgyilkosszervezet, remekül kiépített információs szolgálattal és kiterjedt kapcsolatrendszerrel. A kisebb munkáktól kezdve (pl. egy kereskedő megfenyegetése egy másik kereskedő megbízásából) egészen a nagy volumenű politikai ügyekig (pl. trónörökös hirtelen betegségben történő elhunyása) mindent elvállalnak, persze a tarifák különbözőek, csakúgy, mint a feladattal megbízott személyek képességei (nyilván a kényesebb feladatokra képzettebb tagot bíznak meg). Mivel ügynökeik igen jól végzik feladataikat, meglehetősen nagy hírnévnek örvendenek. Mindenki féli és rettegi őket, ha pedig valakin meglátják a cápauszonyt szimbolizáló gyűrűt (lásd később), akkor ott hamarosan pánikhangulat tör ki. A közemberek azonban nem képesek tenni ellenük, a nagyobb rangú urak pedig nem akarnak, hiszen egyrészt soha nem lehet tudni, hogy egy politikai konfliktusban nem válnak-e még a hasznukra, másrész pedig féltik a saját és családjuk életét, tudniillik a Cápáknak a pénznél csak a saját biztonságuk a fontosabb.

Szervezet

A fejvadászklán felépítése szigorúan hierarchikus, ha valamelyik jellemhez kívánjuk hasonlítani, akkor a törvényes gonosz áll hozzá a legközelebb. A tagok különböző rangokat viselnek, de lehetőség van az előmenetelre. A magasabb pozíció nagyobb jövedelmet, hírnevet, de veszélyesebb feladatokat jelent. A kemény belső szabályokat csak kevesen merik megszegni, hiszen mindenki tart feljebbvalójától, aki pedig nem tartja magát a klán rendjéhez, az hamarosan valamelyik sikátor szemétkupaca alatt találja magát. A mintegy 2000 főnyi, főleg emberekből (esetenként féltündékből) álló tagságot rangja alapján a következő csoportokra bonthatjuk:

1. Végrehajtók (Pörölycápák): Amint nevük is mutatja, ők az egyszerű katonák a klánban, már amennyire egy több éves, kőkemény kiképzés után valakit katonának nevezhet az ember. Ezen kiképzések során a végrehajtók egy része a fegyveres harcot tanulja meg (erőszakos, nyílt vagy megfélemlítő akciók), és a tolvajképességek közül csak azokat, amelyek elengedhetetlenül fontosak a feladatok végrehajtásában (játékszabályokban kifejezve ez annyit jelent, hogy amellett, hogy 1d4+2-ik szintű harcosok, birtokolják egy első szintű tolvaj képességeit is). Másik részük pedig éppen ez utóbbiakra specializálódik (behatolás, észrevétlen akciók stb.). Ők effektíve 2d4-ik szintű tolvajok, akiknek +15%-uk van Csendes Mozgásra, Árnyékban Rejtőzésre és Falmászásra, a többi képességre viszont –5%. A végrehajtók általában csoportosan dolgoznak, és nemritkán egy Tigriscápa vezetése alatt.

2. Elitek (Tigriscápák): Ők már sokéves tapasztalattal rendelkező, a halál minden eszközét ismerő vérbeli gyilkosok. A kényesebb feladatokkal őket bízzák meg, illetve néha ők vezetnek egy végrehajtókból álló csoportot. Több esetben egészen gyermekkoruktól fogva a Cápák valamelyik főhadiszállásán nevelkedtek, és mivel az átlagosnál intelligensebbek, ők a végrehajtóknál mélyebb kiképzést kaptak. Ez magában foglalt mindent, amire egy tolvajnak szüksége lehet, kiegészítve hatékony harci és esetenként mágikus oktatással. Emiatt statisztikákban kifejezve 6+1d6-ik szintű tolvajok, de a ThAC0-juk a papokénak megfelelően alakul (ez tükrözi a harci kiképzést), ráadásul az esetek 35%-ában az eredeti szintjük felének megfelelő szintű varázslók képességeit is birtokolják. Féltündék esetében ez utóbbi tolvaj/varázslót jelent. Ami igazán veszélyessé teszi őket, az a kifinomult intelligenciájuk: ők sohasem támadnak szemtől-szembe, mindig lesből, és gyakran használnak mérgeket. A több akciót teljesítő, elismerést kivívó Tigriscápák megkapják a Fejvadász Gyűrűt (lásd később).

3. Irányítók (Fehér Cápák): Egy-egy regionális csoport élén álló vezetők Nagy részük veterán elit, aki maga már nem dolgozik, de képességei révén még mindig veszélyes. Kisebb részük azonban közéleti személyiség (pl. kereskedő, tisztviselő, esetleg a városi tanács egyik tagja), akiről nem is sejtik, hogy valójában kicsoda. Részben ezért is veszélyesek a Cápák: az ilyen irányítók révén mindenkinél jobb információik vannak egy-egy város belső életéről, így az ott élő célpontról is.

4. Klánvezetők: A Cápák fejéről még az irányítók sem tudnak semmi bizonyosat, mindössze annyit, hogy valószínűleg egy nő, aki évek óta nem öregedett semmit, és egy időben több különböző helyen is látták. Néhányan alakváltókra gyanakszanak, mások mágiára, de az igazságot senki sem sejti: a vezetők ugyanis ötösikrek, mindannyian nők, és több, mint százötven éve nem öregednek semmit, mert egyikük igen nagy hatalmú varázsló lévén megállította az ikrek természetes öregedését. Ötük között semmiféle rivalizálás nincsen, hiszen egyfajta testvéri szeretet köti össze őket, és tudják, hogy a leghatékonyabban úgy működhetnek, ha összetartanak.

Természetesen a szigorúan vett tagsághoz hozzászámolandók még a külső segítők is (hírszerzők, besúgók, bérvarázslók stb.).

Főhadiszállásaik

A Cápák a legtöbb nagyvárosban rendelkeznek bázissal (számuk kb. 10—12-re tehető). Ezek legtöbbje rejtett (föld alatti, vagy álcázott), de akad

egy-kettő, amelyről mindenki tudja, hogy mi zajlik a falai mögött (ezek természetesen nem az igazságos törvényeiről híres, jóságos királyok által uralt területeken találhatók). A bázison van a tagok egy részének szállása, önálló műhelyekkel, ahol a klán részére szükséges dolgokat állítják elő, valamint a kiképzőtermekkel, ahol a tanítás zajlik. A Cápák a helyi tolvajcéhek többségével jóban vannak (illetve helyesebb úgy fogalmazni, hogy megférnek egymás mellett), de néhány szervezettel véres viszályokat folytatnak.

Módszereik

Ezeket természetesen a feladat határozza meg. A megrendelő felkeresi a Cápák egyik kapcsolatát (akiről mindenki tudja, hogy nekik dolgozik, de háborgatni nemigen merik, hiszen a klán védelme alatt áll), és vele megbeszél egy személyes találkozót a fejvadászok egyik megbízottjával. Neki elmondja a célpont nevét, tartózkodási helyét, és esetenként az egyéb speciális kéréseket (pl. álcázzák balesetnek, végezzék ki nyilvánosan elrettentésül, vagy intézzék úgy, hogy másra terelődjön a gyanú). Ezek után a bérgyilkosok pár napon belül (a megfelelő előkészületek után) elvégzik a feladatot, majd az előre megbeszélt helyen átveszik a pénzt. Ha valaki a Cápák ellen tör (meghiúsítja valamelyik tervüket, leleplezi egyik ügynöküket stb.), akkor a klán azon nyomban bosszúhadjáratot indít ellene, aminek célja főként az elrettentő példa statuálása, illetve a legyőzhetetlen fejvadászok mítoszának fenntartása.

A Cápák gyűrűje

A magasabb rangú ügynökök (több sikeres akciót végrehajtó elitek) mind viselik ezt a jellegzetes mágikus tárgyat. Míg külsőre mindegyik fejvadász gyűrűje ugyanúgy néz ki (fekete fémből készült, a kifelé néző részén egy cápauszonyhoz hasonlító rövid, kb. 1 cm-es, borotvaélesre köszörült pengével), addig a tulajdonságaik eltérőek. A gyűrű városnyosa határozza meg, hogy milyen mágikus képességeket szeretne, de természetesen a végső döntés a tárgyat elkészítő varázslóé, illetve az őt megbízó irányítóé. A gyűrűk többsége valamelyik tolvajképességhez ad bónuszokat, esetleg növeli annak esélyét, hogy a viselője meglepjen valakit. Akadnak olyanok is, amelyek a hátbaszúrás sebzését fokozzák, vagy esetleg a tulajdonos harci képességeit (ThAC0, AC, mentődobások) javítják. Amiben mindegyik gyűrű azonos, az az, hogy ha alvilági körökben meglátják valakin, akkor rögtön a Cápák hírhedtségének megfelelően reagálnak (ijedtség, pánik, de esetenként besúghatják a hatóságoknak is).

Kalandötletek

A Cápák szervezete rendkívül sokféle kalandra ad lehetőséget. A legalapvetőbb természetesen az, hogy a játékosok meghiúsítják egy fejvadász küldetését, megszerezve esetleg a gyűrűjét is. Ezek után természetesen halállistára kerülnek, s életük egyetlen percre sem lehet biztonságban, hiszen soha nem lehet tudni, hogy a bosszúra szomjazó Cápák mikor csapnak le. Szintén érdekes lehet egy olyan történet, amelyben a karaktereknek be kell épülniük a szervezetbe, és így közelről is megismerhetik a fejvadászok mindennapjait (ehhez természetesen a klán alaposabb kidolgozására van szükség). A kevésbé akcióorientált csapatok számára pedig olyan történetet javaslok, amelyben valami politikai csatározás kellős közepébe csöppennek: a Cápák megölnek valakit, és úgy intézik, hogy egy kalandozócsapatra terelődjön a gyanú (igen, ők a játékosok). Ezek után, ha sikerül kimagyarázni magukat, jöhet egy névtelen „segítő", aki elmondja, hogy egy helyi nemes mocskolta be őket. Az informátor persze szintén a klán embere, és az általa megnevezett személy az újabb célpontjuk, aki, mire a karakterek odaérnek, már halott (és vajon ki a legkézenfekvőbb gyanúsított?). Esetleg úgy is intézhető, hogy a játékosok maguk öljék meg a nemest, azt gondolván, hogy az az életükre tör. Talán ezekből az ötletekből is látszik, hogy a Cápák szinte bármikor felhasználhatók egy parti ellen.

2. BELFEGOR SZEKTÁJA

A most következő csoportot elsősorban olyan mesélőknek ajánlom, akik gyakorta használják történeteikben az adott világ mitológiáját, ugyanis egy démonimádó körről lesz szó. A Cápákhoz hasonlóan ez is egy gonosz csoportosulás, de profilja teljesen más: elsősorban a vallási fanatizmus hajtja őket, az, hogy urukhoz, Belfegorhoz méltóan éljenek, és minél több nyomorúságot okozzanak a világon. Fő céljuk természetesen az, hogy Belfegort kiszabadítsák, és minél nagyobb hatalomhoz juttassák.

Egy megjegyzés: mivel hazánkban szerencsére nem tiltották be a démon és ördög szavak használatát (Amerikában tiltakoztak a szülők – a szerk.), ezért – a megfelelő hangulat miatt – továbbra is ezeket használom. A Szörnykönyvtárakban (MC8, illetve Planescape Appendix) az előbbieket Tanar'ri, az utóbbiakat Baatezu néven találjuk.

A legenda

Belfegor, a Lélekrabló az Abyss 285. körének démonhercege volt. Réges-régen, több száz évvel ezelőtt az Alsó Síkokon dúló vég nélküli Vérháború során szembekerült Jezabellel, a Pusztító Idő Urával, a Kilenc Pokol egyik ördögfejedelmével. Napokig harcoltak egymással; seregeik már régen elpusztultak, de ők még mindig küzdöttek, míg végül Jezabel utolsó energiáinak felhasználásával egy pusztító varázslatot küldött a démonúrra. Egyik keze elemésztődött ugyan a felszabaduló erőktől, de célját elérte: Belfegor nyomban visszakerült saját palotájába, sőt saját trónszékébe, ahonnan többé nem tudott elmozdulni. Hatalma ugyan megmaradt, de mit ért vele, ha nem okozhatott vele több szenvedést, ha nem vezethette többé seregét az ördögök ellen és nem emelkedhetett tovább a démonok ranglétráján? Alattvalói egy része nyomban ellene fordult, de képtelenek voltak legyőzni még ilyen nyomorult állapotban is. Ennek ellenére a herceg lassan elsorvadt volna, ha néhány démonja, akik különböző módokon átkerültek az Anyagi Síkokra nem kezdik el terjeszteni a hitét. Mindig akadtak fanatikus, félőrült emberek, akik képesek voltak pusztítani s áldozatokat bemutatni egy démonnak. Ezek az áldozatok táplálták hosszú ideig Belfegort. A szekta addig növekedett, amíg végül hozzákezdhetett egy nagyszabású terv megvalósításához: meg akarták idézni a herceget. Ha ez sikerül nekik, akkor a démon kiszabadul saját trónja fogságából, ráadásul egy olyan helyre (az Anyagi Síkra) kerül, ahol a sok halandó közül szinte senki sem képes ellenállni neki, és ahol végre elégtételt vehet a sok éves nélkülözésért, magányért és unalomért. Az egyik Belfegor-hívő jóslata szerint három sikertelen megidézési kísérlet után a negyedik sikeres lesz, s akkor eljő a herceg, s teljes lesz a káosz... Szerencsére ez Jezabel tudomására jutott, akinek volt némi hatalma az idő felett: készített egy relikviát, amelynek olyan ereje van, hogy amíg létezik, addig keresztülhúzza a szekta számításait, ugyanis minden negyedik megidézési kísérlet után egy időhurok visszarepíti Belfegort az első kísérlet ideje elé, s kezdődik minden elölről. A szekta célja tehát jelenleg az, hogy megtalálják ezt a bizonyos tárgyat, és elpusztítsák. A nép széles rétegei számára nem ismertek, csak néhány mende-monda kering bizonyos emberáldozó őrültekről és valami Démonhasadékról.

Szervezet

A világ szerencséjére a Belfegor-hívők meglehetősen kaotikusan viselkednek. Ez érthető is, hiszen a közrendű szektatagok nagy része nem teljesen normális, hiszen ép ésszel nemigen lehet sokáig végezni azokat a rituálékat és szertartásokat, melyekkel ők hódolnak uruknak. Vannak köztük teljesen „hétköznapi" emberek (értsd: nem tartoznak egyik kaszthoz sem), de akadnak kisebb varázslók, illetve papok is, akik hatalmuk kiteljesedését várják a démonhercegtől. A papok szférái: Általános, Harc, Jóslás, Elemi (csak a pusztítóak), Nekromancia, Idézés (állatokra nem hat), Nap (csak a fordított varázslatok), Időjárás (kisebb szféra). A magasabb rangú démonimádók szinte mind varázslók (nemritkán nekromanták) vagy papok, közülük nem egy hideg, számító, a közrendűek közt oly gyakori őrületnek szinte nyoma sincs bennük. Az is előfordulhat, hogy némelyik szektavezető csak embernek álcázza magát, valójában Belfegor egyik ide került démona. Ilyen például a szervezet feje, Neravis is. A vékony, fekete szakállas, albínó férfi csak a látszat, ő valójában Belfegor egyik jobbkeze, egy balor (valódi démon, azaz true tanar'ri, lásd MC8).

Főhadiszállások

A szervezet jellegéből következően nem túl sok helyen található Belfegor-hívő központ. Bár egyes nagyobb városokban (főleg ott, ahol nem túl erős a törvény, vagy ahol hanyatlás és depresszió van) megtalálhatók kisebb csoportok, ez nem túl jellemző. Leginkább régi romok között, elhagyatott vidékeken gyűlik össze egy- vagy kéthavonta egy nagyobb csoport valamelyik magasabb rangú tag vezetésével. Legnagyobb központjuk a Démonhasadékban van: ez egy hatalmas hegységben húzódik, jól elrejtve, távol a gyakran használt utaktól. Itt, egy réges régen elhagyatott templomban tartják a nagy éves gyűlést, és itt él Neravis is. Itt történik majd az a bizonyos negyedik idézés, amely sikeres lenne, ha az időhurok nem hiúsítaná meg.

Rituálék

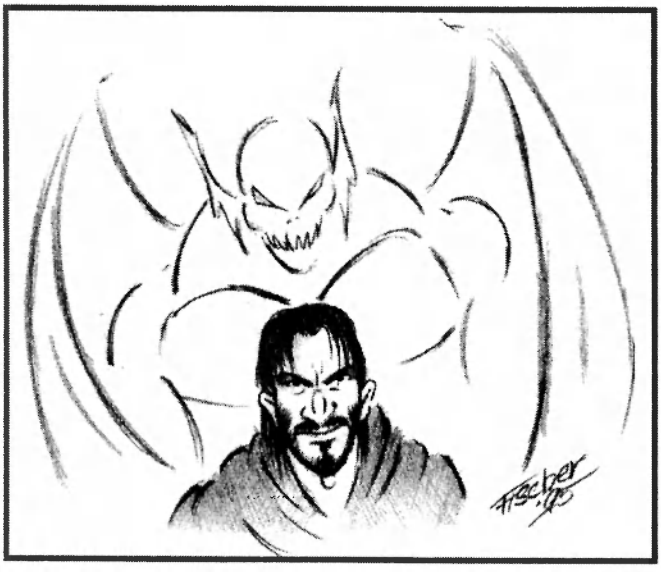
Kizárólag éjjel tartják, és mindig sor kerül emberáldozatra is. A tagok ilyenkor mind vörös csuhát öltenek, és egy fekete maszkot, amely egy vicsorgó démonfejet ábrázol. Az áldozatokat a legmagasabb rangú jelen lévő szektatag végzi ki egy áldozótőrrel. Nagyobb rituálék esetén van rá esély (25%), hogy Belfegor elküldi egyik alattvalóját bizonyos szolgálatra. Ennek feltétele, hogy a megölt áldozatok szintje összesen legalább 15 legyen (itt a hétköznapi emberek fél szintet számítanak). A nagy rituáléhoz (Belfegor megidézéséhez) ennek duplája kell, valamint szükség van egy minimum 18. szintű varázslóra, aki elmormolja a Kapu *(Gate)* varázslatot, valamint egy törvényes jó isten valamelyik érintetlen, legalább 10. szintű papnőjére, akit szintén feláldoznak, de akinek a szintje nem számít bele a 30-ba. Nem csoda tehát, hogy meglehetősen ritkán kerül sor ilyenre (kb. 100 évenként egyszer). Jelenleg a legerősebb Belfegor-hívő varázsló 14. szintű.

Kalandötletek

Itt bármilyen szintű parti számára akad tennivaló. Gyengébb csapatok egy kisebb csoporttal kerülhetnek szembe, esetleg egy magányos, de eléggé erős és hatalomvágyó, vagy őrült (talán mindkettő) szektataggal. Később aztán jöhetnek olyan kalandok, mint például egy rituálé megzavarása, egy feláldozandó személy kiszabadítása vagy egy nagyobb csoport felszámolása. Ha komolyabb szerepet adunk meséinkben a Belfegor-hívőknek, akkor belekeverhetjük a történetbe azt a bizonyos ereklyét, amely fenntartja az időhurkot. Nagyon magas szintű parti esetén akár oda is adhatjuk nekik, akik esetleg – tudva, hogy a tárgy gonosz, de nem is sejtve, hogy mi célt szolgál – elpusztítják, ezek után szembekerülnek magával az elszabadult Belfegorral...

3. BAJNOKOK LIGÁJA

A Liga tulajdonképpen a „hősök klubja". Tagjai ugyanis mind népszerű, híres kalandozók, akik a jóért küzdöttek, s számtalan csatában bizonyították be tehetségüket és bátorságukat. Bár nincsenek sokan (mintegy 50—60 fő), mégis nagy erőt



képviselnek tapasztaltságuk és hatalmuk miatt. Mindannyian művelt, nemesi származású, kardforgató férfiak, akik számára legfőbb erény a becsület, a bátorság, a lovagiasság és a szebbik nem meghódítása. Ne valamilyen szigorú, hierarchikus szervezetet képzeljünk el: a Bajnokok Ligája tulajdonképpen néhány tucat különálló egyéniség gyűjtőneve. Közösen igen ritkán lépnek fel, legfeljebb nagyobb politikai konfliktusok, háborúk vagy nagyobb veszedelmek idején, tehát amikor „egyetlen bátor szív sem maradhat tétlen". Önállóan, esetleg kisebb csoportokba szerveződve azonban annál gyakrabban találkozhat velük egy hétköznapi ember: ha csillogó nemesi vértezetben, telivér lovakon néhány szélesvállú, megnyerő külsejű férfi vágtat át a falun, akik a Liga címerét viselik (ezüst kardot tartó aranyszínű sólyom), akkor a lakosok tudják, hogy a környéken garázdálkodó haramiáktól nem kell többé tartaniuk, a leányok pedig néhány napig a legszebb ruhájukat veszik fel, hátha a hősök visszafelé ismét betérnek a faluba.

Szervezet

Mint említettem, a Ligára nem jellemző a bürokratizmus. Tagjai mind nemesek, akik valamelyik királyt szolgálják, emellett a saját szakállukra kalandokat is keresnek, s tetteikkel megszolgálták a bajnok nevet. Ahogyan a társaság alapítója, Sir Arysten írta: *„A Bajnokok Ligája nem a haszonért és a hatalomért létezik. Egyetlen célja, hogy a világnak hősöket adjon; hősöket, akik a nehéz időkben, ezernyi veszély közepette is vállalják a kihívásokat, szembe mernek nézni azzal, amellyel senki más, el tudják érni azt, amelyet senki más, és úgy tudnak élni, ahogy senki más. A Bajnokok mutassanak példát másoknak becsület, bátorság, virtus és lovagiasság terén."*.

A tagság nagy része harcos, de szép számmal akadnak lovagok is közöttük. Természetesen nem megkötés, hogy csak ők lehetnek Bajnokok, de a többi kaszt számára nem olyan vonzóak a társaság szokásai.

Nincsen igazi elnökség, hiszen senki sem tekinti feljebbvalónak magát a többieknél. Minden évben másvalaki vállalja az intéző szerepét, aki a Liga találkozójának lebonyolításáért felelős.

A Liga tagjainak van egyfajta becsületkódexe, amelyet nagy vonalakban mindenkinek követnie kell, kirívó szabályszegés esetén ugyanis kizárhatják a társaságból. E kódex főbb pontjai a következők:

1. Minden évben végre kell hajtani legalább egy hőstettet, amelynek híre még a nagyobb városokba is eljut.
2. Egy bajnok soha nem szegheti meg az adott szavát.
3. Mindig a becsületet, a lovagiasságot kell szem előtt tartania.
4. Nem utasíthat vissza senkit, aki a segítségét kéri.
5. A csatában csak akkor hátrálhat meg, ha társai biztonságban vannak.
6. A hölgyek meghódítása igen dicséretes, férfihoz méltó cselekvés (de ne őröljön egyszerre több malomban).
7. Legyen mindig előzékeny, udvarias a gyengébb nemmel szemben.
8. A Liga tagjai egymásra nem emelhetnek kezet.

Lovagi tornák

A Liga minden évben megszervez egy nagyobb találkozót valamelyik tagjuk birtokán, ahol a bajnokok összegyűlnek, felveszik az új tagokat, mulatnak, elmesélik egymásnak kalandjaikat, felújítják barátságukat és összemérik erejüket. Ez utóbbi a lovagi tornán történik, ahol a résztvevők többféle módon szállhatnak szembe egymással:

– Kopjatörés: eredetileg csak ezt tartalmazta a lovagi torna. A két versengő Bajnok lóháton egymásnak ront tompa hegyű kopjákkal. Az erre vonatkozó szabályok részletesen a Harcosok Kézikönyvében találhatóak, itt csak röviden összefoglalom őket. Nem kell kezdeményezést dobni, az öklelés egyszerre történik. Ha a támadás sikeres, és az okozott sebzés meghaladja a 8 Hp-t (a kopja esetében ez a dupla sebzés, hiszen lóhátról használják), akkor az ellenfélnek dobnia kell a Lovaglás szakértelmére, különben leesik a lóról. Mivel a két támadás egyszerre megy végbe, lehetséges, hogy mindkét küzdő a földre kerül. A kopják sebzésének csak a 25%-a maradandó.

– Íjászat: a Robin Hood-történet ismerős versenyszáma. A céltábla AC-je alapban 5-ös (a távolság miatt), amennyivel jobb védettséget talál el a versenyző, annyi pontot kap. A verseny 9 körből áll.

– Kardpárbaj: amint a neve is mutatja, itt két bajnok egymás elleni küzdelme történik karddal. Életlen fegyvereket használnak, ezért ezek sebzésének is csak a 25%-a maradandó. Az győz, aki állva marad.

Ezeken kívül akadnak más, kevésbé hagyományos versenyszámok is, például birkózás, pajzsdobás, kopjakitartás nyújtott kézzel stb. A lovagi tornák persze nemcsak küzdelemből állnak. A több napi mulatozásnak a vadászatok, táncok ugyanúgy részei, mint a lakomák.

Kalandötletek

A Bajnokok Ligáját szintén többféleképpen alkalmazhatjuk a történeteinkben. Lehetnek támogatók, akik segítenek a csapatnak egy veszélyes küldetés végrehajtásában. Lehetnek ellenfelek is, ha a körülmények úgy hozzák: a csapatnak a segítségét kéri valaki, akiről a játékosok nem tudják, hogy gonosz, s miközben neki segítenek, megérkezik egypár hős, hogy leszámoljon az aljas népnyomorgatóval és bandájával.

A legnagyobb poén azonban kétségtelenül az, amikor egy vagy több játékosunk, megfelelő hírnevet szerezve felkelti a Liga figyelmét, amely úgy dönt, hogy felveszi az illetőket a soraiba, ha megfelelnek pár követelménynek. A karakterek tudta nélkül tehát próbára teszik őket. Ezek többfélék lehetnek:

– Bátorság: a karakter(ek) szembekerülnek egy haramiavezérrel, akiről az előző faluban azt hallották, hogy rendkívül veszedelmes. A bandita persze az egyik Bajnok (aki tényleg meglehetősen tápos), a falubeliek pedig az ő emberei voltak. így kiderül, hogy a csapat kockára meri-e tenni életét azért, hogy a népet megszabadítsa ettől a gonosztevőtől annak ellenére, hogy tudják: nem lesz könnyű dolguk. A csatában aztán a Bajnok hagyja, hogy a karakterek egy ideig harcoljanak vele, majd miután meggyőződött arról, hogy valóban bátrak, elteleportál a gyűrűjével.

– Lovagiasság: erre is többféle próba létezik, az eltévedt leánytól a nemeshölgyig, akinek a kocsija a sárban elakadt. A Bajnokok rejtekhelyükről azt figyelik, hogy a kiszemelt jelölt vajon megfelelően viselkedik-e a gyengébbik nemmel szemben.

– Becsület: itt azt vizsgálják, hogy az illető képes-e lemondani valamiről, ami értékes, ha a becsület úgy kívánja. Példa: a karakter szemtanúja lesz egy (megrendezett mű)gyilkosságnak, ahol a tettes (egy Bajnok álruhában) rengeteg pénzt ajánl fel neki, esetleg egy erős varázstárgyat cserébe azért, hogy hallgasson az ügyről. Ha a játékos elfogadja, akkor győzött a mohósága, és elbukott a próbán.

Ezeken kívül persze a mesélő számtalan más próbatételt is kiagyalhat, a lényeg az, hogy ezek a Liga becsületkódexének egyes pontjaival kapcsolatosak legyenek. Ha a játékos kiállta ezeket, akkor egy díszes küldöttség érkezik hozzá a Bajnokoktól, s felkéri őt csatlakozásra. Ha a karakter beleegyezik, akkor egyrészt meglehetősen potens támogatókat nyert, másrészt következhetnek a lovagi tornák küzdelmei, a vadászatok, a sok női szív meghódítása, azaz a hősi élet velejárói, melyek mindegyike kiváló lehetőséget teremt a szerepjátékra.

Pálfalvi László

HADD MONDJAK EL EGY TÖRTÉNETET, AMI EGY barátomról szól. A barátommal gyakran elbeszélgetünk itt olyan dolgokról, amiről talán ti is el fogtok beszélgetni egyszer. A neve Janette, és fájdalmasan gyönyörű nő. Gesztenyebarna hajfürtjei úgy keretezik sápadt, érzéki arcát, akár a holdfényes éjszaka egy gótikus katedrális cifra körvonalait. Hideg, mégis szeretetet sugárzó zöld szemei, akár két lótuszvirág, úgy ülnek arcának tökéletes szépségű tavában. Ezekkel az állandóan könnybelábadtnak tűnő zöld szemekkel olyan pillantásokat tud vetni, hogy néha elfelejtem, hogy hol is vagyok tulajdonképpen. Azt hiszem kicsit elérzékenyültem... Erre most nincs idő, meg alkalom sem. Bár nagyon felkavar ez az egész, mégis ragaszkodom hozzá, hogy elbeszéljem ezt a történetet, annak ellenére, hogy olyan emlékeket idéz fel bennem, amelyek feltépik azokat a sebeket, melyekhez hasonlókat itt mindnyájan hordozunk. Bocsássatok meg, barátaim, amiért kissé elkalandoztam; visszatérek Janette történetére.

Az egész kislánykorában kezdődött, egy családi szeretettel teli, naiv hangulatú karácsonyon. Gondolom, úgy tizenkét éves lehetett, bár sosem mondta el pontosan, hogy melyik karácsony volt ez. Családja édes szeretettel vette körül. Szülei szigorúan, de féltő gondoskodással nevelték, fivérei a tenyerükön hordozták. Minden vasárnap gyermeki áhítattal vonult ki ő is a templomba, csodálta a természetfeletti hely atmoszféráját, piciny kezeit összetéve imádkozott ő is, ahogyan mindenki más tette, gondolatai azonban nem az ima körül jártak, hanem csupa olyan megválaszolatlan kérdésen, amelyekkel senkihez sem fordulhatott. Bár mindenki azt hitte, mindent megad neki, amire szüksége van, a kislány olyan dolgokon kezdett el gondolkodni, amelyekről egyszerűen képtelen volt szüleivel, vagy akár testvéreivel beszélgetni. Azon a bizonyos karácsonyon aztán minden megváltozott. Kedvességekkel teliaggatott, fenyőillatot árasztó szobácskájából az ágyon feküdve félálomban szemlélte a karácsonyfát, gyönyörködött annak szépségében, amikor egyszercsak meglibbent a rózsaszín ablakfüggöny, és egy fénylő alak lebegett elő mögüle. Arca ezüstösen csillogó volt, ruhája hófehéren fénylett. A hollófekete hajú lény a bátyjaival lehetett egyidős, de rögtön tudta, hogy végtelenül távoli tőlük. A kislányt elkápráztatta az angyal kínos tökéletessége, finoman mozduló, fénylő ezüst kezei, férfias tekintete, nemes tartása, amelyhez foghatót ember képtelen lett volna produkálni. Sohasem úgy képzelte el az angyalokat ahogyan az a templom falára volt festve. Kétdimenziós, érzelem nélküli, menyasszonyi ruhákba öltöztetett, göndör hajú emberek, akikhez ormótlan szárnyaikat úgy ragaszthatták oda, hogy éppen csak nem szakad le az egész.

Az angyal halkan megszólította:

– Janette, szeretnék veled beszélgetni.

Attól kezdve az angyal minden éjjel eljött, és rengeteget beszélgettek. Az angyal megértette a kislány minden gondolatát, mindenről el tudtak őszintén beszélgetni. Istenről, emberekről, később szerelemről is. Az angyal megmutatta a kislánynak, hogy apja könyvtárából melyik könyveket kérje el, miket olvasson el, és a lány olvasni kezdett. Éjszakáról éjszakára megbeszélték a lány által elolvasottakat, és ő egyre műveltebb lett, egyre inkább megnyílt a szeme az őt körülvevő világra. Érett gondolkodása nem lepte meg a környezetét. Nahát, milyen jó képességű gyerek! – ezt mondogatták. Tanulmányait messze jobban végezte, mint bármely évfolyamtársa; festeni kezdett, verseket írt.

Ekkorra már sok év eltelt az első karácsony óta. A lány gyorsan cseperedett, tiszta és érett érzelmek támadtak benne, ugyanakkor gyermeki vidámsága is korán eltűnt, a vele egykorúak viselkedését idegen szemmel vizsgálta. Az angyal sohasem beszélt neki magáról, és Janette egy ideig nem is kérdezte. Biztos pont volt az életében, e természetfeletti sarkot sosem vonta kérdőre, teljesen természetessé vált számára. Időnként tett néhány megfejthetetlen utalást az angyal arra, hogy miért is van itt e földön és mi a célja létével, de alapjában véve Janette azt vette ki a szavaiból, hogy nemcsak ő nem érti, hanem maga az angyal sem. Távoli volt a lény, és mégis olyan közeli, olyan egyértelmű, hogy értelmetlen lett volna miértjét és hogyanját feszegetni. Annyira megértették egymást, annyira félelmetesen hasonlóak voltak, hogy Janette számára sokáig nem szorult magyarázatra barátjának léte. Szavak nélkül megértették egymás gondolatait, mondataikat gyakran be sem kellett fejezniük. Érzékenyek voltak egymás érzelmeire, tudták, mikor mit érez a másik, mikor nem szabad, és mikor kell egy témát feszegetni. Az angyal éjszakai, álom-szerű megjelenése hamar olyan egyértelmű és elengedhetetlen részévé vált a lány életének, akár másoknak az alvás, vagy az evés.

Egyik éjjel az angyal nagyon furcsán viselkedett. Bánatos volt, kábult. Üres tekintettel nézte a lány egyik versét; nem lehetett tudni, hogy a papírra vetett szavak teszik bánatossá, vagy tompasága másnak köszönhető, és azért nézi olyan letörten a verset.

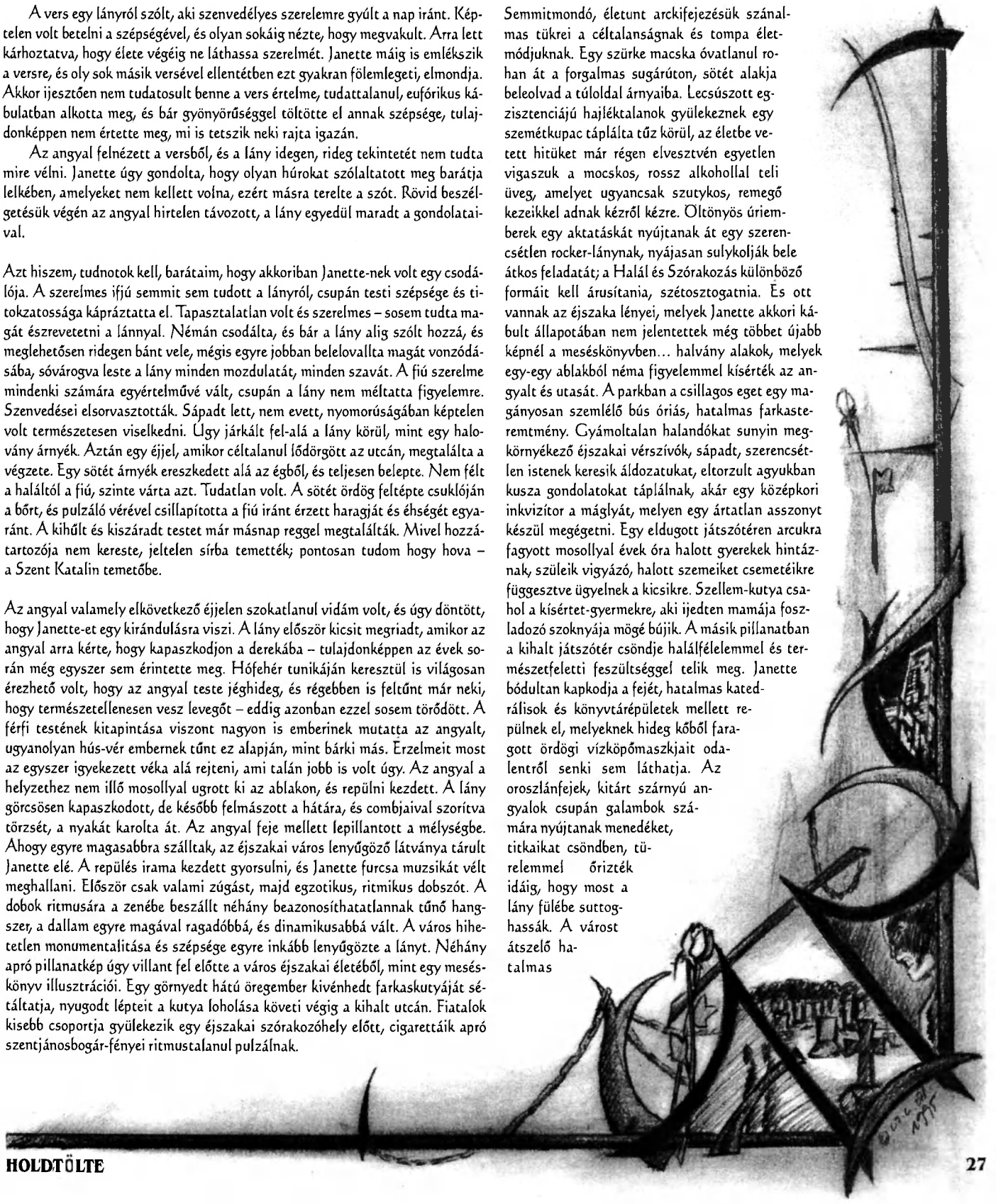
Angyali szeretet

A vers egy lányról szólt, aki szenvedélyes szerelemre gyúlt a nap iránt. Képtelen volt betelni a szépségével, és olyan sokáig nézte, hogy megvakult. Arra lett kárhoztatva, hogy élete végéig ne láthassa szerelmét. Janette máig is emlékszik a versre, és oly sok másik versével ellentétben ezt gyakran fölemlegeti, elmondja. Akkor ijesztően nem tudatosult benne a vers értelme, tudattalanul, eufórikus kábulatban alkotta meg, és bár gyönyörűséggel töltötte el annak szépsége, tulajdonképpen nem értette meg, mi is tetszik neki rajta igazán.

Az angyal felnézett a versből, és a lány idegen, rideg tekintetét nem tudta mire vélni. Janette úgy gondolta, hogy olyan húrokat szólaltatott meg barátja lelkében, amelyeket nem kellett volna, ezért másra terelte a szót. Rövid beszélgetésük végén az angyal hirtelen távozott, a lány egyedül maradt a gondolataival.

Azt hiszem, tudnotok kell, barátaim, hogy akkoriban Janette-nek volt egy csodálója. A szerelmes ifjú semmit sem tudott a lányról, csupán testi szépsége és titokzatossága káprázтatta el. Tapasztalatlan volt és szerelmes – sosem tudta magát észrevetetni a lánnyal. Némán csodálta, és bár a lány alig szólt hozzá, és meglehetősen ridegen bánt vele, mégis egyre jobban belelovallta magát vonzódásába, sóvárogva leste a lány minden mozdulatát, minden szavát. A fiú szerelme mindenki számára egyértelművé vált, csupán a lány nem méltatta figyelemre. Szenvedései elsorvasztották. Sápadt lett, nem evett, nyomorúságában képtelen volt természetesen viselkedni. Úgy járkált fel-alá a lány körül, mint egy halovány árnyék. Aztán egy éjjel, amikor céltalanul lődörgött az utcán, megtalálta a végzete. Egy sötét árnyék ereszkedett alá az égből, és teljesen belepte. Nem félt a haláltól a fiú, szinte várta azt. Tudatlan volt. A sötét ördög feltépte csuklóján a bőrt, és pulzáló vérével csillapította a fiú iránt érzett haragját és éhségét egyaránt. A kihűlt és kiszáradt testet már másnap reggel megtalálták. Mivel hozzátartozója nem kereste, jeltelen sírba temették; pontosan tudom hogy hova – a Szent Katalin temetőbe.

Az angyal valamely elkövetkező éjjelen szokatlanul vidám volt, és úgy döntött, hogy Janette-et egy kirándulásra viszi. A lány először kicsit megriadt, amikor az angyal arra kérte, hogy kapaszkodjon a derekába – tulajdonképpen az évek során még egyszer sem érintette meg. Hófehér tunikáján keresztül is világosan érezhető volt, hogy az angyal teste jéghideg, és régebben is feltűnt már neki, hogy természetellenesen vesz levegőt – eddig azonban ezzel sosem törődött. A férfi testének kitapintása viszont nagyon is emberinek mutatta az angyalt, ugyanolyan hús-vér embernek tűnt ez alapján, mint bárki más. Érzelmeit most az egyszer igyekezett véka alá rejteni, ami talán jobb is volt úgy. Az angyal a helyzethez nem illő mosollyal ugrott ki az ablakon, és repülni kezdett. A lány görcsösen kapaszkodott, de később felmászott a hátára, és combjaival szorítva törzsét, a nyakát karolta át. Az angyal feje mellett lepillantott a mélységbe. Ahogy egyre magasabbra szálltak, az éjszakai város lenyűgöző látványa tárult Janette elé. A repülés iráma kezdett gyorsulni, és Janette furcsa muzsikát vélt meghallani. Először csak valami zúgást, majd egzotikus, ritmikus dobszót. A dobok ritmusára a zenébe beszállt néhány beazonosíthatatlannak tűnő hangszer, a dallam egyre magával ragadóbbá, és dinamikusabbá vált. A város hihetetlen monumentalitása és szépsége egyre inkább lenyűgözte a lányt. Néhány apró pillanatkép úgy villant fel előtte a város éjszakai életéből, mint egy meséskönyv illusztrációi. Egy görnyedt hátú öregember kivénhedt farkaskutyáját sétáltatja, nyugodt lépteit a kutya loholása követi végig a kihalt utcán. Fiatalok kisebb csoportja gyülekezik egy éjszakai szórakozóhely előtt, cigarettáik apró szentjánosbogár-fényei ritmustalanul pulzálnak. Semmitmondó, életunt arckifejezésük szánalmas tükrei a céltalanságnak és tompa életmódjuknak. Egy szürke macska óvatlanul rohan át a forgalmas sugárúton, sötét alakja beleolvad a túloldal árnyaiba. Lecsúszott egzisztenciájú hajléktalanok gyülekeznek egy szemétkupac táplálta tűz körül, az életbe vetett hitüket már régen elvesztvén egyetlen vigaszuk a mocskos, rossz alkohollal teli üveg, amelyet ugyancsak szutykos, remegő kezeikkel adnak kézről kézre. Öltönyös úriemberek egy aktatáskát nyújtanak át egy szerencsétlen rocker-lánynak, nyájasan sulykolják bele átkos feladatát; a Halál és Szórakozás különböző formáit kell árusítania, szétosztogatnia. És ott vannak az éjszaka lényei, melyek Janette akkori kábult állapotában nem jelentettek még többet újabb képnél a meséskönyvben... halvány alakok, melyek egy-egy ablakból néma figyelemmel kísérték az angyalt és utasát. A parkban a csillagos eget egy magányosan szemlélő bús óriás, hatalmas farkasteremtmény. Gyámoltalan halandókat sunyin megkörnyékező éjszakai vérszívók, sápadt, szerencsétlen istenek keresik áldozatukat, eltorzult agyukban kusza gondolatokat táplálnak, akár egy középkori inkvizítor a máglyát, melyen egy ártatlan asszonyt készül megégetni. Egy eldugott játszótéren arcukra fagyott mosollyal évek óra halott gyerekek hintáznak, szüleik vigyázó, halott szemeiket csemetéikre függesztve ügyelnek a kicsikre. Szellem-kutya csahol a kísértet-gyermekre, aki ijedten mamája foszladozó szoknyája mögé bújik. A másik pillanatban a kihalt játszótér csöndje halálfélelemmel és természetfeletti feszültséggel telik meg. Janette bódultan kapkodja a fejét, hatalmas katedrálisok és könyvtárépületek mellett repülnek el, melyeknek hideg kőből faragott ördögi vízköpőmaszkjait odalentről senki sem láthatja. Az oroszlánfejek, kitárt szárnyú angyalok csupán galambok számára nyújtanak menedéket, titkaikat csöndben, türelemmel őrizték idáig, hogy most a lány fülébe suttoghassák. A várost átszelő hatalmas



folyón megannyi híd feszül, mintha azok aranyló kapocsként tartanának össze két partot. A kivilágított hídon a forgalom fegyelmezett rendben, mégis kusza összevisszaságban halad, mint egy kaptárban a méhek. Az utcalány, akit a fiúja a pénz miatt durván von kérdőre, sosem fogja meghallani azoknak a méheknek a megnyugtató döngését. Janette tökéletesen megtelt a látvánnyal, nem tudta eldönteni, hogy a süvöltő szél, vagy a meghatottság miatt könnyezik. A tempó lassulni kezdett, a várost beszövő fény-pókháló egyes lámpái egyre inkább kezdtek kibontakozni a fátyolból, egyre lejjebb repültek. Ismerős házak közeledtek, Janette fejében az időközben extázisig fokozódott zene kezdett enyhülni, a hangszerek elhalkultak, a dobok kitartó lüktetése alábbhagyott. Megpillantotta a jól ismert ablakot, az utazásnak vége lett.

Az angyal letette a lányt, aki küszködött, hogy levegőhöz jusson, míg az angyal – mintegy kontraszként – egy sóhajtást sem engedett meg magának. Aztán rögtön elment, és Janette eddig sosem tapasztalt tiszteletet érzett iránta. Tiszteletet és szeretetet. Szerintem akkor még magának sem vallotta be, hogy szerelemről is szó volt.

Az angyal az utazás után napokig nem jött. Máskor is megesett már, hogy szólt, hogy nem fog jönni, és akár hetekig is elmaradhatott néha, most azonban Janette oly módon érezte az angyal hiányát, mint még soha eddig. Sóvárgott utána, és elhatározta, hogy felteszi neki azokat a kérdéseket, amiket eddig igyekezett elrejteni előle. Aztán egyik éjjel megérkezett az angyal, és mielőtt a lány egy szót szólhatott volna, rákérdezett, hogy tetszett-e neki az utazás. Janette megpróbálta szavakba önteni a megfogalmazhatatlant, és látszott, hogy az angyal elégedett. Az angyal pillantásából tudni lehetett – ó, hányszor láthatta ezt a pillantást a lány! – hogy látja, milyen sokat jelentett Janette-nek, amit mutatott. Ekkor közelebb hajolt a lányhoz, és közölte vele, hogy most bevezeti őt egy új világba. Felharapta a csuklóját, és odatartotta a lány szájához, hogy igyon. Janette – nem tudom elképzelni, miért – azonnal engedelmeskedett. Az angyal vérének minden cseppjében újból megízlelhette azt a gyönyört, amit az utazáskor átélt. Mohón itta, és teljesen megfeledkezett magáról. Amikor másnap reggel felkelt, megpróbált visszaemlékezni rá, hogy hogy aludt el, de az angyal különös ajándékán kívül semmire nem emlékezett. A vérét azonban még akkor is az ereiben érezte. Forrón buzgott benne valami új erő, melyet megmagyarázni képtelen volt, csak annyit tudott hogy nagyon jól érzi magát a bőrében. Nap közben gondolkodása felgyorsult, s ami igen meglepte, fizikai ereje is emberfeletti lett. Munkáját feleannyi idő alatt végezte el mint szokta, a lépcsőket pedig képes volt négyesével venni olyan kecsesen, hogy az ember azt gondolhatta volna láttára, hogy tündért lát. A nap vége felé a hatás elmúlt, de attól kezdve az angyal minden éjjel tett egy rövid látogatást Janette-nél, hogy újból megkínálja erejével. Többet nem beszélgettek, Janette néma rajongással engedelmeskedett az angyalnak, amikor az feltépett csuklóját kínálta neki. Janette úgy járt-kelt a világban abban az időszakban, mint egy elvarázsolt királylány. Nem evett, de nemcsak éhséget, emberi érzelmeket sem érzett többé. Csak az angyal érkezését várta, csak az éjszakának élt.

Végül eljött az utolsó éjszaka, az utolsó találkozás. Az angyal belibbent az ablakon, mint ezer azelőtti éjszakán, és megállt ott. Ruhája fekete volt, bőre nem ezüst, hanem sápadt fehér, mint a csont. Janette megrémült, életének utolsó két percébe annyi szenvedés sűrűsödött össze, amennyinek elviseléséhez talán egy élet is kevés lett volna.

– Szia kislány – szólt az angyal –, eljöttem ismét, de ezúttal rossz hírem van. Ki kell, hogy ábrándítsalak, sohasem kedveltelek. Tudom, fájdalmas a felismerés, de csupán játékszerem voltál – az örökkévalóság unalmas játékszerek nélkül... de meguntalak. – Azzal egy felfoghatatlanul gyors mozdulattal ott termett az ágy mellett. Hogy mi játszódhatott le Janette-ben ezalatt a rövidke pillanat alatt, azt nem mondanám el, barátaim. Mindenki képzelje el maga az elképzelhetetlent; én nem próbálkozom vele, hogy megfogalmazzam azt az elképedést és halálfélelmet, amit Janette érezhetett. Egész élete egy hazugságra épült. Egy kegyetlen, kimért, halálos hazugságra.

Az angyal lehajolt a lányhoz, aki némán, üres tekintettel tűrte, hogy a hálóinget letépje róla. Torkát egy ujjmozdulattal eltörte, és puha, bársonyos melléből lassan, percekig szívta a vért. Aztán felegyenesedett, és maga mögött hagyva a halovány tetemet, kilibbent az ablakon. Nem látta senki, csak a bánatos játékmackó a szekrény tetején.

A test lassan teljesen kihűlt, de a lelket egy pokoli tűz életben tartotta. Halál utáni életben. Az angyal számára azóta pokol az örökkévalóság.

Én pedig itt ülök a Szent Katalin temetőben, sírom néma halmán és könnyezek. Azt hiszem, örülök, hogy elmondhattam ezt nektek. Azt hiszem, így könnyebb.

Nosferatu

STAR TREK THE NEXT GENERATION
egy Új Nemzedék kártyajátéka

Az űr A legvégső határ... Ezek az örökbecsű szavak idestova 30 éve formálják a világ – de persze elsősorban Amerika – ifjúságának fantáziavilágát. Az *Enterprise* űrhajó kalandjait több tévésorozat többszáz epizódjában, valamint hét mozifilmben csodálhatta már meg a közönség.

Hamar beindult a reklámgépezet. Az egyszerű ember felkelés után Star Trek bögréből ihatta meg reggeli kávéját, fürdés után Star Trek törülközőbe törülközhetett, Star Trek pólóban járhatott az utcán, és este Star Trek paplannal takarózhatott az ágyban.

Ennek a korszaknak azonban egyszer s mindenkorra vége. Nincs többé kávé, se fürdés, se utcára járás, de főleg nem alvás. Megérkezett ugyanis a Star Trek kártyás szerepjáték, mely univerzális csodaszerként mindezeket pótolja. De ismerkedjünk meg vele közelebbről.

Minden játéktípust csupán egyszer nehéz kitalálni, különböző válfajai aztán már gombamód szaporodnak. A Star Trek kalandkártya természetszerűleg sokban emlékeztet a tavaly októberi számunkban ismertetett *Magic*-re. Az alapcsomag ugyanúgy hatvan lapos, a játékot ugyanúgy ketten játszhatják, s a legfontosabb alapelv itt is a gyűjtögetés útján elérhető optimális pakli összeállítása. Ezek után jogos a kérdés: miért volt erre szükség, mikor ott a bejáratott *Magic*-készlet? Tud-e ez a játék bármi újat mutatni? Tekintsük át gyorsan, mit is nyújt nekünk!

Színhely a végtelen galaxis, mely számtalan meglepetést tartogat. Hogy a világűr bejárandó része hogy is néz ki, azt a játékosok maguk alakítják ki küzdelmük első részeként. Ez abból áll, hogy leraknak az asztalra 6—6 küldetés *(Mission)* kártyát. A játék célja minél több küldetés teljesítése, és az ebből adódó (a kártyán keretben föltüntetett) pontok gyűjtése. A győztes az, akinek először összegyűlik 100 pontja. No de lépjünk tovább.

Következik a kialakult pálya telehintése különböző jutalmakkal *(Artifact)* és csapdákkal *(Dilemma)*. (A jutalmakat az ember természetesen igyekszik úgy elhelyezni, hogy azok számára legyenek könnyebben elérhetők, a csapdákat pedig, hogy lehetőleg az ellenfél dolgát nehezítsék meg.) Ezek a lapok mind a küldetés-kártyák alá kerülnek, és ott rejtve is maradnak, míg valaki meg nem próbálkozik teljesítésükkel. A játéktér ezzel már csaknem el is készült, csupán egyetlen dolog van hátra, a bázisok *(Outpost)* telepítése. Ezek azok a helyek, ahonnan a legénységgel ellátott, tökéletesen fölszerelt csillaghajók és egyéb járgányok elindulhatnak veszélyekkel teli útjukra.

A játékosok kezében imígy megfogyatkozott pakliban a következő fajta lapok maradtak: űrhajók *(Ship)*, legénység *(Personnel)*, felszerelés *(Equipment)* és különböző váratlan események (*Event* és *Interrupt*). Az űrhajókkal lehet ugyebár mozogni a pályán, a legénység és a felszerelés pedig az űrhajók működtetéséhez kell. Ez eddig logikus. A váratlan események a lehető legváltozatosabb dolgok, egy részük a játékosok álma, más részük a rémálma. Kihasználásukhoz jó stratégiai érzék és némi szerencse kell. Hogy ez utóbbi miért, az mindjárt kiderül.

A lapok megkeverése után a játékosok húznak maguknak hetet-hetet, a többit félreteszik. Ezután, valahányszor az ember sorra kerül, húzhat egyet a talon tetejéről. Megjátszani csak azokat a kártyákat lehet (körönként egyet), amik már kézben vannak.

A legénység bázisra vagy űrhajóra telepítésekor nagyon fontos az illető „nemzetisége" *(Affiliation)*. Ez négyféle lehet: föderációs (kék), klingon (piros), romulán (zöld) és semleges (sárga). Mindenki csak olyan hajóra ill. bázisra szállhat, ami a saját színe alatt fut. Ez alól csak a sárgák a kivételek, ők az úttörők galaktikus változatai („Ahol tud, segít.")

Egy kör a következőképpen néz ki: A játékos megjátszik egyet a kezében tartott lapok közül (ez nem kötelező). Aztán következnek az akciók. Embereket és felszerelést rakodhat ki-be; amennyiben fölszerelt űrhajóval rendelkezik, elindulhat küldetéseket teljesíteni; felderítőcsapatot *(Away Team)* sugározhat le bolygók felszínére; és végül, ha úri kedve úgy tartja, még csatázhat is egyet. (Megjegyzem, ebben a játékban nem a háborúság dominál, az elsődleges cél minél gyorsabban minél több küldetés teljesítése. Nyert csatával nem szerezhetsz pontot, a veszteségeid azonban többé-kevésbé véglegesek.) Ha ezek megvoltak, jön az utolsó lépés, a játékos húz egy lapot a talonjából. Ezzel jelzi, hogy tevékenykedését befejezte, az ellenfelén a sor.

A játék menetét egyetlen fajta kártya szakíthatja csak meg, a nevében is erre utaló Interrupt. Ez kézből bármikor megjátszható, tehát súlyos csapásmérő fegyvernek számít.

Az igazán értékes lapok nagyon ritkák. Ne csodálkozzatok, ha több hónapos gyűjtögetés után még mindig nem találkoztatok a sorozatból ismert kedvenc figuráitokkal, Picard kapitánnyal, Rikerrel, Datával, Worffal, Deanna Troijal, Geordival vagy épp doktor Crusherrel. Egy vérbeli játékos azonban nem adja fel a reményt. A 60-as alapcsomag mellett kaphatók még kisebb kiegészítő paklik is, ezek rendszerint ritkább lapokat tartalmaznak, beszerzésük tehát előnyös lehet.

A játék roppant izgalmas, és főleg változatos. A vesztes ugyanis némi beruházással fölfrissítheti csomagját, és legközelebb már újabb, halálos csapdákat állíthat elbizakodott legyőzőjének. Éljen tehát a bosszú (Klingonok előre!), és mellesleg fedezzük föl galaxisunk olyan részeit, ahová ember még nem merészkedett!

Minden játékosnak hosszú és eredményes életet! (Anglomának kedvéért: Live Long and Prosper!)

UFP

Bloodshadows

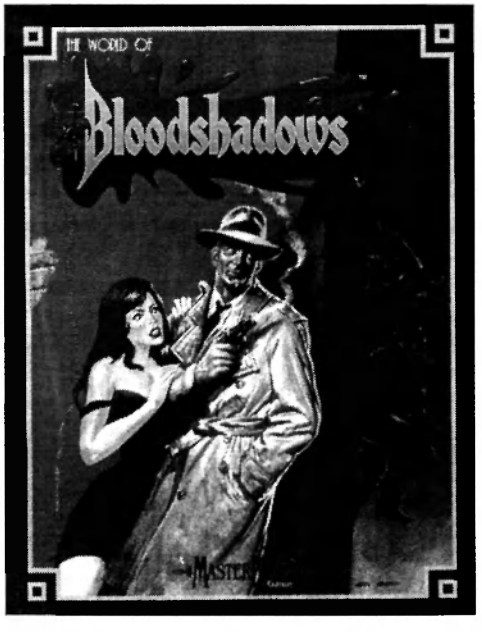
A HORROR SZEREPJÁTÉK „PARÓDIA"

„ÖRÜLT A VILÁG ODAKINT. A BOSZORKÁNY ODAFÖNT TÚL HANGOSAN IDÉZGET, LENT A FICKÓ DOBOZOS VÉRREL OLTJA SZOMJÁT, A HULLA, AKIT A SIKÁTORBAN HAGYTÁL, FÖLKELT ÉS FÖL–LE ROHANGÁL. HA SZERENCSÉS VAGY, A LIGA FIZET A MA ÉJJELI MULÁSÉRT, HA NEM, AKKOR EGY DOBOZBAN FOGSZ HAZAMENNI.

EGY NAGYON KIS DOBOZBAN."

A baj csak az, hogy komolyan gondolták. A West End Games úgy hiszem nem annyira a minőséget, mint inkább a mennyiséget tartja szem előtt, amikor szerepjátékokat gyárt. Hogy mindez könnyebben menjen, az utóbbi időben minden szerepjátékukhoz mellékelnek egy univerzális szabálykönyvet *(MasterBook)*, maga a környezet pedig egy külön könyvben kap helyet. Így történt ez most is. A doboz tetején – és a világleírás tetején is – található kép híven tükrözi a játék lelkivilágát (már ha ezeknek a játékoknak van egyáltalán lelkivilága). A képen ugyanis a következők láthatóak: Látványos vértócsa közepén található a Nagyon Gótikus És Hú De Hangulatos cím: Vérárnyékok. (Valóban nagyon misztikus...) Egy fal mellett áll a Mega-Hős, Dick Tracy szerelésben, mellette a Nő. Dick, kezében egy füstölgő fegyvert tartva olyan arckifejezéssel pislog a sötét, gonosz és világító vörös szemekkel rendelkező élőholt-csapatra, mint aki épp most jött rá, hogy elrontotta a gyomrát.

A doboz mellékleteként található még két tízoldalú kocka (ezekért tényleg érdemes kiadni ilyen halom pénzt...) és két pakli kártya. A kockák rendeltetésére nem sikerült rájönnöm, a kártyák viszont arra szolgálnak, hogy ezek használatával még alacsonyabbra húzhassuk mesélésünk színvonalát. (Ugyanis nem tudom melyik mesélő szeretné a véletlenre bízni, hogy mikor milyen bónuszokat kapjanak a játékosok az akcióikra, és hogy mikor kapjon a parti újabb fontos nyomot a sztoriban.) A könyveket kinyitva változatos grafikákkal találhatjuk szembe magunkat: gonosz ördögök, agyszívó pszichopaták, emberevő démonok, és kalapot viselő Cthulhuk. Uff. Ezek után – talán érthető módon – némi előítélettel kezdtem bele az olvasgatásba, és rövid csemegézés után kiderült, hogy miről is van szó.



Először is, lehet hogy az alkotók hülyének nézik a fogyasztót. Az nem lehet, mert akkor nem lehetne eladni. Akkor lehet, hogy a fogyasztók tényleg hülyék. Ez is kizárt, mert nem tartom hülyének magam; mondjuk ezek után fogyasztónak sem. Kicsit lehiggadva, pozitív hozzáállást erőltetve magamra sikerült kibogarásznom néhány szörny leírását, egy-két varázslatot, no meg némi harci táblázatot. Arra rájöttem, hogy ez a játék valószínűleg a képregényeket kedvelő, hősökre és belekre éhes fiatalabb korosztály számára készült (értsd: 8—12 éves korig). Nekik viszont miért kell Lélekzabáló Halál Borzalmakkal játszani? Nem értem. Most leírhatnám, hogy milyen nagyszerű a szerepjáték-rendszer, amit generáltak hozzá, írhatnám, hogy a karakterek Nyomozók lehetnek, és az egyre szaporodó élőholtakat kell agyon-láncfűrészezniük, hogy az egész egy Alternatív Világban játszódik, aminek a neve teljesen mindegy, de annyira felhúzott a dolog, hogy nincs gyomrom hozzá. Hogy lehet ekkora baromságot kitalálni a Nekromancia mellé, hogy Vitomancia (nem halál, hanem élet-mágia), meg Fotomancia (fény-effektekkel foglalkozó szféra)?! Hihetetlennek tartom azt, hogy valaki gépfegyverrel a kezében az utcákat rója, vámpírokat lődözzön halomra, és utána hősnek tartsa magát. Ez nagyjából a fent említett korosztály számára szórakoztató lehet, de ennél még a leg-leg-leépültebb AD&D kaland is értelmesebb. Ott legalább változatos szörnyek vannak. Itt viszont kritérium, hogy a Rossz Fiúknak vörösen izzó szemük legyen, a karaktereknek valamijét ki akarja szívni, és feltétlenül rothadásszagot árasszon. Az viszont tök jó, hogy nem csak szőke, kék szemű szerencselovagokkal lehet játszani, hanem vérfarkasokkal, béllényekkel, rothadásosztókkal, vámpírokkal és sötétgonoszhalálokkal is. Hát ezért tényleg érdemes ennyi pénzt kiadni.

Mindössze arra vagyok kíváncsi, hogy mi motiválja ezeket a szörnyeket, ha mindenki szörny ezen a világon? Akkor mi lesz, ha kiirtják az összes Dick Tracyt? Unatkozni fognak, vagy mi? Mit csinálnak a Cthulhuk, ha nem lesz több szekrény, amibe elbújva riogathatják a lakosokat? Mi lesz a vámpírokkal, ha elfolyik az összes vér? A következő MasterBook játék arról fog szólni, hogy a játékosok az unatkozó szörnyeket próbálják felvidítani?

Talán azért érintett a dolog érzékenyen, mert a Bloodshadows a Storyteller és Call of Cthulhu játékok megerőszakolása, úgyhogy elnézést kérek azoktól akik más nézeteket vallanak a jó szerepjáték-horrorról mint én. Az, hogy a játék eszeveszett módon lett összelopkodva innen-onnan, még nem lenne baj, de az, hogy semmi újat nem mutat, és az eredetiknél klasszisokkal gyengébb produkció is, az már igen. Objektíven összefoglalva annyit tudok mondani, hogy aki szereti a láncfűrészes horrort, és nem érdekli a világ kidolgozottsága és eredetisége, annak csak ajánlhatom. Csak azt nem tudom, hogy most sírjak, vagy nevessek?

Nosfery

HOLDBÁZIS

BUDAPEST, VII., NAGYDIÓFA U. 5.

KÍNÁLATUNKBÓL:

FASA

Battletech 3rd Edition *(táblás játék óriásrobotokkal)*	2500,-
Citytech 2nd Edition *(Battletech haladóknak)*	2500,-
Battletech Compendium *(a Battletech összes szabálya)*	2435,-
Battlemechs *(plusz figurák)*	1735,-
Luthien *(támadás a Kurita ház ellen)*	1345,-
Tukayyid *(a Comstar és a Klánok háborúja)*	1370,-
Battletech Technical Readout 2750 *(a Csillagliga fegyverzete)*	1345,-
Battletech Technical Readout 3025 *(a Belső Szféra 'Mechjei)*	1345,-
Earthdawn *(a legendás szerepjáték)*	2070,-
Earthdawn Companion *(magasszintű szabályok)*	1890,-
Game Master Pack *(amit egy mesélőnek tudnia kell...)*	1370,-
Barsaive Campaign Set *(az Earthdawn világa)*	2500,-
Parlainth *(az elfeledett város)*	2500,-
The Mists of Betrayal *(Earthdawn kalandmodul)*	1020,-
EDGE *(Earthdawn karaktergeneráló program PC-re)*	1200,-
Shadowrun 2nd Edition *(ahol a gép és a mágia találkozik)*	2435,-
Street Samurai Catalogue *(utcai szamurájok kedvenc könyve)*	1345,-
The Grimoire 2nd Edition *(mágusok bibliája)*	1600,-
Rigger Black Book *(a járművek szerelmeseinek könyve)*	1630,-
Fields of Fire *(új fegyverek és felszerelési tárgyak)*	1630,-
Prime Runners *(a leghíresebb árnyvadászok)*	1850,-
Corporate Security Handbook *(nézd meg a „Dióhéjban" rovatban!)*	1890,-
Shadowrun T-SHIRT *(Shadowrun-póló)*	2070,-

MAYFAIR GAMES

DC Superheroes *(Superman, Batman, meg a többiek)*	2075,-
Underground *(az Amerikai Álom 2021-ben)*	3680,-

R.TALSORIAN GAMES

Castle Falkenstein *(hősi szerepjáték a gőzkorban)*	2870,-
Steam Age *(különleges tárgyak – gőzkönyv)*	1670,-
Cyberpunk 2.0.2.0. *(az első kiberpunk szerepjáték)*	1910,-
Solo of Fortune *(„vadászmagazin" a jövőből)*	1240,-
Deep Space *(űrutazás a Cyberpunkban)*	1145,-
Land of the Free *(modul & Amerika a jövőben)*	1770,-

WHITE WOLF

Vampire *(a Storyteller-sorozat első tagja)*	2860,-
Vampire Player's Guide *(szabálykiegészítések)*	2540,-
Vampire Storyteller's Guide *(hogyan kell Vampire-t mesélni)*	1240,-
Clanbook Brujah *(a klán ismertetése)*	955,-
Clanbook Ventrue *(a klán ismertetése)*	955,-
Werewolf 2nd Edition *(a Storyteller-sorozat második tagja)*	2860,-
Werewolf Player's Guide *(szabálykiegészítések)*	1720,-
Werewolf Storyteller's Guide *(hogyan kell Werewolfot mesélni)*	1720,-
Rage Across New York *(a nagyváros vérfarkas-szemmel)*	1450,-
Black Furies Tribebook *(a törzs ismertetése)*	955,-
Ways of the Wolf *(lupusok könyve)*	1205,-
Mage *(a Storyteller-sorozat harmadik tagja)*	2860,-
Book of Shadows *(új szabályok, varázslatok)*	2100,-
Wraith *(a Storyteller-sorozat negyedik tagja)*	2380,-

DECIPHER

Star Trek *(gyűjtögetős kártyajáték alapkészlete)*	1300,-

CHAOSIUM

Call of Cthulhu 5th Edition *(szerepjáték H.P. Lovecraft világában)*	2530,-
Investigator's Companion *(segédlet a CoC játékosoknak)*	1430,-
Keeper's Compendium *(segédlet a CoC mesélőknek)*	1575,-
Elric! *(szerepjáték M. Moorcock világában)*	2320,-
Melniboné *(Elric szigetének leírása)*	2265,-
Elric! GM Screen *(segédlet Elric! mesélőknek)*	1770,-
Pendragon 4th Edition *(kalandok Artur király korában)*	2320,-
Pagan Shores *(Írország)*	1930,-
The Spectre King *(kalandok a Pendragonhoz)*	1930,-
Perilious Forest *(kalandok a Pendragonhoz)*	1930,-

ICE

Rolemaster *(az egyik legreálisabb játékrendszer)*	3975,-
War Law *(hadjáratok, háborúk)*	3005,-
Shadow World *(a Rolemaster világa)*	2435,-
Rolemaster Companion *(kiegészítések a Rolemasterhez)*	1290,-
Creatures & Treasures *(szörnyek & kincsek)*	1290,-
Hero System Rulesbook *(általános szerepjátékrendszer)*	2240,-
Fantasy Hero *(a Hero System fantasy kiegészítője)*	2240,-
Horror Hero *(a Hero System horror kiegészítője)*	2240,-

TSR

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition	
Player's Handbook *(játékosok könyve a legnépszerűbb szerepjátékhoz)*	2030,-
Dungeon Master's Handbook *(mesélők könyve a legnépszerűbb szerepjátékhoz)*	1790,-
Complete Barbarian's Handbook *(barbárok kézikönyve)*	1790,-
Tome of Magic *(új varázslatok, papi szférák, varázstárgyak stb.)*	1895,-
Forgotten Realms *(az AD&D legnépszerűbb világa)*	2900,-
Atlas of the Forgotten Realms *(térképek és titkok az Elfeledett Birodalmakból)*	1670,-
Player's Guide to the FR *(amit a játékosok tudhatnak)*	1625,-
Ruins of Myth Drannor *(kalandok az ősi Myth Drannorban)*	1820,-
Forgotten Realms Heroes *(ólomfigura-készlet)*	2590,-
Planescape *(létsíkok az AD&D-ben)*	2765,-
Planes of Chaos *(kiegészítés a Planescape-hez)*	2765,-
Ravenloft *(az AD&D horror-világa)*	2765,-
Van Richten's Guide to the Lich *(lich-ek Raveloftban)*	1180,-
Van Richten's Guide to the Ghosts *(szellemek Raveloftban)*	1180,-
When Black Roses Bloom *(kalandmodul, Lord Soth-tal)*	995,-
Blood Wars *(gyűjtögetős kártyajáték alapkészlete)*	1200,-
Blood Wars Escalation Pack 1 *(új kártyák)*	315-,

Kereskedőknek nagykereskedelmi árakat biztosítunk.
A Bíborhold Budapest Kft. a FASA Corp. és a TSR Inc. kizárólagos magyarországi terjesztője.

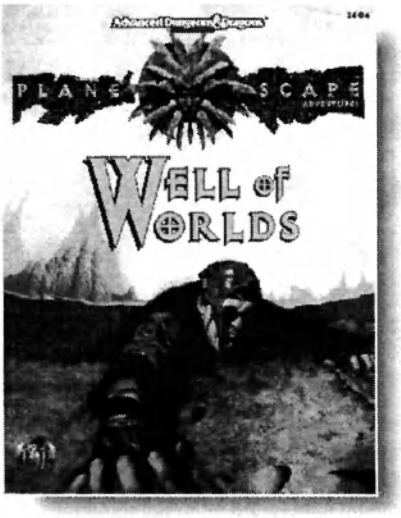
Ha behozod ezt az újságot a boltba, egy vásárlásra 5% kedvezményt kapsz!

Holdtölte előfizetés egy évre 1440,- Ft. Újságárusnál megvásárolva, a 12 szám 2160,- Ft-ba kerül.
HA ELŐFIZETSZ, A MEGTAKARÍTÁS: 720,- FT, AMI AZT JELENTI, HOGY 4 HÓNAPIG **INGYEN** KAPOD A HOLDTÖLTÉT!

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

Dióhéjban

Well of Worlds



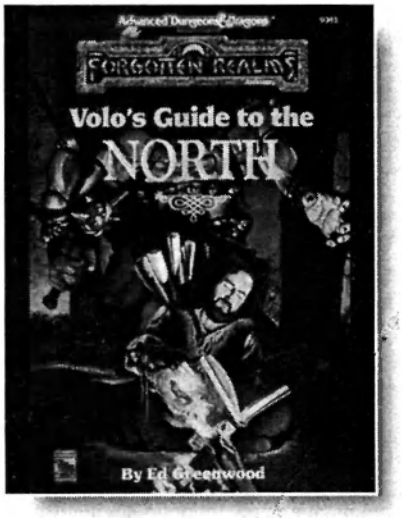
Ismét egy újabb kiegészítő látott napvilágot az AD&D létsíkjait bemutató PLANESCAPE környezethez. A Világok Kútja megerősített abban a hitemben, hogy ez a világ valóban nem átlagos: kilenc kalandmodul található ugyanis a kiadvány lapjain, melyek mind remekül visszaadják a síkok nem mindennapi hangulatát. Csak kapkodtam az Elsődleges Anyagi Sík törvényeihez szokott fejemet, ahogyan a történetek végigszáguldottak a Kilenc Pokol (Baator), az Abyss vagy a Vadászmezők szokatlanabbnál szokatlanabb vidékein, felvonultatva azok minden hájjal megkent szereplőit. Mondanom sem kell, csak úgy hemzsegtek a démonok, ördögök és szládok... Természetesen a történetek úgy vannak megírva, hogy alacsonytól egészen magas szintű csapatokig mindenki találjon magának megfelelőt. Külön öröm, hogy van benne olyan mese is, amely kifejezetten azt a célt szolgálja, hogy az újonc partikat átdobja a síkokra, megkönnyítve ezzel a mesélők dolgát. De nem is a kalandok nehézsége fogott meg, hanem azok ötletessége és hangulata. Rendkívül eredeti szinte valamennyi cselekménye, egyetlen sablont, közhelyet sem találunk bennük. Mindezt pedig átitatja a PLANESCAPE-re oly jellemző misztikum. Az ember tényleg sosem tudhatja, hogy mi történik vele a következő pillanatban, hiszen a multiverzum kimondottan az a hely, ahol bármi lehetséges. Egy egyszerű kis futárszolgálat például egészen nyugodtan az Abyss-ben köthet ki, vagy egy vadászat során a vadász könnyen válhat üldözötté... (Ezek mind a kalandmodulokból vett dolgok). Ami igazán megragadja az embert, az az, hogy ugyan a kalandokban igen kemény, veszélyes ellenfelekkel, csapdákkal és természeti akadályokkal kell megküzdeniük a vállalkozóknak, a történetek mégsem véresen komolyak. Egyrészt az alapdobozban már megismert szleng, másrészt az ötletes mellékszereplők gondoskodnak arról, hogy a Világok Kútjának történetei eleget tegyenek a szerepjátékok legfőbb követelményeinek: az izgalomnak és a szórakozásnak (a Ravenloftot járók számára az utóbbi kissé sajátos módon érvényesül).

A könyv végén találhatunk még néhány varázstárgyat (pl. a Villámkorbács vagy a Lángoló Kasza igencsak megkeserítheti a kalandozók életét...), valamint egy nagyméretű, színes térképet Avernusról, a Kilenc Pokol első bugyráról.

Összegzésképpen: aki a PLANESCAPE-et használja, annak a könyv kötelező, de meleg szívvel ajánlható a standard világokon játszóknak is, hiszen a moduloknál nem követelmény, hogy síkokról indult csapatnak meséljük (ahol igen, ott is könnyű átalakítani). Aki nem ismeri a PLANESCAPE környezetet, annak ez a kiadvány a legjobb ajánló ehhez a nem mindennapi helyszínhez.

Volo's guide to the North

A Volo-féle útikalauzok közül most az Elfeledett Birodalmak északi részével (ismertebb nevén a Vad Határral) foglalkozó kötetét mutatjuk be. A korábbi könyvekhez (Waterdeep, Minden Mágikus Tárgyak Kalauza) hasonló felépítésű és kivitelezésű. A faeruni kiadványokban lassan szabvánnyá váló egyes szám első személyben szól hozzánk Volo, a világjáró mágus. A hitelesebb hatás kedvéért a nagy varázsló, Elminster is közbeszól néha, a maga morgó, kissé cinikus stílusában. Lássuk, mit is kínál nekünk a vad Észak



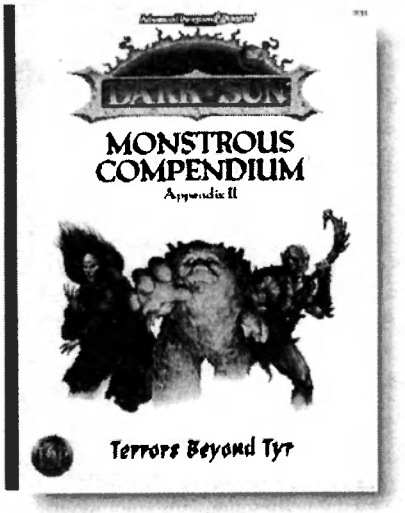
A Dessarin folyó völgye egy zöldellő, erdős hegyvidék, leginkább talán a kanadai rengetegekhez hasonlítható. Tőle még északabbra terül el a Drizzt do'Urden-regényekből jól ismert Jegesszél-völgy (megjegyzendő, hogy a trilógia második kötete szinte végig a Vad Határon játszódik, és az ott előforduló települések és szereplők mind megtalálhatók a könyvben is). Középtájt igazi vad, civilizálatlan vidéket találunk. Törp mithrilbányák és ork erődítmények húzódnak meg a hegyek mélyén, a vadont pedig barbár törzsek járják. A Delymbir-völgyben pedig egy démonok uralta fellegvár (Hellgate Keep), és egy elbukott, varázslók által irányított ország romjai teszik teljessé a képet.

Amint látható tehát, a Vad Határ bővelkedik kalandlehetőségekben, ezt a könyvben is gyakran hangsúlyozzák. Volo ezeken kívül igen nagy előszeretettel részletezi a különböző kocsmák, fogadók és egyéb szálláshelyek minőségét, külön jelrendszert kidolgozva ezek értékelésére. A kötet végén Elminster is átveszi rövid időre a szót, ő az új varázstárgyakat mutatja be.

Kicsit bajban vagyok e könyv értékelésével. Egyfelől igen jól ki lett dolgozva, színvonalas, minőségi írás, látszik, hogy nem néhány nap alatt dobták össze. Másfelől azonban nem értem, hogy miért van szükség ennyi részletre. Végül is a mesélő feladata, hogy megfelelően kiszínezzen mondjuk egy fogadót vagy egy falut, ha ezt megteszi helyette ez a kiadvány, akkor az ő szórakozása jelentősen csökken. Ennek ellenére az Elfeledett Birodalomban játszók számára merem ajánlani a kiadványt.

Pálfalvi László

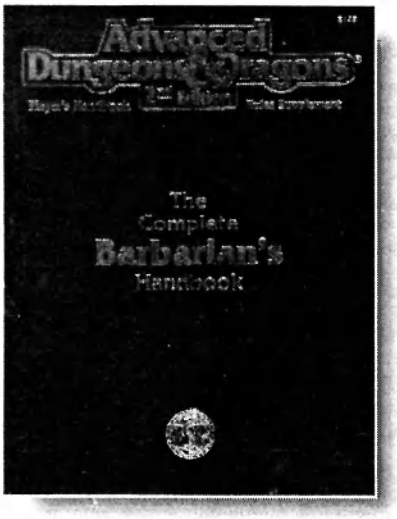
Terrors beyond Tyr (Dark Sun Monstrous Compendium 2)



Athas napperzselte földjének rengeteg borzalmával, élőlényével találkozhattunk az előző *Dark Sun Compendium*ban, de ez nem volt elég, s máris itt a folytatás. Csak a legbátrabbak és a legostobábbak mernek szembeszállni a sivatag azon gyilkos kreatúráival, melyek ebben a könyvben vannak felsorolva. Találkozhatunk a regényekből ismert árnyékóriásokkal (*shadow giant*), az elementális és para-elementális síkokról származó teremtményekkel, a városokban és a városokon kívül lakó fajokkal, egyedi élőholtakkal, új *drake* fajtákkal (rain, magma, silt, sun), veszélyes növényekkel és még sok minden mással. Az egész kiadvány nem külön lapokból áll, hanem egybe van kötve és SZÍNES (!). Thomas Baxa (ki ne ismerné már a nevét) színvonalas rajzai egyediek és különlegesek. A szokatlan, furcsa formák megragadják és megborzongatják az ember fantáziáját. A képeken

kívül a lapok szegélye is színes mintákkal van borítva, úgyhogy szinte alig van fehér folt az egész könyvben. Található még encounter táblázat is a lapokon, s a lények pszi képességeit sem nekünk kell kitalálni. Összességében nagyon jó kiadvány, ami nem hiányozhat egyetlen Dark Sun rajongó polcáról sem.

The Complete Barbarian's Handbook



A barbár szóra mindenkinek azonnal Conan jut az eszébe, de azokat a népeket is barbárnak nevezhetjük melyek az őserdő homályában majmokra vadásznak, a sivatagos pusztákban lovaikkal vágtatnak, s barlangokban a Nagy Medveszellemhez imádkoznak. Szóval ez a könyv az ilyen, a civilizációtól (városoktól...) elzárva élő emberekkel foglalkozik. A barbárok a nomád, kemény körülmények miatt jóval szívósabb alakok a városlakóknál (a HP-t d12-vel, ill. d10-el dobják!), kibírják a természet ridegségét, s fegyvereiket kőből, csontból és fából készítik. Hatalmas erejű harcosok ezek, kik túlélik a legnagyobb hóvihart, s a legvéresebb csatákat. Sok különleges képességük van: távolra és magasra nagyokat tudnak ugrani, kitűnően másznak (brutális módon értenek hozzá!) és megérzik a hátulról közeledő veszedelmet. Papjaik a sámánok, akik elűzik a betegségeket és a gonosz mágiát. Ők a barbár törzsek szellemi vezetői is. Találunk a könyvben egy adag új *kit*-et barbárok számára: a bozótfutó, az erdő ura, szigetlakó, álomjáró, orvosságos ember és még jó néhány. Kevés lenne a hely, hogy felsoroljam az egyéb új és különleges dolgokat, amikkel itt találkozhatunk, szóval akit érdekel a dolog, annak csak azt tudom ajánlani, hogy kukkantson bele, mert elég sok érdekességet találhat.

Leaxe

Steam Age (R. Talsorian Games, Castle Falkenstein)

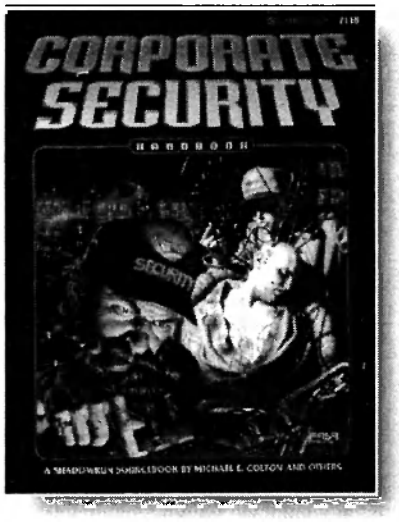
Az R. Talsorian Games játékához, a Castle Falkensteinhez megjelent legújabb kiegészítőben a gőzkor technikai vívmányaival ismerkedhetünk meg. Feltűnő, hogy a belső oldalak nem fekete, hanem a játék hangulatának megfelelő barna színnel készültek. A könyv kicsivel több mint száz oldalon keresztül sorolja fel az új tárgyakat, járműveket, eszközöket – a kiadvány szelleme igencsak emlékeztet a Cyberpunkhoz tartozó Chromebook-sorozatra.

Kukkantsunk bele a kínálatba! A gőzbicikli és gőz-Rolls Royce után megpillanthatunk a cég egy másik játékára emlékeztető óriás(gőz)robotot. Közvetlenül a robot ismertetése után egy beszélgetés található a készítőjével, Lord Tominóval, amiben a japán lángész elég kellemes modorban hanyagolja a riporter kérdéseire adandó válaszokat.

Megtalálható még a gőzvakond, Verne űrrakétája, egy Zeppelin-féle léghajó, Hódító Robur Albatrosza, és a Nautilus is (minden híresebb feltalálóval, személyiséggel rövid interjú is van). A felhúzható szolga és az órarugóra járó katona láttán kissé elmosolyodtam, a Virtuális Valóság gépezetnél pedig rosszallóan ráztam a fejem.

Az utolsó néhány lapra az új tárgyakkal foglalkozó kalandötletek kerültek. Nem volna semmi bajom ezzel a könyvvel, ha nem az lett volna az első gondolatom, amikor a kezembe vettem és belelapoztam, hogy na, Chromebook helyett Steambook... De félre a „rosszmájjal"! A Steam Age meglepően gazdag kínálatának ismerete nélkül a Házigazda *(Host)* csak idegen a gőzkori Európában.

Corporate Security (FASA Corp., Shadowrun)



Mivel a Játékmesterek elenyésző százaléka dolgozik csak biztonsági rendszer-tervezőként (BRT, csak hogy rövidítsünk), így bocsánatos bűnnek számít, ha egy-egy kaland alkalmával a karakterek megbízóik kívánságára különféle nagyvállalatok kirendeltségeihez törnek be, és az ott működő biztonsági berendezések kimerülnek a felkiberelt őrökben, kamerákban, automata ágyúkban, elektromos kerítésekben és az őrszellemekben.

>>>>>(„Nem ajánlom, hogy belenézzen bárki is ebbe a könyvbe!")<<<<<

– Ares SecGuard (21:46:33/23-AUG-54)

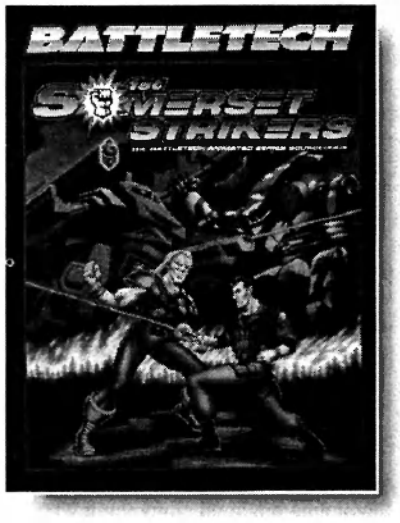
>>>>>(„Nyugodtan, ezek már úgyis elavult cuccok...")<<<<<

– Ares SecMaster (21:46:34/23-AUG-54)

A Corporate Security felbecsülhet(ő/etetlen) értékű információkat tartalmaz a különféle biztonsági, behatolásgátló rendszerekről. A könyv első felében gyorstalpaló BRT-tanfolyamon vehet részt a Játékmester (Szigorúan csak ő! Játékosok lehetőleg még csak ne is kukkantsanak bele, kivéve, ha a karakter történetesen éppen BRT...), a szokásos belső hi-tech színes oldalak után/mellett az új kütyük játékstatisztikái szerepelnek. Hát, van egy-két igen kemény dolog!

A könyv igazi hiánypótló információtár, már elég régóta szükség volt hasonlóra. Megjegyzem, hogy a Cyberpunkok is belelapozhatnak, megéri azt a néhány tízpercet a másik játékrendszerre konvertálás, hiszen a fenti BRT-probléma rájuk is igaz.

1st Somerset Strikers (FASA Corp., Battletech)



Nem igazán tudnék még egy olyan szerep/stratégiai játékot mondani, amiből rajzfilmsorozat készült (hopp, most jutott eszembe, hogy létezik Dungeons & Dragons rajzfilm, de azokban gyerekek a főszereplők, senki, még egy ork sem nyiffan ki, és mindig van tanulság a mese végén...). A Battletech-rajzfilm a legmodernebb számítógépes grafikai technikák, animációk felhasználásával készült, és a klánok hódításáról szól, több részben.

Kár volt úgy lelkesedni, most (még) nem a rajzfilmről lesz szó. A 1st Somerset Strikers a rajzfilmsorozatban felbukkanó 'mechek, járművek, szereplők leírását, az első tizennégy rész eljátszható csatáinak paramétereit, valamint az ezekhez tartozó háttérinformációkat is tartalmazza. A könyv FASA-szokás szerint ketté osztható; az első rész csupaszín oldalakból áll, ahol az egyszeri olvasó elgyönyörködhet a számítógéppel készített hangulatos csataképekben. Látszik, hogy nem ma kezdték a rajzolgatást (modellezést –*Nosfery*)... 'Mech-adatok és az új járművek statisztikái vezetnek át a második részbe, ahol a csaták lényeges információit adják meg. A rajzfilm szereplőinek statisztikáit azok nézegethetik igazán nagy lelkesedéssel, akik már látták a filmeket, így ez nem akkora durranás a magyar „fogyasztók" számára.

SzS

Baile Pendragon, a Sárkányfej városa

Az alábbi cikk egy hosszabb sorozat része, amely Magyarországot mutatja be a Shadowrun világában. Igyekeztünk mindenben követni a műfaj (kiberpunk) és a játék hagyományait. Semmilyen aktuális célzást nem szándékoztunk elrejteni. Ne feledjétek, ez csak játék!

Üdv, ámylakók. Itt vagyok megint, és – bár ezzel némileg ellentmondok a régi hangulatkeltésnek – még a fejem is megvan. Hogy miért, nincs sok elméletem (ami elég megalázó); feltehetően arról van szó, hogy annak a bizonyos Fairlight Excaliburnak a másik, olvadt felében mégsem voltak olyan fontos információk, amelyek nyugati a Mezsgye-birodalom biztonságát, valamint összes lakóinak életét és vagyonát fenyegetnék. Gyanúm szerint a szerző sem ugyanaz. Az egész inkább egy felhígított, szép rózsaszín Barbie-útikalauzra emlékeztet, megtűzdelve valami elkényeztetett cégkölök összes ideájával, amit negyven dupla Kokaburger után csak összeálmodhat Dor Nathairról meg az árnyvadászokról. Mindezek mellett pár ponton megdöbbentően találó; azt hiszem, ezek egy magányos, ismeretlen hozzáértő egy szál kezétől származnak. Mivel azonban az anyag – tiszta szándékaim szerint – a nagybetűs Élethez, és nem holmi szidolozott körutazáshoz készül (olyat lehívhattok akárhol), bőven vágtam belőle; az érzésem szerint valamirevaló anyagokat azért megkímélve. Így jött létre az alábbi, kissé eklektikus összeállítás Baile Pendragonról, Dor Nathair fényes fővárosáról. Jó szórakozást!

Ja, azt azért tartsátok szem előtt, hogy Téglapatkánynak még mindig nem sikerült azonosítania a sárkányszellemet (aki nem tudná: egy ilyen szedte szét az előző informátort, három trollal együtt), pedig nekieresztette minden összekötőjét. Ismétlem, a fenti találgatásokon kívül még mindig semmi biztos támponton nincs arról, miért is vagyok meg még mindig. Mágus-ismerőseim szerint a jobb talpam pentagramma-anyajegyének köszönhetem az egészet, Patkány szerint a rohadt szerencsémnek, Aleister szerint meg Dzyannak, a hiperbóreai óvarázslónak, aki velem egy napon született, így védőaurája kupolaként borul fölém. Remélem, fölétek is. Olvassatok gyorsan.

Polihisztor (4:16:12/4-AUG-54)

<<<< Ez a fickó paranoiás. Klasszikus eset. >>>>

Jungfreud (34:41:12/4-AUG-54)

<<<< Te talán nem? Elég baj. Húzz vissza az ámyakból bérelszámolónak. >>>>

Csöves (54:23:14/4-AUG-54)

<<<< He? Fogalmam sincs, ki az a Dzyan, de attól még itt van velem az Ingram Valiantom. Eddig bejött. >>>>

Trollagy (43:12:03/5-AUG-54)

<<<< Brooáááf!!! Imádom ezt a várost. Az egyetlen hely, ahol még mutatnak valahogy a felvilágosító fírkáim. Tudjátok, a sok gyönyörű illúzió-meg neonfal... Csak a szúrások nyugtalanítanak néha kezemben-lábamban. >>>>

Vizigót (23:12:16/5-AUG-54)

TÖRTÉNET

Először szokás szerint visszatekintünk. Tudom, sokak szemében ennek nem lesz sok teteje, azon kevesekében viszont, akik felismerik a múlt jelentőségét korunkban, annál inkább. A történelem ugyanis nemrég írta le a teljes kört, napjainkban tehát szemből jön vissza.

A környék története a rómaiakig nyúlik, pontosabban még távolabbra, egészen a keltákig és illírekig. Az ő régi szavuk alapján kapta a település a „Scarbantia" nevet (aminek később még lesz némi szerepe Kalamona historizáló átnevezéseinél), az új lakóktól meg az amfiteátrumot, a régi és új varázslók kedvelt idézőhelyét. A magyar honfoglalástól kezdve a város szép lassan fejlődött, jogokat nyert, vékony, de biztos polgárréteget növesztett. Bécs közelsége megvédte a pusztítástól, amely az ország közepét érte. Aztán, a Habsburg-kor végeztével, a szakadás idején jött a nagy kérdés, de 1921-ben a lakók (elnyerve ezzel Sopronnak – akkor még így hívták – a „Civitas Fidelissima", vagyis a „leghűségesebb város" címet) a Magyarországnál maradás mellett szavaztak.

<<<< És azóta is ezért verik falba a fejüket... >>>>

Csöves (12:23:10/5-AUG-54)

<<<< Inkább a tiédet, mocsok kisantantos. Tényleg, ahogy végignézek a hazaárulók, torzszülöttek, és a „metaembereknek" tisztelt mutánsok tengerén, csak a soproniakhoz hasonló ritka, igaz lelkek azok, akik visszaadják a jövőbe és az emberiség fejlődésébe vetett hitemet. >>>>

Kopasz (07:12:11/5-AUG-54)

A XX. században – már a későbbiekhez mérve – két világháború kívül nem történt semmi jelentős. A nagy gondok az Ébredéssel kezdődtek: ahogy az ország többi vidéke minél mélyebbre merült a turulista és zöld terrorizmusba, úgy szaporodott a viszonylag biztonságos nyugati Mezsgye menekültállománya; különösen a tündéké, orkoké és más Felébredteké. Mielőtt még beütött volna a teljes összeomlás, megjelent Kalamona, és gatyába rázta a környéket. De ez elég ismert.

<<<< Igaz, hogy egyúttal ki is sajátította, de még mindig jobb élő kisajátítottnak lenni, mint szabad éhenholtnak. >>>>

Csöves (32:07:09/5-AUG-54)

<<<< Látom, működik a gyíkpropaganda. Te rohadt nemzetgyilkos! Hát nem látod, hogy te, meg a magadfajták juttatták oda az országot, ahol van? >>>>

Kopasz (11:20:09/5-AUG-54)

<<<< Miért, hol van? Megvallom, én se vagyok oda a Lealudtakért, de velük együtt lényegesen jobban állunk akármelyik szomszédnál. Alighanem nekik köszönhetjük. Meg persze a sárkányaranynak, a sógorok rengeteg pénzének meg turistaszenvedélyének. >>>>

Karl (06:21:10/5-AUG-54)

Ami minket érdekel, az az uralkodó Sárkány választása. Nem meglepő, hogy tartománya legtörténelmibb levegőjű városát tette meg székhelynek, hiszen a gyíkok, mint tudjuk, voltaképp nem egyebek túlfejlett agyú dinoszauruszoknál, kik valamilyen véletlen folytán átcsúsztak az evolúció hóna alatt, sőt, a sokmillió éves elzárás alatt óhatatlanul felhalmozódó szenilitás jegyeit is elég hatékonyan álcázzák.

<<<< Fejtik a keresztrejtvényt? >>>>

Neustein (12:45:11/5-AUG-54)

<<<< Nem egészen, korlátolt halandó. Sekélyes húsagyad számára teljességgel felfoghatatlan műveket kovácsolnak, s a korfordulón majd visszatérnek jogos világukba. Rád egyébként számítok a határon. >>>>

Drakofil (11:08:12/5-AUG-54)

<<<< Hogyan? Minek lépjek olyan helyre, ahol még a hajszárítómat se dughatom hová? >>>>

Neustein (30:09:11/5-AUG-54)

<<<< Egy hajszárítót még lehetne, de laptopnál bonyolultabb dolgot nemigen. Ne sértődj meg, Neustein, magam is nagyra tartom a kiberteret, voltam is benne, meg minden, de még mindig nem látom be, miért olyan nélkülözhetetlen. Azt hiszem, a kormányok és a cégek törökök fogtak ezzel az egész vidámparkkal. Lekapcsolni már nem lehet, a kalózok meg benne vannak. >>>>

Filológus (20:10:11/5-AUG-54)

<<<< Nem véletlen, hogy Kalamona kihagyta. Elmés sárkány: ami nincs, azt nem lehet befertőzni. >>>>

Talgilgaad (23:10:11/5-AUG-54)

<<<< (Gurgulázó kacaj). És egy csekkrúd hány kőtábla? >>>>

Neustein (11:56:14/5-AUG-54)

<<<< Dor Nathair a világ azon kevés országainak egyike, ahol még sima számítógépeken is el lehet kormányozni kb. egymillió lelket. Semmivel sem kezelhetetlenebb, mint a papír vagy a Mátrix.>>>>

Proszperó (30:12:15/5-AUG-54)

<<<< Akkor már értem, mit keres a számlámon az egész nemzeti összetermés... Bruhaha. >>>>

Neustein (12:13:15/5-AUG-54)

<<<< Khm. Ha valaki még emlékszik, a sárkányok történelemfíliájánál tartottunk. Tehát... >>>>

Polihisztor (10:06:17/5-AUG-54)

Mint ilyenek, természetes, hogy vonzódnak az emberi historikum (egy ideig még legalábbis) hosszabb felének díszleteihez, s ha lehet, köztük rendezkednek be. Belépése után Kalamona is ide helyezte az állami hivatalokat, a rendfenntartó szervek, varázslószervezetek székhelyeit, egyáltalán mindent, amit országában csak valamirevalónak ítélt.

<<<< Jellemző, hogy a vidék egyetlen Mátrix-elérési pontja (Galebornon kívül) Győrben van. De ott szükség is van rá a Negatech miatt. >>>>

Proszperó (11:45:23/5-AUG-54)

<<<< Annyira azért egy gyík sem tud, hogy mágikus (!) kutatásaiban mindenestül lemondjon a Mátrix feldolgozóerejéről... Bruhaha. >>>>

Neustein (09:51:23/5-AUG-54)

<<<< Kukacoskodni fogok, srácok. Emlékeztek arra a tavalyi, sajnálatos balesetre a Mátrix-turistáskodó Aztechnology-cégessel meg az elszivárgó agyával? Nos, egy olyan Negatech-egyeduralom alatt sistergő tartományon át, mint a győri, épelméjű kibergyilkos biztosan nem cserkészne be semmilyen áldozatot. Merre menne tehát? Valami alig-alig ismert, obskurus LTG-n keresztül, melynek sysopjai és felhasználói olyannyira járatlanok a világ dolgaiban, hogy még egy láncfűrészes, metálkék Freddy-ikonnak is hajlandók holmi bérszámfejtői szándékokat tulajdonítani. A környéken emellett három Mátrix-kapcsolódásra érdemes hely van; közülük kettő Győr és Galeborn. Hogy melyik a harmadik? Na, ezt már izzadjátok ki magatoktól... >>>>

Neonkiller (45:18:09/6-AUG-54)

<<<< Minden tiszteletem a tiéd, Killer. Először is a képzelőerődért, másodszor hihetetlen erőfeszítéseidért: egy gyenge dekás-fizetésből árkot ásni egymagadban az európai főhálózattól Bailéig, meg persze megfelelő kábelt is szerválni bele bizony nem semmi! Mert ezek nélkül maximum a Jóisten segedelmével juthattál el idáig. Abszurdum. >>>>

Neustein (12:58:10/6-AUG-54)

<<<< Igen, igen. Mindig is sejtettem, hogy a Tanács itt se lehet meg nagygépek nélkül. Killer ért hozzá, nem? >>>>

Jungfreud (10:25:11/6-AUG-54)

<<<< Fogalmam sincs. Kalamonára visszatérve... >>>>

Polihisztor)09:07:12/6-AUG-54)

A fészke viszont nem itt van, pedig ennél ideálisabb helyet közel—távol nem találhatna. A nagy titkolózás oka lehet sima sárkányrejtélyeskedés, egészséges üldözési mánia, esetleg a konkurensek (köztük van Lofwyr, egy ismeretlen keleti sárkány, és a zalai Lúdvérc) rituális mágiájának kicselezése. Az ő szintjükön a mágia nyilván lehet valami, ha maga Kalamona is ilyen lelkesedéssel bujdokol előle.

A következő, 2033-tól '53-ig terjedő időszak eseményeiről (fővárossá avatás, walesi druidák becsődülése, Baile kicsicsázása Tolkien-turistabirodalommá) már hallott mindenki; nem is térünk ki egyikre se. Aki akar, úgyis nézhet pont elég idióta reklámot a kedden és pénteken a *Dallas: Ebredések™* előtt, után, meg közben, pedig a becsületes árnyvadásznak olyankor már régen véres máguskardját/kirojtosodott gránátvetőjét illene tisztogatnia a macija mellett.

BEUTAZÁS

Baile Pendragonba utazni sokféleképpen lehet, a jólnevelt vagy jó összeköttetésekkel bíró látogatónak mégis a Bécsből vagy Ferihegyről érkező repülőjáratokat, a vasutat, vagy a Sztráda helyi szakaszát (ez a Negatechnek és a Társasági Tanácsnak köszönhetően biztonságos) ajánljuk. Dor Nathair csábítóan nyugodt, gazdag, nagy mágikus erőforrásokkal megáldott hely, de mivel az elzárkózott Nyugat- és az elmebeteg Kelet-Európa határán fekszik, sokat, nagyon-nagyon sokat költ honvédelemre. A határt – a szám szerint három, azaz három átkelőhely kivételével – teljes hosszában őrzik; minthogy pedig az eddigi sok ezer próbálkozóból nem sok csempészt meg disszidenst láttak viszont (vagy ha igen, nem volt benne sok köszönet), gyaníthatóan elég jól.

<<<< Na persze. Ilyet már hallottam pár helyen. Higgyétek el, van itt anyag bőven: orikalkum, mágia, fegyver, lejárt varázskönyvek, újuldozó cégesek... Bizseregnek a kerekeim. A Szelis-Síd őrök közül már úgyis mindegyik visszaköszön... >>>>

Menyét (07:11:11/6-AUG-54)

<<<< Ne bizseregjenek! Nincs nagy tapasztalatom a határátlógásban; annak a magát pengének hívő légicsempésznek, akihez csapódtam egy menet erejéig, állítólag volt, de ami utána következett, nekem azóta felfoghatatlan. Hál' Patkánynak nem emlékszem belőle sokra (álmaimban szoktam); az utolsó képem szerint egy égett erdőből húztam kifelé, magam után húzva a ronggyá olvadt vadonatúj kiberlábamat. Aztán a szárnycsapkodás.

Rosszabb, mint a Tír határon. Ott humánusan kimosták a bűnös agyát; itt kifolyatják. Nyomát nem találtam senkinek, pedig kerestem. Alighanem én maradtam egyedül. >>>>

Csöves (11:12:21:/6-AUG-54)

<<<< Csöveském, maradj otthon szójaropogtatni. Én értem a dolgomat. >>>>

Menyét (05:34:21/6-AUG-54)

<<<< Az a másik is értette. Vigyázzatok: ami máshol melldöngetés, az itt *többnyire* igaz. Te vigyél magaddal, Menyét, jó sok kibert, egy gyorsan lekapható sisakot, meg egy töltött revolvert. És ügyelj rá, hogy legyen a fejpáncélodon legalább egy könnyen átlőhető pont. >>>>

Hessler (34:12:21/6-AUG-54)

<<<< Ó, patkánycsöves, hát te voltál az a kis ügyes! Majd körülnézek még egyszer a tetthelyen. Csak kell ott lenni egy-két lemaradt bőrfoszlánynak, hajszálnak... >>>>

Drakofil (05:33:22/6-AUG-54)

<<<< Minden bizonnyal. Nos, a fentiek talán igazak az északi, keleti és déli határokra, a nyugati, osztrák félre viszont biztosan nem egészen. Nem tudom, észrevettétek-e már, de a helyi orkok egyébként teljesen meddő hegyeikben is feltűnően jól élnek, és egytől-egyig sárkányfejes pólókban rohangálnak. Hozzáteszem, hogy az ottani barlangok sem természetes eredetűek. >>>>

Talgilgalad (20:25:06/7-AUG-54)

<<<< Na ja. Nekem is feltűnt, hogy az öreg újabban hetente krómoztatja a fogsorát, cseréli az autóit, meg (ami egyben minden másnál perdöntőbb bizonyíték) éjjel-nappal Pixikroki Szuperszóját látszik zabálni, pedig annak 29 nuyen zacskója. Amikor erről faggatóztam, csak annyit mondott, hogy nagyon jó a fúrógépe, meg hogy sok a barátja, és a tetejébe rejtélyesen vigyorgott. Kis idő múlva aztán túráztatni kezdte a hidraulikus öklét, és ez az ő esetében nagyon meggyőző tud lenni. >>>>

Grishnák (23:09:08/7-AUG-54)

A Bailéba érkező utas először a város északi, univerzális (légi—szárazföldi) pályaudvarán megy át, vagy a Sztráda leágazása melletti ellenőrzőponton. Itt gyors vámvizsgálaton esik át, majd regisztrálják, és ha szükséges, megőrzésbe veszik kiberbeépítéseit, mágikus tárgyait vagy képességeit. Vállalati védnökség alatt állóknak még ennyi kényelmetlenségre sem kell számítaniuk.

<<<< Miiii? >>>>

Trollagy, Kopasz, Kígyótojás, Talgilgalad (23:27:23/6-AUG-54)

<<<< Khm, nos, izé, legalább az első sokkon túl vagyunk. Bővebben a „Rendfenntartás" alatt... >>>>

Polihisztor (23:59:23/6-AUG-54)

<<<< „Vállalati védnökség" alatt persze csak Negatech-féle értendő. A Társasági Tanács hódjait még különbül meghajtják, mint a mezei árnyvadászt. Igazságszolgáltatás, he? >>>>

Csöves (11:35:23:/6-AUG-54)

A város területén a standard európai RASZ-szal tartják számon a látogatókat. Csekkrudakat (minden összetevőjükkel, tehát hitellel, azonosítóval, jogosítvánnyal együtt) mindenhol elfogadnak, a készpénzből helytől függően 5—15%-ot levonnak, „kezelési költség" címen.

<<<< Magyarul RASZ-talan, nem létező figurák még a puszta *jelenlétükkel* is törvényt sértenek. Sok cseresznyét, csövesek... >>>>

Proszperó (22:45:23/6-AUG-54)

RENDFENNTARTÁS

Nos, árnypatkányok, ez itt nagyon van. Bármilyen lőfegyver *illegális*. Bármilyen, távolról veszélyesnek besorolható kiberver (még a reszelő is) *illegális*. Bármilyen tudatmódosító szer, be nem jegyzett varázsképesség, páncél, 30 cm-nél nagyobb pengehosszúságú kézifegyver, vagy megvasalt szemfog *illegális*.

<<<< Deháthogyanmégismiért? Mégiscsak a Függetlenségi Nyilatkozat után vagyunk elég sokkal, könyörgöm! >>>>

Amerigó (58:05:06/7-AUG-54)

<<<< Lehet, hogy odaát igen, de itt nem volt semmi ilyesmi. Egyébként nem látom be, hogy az uralkodó gyík helyében mért ne tenném én is pont ugyanezt. Ha megvannak a lehetőségek, világos, hogy kívül tartja az árnyvadászokat, kóbor mágusokat, mindenféle aktivistákat, és az Amnesty Internationalt is bizony le, magasról, vastagon. Kinek jók azok? Ez itt az ő országa. >>>>

Csöves (11:12:06/7-AUG-54)

<<<< Anyám, ide jövök seftesnek. Behozok egy rakomány tézert meg dezodort, és helyből megvastagodok belőle. >>>>

Menyét (23:30:08/7-AUG-54)

<<<< Ezt már csinálják egypáran, Menyét. Nem sokan, persze, hiszen ilyen helyen agy, józanság és önmegtartóztatás szükséges hozzá. Neveket nem mondok, mert tudjuk, miféle sárkánymánok rohadnak itt köztünk, de azért bízom benne, hogy ilyen ügyes fiúk majd csak egymásra találnak. Vigyázzatok a vásárfiára. Ja, és Menyét! Ha a határőrség nem kapna el, majd elkapunk *mi*. >>>>

Don (11:32:10/7-AUG-54)

<<<< De mi lesz, ha már odahegesztettem a karomhoz a Valiantomat? >>>>

Trollagy (05:19:11/7-AUG-54)

<<<< Majd szépen leműtik, nyilvántartásba veszik, bejegelik, és távozásodkor visszaadják. Ebben a tekintetben megbízhatók. >>>>

Őrnagy (23:43:11/7-AUG-54)

<<<< Mégis, hogyan „gyűjtik be" mondjuk a tűzgolyóhajigáló képességemet? >>>>

Aleister (15:43:19/7-AUG-54)

<<<< Nyilván nem gyűjtik be. Egyszerűen letapogatják az összes fókuszodat, rituális mágia-alapanyagnak vesznek egy kis bőrfoszlányt meg egy hajszálat, aztán utánad néznek a könyveikben, és ha már eleget robbantottál, egyáltalán be se engednek. Ha történetesen mégis bekerülnél, és egy Magitech-kerítés rossz oldalán egyszer csak sisteregni kezd az agyad a füleden keresztül, tudni fogod, mitől van. >>>>

Proszperó (31:52:19/7-AUG-54)

A rendőrség négyes-hatos őrjáratokban, jól megkülönböztethető, lovagpáncélt utánzó (de annál azért golyóállóbb) kék egyenruhában cirkál, a külső kerületekben éppen hogy *sűrűbben,* mint a központban. Fegyverzetük (már az a fele, amit a turistáknak mutogatnak) gumigolyós Uzi III, a létszám legalább fele viszont aktív, praktizáló mágus. Támadás előtt megadásra kell felszólítaniuk.

<<<< Na ja. Ilyet is hallottam már párszor. „ÁlljkezkefelezafigyelmelövőssssssszBAMM!" >>>>

Menyét (23:50:19/7-AUG-54)

VÁROSRÉSZEK

Ezeket hivatalosan nem különböztetik meg, nincsenek „kerületek" vagy ilyesmik, de azért felépítésükben, a lakókban és főleg a lehetséges célpontokban, veszélyességi fokokban léteznek nagyon jelentős (mondjuk életbevágó) eltérések. A negyedek a következők:

Óváros: Azelőtt Bel-nek hívták, de a név valószínűleg nem felelt meg Kalamona sznobizmusának. Nyugodtan mondhatjuk, hogy ez a kicsinyke terület foglalja magában bolygónk legnagyobb ódonász giccsgyűjteményét, ugyanakkor (ahogy az álszent álművészeknél szokás) legtöményebb álcázott, illúziókeltő high-tech koncentrációját is.

<<<< Nem ismerlek, Prolihisztor. Üvölt rólad, hogy katedrálist a hullapelyhes műanyaggolyódban láttál utoljára. Rá se nézz semmi művészetre. >>>>

Yvonne (10:45:12/7-AUG-54)

<<<< A katedrálisok tényleg jók, csak azokból itt nincs egy se. A Tűztornyot még meghagyták, azon kívül az összes régi udvarházat kicsicsázták, és teleaggatták papundekliszobrokkal. Bent meg tele vannak tridfalakkal. Nem ám kívül, mert ott tilos a reklám. Belül szabad. >>>>

Csöves (11:35:14/7-AUG-54)

Szuvenírboltok, füvesek, mesterséges műemlékek, ameddig a szem ellát (nem lát el túl sokáig, mert a sikátorok direkte kacskaringósak). Ja, és lecserélték egy utca nevét is, amelynek pedig történelmi levegőjéhez semmi kétség nem férhetett: a Szent Györgyét. Mostantól Szmóg. Sértődékeny sárkány, hehehe...

Belváros: Az Ó- hígított változata. A műpatinát itt kezdi felváltani a sima, és láthatólag a technika is átütközik pár helyen. Minthogy innentől kezdődnek a lakónegyedek, a képpáncélosok még ritkán járnak, és át szoktak lógni a központi ÁTB-megbízottak. Ott ezért nincs szükség külön rendőrökre...

Külnegyed: Külpolitikai funkciói miatt hívják így. Kicsi és elszigetelt; a világ majdnem minden Felébredt államának követségei terülnek el itt. Bővebben lentebb.

Scarbantia: Tulajdonképpen közönséges vállalati előváros, legnagyobbrészt Negatech-alkalmazottakkal teletömve. A névnek az égvilágon semmi köze hozzá, egyszerűen Kalamona adta neki a régi, kelta eredetű alapján. A standard sárkányszabályok érvényesek: kockaházak, beton, műanyag, három emeletnél magasabb épületek tiltottak. Képpáncélok teljes dicsőségükben.

Alsóváros: A múlt századi, Lövérek nevezetű dombos villanegyed az Ébredés idején elpusztult, a helyébe a rokonszenves terepre idegyűlő ork menekültek fúrták (állami támogatással) ezt a komplett kis földalatti várost. Összkomfortos, ork mértékkel mérve kényelmes is, de a nyugati turistákból is csak a keményvonalas „rusztikum"-buzik bírják. Fél óráig.

<<<< Különösen, ha hozzászámítjuk azt a finom kis szellőző-meghibásodást, ami tavaly kitakarította (volna) az egész csürhét. Sajnos, a trogok túl jól állták tüdővel... >>>>

Kopasz (14:21:14/7-AUG-54)

<<<< A külföldiek nem annyira. Halott nem volt, de legalább negyven eszméletlen dögöt vonszoltak elő, és több biztosítótársaság hülyére fizette magát. A bevétel mindazonáltal egy évig felére csökkent, és a gazdaság is megrendült egy picit. Nem mondom, hogy a sárkány a legjobb, de ha kevesled a környéken a zavart, tömegmészárlásokat, paravadakat, szabad méregszellemeket, meg ilyeneket, hát akkor csak hergeld tovább a mélymagyarokat. >>>>

Csöves (54:12:40/7-AUG-54)

Sopronbán: Azelőtt a városhoz tartozó, mára leszakadt kertváros, amely a környék szinte egyetlen normális pontjaként úszta meg a Kalamona-féle területfejlesztést. Unalmas, lemaradt hangulatú hely, néhol a múlt századi Magyarország szakadt gulyás-tőkés romantikáját idézi. Rendőrség még van.

Vállalati komplexum: A Társasági Tanács (Ares, Renraku, Saeder-Krupp) által felvásárolt terület; talán a lehető legteljesebb helykihasználás, talán a sárkánybosszantás kedvéért minden talpalattnyi helyét teleszórták ezüst és fekete króm-üveg építményekkel, melyeknek funkciója (vagy egyáltalán ittlétükre való okuk) nem egészen világos. Nyilvánvaló, hogy a Negatech helyi erejével szemben még a Tanács sem ugrálhat, így az egész komplexum valószínűleg a presztízs (a „Csak Azért Is Jelen Leszünk, Ha Semmi Értelme Sincs"-szemlélet) szüleménye. A létszám biztosan nem nagy.

<<<< Végtelenül alulpénzelt hely. Össze-vissza három drótkerítésen (!), meg egy turbózatlan kutyán kellett átrágnom magam, és már bent is voltam. Durvára nem találtam semmit, csak egy csomó műanyaghordót (sok lett volna), meg egy rakás ordibáló ember(!) titkárnőt, akik közül elhoztam kettőt a hónom alatt, hogy legalább a szakadt börjakom ára bejöjjön. Mit mondjak, ekkorát fogyasztói társadalomban én még nem csalódtam. A kutya se kereste őket! >>>>

Trollagy (45:21:03/7-AUG-54)

MEGKÜLÖNBÖZTETETT HELYEK

Az alábbiakban Baile – a mezei vadász előtt valamelyes jelentőséggel bíró – helyeit soroljuk fel sötét árnypatkányszemszögből; azért éppen abból, mert hülye turistaszöveget találtok akárhol, meg különben is kint vagyunk már az élet iskolájában. Ahol lehet, a Pusztulatlexikon megfelelő mintaalaprajzait is megemlítjük.

Ópalota

Az eredetileg Széchenyi-palota épületéből alakították ki ezt az Ó-t, nem sokkal Kalamona hatalomra jutása után. Afféle „dicső lobogónk"-múzeum lett belőle; termeiben a magyar (közelebbről a nyugat-határvégi) történelem követhető végig animált hologramokon, egy szerencsétlen sárkánykirály önimádatának rózsaszín felhőjén át. Az eposz természetesen az Ébredéssel és a mágia csodás visszatérésével zárul, utána meg lehet menni az utolsó szuvenír-szobába, és bevásárolni sok-sok gumisárkányt meg alkimistát.

Az előtte álló Széchenyi-szobrot (feltehetően az ősi birtokából kipaterolt magyar lakosság megnyugtatásának céljából) meghagyták; a hely emellett a helyi turulizmus láthatatlan tömegdemonstrációinak és transzparens-akasztgatásaniak színhelyéül is szolgál.

Idegenforgalmi hivatal

Kalamona-gányáradat a legjobb hagyományok szerint. Elegáns kis udvarház, benne Datatermek, organikus turista-útbaigazítók, csábító képsorokat villódzó tridfalak a környék érdekesebb pontjairól, padlástól a pincéig. Vannak benne megszokott, kék páncélos őrök is, az átlagosnál csicsásabb, sárkányfejet formázó sisakban. Nem mozognak sokat.

<<<< Egyszer véletlenül meglöktem az egyiket, mire felborult, és ezer pici darabra tört. >>>>

Varangy (54:45:12/6-AUG-54)

<<<< Patkányok, ne hányjatok reflexből a tévéfalra. Néha a nyilvános infó a leghasznosabb. Egy normális várostérkép nélkül pl., azt hiszem, itt nemhogy cégeseket rabolgatni, de még a legközelebbi vécét megtalálni se nagyon lehet. >>>>

Filológus (48:29:14/6-AUG-54)

Légipályaudvar

Közlekedési csomópont Baile északi végén; a belső, csiricsáré negyedek felséges nyugalmának megőrzéséért helyezték ide. A „légi" nevet a sok HFSZ-leszállóhelyről kapta, amitől úgy néz ki, mint valami degenerált betongomba-erdő; egyébként ide fut be a Sztráda leágazása és egy csomó vasútvonal is. Külön vámállomás tartozik mellé (hogy ha valaki véletlenül átcsúszott volna az országhatáron, itt még egyszer kivesézzék).

Ja, ha már itt tartunk: az Óvárosba csak gyalog lehet belépni, magángépekkel a város légterébe meg egyáltalán sehogy.

<<<< Egyszer úgyis bejövök ide egy tiprólláncossal... >>>>

Amerigó (19:30:19/6-AUG-54)

<<<< Azt lehet, de a turisták belei egy pillanat alatt elhomályosítanák a szélvédőd, a sikátorkanyarokban belemennél a falba, meg kapnál nyolc-tíz rakétát meg légvédelmi elementált. Tapasztalatból mondom. >>>>

Hessler (14:18:09/7-AUG-54)

Patikaház (Talizmánbolt)

Évszázadokkal ezelőtt gyógyszertár működött itt, most megint az van. Az alkimistamesterség, és általában az egész modern mágia megcsúfolása: heherésző füvészek keverik benne az enyhe, mágikus „ellenőrzött hallucinációs effektekkel" ható fűkeverékeket dagadt turistáknak. Vannak sima fűvek, ezek teljesen hatástalanok, de kielégítik a laposak kalandvágyát.

<<<< Némelyik egészen mókás. >>>>

Grishnák (20:45:09/6-AUG-54)

<<<< A füvek, vagy a vendégek? Az egyik tényleg az volt, amikor elővettem a műanyag Aresomat, (háháhá, érzékelők!) és rámoltam a boltot. Csak utána senkinek nem tudtam semmit továbbpasszolni. >>>>

Trollagy (12:54:10/6-AUG-54)

<<<< Nem csodálom, ezek ugyanis mágikusan tényleg teljesen értéktelen vackok. Kb. akkor csinálták volna ugyanekkora boltot, ha egy pacsuliüzletet fosztogatsz. >>>>

Proszperó (23:11:11/6-AUG-54)

Vízköpő (Kis szálloda)

Régen ez is fogadó volt, méghozzá a Fehér Lóhoz címzett. A név megint nem felelt meg valakinek, úgyhogy átkeresztelték Vízköpőre, felújították, és odabigyesztettek a homlokzatára hat gipsz-vízköpőt. Forgalmas, de nyugodt hely, saját trollőrséggel.

Arany Agyar (Közepes szálloda)

Még egy felújított, meglehetősen jó fogadó a Belvárosban; ez eredetileg Arany Szarvas volt. Színvonalas étterme is van, amelyet (nem csak a neve miatt) nagy számban látogatnak trollok, orkok, és egyéb durvább Felébredtek. Állítólag különös parateremtményeket szolgálnak fel.

<<<< De még milyet! Walesen innen itt ettem a legjobb pixipörköltemet. Háháhá, csak poén! De tényleg. Becsszóra. >>>>

Trollagy (12:09:14/6-AUG-54)

Thinge-palota

Nos, árnypatkányok, ez itt a nagy hordó. Kalamona tanácsadó testületének, a Sárkánynagyurak tanácsának gyülekezőhelye, mágikusan és mondén módszerekkel (ezen elegáns géppuskaállások értendők) megerősítve a régi Városházán. Sokat sajnos nem mondhatok róla (nem azért, mert nem hagynának, hanem mert tényleg tudatlan vagyok); de minimális tapasztalatokkal bíró árnylakó magától is kitalálhatja, mi megy itt. Legyen elég annyi, hogy minden bejáratnál húsz felturbózott fizikai adeptus ácsorog kék sárkánypáncélban, és még további száz cirkál körben. Az ilyen közönséges izomvillogtatás pedig nem szokás errefelé.
Az ambíciózus patkány egyetlen lehetséges célpontjai, a Sárkánynagyurak idegesítően eklektikus időközökben jönnek-mennek, általában valamilyen tetőre szálló légijárművön.

Angyalpatika (Talizmánbolt)

Alkimistabolt ez is, de a Patikaházzal ellentétben a mesterség sötétebb vonásaival dolgozik. A hangulatos berendezés (torz, de természetes koponyák, csecsemő-kollekció spirituszban) a pojácákon kívül másokat is vonz, és a környéken az átlagosnál valamivel több tátogó, az asztrálsík örvényeibe veszett narkósmágust lát heverni az ember. Az ilyenek rövid időn belül ismeretlen helyre távoznak.

<<<< A szellemek jönnek utánuk. >>>>

Látó (14:54:10/6-AUG-54)

<<<< Szerintem a Mikulás. Egyszerűen arról van szó, hogy az uralkodó gyík nem kedveli az Álomjórókat, még a potenciálisakat se. Félti tőlük a drága Asztromátrixát. >>>>

Proszperó (58:20:11/6-AUG-54)

Fabricius-ház

Kalamona annak idején – múlt-mániájának jegyében – megpróbált hazatelepíteni minden fellelhető régi nemesi családot, de csak a Fabricius-nemzetséggel volt szerencséje: a többi szétszóródott, vagy túl érdektelenné vált a családhistóriai finomságokkal (meg a vele járó pici gőggel) szemben. A Fabriciusok ellenben visszatértek, és kezelésbe vették a házukban működő, eddig állami tulajdonban lévő múzeumot, a benne elfekvő műkincsekkel együtt. Ez jórészt barokk műtárgyakból, római kőmaradványokból áll, de újabban egész rokokó szobaberendezéseket is lehet látni hologramok formájában. Nem túl igényes széplelkeknek ajánlott.

Kecske-templom

Eredetileg a bencéseké volt, de a sárkányideológiának megfelelően már csak Kecskének illik szólítani. Ami miatt itt megemlítjük, oz a hozzá kapcsolódó mendemondakör: itt temették el az országra (és egyesek szerint az utódállamokra is) oly nagy hatást gyakorolt Széchenyi-család több tagját, és állítólag a vízköpők is mozognak. Ez elsőre persze ritka nagy baromságnak hangzik, de aki az Ébredés után sem kezdett hinni a vámpírokban, annak mára bizony eléggé kilukadt a nyaka...

<<<< Hallottam őket. Hallottam. A terv sajnos még nem tiszta, de a legnagyobb magyar vezérletével egyszer még megtisztítjuk az országot. >>>>

Kopasz (14:21:09/6-AUG-54)

<<<< Pite. Én azt is láttam, amikor Szűz Mária Elvis szellemével vitatkozott a tartásdíjról. >>>>

Neustein (35:19:10/6-AUG-54)

<<<< Nagyon vicces. Látszik, hogy nem mászkáltál még éjnek idején régi háztetőkön, és nem jöttél szembe piros szempárokkal, mögötte meg jó nagy, denevérszárnyas kőtestekkel. Nekem éppen szerencsém volt: csak ültek és bámultak, de ettől is pont eléggé kitörné bármelyikőtöket a frász, elhihetitek. Végül hagytak elkúszni. Lehet, hogy ők ijedtek meg jobban... >>>>

Grishnák (15:54:19/6-AUG-54)

Lackner-ház

Az Opalotához hasonló intézmény, de itt a vidék történelmének nagy csatáit (pl. a győrit Napóleon ellen, vagy a korai magyar-morvákat) lehet megjeleníteni interaktív trid-felvételek képében. Magukat a múlt iránt fogékonynak vélő szamurájuknak való, ők minden bizonnyal könnyes szemmel fogják majd pöckölgetni a gombokat. Percenként 40 nuyenért.

Wallenstein (Közepes bár)

A hely katonás szelleméhez illeszkedő, kulturált kocsma, finom, ezüst-fekete, enyhén militáns dekorációval (pajzsok, kimustrált fegyverek, szigorúan 400 éven felül). Meglepő, de ide jár a lakók ama csekély hányada, akik a XXI. században is helytálló harci képességekkel, és ennek megfelelő, nem feltűnő kiberekkel rendelkeznek.

<<<< Tényleg az elit találkozóhelye. A profik sajnos olyan csendesek, hogy nehéz kiválasztani őket a közönségből. Legjobban teszitek, ha mindig a legnyugodtabbaknál kezditek. >>>>

Neonkiller (15:51:10/6-AUG-54)

Triszmegisztosz kollégium

Rejtélyes tanintézmény; funkciója csak pár kiválasztott kormányhivatalnok előtt ismert, ha ismert egyáltalán. Annyi bizonyos, hogy kb. 200, minden bizonnyal néma, 14 évesnél nem idősebb gyerek lakja, akik csak nagy ritkán szivárognak elő falai mögül, és soha nem beszélnek. Némelyek szerint nem más az egész, mint sima árvaház (annak elég érdekes lenne), mások szerint Kalamona Negatech-hadserege számára létesített gyűjtőtelep tehetséges utcakölyköknek. Az ÁTB (Állami Tehetséggondozó Bizottság) kommandói mindenesetre innen szoktak kiközönleni, ők pedig szabados toborzómódszereikről híresek.

Uther motel (Kis szálloda)

Vékony, magas, belvárosi házban berendezett „kelta"-témájú szálló, tele növényekkel és faragványokkal. Kicsi, kényelmes, viszonylag olcsó, a pitypangzabálók kedvence. Néha a faj kivételes példányai (értsd: árnypatkányok) is megfordulnak falai közt.

Lőw Gólemszalon (Talizmánbolt)

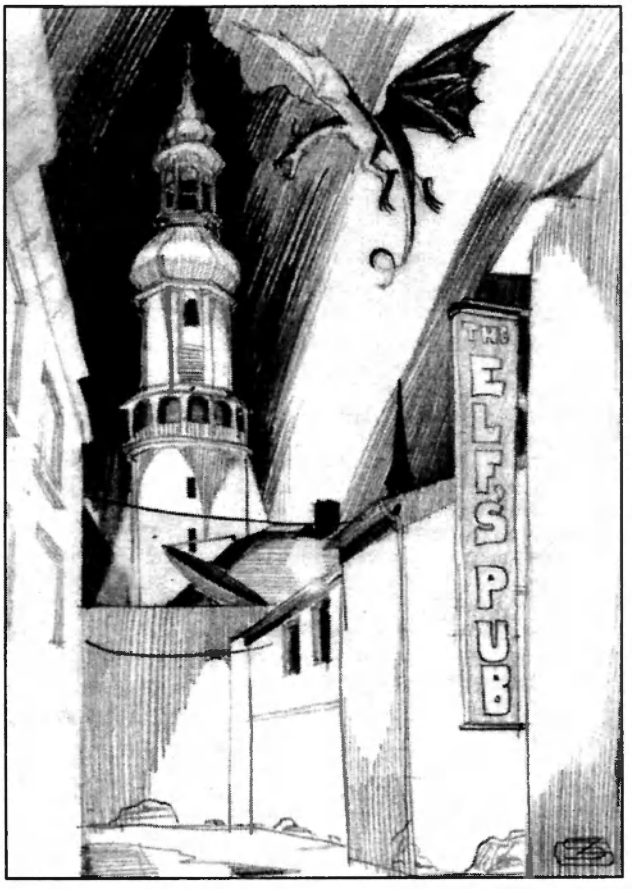
Igazi, elképesztő attrakció, nem úgy, mint oly sok más ebben a kirakatvárosban. Baile legszembántóbb rokokó udvarán, az Erdődy-palotában áll ez a kis rémbolt, melynek termékei egyaránt népszerűek a „goth"-álmokat dédelgető turista-dagadékok és a vállalati felsőosztály köreiben: nem mások ezek, mint kicsi, korlátozott, de eleven, izgő-mozgó, a megrendelő asztróltestéhez kapcsolt organikus gólemek!

<<<< Böeee... Engem soha nem vonzott, hogy aranyos kis Frankensteinek ugráljanak a nyakamban. Dekadens korban élünk. >>>>

Yvonne (14:25:19/5-AUG-54)

<<<< Ki nem hallott még minidroidról? >>>>

Neustein (21:54:17/5-AUG-54)



<<<< Például én. Azok még igencsak kísérleti stádiumban vannak, ha vannak. Ezek viszont igaziak; a gólemtudomány legújabb eredményeit veszik használatba rajtuk, de a lehető legalantasabb, mondhatni megalázó cél szolgálatában. Kabalamütyürkék! Megvetendő. A dagadt ságorok egyébként megkapják, amit érdemelnek: igaz, hogy a gólem az életerejüknek csak nagyon kis részét használja el, de a kötés, ami a teremtményhez láncolja őket, az asztróltérben valósággal izzik. Ha minden vágyad, hogy asztrálban úgy tapadjanak rád a kóbor szellemek, mint molylepkék a reflektorra, gólemezz csak bátran. >>>>

Proszperó (16:50:20/5-AUG-54)

<<<< Azt mondják, nem csak vásári játékvackokkal foglalkoznak. Keressétek Jehuvát. >>>>

Aleister (10:10:21/5-AUG-54)

Fórum (Kis bár)

Semmitmondó neve ellenére felkapott, modern bár, táncparkettel, minden jóval, elegáns neogót környezetben. A Dor Nathairban illendő neoreneszánsz pengetés helyett néha novarock van; az ilyen különleges estéken sok helyi fiatal, bioturbós örökifjú, még pár ámylakó is előfordulhat.

Mitikus Millenium

Tipikus Kalamona-műintézet; afféle természettudományi múzeum-szerűség az Ébredés örök dicsőségére. Ha annak idején elszalasztottad volna az Attenborough-ismétléseket, most megnézheted, milyen fázisokon megy ót a kisgoblin anyja méhében, ha már ott elkezdi, meg hogy miként bénít a bargeszt. Én már meghaladtam.

<<<< Az én kedvencem az az aranyos, körbeszemű kis trollkölök a „Hatodik Világ Mostohagyermekei"-ből... >>>>

Talgilgalad (14:25:10/6-AUG-54)

<<<< Úgy hallottam, a tünde-tárlat jövőre nyílik. >>>>

Trollagy (45:05:09/6-AUG-54)

Caesar (Közepes bár)

Szép zöld, műmohos, régimódi borpincét utánzó hangulatos bár. A közönség nem a legmodernebb ízlésű, úgyhogy ne hamuzz a földre, és fordítsd befelé a Motörhead-jakódat, mert a kidobólegények trollok.

Szt. Patrick temploma

Közönséges, működő katolikus templom; eredetileg Szt. Jánosé volt, de az új kelta divathullám ezt sem tűrhette; így lett belőle Szt. Patrick (ő Írország védőszentje). Egyébként ehhez is kötődnek legendák a helyi johannita lovagokkal kapcsolatban, de ezek még (legjobb tudomásom szerint) nem fejlődtek túl a jól nevelt legendák szintjén.

Amfiteátrum

Ez a kb. 125 m átmérőjű, romos, földbe süllyesztett kőgyűrű egyike annak a sok hasonló helynek, amit a rómaiak Pannónia-szerte elszórtak. A bailei nem volt színhelye különösebben véres vagy híres játékoknak, de azért annyi negatív asztrális energia összejött benne, amennyi tápot adhatott a helyi kísértetjárásról szóló középkori mendemondáknak. A gyűrű ennek ellenére szép lassan eltemetődött, köveit majdnem az utolsó szálig széthordták.

A XX. század vége felé merültek először fel gondolatok a kiásására, de az Ébredésig – egy feltételezett Nemesis-szentély feltárásán kívül – nemigen jutott előrébb a dolog, utána meg sokáig a régészek is guberálással voltak elfoglalva. Az első mágikus kutatók később igazolták a legendákat: a helynek volt némi sötét háttérzaja a régi mészárlásokból, de ennél sokkal erősebben érzékelték egy ismeretlen entitás, afféle asztrális „nyomás" jelenlétét. Amint ennek híre ment, megjelent Kalamona, hivatalosan lezárta a környéket, és a Negatech-őröket állított az amfiteátrum környékére.

A helyzet azóta se nagyon változott. Egy-egy független mágus néha sikeresen beszivárog, de a tapasztalatairól hallgat, még ha történetesen ki is jut. A Negatechesek mindenestre egyre sűrűbben járőröznek.

<<<< Hallottam már sok ökörséget a vágóhidak meg disznóölések asztrális háttérzajairól, de ez igaznak tűnik. Egy amfiteátrum ugyan tényleg nem túl erős, de ha eleget tömeggyilkoltak benne (lehetőleg magasrendű lényeket, mondjuk embert) tényleg kialakulhat valami lenyomat benne, ami zavarja a varázslást. De ha jól vettem ki, annak a másik „nyomás"-nak egészen másmilyennek kell lennie. Attól tartok, régen itt egyfajta dekadens, későrómai kultusz folyt valamilyen erős, független toxikus- vagy rovarszellem javára, aki az egyébként ártalmatlan Nemesis-képzet bőrébe bújt. >>>>

Aleister (10:54:11/6-AUG-54)

<<<< A gyík itt alighanem túl nagy fába vágta a fejszéjét. Annyira azért ő sem tud, hogy ekkora erejű szabad szellemet – tudom, miről beszélek, kikutattam, és amikor ránéztem, vagy egy hónapig „megvakultam" az asztrálérzékeimre – az uralma alá vonjon. >>>>

Proszperó (09:52:06/7-AUG-54)

<<<< Nem inkább kiszabadítson? Nem sokat konyítok a mágiához, de ha az az izé „szabad" lenne, már régen elmászott volna, nem? >>>>

Thorin (11:45:20/6-AUG-54)

<<<< Néha máguskölykök is betrappolnak – tudjátok, a sztájlosak; úgy látszik, ők még nem lógnak ki a sövény mögül – és hellblasztokkal párbajoznak. Ölögethetnék egymást jobb helyen is. >>>>

Visszatérve ko.... err 412.5020.*512..*74643-066 .....Gr Peditation 412 acti!"#....$.&%....$ #"$ 0996..... 451$#%.....PRIVATEER STRIKES AGAIN.... 05980.. 5805.....Mindig mondtam, hogy ezt a barom Killert neeng.. asdokjm... PURGE.... 05 510 845 #ő ... NUKE V22.2 ACTIVATED.....failure165 163.6 ....SYSTEM SHUTDOWN.

<<<< Hát ez az, patkányok. A nemzetközi agymosó-financtőke már megint beütött, végső soron persze eredménytelenül; de erre majd úgyis rájönnek. Aktiválom összekötőimet (általában egy hónap alatt szokták összedobni). Addig is búcsúzom, mert puszta kézzel egybetartani egy szétolvadt házideck belsőségeit bizony nagyon megerőltetpláépk,élő... >>>>

Neustein (HIDEG VIZET! HIDEG VIZET!)

Fehér László

A TERKEPEN SZEREPLO HELYSZINEK:

1. ÓPALOTA
2. IDEGENFORGALMI HIVATAL
3. LÉGIPÁLYAUDVAR
4. PATIKAHÁZ
5. VÍZKÚT
6. ARANY AGYAR
7. THINGE-PALOTA
8. ANGYALPATIKA
9. FABRICIUS-HÁZ
10. KECSKE-TEMPLOM
11. LACKNER-HÁZ
12. WALLENSTEIN BÁR
13. TRISSZMEGISZTOSZ KOLLÉGIUM
14. UTHER MOTEL
15. MITIKUS MILENNIUM
16. FÓRUM
17. LŐV GÓLEMSZALON
18. CAESAR
19. SZT. PATRICK TEMPLOMA
20. AMFITEÁTRUM
21. ZETTL-LANGER-HÁZ
22. TIR TAIRNGIRE-I NAGYKÖVETSÉG
23. SNOWDONIAI NAGYKÖVETSÉG
24. TIR NA NOG-I NAGYKÖVETSÉG
25. SÁRKÁNYFÖLDI NAGYKÖVETSÉG
26. TÁVOL-KELETI NAGYKÖVETSÉG
27. DARÁLÓ
28. CHARNE-GHASH
29. LILA ÁLOM
30. NEONPATKÁNY
31. VÁROSI KÓRHÁZ
32. KRÍZIS GYORSKLINIKA
33. ASZKLÉPIOSZ
34. ASZTRÁLŐRSÉG-FŐHADISZÁLLÁS
35. SILVANUS

Ha a múltkor nem vágják el az írhatnékomat, akkor most rég kész lenne az ehavi cikk is. Persze az a bizonyos szómenés mindig csak a számomra kiutalt oldalszám meghaladása után jön rám, amikor el kéne kezdeni a cikket, akkor csak ilyen blőd meditációkra telik. A mostani cikket ismét lehet a világteremtéstől függetlenül is felhasználni, főként modulok helyszíneinek megtervezésében nyújthat segítséget. A hátul szereplő példákat csak mesélőknek szántam, kérem azokat, akik éppen a játékosok oldalához tartoznak, azok ne olvassák el az utolsó néhány szakaszt.

Városok, labirintusok, házak

Úgy gondolom, az aki saját világ készítésébe kezd, az történeteinek jelentős részét is maga fogja elkészíteni. Nem a modulírás rejtelmeibe kívánok betekinteni (bár arra is sort keríthetünk egyszer), hanem a gyakrabban látogatott helyek megtervezésében kívánok segíteni. Melyek is ezek? Elsősorban a városok. Többször utaltam már arra, hogy bizonyos épületeket és szolgáltatásokat érdemes jó előre legyártani. Ilyenek a templomok, polgármesteri hivatalok, fogadók, várak, kastélyok, városi könyvtárak stb.

Nem csak az a fontos, hogy hol kivel találkozhatunk, és milyen feladatokat kaphatunk, vagy mit végeznek el nekünk jó pénzért, hanem az is, hogy miképpen néznek ki ezek az épületek, és milyen a helyiségek elrendezése. Lényeges azért, hogy jobban bele tudják élni magukat a játékosok, de lényeges azért is, hogy a nem várt akciókhoz meglegyen a terep. Lehet persze itt is improvizálni, de egy publikus épületnél (amit a többi mesélő is használni fog) ez még veszélyesebb, mint ha a földrész térképére szúrunk be egy várost, hiszen egy hirtelen kreált épületben nem tudjuk az esetleges védők stratégiáját jól átgondolni, fontos helyiségeket kifelejthetünk, sőt a méretarányokat is könnyű elszúrni egy házban. Mindenkinek melegen ajánlom a Városi helyszínek *(City Sites)* című kiadványt – az előző szám dióhéjában már olvashattatok róla. Akár rendelkezünk ezzel a hasznos segédanyaggal, akár nem, érdemes legyártani a jellegzetesebb helyekből néhányat (többet mint ami a kiadványban van – azaz legalább négyet—ötöt. Persze nem csak kalandozók által rendszeresen látogatott épületekre lesz szükségünk, hanem nemesek, polgárok, iparosok stb. házaira is, hiszen bármikor bemehetnek ilyen helyekre is a bátor vitézeink. Lehet, hogy egy iparost, vagy egy polgárt meg akarnak lopni, vagy egy bárd próbál egy nemes kegyeibe férkőzni. Ha a csapat összegyűjt némi vagyonkát, még az is lehet, hogy házat akar venni az egyik városban, gondoljunk hát a lakatlan, vagy egyéb okokból eladó épületekre is – hiszen a vevő joggal akarhatja előre megnézni mit is fog venni.

Ha nagyon igényesek vagyunk, akár 60—70 ház alaprajzára, berendezésére és lakóira is szükségünk lehet. Ezeket dolgozzuk ki egy-két A/4-es lapra, s megsorszámozva gyűjtsük össze egy mappába. Ne feledkezzünk meg olyan apróságokról, mint ágy, konyha stb. (Ha minőségi munkát akarunk, akkor világunk egyik tervezőjét írassuk be építészmérnöknek... Ilyenkor azt is be lehet jelölni, mely falakat lehet az épület összeomlasztása nélkül kirobbantani egy csatában, de ez csak sztahanovistáknak ajánlott.) Készítsünk egy tartalomjegyzéket is, később igen nagy hasznunkra lesz. Megnövelhetjük munkánk hatékonyságát, ha nem csak komplett házakat tervezünk, hanem házrészeket is (pl. pincék, földszintek és padlások), ezeket aztán tetszőlegesen kombinálhatjuk a későbbiekben (feltéve, hogy hasonló az alapterületük). Természetesen homlokzatokat is kell terveznünk, hiszen egy betörésnél a falak megmászhatósága is fontos szempont. Persze ezeket nem fontos lerajzolni, bőven elég, ha van egy pár soros leírásunk a dologról. Ha szerencsések vagyunk, akad egy-két ábra könyvekben, amely fedi az elképzeléseinket, ilyenkor érdemes kimásolni néhány illusztrációt.

Ha van egy csomó önálló épületünk, nekiállhatunk várostérképeket készíteni. Mehetünk a saját fejünk után is, de használhatunk meglévő térképeket is. Magyarország Autós Atlasza kiválóan használható erre a célra, rengeteg város, kisváros és falu térképe található benne, ráadásul fontosabb épületek be is vannak jelölve ezeken (pl. templomok). Persze egy többbistenhittel rendelkező fantasy világban célszerű a templomok számát egy kicsit megnövelni. Lehetőleg régi városokat válasszunk, melyek beosztása középkori jellegekkel bír, részesítsük előnyben a nagy piacterekkel rendelkezőket. Jó módszer az is, ha nagyobb városokból kivágjuk a régi városfallal körülvett részeket, s csak ezeket használjuk fel.

Ha megvannak az utak és a terek, valamint bejelöltük a középületeket, készítsünk egy másolatot (ezt adhatjuk majd a játékosok kezébe). Folytatásképp írjuk be a háztömbökbe az ott található házfajták sorszámait a fentebb javasolt tartalomjegyzék alapján. Ne zavarjon minket, ha sok az azonos épület, kicsi az esélye, hogy az összes házat végigjárják, és ez feltűnjön nekik (mármint a kalandozóknak-játékosoknak). Ennek az esélyét azzal is csökkenthetjük, hogy az egyébként azonos házaknál a berendezési tárgyakat variáljuk egy kicsit, ezzel mindjárt az ott lakóról is megtudhatnak valamit (legalábbis az ízléséről).

Célszerű még a kisebb településeken is elhelyezni egy kovácsot és egy vegyesboltot. Míg az előbbi a falu határában a bekötőút mentén szokott lenni, addig az utóbbit bármelyik nagyobb utcában elhelyezhetjük. Ha valami vezetőfélét is akarunk, annak a háza általában a tér, főtér közelében van, külön faluháza vagy hivatal csak a nagyobb városoknak dukál. Ezekbe már őrséget – s ennek megfelelően laktanyát is érdemes rakni. A varázslót szinte akárhova tehetjük, elég elvontak hozzá, az esetleges varázsboltot viszont célszerű valami központi helyre rakni, ahol gyakoriak az őrjáratok. Ne feledkezzünk meg a nyomornegyedről és a temetőről sem, utóbbi minden településhez tartozik, bár van ahol jó messze rakják a babonás lakosok... Szintén fontos, hogy legyen valami vízellátás (pl. közös vagy egyedi kutak), egy városban még csatorna is lehet (ahol aztán ki tudja, mi lakik...). Ha úgy gondoljuk, lesznek nagyobb vásárok is, ezeket célszerű a határon kívülre tenni (pl. állatvásár), de nekik is megvan a szokott helyük és a saját infrastruktúrájuk (az előbbi példánál maradva egy rakás itató, karámok...).

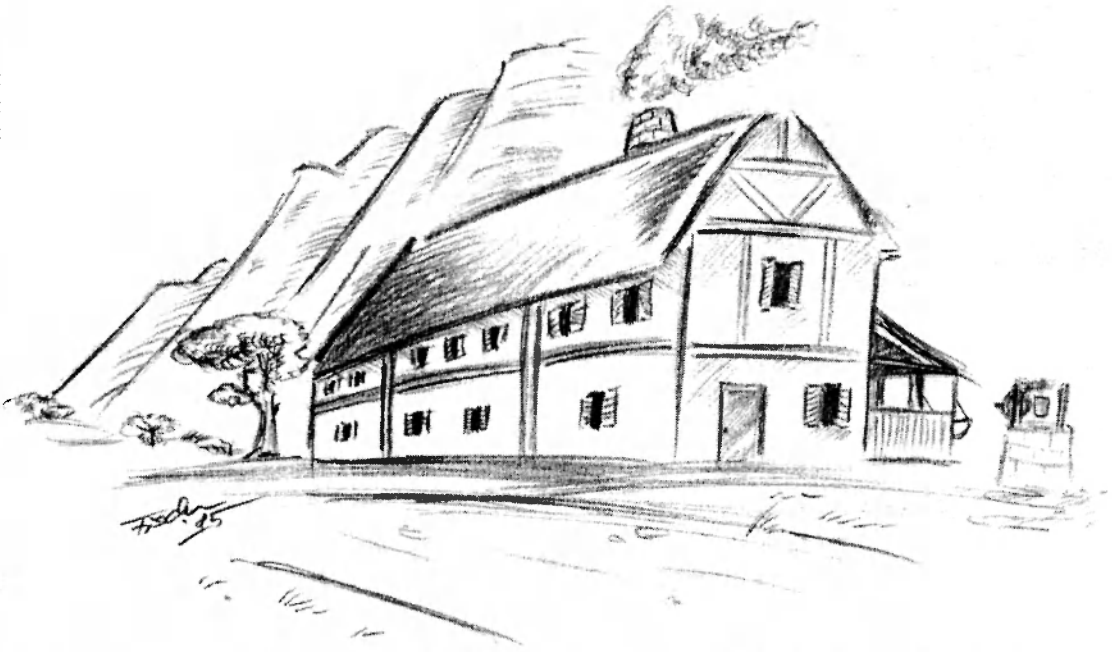
A fontosabb lakókon kívül is kreáljunk még néhány jellegzetes személyiséget, ilyenek: javasasszony, bolond, veterán, mesemondó, szajha, koldus, falu bikája stb. Saját térképünkön, vagy a város leírásában ne feledkezzünk meg ezek főbb tartózkodási helyeit is megemlíteni.

Szintén visszatérő helyszín lehet egy nagyobb vár vagy kastély, esetleg lehet egy városban királyi palota is. Ha ehhez akarjuk meglévő példányok rajzait felhasználni, akkor némi kutatómunkára lehet szükségünk egy könyvtárban. Először próbálkozzunk egyedül, aztán kérjük a könyvtáros néni segítségét. Így mindjárt lesz egy kis tapasztalatunk arról, mi vár egy kutatásokba kezdő varázslóra, s mennyit könnyíthet a munkáján a tapasztalt segítség.

Egy kastély szinte mindent tartalmazhat, ami egy településen előfordul, bár egy polgármestert azért nem vennék be a pakliba. Ha a falakon kívül nincs egy falu, vagy város, akkor mindenképpen célszerű valami belső udvarról gondoskodni, hiszen csak ez lehet elég biztonságos az istállók számára. A hellyel viszonylag szabadon bánhatunk, lehetnek aránytalanul nagyok az egyes helyiségek, a tulajnak valószínűleg nincsenek anyagi problémái (legalábbis az építtetésnél nem voltak).

A magányosság természetesen megköveteli komolyabb védművek használatát is, nem árt erre is figyelmet fordítani. Mik lehetnek ezek? A szokásos

vastag és magas falak, bástyák, lőrések, az elmaradhatatlan vizesárok, kapu felvonóhíddal és egyebek. Persze a hegyi út mentén nem biztos, hogy lehet vizesárkot létesíteni, de az ilyen épületek nehezen megközelíthető csúcsokon szoktak elhelyezkedni.



Ne feledkezzünk meg legalább egy magas torony elhelyezéséről se, hiszen a környék megfigyelésében ez nagy szerepet játszhat. A torony megmászhatóságának adatait előre írjuk le, s nem árt ez megtennünk a falakkal, kapubástyákkal sem, hiszen az ilyesmik vonzzák a „gyakorolni" vágyó kalandorokat. Ha már itt tartunk, írjuk le, milyen nehéz betörni a kapukat, mekkora az esélye, hogy valaki feltépi a kapurostélyt. Persze ezeket nem csak erőszakkal lehet kinyitni, döntsük hát el, milyen zár van egy-egy nagyobb ajtón, milyen mechanizmus mozgatja a rostélyt és a felvonóhidat. Ez mindjárt magával vonja a kezelőszemélyzet, az őrök – úgy általában a személyzet kérdését is. Szükségük van szállásokra nekik is. A szakácsok, katonák, lovászok általában munkahelyük közelében laknak – azaz a földszinten, míg a szolgálók, komornák és a libériás inasok többnyire a padlásszobákban találhatóak. Persze lehet, hogy csak egy magányos vámpír lakik a kastélyban, s az eleve neki is épült, ekkor persze nincs, vagy minimális a személyzet, az őrség állhat csontvázakból is.

A lakók szokásait is illik leírni, hiszen ezek jó ürügyet szolgáltathatnak – egy egyébként nehezen bevehető – vár védelmének megkerüléséhez. Milyen szokásokra gondolok? Pédául hetente kétszer hoznak élelmet a legközelebbi faluból egy szekéren; a vár ura minden reggel kilovagol; havonta egyszer vadászatot tartanak; félévente bárdversenyt tartanak...

Már csak az illendőség is megkívánja, hogy egy várkastélynak legyenek titkos folyosói, lezárt tornyai, mély pincéi és börtönei, kazamatái! Itt szabadon engedhetjük a fantáziánkat, kalandképes bonyolultságú járatokat ugyanis a valóságban nemigen építettek. Nyugodtan megszórhatjuk a terepet mágiával – főként illúziókkal – és a csapdákat se mellőzzük. Ha valaki szeretne látni néhány szépen kidolgozott példát ezen épületekre, akkor nézze meg a nagyobb Ravenloft tartományok urainak szerény hajlékait.

Kalandjaink egy jelentős része valamilyen összefüggésbe hozható egy vagy több labirintussal. Mik is ezek a labirintusok? Én négy csoportra szoktam őket osztani. Az első csoportba a természetes képződmények tartoznak, ezeket barlangoknak hívják. Az ilyenekben viszonylag ritkák a hosszú körjáratok, s a lakható részek általában nem elég szövevényesek ahhoz, hogy ott el lehessen tévedni, az eltévedésre alkalmas részek viszont nehezen járható, szűk járatokból, törmeléklabirintusokból állnak, nemigen akad lakójuk. A barlangok java mészkőben alakul ki, az ilyen helyeken mesélhetünk cseppkövekről; a vulkánok mellett viszont lávabarlangok vannak, s ezek nem cseppkövesednek. Ha valaki szeretne a valósághoz közel álló természetes üregeket alkotni, annak ajánlom a Magyar Karszt és Barlangkutató Társulattal (MKBT) való kapcsolatfelvételt, egyrészt van egy nagy térképgyűjteményük, másrészt mindenféle előadásokat szoktak rendezni a témában. A tágasabb termekben el lehet helyezni nagyobb szörnyeket, a sárkányok egyik kedvenc lakhelyeként a barlangokat szokás emlegetni, ha mi is ilyet tennénk, ne felejtsünk elég nagy kijáratot biztosítani a lakónak. Lehetnek egy barlangnak olyan szakaszai is, melyek csak víz alatt járhatóak, s ez különösen felbosszanthatja a kalandozókat, ha egy teljesen lakatlan oldalág közepén található, ahova potyára küzdik be magukat.

A második csoport szintén nem azért készült, hogy bolyongásra kényszerítse a vakmerőket, bár az eltévedés esélye ezekben jóval nagyobb, hiszen mesterséges képződmények: bányák. Ezek többnyire a célszerűség jegyében készülnek, nem sokkal tágasabbak, mint ami a bányászok és csilléik közlekedéséhez feltétlenül szükséges. Persze itt is vannak tágasabb részek, hiszen egy nagyobb kitermelt érctelér vagy szénréteg helyén automatikusan üregek keletkeznek. Ezek persze nem öltenek túl nagy méreteket, s az omlások elkerülése végett gyakran eltömedékelik őket. Van amikor egész részeket zárnak le, aztán hadd omladozzon magában a felhagyott terület. Persze az ilyen elzárások mögé be-be húzódnak bizonyos dolgok... A bányák a kitermelési pontok közelében igen szövevényesek lehetnek, míg az egymástól távolabb eső részeket hosszú egyenes járatok, nagy aknák köthetik össze. Az ilyen helyekre a magányos lények kevésbé jellemzőek, inkább bandákkal találkozhatunk össze. Ezek veszélyessége nem csak erejükben és létszámfölényükben rejlik, inkább a helyismeretük nyújt nekik komoly előnyt a betévedő kalandorokkal szemben.

A harmadik kategóriába a csatornákat, temetkezési kazamatákat, a vár vagy város védműveinek alagútjait, börtöneit sorolom. Ezek szintén nem kalandozófogásra készültek, de szinte mindegyik rejthet magában néhány csapdát vagy titkos zugot. A csatornák és temetőalagutak könnyen a városi alvilág fészkévé válhatnak. Az építtetőknek ez általában nem céljuk, így gyakran szakítják meg a járatokat rácsok, előfordulnak telepített szörnyek (pl. krokodilok), gyakoriak az ijesztő legendák, s általában bőven akad olyasmi ami elriasztja a behatolni vágyókat. Persze az alvilágot csak ideig-óráig tartják vissza ezek a problémák. Először azok költöznek be, akik a „már minden mindegy" hangulat birtokosai, majd ezek túlélésén felbuzdulva egyre több sötét alak költözik le a város alá. Ilyenkor persze az eredeti óvintézkedések már inkább szolgálják ezeket a csatornatöltelékeket, mintsem a várost, sőt a legendákat maguk a bűnözők tartják fent, ezzel is elriasztva a nemkívánatos kíváncsiakat. Ilyen helyekre csak nagyon megfontoltan szabad behatolni, hiszen jól szervezett riadólánccal, az othonukat védő kitaszítottakkal találhatjuk magunkat szemben. A védőalagutakban nem kell szörnyektől rettegnünk, lakók nem akadnak ilyen helyeken, itt inkább az inkognitónk megőrzése jelenthet problémát a gyakori őrjáratok miatt. A börtönökkel is más egy kicsit az ábra, ezeknél nem a bejutás, hanem a kijutás okozhat némi nehézséget, különösen akkor, ha befelé mint rabok jöttünk.

A negyedik kategória eleve labirintusnak épült, céljuk megakadályozni egy bizonyos helyre való bejutást, vagy az onnan való kikerülést, legalábbis az idegenek számára. Persze ezt őrökkel is meg lehetne oldani, azok viszont túl nagy bizonytalansági tényezőt jelentenek, ráadásul jóval nagyobb a fenntartási költségük, nem beszéve arról az apróságról, hogy a csapdák többsége akár az örökkévalóságig kitarthat, míg ugyanezt legfeljebb az élőholt őrökről lehet elmondani. A beavatott kevesek persze gond nélkül bejuthatnak. Általában kincstárakat, kriptákat, titkos szentélyeket szoktak így védeni a tolvajoktól s kíváncsi szemektől, vagy börtönöket, kényszermunka-telepeket óvnak így az élve távozástól.

Természetesen a fenti négy stílus igen gyakran keveredik. Gyakoriak a bányákban a kisebb-nagyobb természetes üregek, a városi katakombák is készülhetnek apróbb barlangok mesterséges összekötésével (lásd Budai „Várbarlang"). Az orkok kedvenc szokása elhagyott bányákat átalakítani saját védelmi céljaikra, a törpök pedig művészei a föld alatti építkezésnek – bányáik sokkal inkább föld alatti palotákra hasonlítanak, ahol kimerültek az ércek, ott újabb és újabb lakótermeket vájnak a sziklákba, a bányavágatokat kényelmes utakká bővítik, s a védművekről, díszítésről sem feledkeznek meg.

Természetesen a csapdák megtervezése sem mindig könnyű feladat. Próbáljunk változatosak lenni, bár egy tucat unalomig egyforma csapda után igen veszélyes lehet egy kicsit módosított tizenharmadik (lásd: Bíborhold 1994 december: A fertőzött hegy). Készítsünk csapdákat, melyeket briliáns logikával lehet csak kikerülni, de olyat is, melyhez csak fizikai erő kell. Lehet, amelyik csak hosszas türelemmel fejthető meg, és csinálhatunk olyan védelmeket is, melyeket mi magunk sem tudnánk kiiktatni, még a működés pontos ismeretében sem (hisz a készítőnek ez volt az eredeti szándéka). Az ilyeneknél persze hagyjunk egy kevéske időt a csapatnak, legyen idejük kitalálni az általunk sem ismert megoldást. Nem minden csapda kell halálos legyen (sőt inkább mellőzzük az ilyeneket), lehet olyan melynek foglyok ejtése a célja, de olyan is amely a behatolók legyengítésére, mágikus potenciáljuk kimerítésére, vagy pusztán idegeik felőrlésére szolgál. Illúziósebzésekkel is vissza lehet rettenteni a gyengébb szerencsevadászokat, vagy a gyengébb, de gyakori tűzcsapdák *(Fire Trap)* is lehetnek kimerítőek, s ez utóbbiak érdekes széthúzásokat kelthetnek a csapatban az örökös „Ki nyissa ki a következő ajtót?" probléma miatt.

A csapdák egy részét persze nevezhetnénk védműnek is, erre az egyik legbrutálisabb példát eddig a Sárkányhegy *(Dragon Mountain)* című, monumentális modulban láttam (és tapasztaltam is). Képzeljünk el egy kanyarokkal és – a megfelelő kulcsok nélkül – nehezen nyitható rácsokkal megtűzdelt folyosót. A falat pakoljuk tele apró, koboldoknak való lőrésekkel mindkét oldalon, a lőrések mögé pedig telepítsünk koboldokat tucatszám. Már csak íjak kellenek nekik, halálos mérgű nyílvesszőkkel, s keveseknek adatik meg a jogtalan behatolás kétes öröme.

Innentől csak mesélőknek!

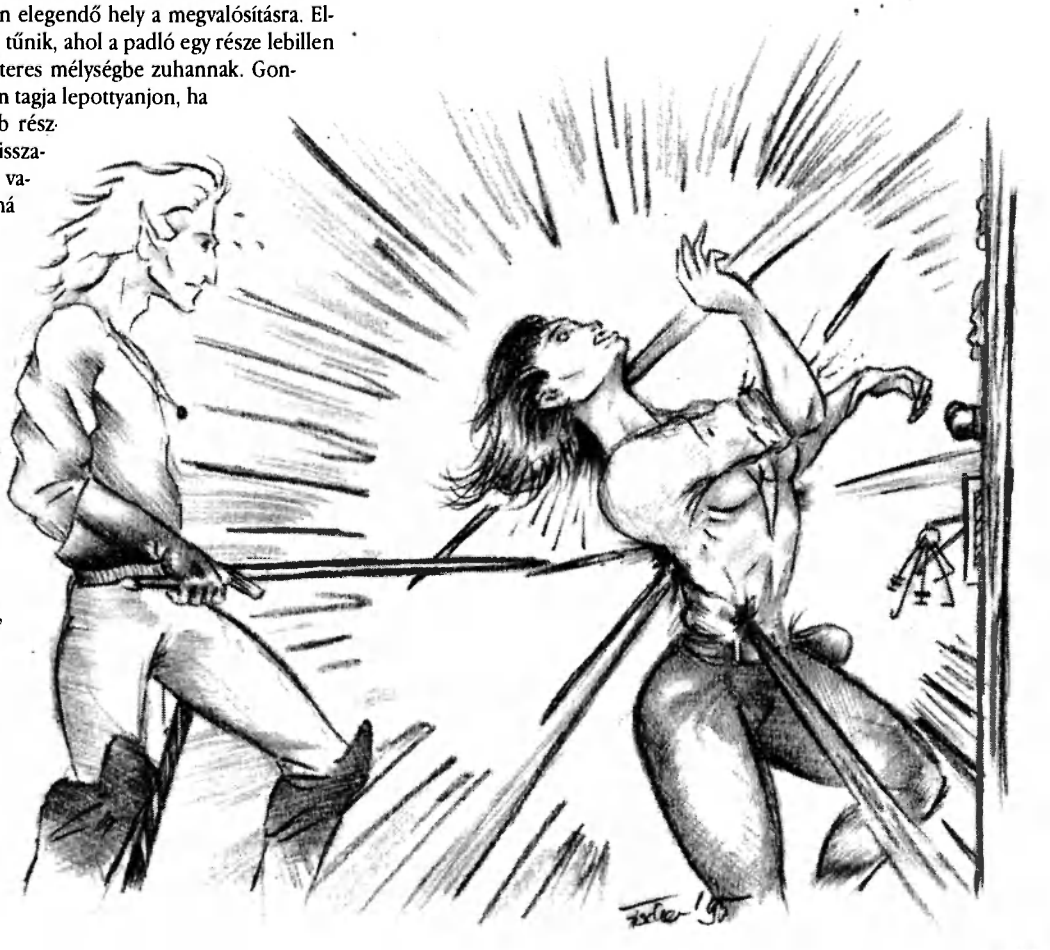
Nézzünk egy olyan csapdát, ami nagy helyet foglal el, ellenben hosszú távon is üzemképes marad, a kijutás pedig nem a parti szintjén és felszereltségén múlik, hanem a problémamegoldó készségükön. Lényeges, hogy ne legyen a csapatnak módja semmiféle térmágia használatára, és a falak eltüntetése sem lenne szép megoldás a részükről. Az nem baj, ha a potencia megvan bennük ezekhez a varázslatokhoz, de amikor belelépnek a csapdába, ne legyen ilyen varázslatuk betanulva, arról pedig gondoskodjunk a csapdán belül, hogy ne legyenek képesek aludni és memorizálni! (Kísérteties hangok, vagy egy nem túl veszélyes szellem, aki inkább csak zavaró tényező, tökéletesen megfelelnek erre a célra.)

A csapda bejáratát sötétebb, kőburkolatú folyosókon lehet elhelyezni, arra mindenképp figyeljünk, hogy legyen elegendő hely a megvalósításra. Első nekifutásra egy egyszerű csapdának tűnik, ahol a padló egy része lebillen a rálépők súlyától, s azok jó 6—7 méteres mélységbe zuhannak. Gondoskodjunk róla, hogy a csapat minden tagja lepottyanjon, ha több csoportban haladnak akkor több részletben is beeshetnek, hiszen a kőlap visszabillen a helyére és újra üzemkész. Ha valami trükkösebb alak mégis megúszná (pl. levitáló varázsló), akkor azt kergessük a többiek után mondjuk egy veszélyesnek tűnő támadó illúziójával.

Ha már beestek, tűnjön eléggé megmászhatatlannak a fal ahhoz, hogy inkább a folyosón való elindulást válasszák. A – mondjuk kelet—nyugati irányú – folyosó (1. sz. folyosó) mindkét irányban hasonló, s mintegy 20—30 méter után egységesen Észak felé fordulnak. Az Északnak futó járatok (2., 3.) is hasonlítanak, mindkettő cikcakkos, s a padló sem vízszintes, hanem hol lejt, hol emelkedik. Ez így mehet több száz méteren át, mígnem mindkét járat, egy a csapda alattival párhuzamos, azzal egyformának tűnő járatba torkollik, persze azzal a különbséggel, hogy itt nem látszanak a plafonon a csapóajtóra utaló nyomok. Csakhogy ez a második járat valójában nem egy, hanem két járat (4., 5. sz. folyosók), melyek egymás felett helyezkednek el, a szintkülönbség (8—9 méter) még egy törpének sem tűnhet fel a folyamatosan hullámzó járatok végigjárása után. Persze célszerű valami funkciót adni a hullámzásnak (pl. csúszik, így olyan, mintha a haladás lassítására szolgálna), különben könnyen rájöhetnek, hogy valaminek az álcázására készült. Mindkét folyosóból (4., 5.) indul még egy-egy járat dél felé melyek a hullámos padlójú (2., 3.) folyosókkal megegyezőek (ez legyen a 6. és 7. járat), majd beletorkollnak a csapda alattival (1.) szintet teljesen megegyező (8.) szakaszba. Ez a darab (8.) pontos mása annak, ahova beesetek (1.), csakhogy a csapóajtó a plafonon csupán egy vésett nyom, kinyitni lehetetlen, hiszen egyben van a plafonnal. Ahhoz, hogy teljesen bejárjuk a csapda folyosóit, két kört kell megtenni. Persze jól elhelyezett tereptárgyakkal annyira egyformává tehetjük a járatokat, hogy a legtöbb csapat az első kör után úgy döntsön, bejártak mindent, mégis csak fel kell mászni a plafonhoz, és kinyitni valahogy a csapóajtót. Persze a felmászás nehézségei után a kísérletek mind kudarcba fognak fúlni, hiszen a valóságban nincs mit kinyitni. Persze sok múlik a tálaláson, az egész környezetet úgy kell leírni, hogy először a körülnézést válasszák, de az első kör után rögtön a felmászás legyen a vágyuk tárgya. Elég rutinos kalandozócsapatokat sikerült ezzel a csapdával órákra megakasztani, így bátran javaslom a kipróbálását.

Szintén jó bejárati védelemnek bizonyult a folyosót kettészelő, hat méter széles szakadék is. A gödör előtt volt egy négy méteres gerenda is, legyen min törni a fejüket; szerintem nem jó semmire a feladat megoldása szempontjából. A csapat persze kénytelen volt szerény mágiájának egy részét az átjutásra áldozni, és sehogy sem értették, hogy a járatban előttük menekülők, hogy jutottak át, mire ők odaértek. A megoldásban van egy kis illúzió is, melynek az a feladata, hogy a kerülőjárat bejáratait álcázza. A védők egy rakás kulccsal rendelkeznek, melyek semlegesítik ezt az egy fajta mágiát, miközben a szakadékos járatot álcázza le, így ők mindig könnyen megtalálhatják az átjárót (sőt a gödrös járatot nem lelik), ami persze jó messze kezdődik a szakadéktól, hogy a gyanakvóknak se legyen könnyű a felderítése. Több ilyen szakadékkal egymás mögött alaposan ki lehet fárasztani az illetéktelen behatolókat, akik ha mégis sikerrel beveszik ezt az „erődöt", s akár csak egy ilyen jelentéktelennek tűnő kulcsot is magukhoz vesznek egy későbbi zár reményében, kifelé nem is találják a befelé oly sok munkát okozó vermeket. Persze ez szöget üthet a fejükbe, s kezdődhet az újabb problémamegoldás...

Lionel Green



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

Beholder Bt.
1680 Budapest, Pf. 134.

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

1044. Nap

Reggel végre találkoztam Esztivel. Azért végre, mert elhozta az ígért vasalt bunkót. Ez már fegyver! Illemtudóan megköszöntem, hátha mást is ad, de nem. Erre dicsérni kezdtem, hogy milyen jól áll neki az új orrkarikája. Magamban azt gondoltam, hogy nagyobb a bajsza, mint nekem, pedig ő állítólag nő. Úgy látszik, megsejtette, hogy nem tisztán az érzelmeim, mert faképnél hagyott. De a lényeg, hogy végre nálam van a verhetetlen fegyver, az ászok ásza. Most aztán jöhet a ragyás burástya!

Egy sulláron próbáltam ki először az új fegyvert. Nagyszerű. Szinte magától mozog, átszeli a levegőt, és éppen fejen találja az áldozatot. Persze én, Setét Patkány tanultam, egy kísérlet csak akkor tekinthető bizonyítottnak, ha több alanyon tesztelve pozitív az eredmény. A második alany egy nyomorult kis húsevő magszim volt.

A sok harctól megéheztem, és mivel vadászi fiatal koromban sem szerettem, ráadásul Fifi is elhagyott, így kénytelen voltam lopni. Már messziről látszott egy táborhely. Valami troll feküdt a tűz mellett. Igen, már láttam ezt a pofát, ha jól emlékszem Brutalitinek hívják. No de ez teljesen mindegy, lényeg, hogy legyen nála kaja. Irány a tábor! Az ősi árnymanó-ösztönt kihasználva lopakodtam közelebb és közelebb a figura zsákjához, amikor csattanást hallottam. A hangot ismerős fájdalom követte, mint amikor egy hebrecs csapdába lép az árnymanó. Elmondom annak, aki még nem tapasztalta: nagyon fájdalmas élmény. Majd valaki másnál nagyobb szerencsém lesz.

A valaki más – aki egyébként egy kobudera volt – Brutaliti táborhelyétől nem messze hortyogott. Most sokkal óvatosabb voltam, egyfolytában figyeltem, nehogy megint belelépjek egy hebrencs csapdába. Sajnos nem tudok két dologra egyszerre koncentrálni, ezért teljesen kiszolgáltatott voltam más típusú csapdáknak. A kobuderának pedig más típusú csapdája volt. Marad az éhezés, ugyanis vadászni nem fogok. Majd este benézek a kedvenc kocsmámba.

Hallottam legutóbb egy jó kis kocsmadalt. Nem emlékszem a pontos szövegre, az volt a lényeg, hogy egy árnymanó legény mulat, és jön a helytartó szolgája, hogy ne kurjongasson akkorákat. Az árnymanó barátai elzavarják. Utána bekopog egy kobudera kislány, és elmondja, hogy a beteg édesanyját zavarja a mulatozás. Erre az árnymanó banda még hangosabban kezdett játszani, úgy, hogy a kobudera kislány sírva elszaladt.

Remélem, megint találkozni fogok azzal a trollal, aki ezt a nótát üvöltötte múltkor.

Már majdnem sikerült felidézni magamban az ének teljes szövegét, amikor a szemem sarkából egy gátvakondot pillantottam meg. Halál rá! Illetve mégsem. Halkan előszedtem a dobóhálómat, majd tollpihe lépteimmel a vakond mögé csúsztam. Egy mozdulat, és már meg is van! Ennek fog igazán örülni Leah!

Találkoztam Nevadával, ő is a Mesterek Bandájának tagja, szintén Leah híve. Valószínűleg gátvakondot akart ő is elfogni, de most én voltam az ügyesebb. Mondtam neki, hogy délre láttam szaladni egyet. A végén elvihogtam magam, és megmutattam a saját vakondomat. Próbált alkudozni, adott volna egy göcsörtös bunkót a vakondért. Hát, ilyen jót még nem röhögtem. Mutattam neki a vasalt bunkómat. Megcsodálta. Kérdezte, hol loptam. Mondtam, hogy az Esztitől kaptam, kérjen ő is egyet. Azt is elárultam, hogy az Eszti szívét legkönnyebben csuklyavirággal lehet meglágyítani, mert az a kedvence.

Hálából elárulta, hogy az útról letérve lopott egy embertől egy csomó aranyat, akinek ráadásul csapdája sincs. Rohantam, ahogy tudtam. De nem hiába mondogatta Munyó anyó, hogy csak akkor bízhatok meg árnymanóban, ha az én magam vagyok. Ennek az fickónak is volt csapdája, és mivel nem készültem fel rá, bele is léptem.

Egy sóhajtó dorony lenyomásával billentettem helyre a lelki egyensúlyomat, utána megfutamítottam egy arató csattanatot.

Végül megérkeztem az oltárhoz. Előrángattam a gátvakondot, és rákötöztem az oltárra. Kértem Leah-ot, hogy hallgassa meg imáimat, és adjon új feladatot, hadd bizonyítsam rátermettségemet. Ezt persze csak azért tettem hozzá, mert jól hangzik. Leah a szavamon fogott, azt mondta: Ölj meg egy kőkorszaki szakit! Mégis igazuk volt a vészmadaraknak, valóban ez a következő küldetés. Mivel a szaki márványtoronyban lakik, oda pedig mászni kell, gyakoroltam egy kicsit. Lemásztam egy közeli kútba, és kilakoltattam onnan egy mérges nyukmárt. Volt lent egy lapocka csont is. Kell a fenének, de azért elraktam, hátha jó pénzért megveszi valami balek.

Siettem vissza a városba, hogy sötétedés előtt beérjek a kocsmába. Útközben megtapasztaltattam egy orgyilkossal, milyen kemény a vasalt bunkóm. Hosszas győzködésre hitt nekem, jó kis tőre volt. Beugrottam a kocsmába is, úgy döntöttem, ma elmulatok egy pár aranyat. Sajnos most nem volt ott a troll, és mások sem emlékeztek a szövegre. Annyira berúgtam, hogy majdnem pertut ittam egy Nakamura nevű kobuderával. Szerencsére felülkerekedett a józan eszem, így a becsületem patyolattiszta maradt. Jóval éjfél után aludtam el.

1053. Nap

Talán a fejembe szállt az ital, annyira furcsát álmodtam. Lebegtem a levegőben, körülöttem egy korkodilra emlékeztető szörnyeteg keringett, és ezt hajtogatta:

– Kedves Patkány! Agyhiány miatt az UL táplálás bizonytalan ideig patkányoknak szünetel. Az Operátor.

Arra ébredtem, hogy egy mutáns nő ólálkodik körülöttem. Már majdnem fegyvert rántottam, amikor előhúzott egy mászókampót, és a lábam elé dobta. Távozása előtt még hozzátette: – A Don küldi a Don barátjának. – Szóval ez is Xadornix embere volt.

Elindultam márványtornyot keresni, hátha lesz benne kőkorszaki szaki. Vagy talán jobb lenne, ha mégsem lenne ott. Állítólag a pillantásuk kővé változtat. Arra pedig egyáltalán nincs szükségem. Benéztem a fegyverboltba is. Odadobtam a tűzifának való göcsörtös bunkót a boltos elé. Nyolc aranyra taksálta. Ebből is látszik, hogy a vasalt bunkó százszor többet ér, hiszen Xadornix annyit kért érte.

Ezt bizonyította egy újabb sóhajtó dorony. Utána egy nukleáris cickány következett. Ilyen volt az is, amelyik tönkretette az aranyaimat legutóbb. Most is ezt csinálta. Nem vártam meg, amíg teljesen elszegényedek, inkább elszaladtam.

Összefutottam Nevadával. Kérdeztem, hogy megfogta-e a gátvakondot. Visszakérdezett, hogy mit loptam attól az embertől. Ennyiben maradtunk.

Folytattam az utamat a márványtorony féle. Gyakorlásul minden fára felmásztam, minden kútba leereszkedtem. Közben néhány említésre sem méltó

szörnyet segítettem át Leah birodalmába. Kivétel volt egy tetemember. Hiába kéri tőlem Leah, képtelen voltam megközelíteni, annyira büdös volt. Talán ha megfáznék, és bedugulna az orrom, esetleg megpróbálnám lenyomni őt is.

Estére el is érkeztem célomhoz, de túl fáradt voltam a sok caplatástól, leheveredtem a torony tövébe. Elalvás előtt militarista hangulat fogott el. Annyira unatkoztam, hogy haditerveket dolgoztam ki a Lélektisztítók ellen. Először is az elit árnymanó csapat éjszaka meglepi a Nővéreket, és lefegyverezik őket. Utána megadásra szólítom fel őket. Amikor már kegyelemért könyörögnek, sorba állítom őket, és a fejüket beledöngölöm a sárba. Természetesen az új vasalt bunkómmal. Nagyszerű terv, csak meg kell valósítani.

1062. Nap

Álmomban találkoztam Brutalitivel. Úgy volt, hogy ballagtam az úton, és hirtelen a fák lombjai közül rámvetette magát valami. Ez volt ő. Azonnal döfködni kezdett, de persze én sem hagytam magam. Egy kis csata után rájöttem, hogy jobb volna lelépni, de a növények a lábam köré tekeredtek, és meg sem tudtam mozdulni. Elestem, ő meg röhögve fölém hajolt, majd belémdöfte a lándzsáját. Üvöltve ébredtem fel. Illetve nem is aludtam, hiszen még mindig azon az úton baktattam, ahol megtámadott az a troll. Rettenetesen fájt a fejem, mintha az agyamból kitéptek volna egy tarabot. Aztán lassan rájöttem: ez a tudatcsata volt. Az a szemét! Volt pofája megtámadni a tudatomat. Azonnal üzentem Vampirsson barátomnak. Azt tanácsolta, hogy szóljak Esztinek, hogy támadjon vissza, ilyenkor – más közös tudatoknál – ez a szokás. Meg is tettem, amit javasolt, de Eszti nem volt rá hajlandó. Azt hajtogatta, hogy nem akarja megsérteni a szabályzat azon pontját, hogy a személyes érdekeket a közös tudat érdekei elé kell helyezni. Mondhatta volna azt is, hogy gyáva, az legalább igaz lenne.

Befejeztem a reggeli sétámat, irány a torony.

Ott várt rám az a mutáns nő, akivel Xadornix a mászókampót küldte. Most egy rövid karddal lepett meg: – Ezzel könnyebb lesz végezned az idefent lakó szörnyeteggel – tette hozzá.

Végre! Most, hogy az egyik kezemben vasalt bunkó, a másikban rövid kard van, nem létezhet olyan ellenfél, amit nem győznék le!

A kampót addig dobáltam, amíg meg nem akadt az ablakpárkányban, majd mászni kezdtem. Ereztem az erőt, amit a Mesterek Bandája adott, enélkül biztosan nem sikerült volna felmásznom. Óráknak tűnő percek alatt felértem a torony tetejére, ott gyorsan beugrottam az ablakon. Lássuk azt a szakit, hol bujkál! Még kiabáltam is neki. Valami mozdult az egyik sarokban: ő volt az... Illetve mégsem ő. Valami furcsa tömeg közeledett felém, a szaki – állítólag – nem így néz ki. A mozgása alapján azonnal rájöttem: ez egy ragyás burástya! Most végem, innen lehetetlen elmenekülni, itt fogok elpusztulni, ebben a nyomorúságos toronyban. Ég veled, Világ! Félórán át küzdöttem az életemért. A burástya megharapott, csápjait körbetekerte a derekam körül, és még a tojócsövét is hozzám akarta nyomni. Egyetlen nyisszantás a rövid karddal, a tojócső lehullott a földre. Fülsértően bömbölt a szörnyeteg, de én csak tovább támadtam. Végül elég közel kerültem hozzá, hogy a vasalt bunkóval a fejére üssek. Visított egyet utoljára, és kilehelte a lelkét. El sem hiszem, egyedül végeztem egy igazi ragyás burástyával! Hős vagyok, ez már biztos. De ha itt ragyás burástya lakott, akkor hiába tettem meg ezt a hosszú utat, hiszen nekem kőkorszaki szakira van szükségem. Szerencsére kinézem az ablakon, ugyanis messze nyugaton láttam egy másik tornyot. Ha sietek, még ma elérem. Mielőtt elhagytam volna a terepet, egy kicsit körülnéztem. Az egyik sarokban kb. három tucat aranyat találtam. Nem valami sok.

Sétáltam a napos úton. Hirtelen megéreztem, valaki figyel engem. Lehet, hogy a fák között Brutaliti settenkedik? Megmarkoltam a fegyvereimet, és bátran bekiáltottam a sűrűbe: – Dobd el a fegyvereidet, és gyere elő feltartott kézzel! – Én lepődtem meg legjobban, amikor Xadornix küldönce – az a mutáns nő – jött elő. Hát ez mit akar tőlem? Hamar megtudtam: a lánckesztyűmet. Xadornix azt üzente, hogy ha odaadom, nem fogok rosszul járni. Eddig sem csapott be, most miért tenné? Átadtam a kesztyűt, már amúgy is kiment a divatból.

Még fent volt a nap az égen, amikor elértem a másik márványtornyot. Már rutinosabban másztam fel. Elkövettem az a hibát, hogy az utolsó pillanatban lenéztem. Majdnem leszédültem. Percekig csak markoltam görcsösen a kötelet, és segítségért kiabáltam. Hirtelen fentről vasmarkok ragadták meg a kezemet, és beemeltek az ablakon. Ez ki lehet? Kinyitottam a szememet, de bár ne tettem volna. Az utolsó, amit láttam egy kőszobor volt. Engem bámult, és én mozdulni sem tudtam. Tehát igaz volt! A szaki tényleg képes a pillantásával kővé változtatni! És én ilyen nyomorultul végzem. Egy szoborgyűjteményben kell élnem mostantól. Az utolsó pillanatokban lepergett előttem az életem. Mennyivel jobb volt a faluban, ahol a családommal éltem. Igaz, hogy Bonyók mindennap megvert, de mégis a bátyám volt. Akkor azt hittem, rettenetes életem van, nem gondoltam arra, hogy minden rosszabb. Bárcsak inkább ő ütne. Kinyomta ugyan az egyik szemem, de biztosan nem volt szándékos. Nem beszélve arról, hogy már könnyen el tudnék vele bánni. Na de ez a szaki! Meg sem mozdulhattam, és máris megkövesedtem. Bárcsak visszaváltoznék! Soha többé nem tennék semmi rosszat, nem lopnék, nem hazudnék.

Valaki biztosan meghallotta a gondolataimat, mert egy idő után elmúlt a varázs, és ismét hús-vér árnymanó voltam. Pár gnóm szaladgált körülöttem. Az egyikük elmagyarázta, hogy ők a KÖVGEO munkatársai. Ez a cég a kővé vált kalandozók megsegítésére specializálódott jótékony egyesület. Egy kicsit hálálkodtam nekik, aztán lemásztam. Ha valaki olyan hatalmas, hogy meghallgathatta az előbbi eskümet, biztosan tudja azt is, hogy csak vicceltem, tehát nem hagyom abba a lopást. No de elég a mai napból, fáradt vagyok.

1071. Nap

Úgy látszik, minden lehetetlen kívánságom teljesül. Találkoztam egy szutykos képű árnymanóval. Közelebbről látom, nagyon ismerős a pofája. Még közelebbről rájövök, ez nem más, mint az én szeretett bátyám, Büdös Bonyók. Valójában akarta a fene, hogy ideegye a nyavalya ezt az ütődött verőgépet! Rákiáltottam: – Még egy lépés, és kiverem a fogaidat! Most fordult a kocka, bátyó. – Ő persze – szokása szerint – elővette a mézesmázos stílusát.

– Ugyan már, édes öcsém – mondta. – Felejtsük el a múltat, inkább ugorjunk el a városba, és igyunk meg egy kupa bort együtt!

Sokáig beszélgettünk a múltról – elvégre mégsem vagyok haragtartó –, és megegyeztünk, ha legközelebb a városban is találkozunk, mulatunk egyet közösen.

Büdös Bonyók előtt amúgy igen sokat villoghattam, Olimpiabeli hőstetteimről (neki nem kell tudni, hogy lusta voltam elmenni), továbbá arról, hogy mennyivel jobb volt kocsmázni Vlagyimirral, mint vele. Egy idő után a jó bátyó úgy döntött, hogy lelép (nem tudom miért unta meg felemelő társaságomat). Az évezred mókája tényleg az Olimpiával kapcsolatos, Dalamar sikeresen kipottyant valamelyik korai elő-selejtezőben, ha jól emlékszem úgy hallottam, hogy nem volt nála tolvajkulcs. (De lehet, hogy nem felelt meg az alapvető megjelenésbeli követelményeknek, és a bíráknak nem tetszett a képe...)

Egyébiránt az utóbbi időben nagyon sokat gondolkozom az Élet Értelméről, és rájöttem, hogy egy magamfajta fickó számára az élet igen kevés élvezetet tartogat. Valószínűleg arra rendeltettem, hogy miután kellő mértékben kiéltem kleptomániás hajlamaimat, a Nép élére álljak, és igazságosan szétkormányozzam azt. Persze nem tudom... lehet hogy inkább lefekszem most aludni, és a világmegváltást holnapra hagyom. (Pedig érdekes lenne: én lennék az első lusta Világ Ura... Jóccakát!)

S. P.

Bűn és bűnhődés

A lovag kihúzta kardját a tetemből. Hosszantartó munka eredményeképp végre leszámoltak azzal a démoni lénnyel, amelyet évek óta üldöztek. Az idáig vezető út során egy kivételével minden társát elvesztette, számtalanszor nézett szembe a mélység csábításával, de ő hite és ereje segítségével sikerrel teljesítette a feladatot. Sebesült társán gyógyított, hogy az lábra tudjon állni, majd mély imában köszönte meg istenétől a támogatást.

Közeledő lábdobogás riasztotta fel áhítatosságából. Őrök közeledtek, körbevették a két harcost és a tetemet, lándzsáikat készenlétben tartva szólították fel őket megadásra. A lovag azonnal letette fegyvereit, hagyta, hogy a városi börtönbe kísérjék őket, hiszen úgyis tisztáznak majd mindent. Tévedett. Másnap gyilkosság vádjával kivégezték őket. Pedig ebbe már nem is szólt bele a legyőzött démon.

A kalandozók életét nem csupán a sárkányokkal, orkokkal és ördögökkel való csatározás nehezíti meg, szembe kell nézniük a társadalmi normákkal, szabályokkal és törvényekkel. Jellem alapján két nagy csoportra oszthatóak a hősök. Vannak, akik törődnek ezzel, és vannak, akik nem. A tolvajok, orgyilkosok, bárdok könnyedén túlteszik magukat hasonló problémákon, de a megbecsültebb szakmák képviselőinek (lovag, pap stb.) komolyan kell foglalkozniuk a törvényekkel. Egy törvénytisztelő kalandozó nem teszi meg, hogy csupán azért öl meg valakit, mert a gonoszság érzékelése pozitív eredményt mutatott.

A legtöbb mesélő és játékos könnyedén átsiklik e felett, pedig a szerepjátékban a legfontosabb (a jó szórakozás mellett –*szerk.*), hogy – lehetőség szerint – az eseményeknek a valósághoz hűek legyenek. Mivel a társadalom alapja a rend és a törvény, nem szabad figyelmen kívül hagyni cselekedeteik legalitásának biztosítását. A fenti példában egy démon meggyilkolta a város egy tiszteletre méltó, ismert polgárát, majd álcázva magát a helyére lépett, a város falain belül szőtte gonosz praktikáit. A csapat hosszas nyomozással jött rá erre, de szinte lehetetlen lett volna rábizonyítani a bűnösségét, mivel a démon – mint egyszerű polgár – a város törvényeit betartotta, és köztiszteletnek örvendett. Itt az egyetlen lehetőség talán az lett volna, ha nyilvánosan leleplezik, de ez hatalmas kockázattal járt volna. Ha a lovag legelőször is az egyházához fordul segítségért és bizalomért, valószínűleg megváltozott volna az ítélet, hiszen a papok minden kétséget kizáróan bizonyíthatták volna ártatlanságát.

Ahhoz viszont, hogy a lehetőségeket számba vegyük, először el kell dönteni, hogy az adott helyen milyen törvények mérvadóak. Egy fantasy világban – a középkorhoz hasonlóan – egyáltalán nem elképzelhetetlen a nemesek és az elismert egyházi személyek mentelmi joga. Érdemes a mesélőnek vázlatosan kidolgoznia a törvényeket. Érdekes példa, ami Európa északi részén bevált, ha valaki megölt egy másik embert, akkor köteles volt ezt bejelenteni a legközelebbi lakott területen. Ekkor szabadon védekezhet, bizonyíthatja ártatlanságát. Amennyiben ezt elmulasztaná, egyértelmű a bűnössége, és nem kerülheti el a felelősségre vonást.

A második csoporttal is érdemes foglalkozni, akik fütyülnek a szabályokra, farkastörvények szerint élnek. Ha egy bosszúálló barbárt elfognak, nem valószínű, hogy bizonygatni kezdi, hogy jogosan járt el, inkább megragadja a csatabárdját, és lemészárolja az őt elfogni próbáló őrséget. Vajon mi lesz az ő sorsa, ha van elegendő katona a környéken, és könnyedén leütik?

Előfordul – főleg gonosz jellemű csapatoknál –, hogy illegálisan próbálkoznak valamivel, például betörnek valahová. Bár a játék azt kívánná, hogy soha ne bukjanak le, és ha mégis elkapnák őket, könnyedén kiszabaduljanak, ennek a logika ellentmond. Viszont mit tehetnek a kalandozók tíz évig tartó kényszermunkára ítélve? Megpróbálhatnak megszökni, ami újabb kalandra ad lehetőséget. Nyilvánvaló viszont, hogy nem olyan helyre fogják őket becsukni, ahonnan könnyedén ki lehet sétálni...

Ha a kalandozók betévednek egy ork faluba, ott – érthető módon – barátságtalanul fogadják őket. A legtöbb csapat azonnal nekiállna feldarabolni a lakosságot, mivel nehezményezik a bánásmódot. De mit szólnának a hősök, ha jönne pár harcos – náluk erősebbek –, és egyszerűen kilakoltatnák őket meleg otthonukból?

A történetek egy része játszódhat olyan környezetben, ahol a törvények szembenállnak az abszolút értelemben vett morális értékrenddel. Zsarnokként uralkodó király birodalmában biztosított a lehetőség, hogy néhány kiválasztott puszta szórakozásból gyilkolhat és rabolhat. Erre is számos példa található a történelemkönyvben. És mit tehet ilyenkor hősünk, aki mégsem szeretne illegalitásba vonulni, ha valami elintézni valója akad az adott helyen?

Megválaszolatlanul hagytam a kérdéseket, hogy mindenki maga találjon rájuk – saját szájíze szerinti – megfelelő megoldást.

Szigeti Zsolt

TROLL

ELŐSZÓ

HELYETT ÚJABB NYÍLT LEVÉL

Ehavi mottónk: Addig jár a szánk, amíg be nem törik (az olvasók)

Sziasztok!

„Tavasz van, tavasz van. Bimbóznak a fák...", egyszóval véget ért tél apánk műszakja és kénytelen lesz elfelejteni minket, legalábbis egy fél évig. Remélem én is le tudom majd rázni magamról az ősz, a tél, valamint a kora tavasz okozta nyomott hangulatot. A tavasz szemmel láthatóan nem csak a növényeknek és az emberi lelkeknek ad esélyt a virágzásra, hanem a szerepjáték klubok vezetőit is kreativitásra és lelkesedésük bizonyítására serkenti. Ezt abból szűrtem le, hogy április hónapban még az én elképzeléseimet is felülmúló mennyiségű találkozóra invitáló meghívó, röplap és szóbeli értesítés érkezett központunkba. Szerencsére (vagy a szervezők profizmusának köszönhetően) nem fedték a találkozók egymást így mindenhova el tudtunk és el fogunk menni.

Azonban, mint mindig, most sem vagyok elégedett. (Ez az állandó elégedetlenség nálad vagy perverzió, vagy pedig születési rendellenesség. - Idézet egy nagybecsű ismerősömtől.) Az egyik, megnevezésre most nem kerülő találkozóról hazajövet, több probléma hasított egyszerre kollégáim, társaim agyába valamint az én birtokomban lévő szerény szürkeállományba. Megpróbáltam ezeket szétszortírozni, és a lehető legtárgyilagosabban pontokba szedni:

1. Hogy a vacogós cápa rakja....ja bocs! (Azt hiszem, nem ez a megfelelő hangnem.) Srácok! A jó Isten áldjon meg benneteket! Mi a fészkes fenéért jönnek létre a szerepjáték találkozók, ha a résztvevők és meghívott vendégek között nem alakul ki semmilyen kontaktus?! Nem először tapasztalom azt, hogy az ilyen alkalmakra egybegyűlt pár száz fiatal semmi mást nem csinál, csak dobálja a kockát és a magyarul megjelent játékok valamelyikével (jobb esetben eredeti könyvből) szórakoztatja magát és három - négy fős, igen szűk, belterjes baráti társaságát. Fiúk, lányok ! Nem erről szól az egész! Hallottam valahol valamit a szerepjátékosokról (továbbiakban SZJ, ha megbocsátotok) ami nagyon igaznak tűnt számomra, mégpedig azt, hogy a közösségi élet, a közös foglalkozások, együtt játszások közelebb hozzák egymáshoz az embereket, kommunikálnak egymással, kitágul érdeklődési körük. Nos srácok, ezt elég jól megcáfoltátok. Nem akarom ráhúzni a vizes lepedőt azokra, akik nem voltak ott egyik találkozón sem, mert ha valakit nem érdekel az, amit a hobbyjának tart, nem is fogom tudni meggyőzni. No comment. (Már előre látom az anyázó leveleket! Ez az gyerekek, erre van szükség! Felháborodásra! Hiszen a felháborodás vitát szül, a vita pedig egyértelmű jele annak, hogy érdekel titeket a dolog.) Hogy ne érje szó a ház elejét, egy apró példát is mondanék a fent leírtakból ordító elkeseredettségemet okozó tapasztalataimból. XY város SZJ klubja megrendezte saját találkozóját. (Az előbbi mondat nem matematikai feladvány, és az SZJ nem változó.) A megbeszélteknek megfelelően lement mindenki, aki megígérte. (Akik nem jöttek le és meghívott vendégek voltak, olvassák el a 3. pontot, nekik szól!) Az esti programban szereplő eszmecserének is eljött az ideje. Kiálltunk, illetve kiültünk az érdeklődők elé, szegény, szerencsétlen szervező kiordibálta a tüdejét, hogy a hátsó sorban is megtudják, hogy ki az a kellemesen antipatikus, szakállas, szemüveges, nemes arcélű fiatalember a jobbomon. (Anyád! - Inkvizítor) Természetesen nem csak a Trollbarlang képviselői ültek ott, hanem újságírók, írók és még sokan mások... Ekkor hangzott el az a végzetes, mindent elsöprő mondat, miszerint: Várjuk a kérdéseiteket. Nos, vártuk. Én még most is várom. „És addig vártak, amíg meg nem haltak..."

2. Kedves, drága, lelkes SZJ klubvezetők. Csak így tovább! Ezek a találkozók megszervezésének gyötrelmes útjára lépő, megjegyzem igen tiszteletreméltó srácok mindent megtesznek, hogy helyet, szponzorokat és érdeklődőket (talán több tűzoltót kellene belépő nélkül beengedni, igaz Dwyn?) gyűjtsenek össze egy hatalmas happening létrehozására. Optimális esetben össze is jön mind három összetevő és elkezdődhet a party. Es ekkor jön a Big Bumm!!! (Lásd 1. és 3. pont)

3. Ahogy a közmondás (szerintem inkább közhely) mondja: „Az ígéret szép szó, ha betartják úgy jó". Ez a mondat napjainkban a következőképp néz ki: Az ígéret szép szó, de csak akkor tudjuk betartani, ha nem jön közbe valami sokkal fontosabb, életbevágóbb dolog, úgyhogy bocsika, de nem ígérhetünk semmit biztosra. En egyszerűen nem tudom felfogni, hogy miért van az, hogy teszemazt egy fórumot hirdető plakátra felvésett „negyvennyolc" meghívott vendég közül csak hárman jelennek meg a megbeszélt időpontban. Jó, jó, a parlament plenáris ülésein sincs tömegnyomor, de ez egy kicsit más. Nem értem meg, hogy miért nem lehet kimondani azt a bűvös szót, hogy NEM. Nem értem, hogy miért kell ködösíteni. Ciki az, ha meghívnak valahova és nem tudok, vagy nem akarok elmenni? Ez nekem magas. Szerintem optimális esetben nem tépik le az ember fejét, ha visszautasít egy invitálást. (Persze ennek is megvannak a módozatai.) Szóval akinek nem inge ne vegye magára, de akinek inge, az öltözködjön már fel tisztességesen mert uncsi...

Végezetül pár szót a Trollról. Ez alkalommal, egy nyolcvan cikkből álló sorozatot kezdünk el a méhészetről és a méhek párzási szokásairól, valamint állandó vendégünk lesz az Egyedülálló Transzvesztita Apák Budapesti Alapítványának Szegedi Klubja (Röviden: ETA BASZK Szep. Szerv. -Szerk.) Persze ez nem igaz. Csak azért írtam le, mert le akartam tesztelni, mennyire olvassátok figyelmesen az újságot, ugyanis egy pár ismerősöm szerint az előszavakat senki sem olvassa el. Szerintük akár ógörögül is írhatnék a levelibékák szexuálpszichológiájáról, nem venné észre senki. (Ezt csak azért nem teszem meg mert még annyit sem tudok ógörögül, mint Boborján barátunk urduul.) Nagyon remélem, hogy nincs igazuk. Azt hiszem, nem maradt más hátra, mint hogy jó szórakozást kívánjak mindenkinek a Trollhoz. Használjátok, forgassátok egészséggel

A Császár nemes elméje vezérelje utatok.

Aradi Sándor

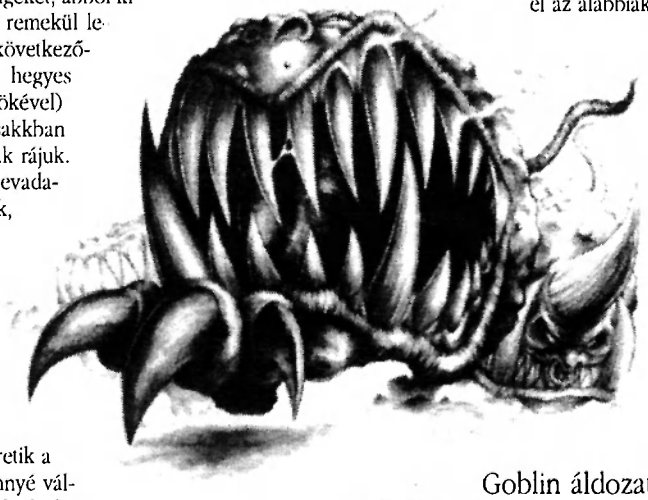
Troll – A Trollbarlang magazinja • Második Vérfolyam harmadik szám
Főszerkesztő: Aradi Sándor (Khaled). Főszerkesztő-helyettes: Balázs Károly (Khitomer). Inkvizítor: Kovácsi Barnabás (Eeriel)
Munkatársak: Györfi András (Garth), Gyenes Gábor (Gabesz), Tóth János (Wolffe).
A Space Marine, a Warhammer 40 000, a Warhammer, a Blood Bowl és a Games Workshop logó a Games Workshop Ltd. bejegyzett védjegyei.
A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása ill. bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a Trollbarlang (a Games Workshop magyarországi kizárólagos képviselője) írásos engedélyével lehetséges.

SPECIÁLIS EGYSÉGEK

ÉJGOBLIN SQUIGVADÁSZOK és SQUIGLOVASOK

Sok-sok évvel ezelőtt néhány Goblin törzs tanyát ütött a Világvége hegység barlangjaiban. Szokásaik megváltoztak, külön fajjá nőtték ki magukat, nappali fényt kerülő életvitelük miatt. Ők lettek az Éjgoblinok. Hétköznapjaikat gombatermesztéssel töltik, mégis gyakran tesznek kirándulásokat ismeretlen tárnákba, hogy újabb egzotikus, vadon növő gombafélékre tegyenek szert. Ezek a felfedező utak gyakran érnek drámai véget mivel a barlangokat nem csak a Goblinok népesítik be...

A hegy gyomrában élő teremtmények közül talán a Barlangi Squigek a legveszélyesebbek. Ezeknek az eltorzult lényeknek igen furcsa a testfelépítése tudniillik félig húsból, félig gombából áll szervezetük. Szívós, gömbforma testüket két otromba, karmos láb hordozza. Félelmetes fogakkal teli szájukkal képesek egy Éjgoblint egészben lenyelni, vagy náluk nagyobb lényeket kettészelni, egyetlen harapással. A Goblinok az idők folyamán megtanulták, hogyan fogják el a Squigeket, abból kifolyólag, hogy a rabul ejtett fenevadakat remekül le lehet alkalmazni csatában. A vadászat a következőképpen zajlik: Néhány Éjgoblin hosszú, hegyes vasvillával (vagy ahogy ők nevezik, ösztökével) kihajtja a Squigeket rejtekhelyükről és sakkban tartják őket míg társaik hálót nem dobnak rájuk. Ezután a dühös, de cselekvésképtelen fenevadakat jókora bunkókkal eszméletlenre verik, majd elvonszolják.



A Squigvadászok fittyet hánynak a rájuk leselkedő veszélyekre mivel imádják fitogtatni tudományukat. Gyakran rendeznek versenyeket Squigbirkózásból, versenyfutásból és Squigugratásból.

A szörnyeket a vasvillás vadászok terelik csatába. Mivel a Squigek nem szeretik a napfényt, hamar feldühödnek, ingerlékennyé válnak, így a Goblinoknak csak annyi a dolguk, hogy az ellenség soraiba irányítják a fogukat csattogtató „adrenalingolyókat".

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Mozgás

A Squigvadász osztag a Squigekből és az ösztökével felszerelt Goblinokból áll. A Csata kezdetekor az osztagnak minimum 3 Squigből és 2 Vadászból kell állnia. Bár a két faj mozgásértéke különböző, az egész osztagnak a Goblinok sebességével kell haladnia.

Alakzat

Az osztag két sorban mozog, az első sort a Squigek alkotják, a másodikat a Goblinok.

Kézitusa

A Squigek minden modellt megtámadnak, mellyel talpazatuk kapcsolatba kerül. Szövetségest csakúgy mint ellenséget, kivéve a mögöttük haladó vasvillásokat. A vadászok szintén megtámadhatnak ellenséges modelleket, ha talpazatuk érinti az ellenfél talpazatát. Mivel a két Goblin egy műanyag talpon helyezkedik el, mindketten támadhatnak, ráadásul a talpazat bármelyik oldalán. Ha a szörny már közelharcba bonyolódott egy ellenféllel, a Squigvadászok is bekapcsolódhatnak a harcba mögülük, a lándzsás osztagokhoz hasonló módon. (Lásd Warhammer Fantasy Battle Szabálykönyv) Mivel az ösztöke igen nagy és nehéz szerszám, használói +1 erőbónuszt kapnak. Bár a Goblinok a hátsó sorból küzdenek, akkor is használhatják fegyverüket, ha mozognak (ellentétben a lándzsásokkal).

Lövés a Squigvadászokra

Mikor az ellenség egy Squigvadász osztagra lő, a találatok véletlenszerűen oszlanak meg a Goblinok és a Squigek között. Például ha az osztag 3 Squigből és 2 Goblinból áll, dobj egy D6-ot és járj el az alábbiak szerint.

Ha a kapott érték 1-3: a Squig sebesül, ha 4-5: Goblint lőttél, ha 6: dobj újra. Ne feledd, hogy a vasvillát nem egy, hanem két Goblin viszi.

Akaraterő és jellemvonások

Az egész osztag a Goblinok akaraterő pontértékét használja. A vadászokhoz persze minden további nélkül csatlakozhat Ork vagy Goblin karakter, ilyen esetekben az ő akaratereje dominál. A vezetőnek alkalmazott karaktert célszerű az osztag mögött biztonságba helyezni, mivel mint azt már tudjuk, a Squigek mindenki megtámadnak...

Goblin áldozatok

Mivel a két vadászgoblin egy talapzaton helyezkedik el, jegyezd fel egy darab papírra, ha valamelyikük harcképtelenné válik vagy pedig helyettesítsd egy másik Goblin modellel. Az ösztökét egy Goblin is használhatja, viszont elveszti a fegyverre járó +1 erőbónuszt, mivel egyedül kell cipelnie azt a dögnehéz fegyvert, ebből adódóan célszerű párosával eltávolítani a modelleket a terepről, minél több ép párt hátrahagyva.

Félelem

A Goblinok nem szeretnek Elfekkel harcolni, így ha nincsenek legalább kétszeres túlerőben a hegyesfülüekkel szemben, iszonyatos félelem lesz úrrá rajtuk. (A félelemre vonatkozó szabályokat lásd a Warhammer Fantasy Battle Szabálykönyvben.)

Vad Squigek

Míg a Goblinok a Squigeket hajtják, azok egy egységként harcolnak. Előfordulhat azonban, hogy a hajcsárokat elpusztítják, vagy elbuknak valamilyen pszichológiai tesztet és menekülni kezdenek, rosszabb esetben az is megeshet, hogy a Squigek elszabadulnak. Minden ösztökével max. három Squiget lehet irányítani. Ha nincs elég Goblin a fegyver használatához, a pluszt képező Squigek megvadulnak (Pl.: Ha 2 vasvillás Goblin marad és 8 Squig, két

szörny irányíthatatlanná válik.) Ha az összes hajcsár elesik az összes Squig megvadul. A megvadult Squigek a „MOZGÁS" fázisban, a kényszermozgás résznél mozoghatnak. Minden Squig különálló modellként mozog, mégpedig 2d6"-et véletlenszerű irányba. A mozgás irányát a SZÓRÁSKOCKA dönti el. Az össze-vissza ugráló szörnyek a saját osztagukon kívül bárkit megtámadhatnak. Ha a mozgás valamely osztag irányába veti a teremtményt, az megrohamozza őket, megáll, majd közelharcba kezd. A Squig csak akkor folytatja az ugrabugrálást, ha az ellenfelét leküzdötte. Ne feledd, hogy a Squig a saját csapataidat is megtámadja, ha a helyzet úgy hozza. A szörnyek immúnisak mindennemű pszichológiai tesztre, így nem lehet megfutamítani őket.

WARHAMMER FANTASY BATTLE SEREGLISTA A SQUIGVADÁSZOKRA VONATKOZÓAN

Egy vadászegység 8 pont
Egy Squig 20 pont

PROFIL	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	A
Vadász	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Squig	2d6"	4	0	5	3	1	5	2	2

A seregedben Éjgoblin osztagonként (Csőcselék), egy Squigvadász osztagot alkalmazhatsz. A Squigvadász osztag minimum 5 modellből kell, hogy álljon.

ÉJGOBLIN SQUIGLOVASOK

Mint már a fentiekben említettem, a Squigvadászok egy eléggé nemtörődöm népség, így hajlamosak figyelmen kívül hagyni a reájuk leselkedő veszélyeket. Szinte mindegyikük birtokol egy-egy borzalmas sérülést, melyet szívesen meg is mutatnak az érdeklődőknek. Részeg Squigvadászok imádnak vérfagyasztó (és kissé eltúlzott) történeteket mesélni arról, hogy hogyan tettek szert azon rettenetes sebekre.

A Goblinok legvakmerőbbjei vad Squigek hátán indulnak a csatába, azok kicsiny szarvaiba, füleibe kapaszkodva ugrabugrálnak a harcmezőn. (Jóesetben az ellenség felé!) A lovasok nem képesek osztagokban harcolni, mivel a Squigek a saját fejük után mennek, szegény lovasokat pedig teljesen lekötí a kapaszkodásra irányuló megfeszített koncentrálás. Természetesen azért akadnak képzettebb Squiglovasok, akik képesek valamilyen szinten irányítani a szörnyetegeket, csatában inkább ezek bevetését ajánljuk.

PROFIL	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	A
Lovas	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Squig	2d6"	4	0	5	3	1	5	2	2

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Mozgás

A Squigek a harcmezőn hatalmas ugrálásokkal haladnak előre, az ugrások távolságát a vak véletlen dönti el. A szörnyek a MOZGÁS fázis elején, a kényszermozgások idején mozognak. Az Éjgoblin Fanatikusokhoz hasonlóan a Squiglovasok is önálló modellként mozoghatnak, mégpedig a következőképp:

Miután megjelölted az irányt, amerre a modellt mozgatni szeretnéd, állapítsd meg az ugrás távolságát 2d6 kockadobással, majd helyezd át lovasaidat a kapott értéknek megfelelő távolságra, az általad megjelölt irányba. Ha a két kockával egyforma számot dobsz, a Squig akkor is megugorja a távolságot, viszont véletlenszerű irányba, melyet a SZÓRÁSKOCKÁVAL határozhatsz meg. A Squigek az osztagok fölött is átugranak, így pontosan az előbb leírtaknak megfelelően jár el, ha előtted egy ellenséges vagy saját osztag, illetve modell áll. Abban az esetben, ha pont egy modellen landol a lovas, a Squig azonnal megtámadja azt, majd tovaugrik. Újfent nevezz meg egy irányt, majd mozgasd a modellt mindaddig, míg a Squig olyan helyre nem ugrik, ahol nem tartózkodik ellenfél. Ha netán folyóban vagy tóban landolnál, elsüllyedsz, mint egy balatlan nyelte, akarom mondani nyeletlen balta és a Squig lovasával együtt megfullad. Ha a modell leugrik a csatatérről, az ütközet folyamán már nem térhet vissza.

Pszichológia

A Squig a szó szoros értelmében őrülten ugrándozik össze-vissza. Tulajdonképpen túl dühös ahhoz, hogy bármiféle pszichológiai vagy akaraterő teszt hatással lenne rá. Ennek az az előnye, hogy nem törik meg kézitusában és semmiféle teszt káros hatásának nincs kitéve. Ami pedig a Squig hátán ülő Goblint illeti, kapaszkodik ahogy csak tud...

Harc

Amikor a Squig egy modellen landol, se szó, se beszéd megharapja azt. A Goblin is lesújthat fegyverével, de ez persze nem kötelező, pláne, ha saját modellünk valamelyikére ugrottunk. A Squig és a Goblin automatikusan megüti a megtámadott figurát, így a találat megállapításához nincs szükség kockadobásra. A sebzést a szokott módon kell megállapítani, a megtámadott modellek nem képesek visszaütni, mivel úgy meg vannak lepve, hogy szinte lélegzethez sem jutnak. Mint említettem volt, a Squig a támadás után tovább ugrik.

A Squiglovas megrohamozása

Az ellenséges osztagok megrohamozhatják a Squiglovasokat és közelharcba bonyolódhatnak velük, amennyiben az osztag lovassági modellekből áll. Az ily módon küzdő Squiglovasok abbahagyják az ugrálást, míg a küzdelem eldől, de a pszichológiai tesztekre így is immúnisak Ha a Squig és a rajta ülő Goblin lovassági modellel küzd, elveszíti a meglepetésszerű támadás lehetőségét, így a találatait is ki kell dolgozni.

Lövés

A Squiglovas sajnos ki van téve annak a veszélynek, hogy lőfegyverekkel eltalálják. Ugyanazok a lövésszabályok érvényesek rájuk mint más rendes lovassági modellre. Dolgozd ki a lövést a lovas ellen, és vedd le a modellt, ha sikerült lemészárolnod. A Squiglovasnak engedélyezett a 6+-os mentődobás, mivel a szörny ugrál, így nehezebb eltalálni.

A seregedben Éjgoblin osztagokként 5 Squiglovas modellt alkalmazhatsz. Egy modell 25 pontot ér. A lovasok nem képezik az osztagok részét (mint például a fanatikusok), függetlenek azoktól, különálló modellként mozognak, harcolnak.
Felszerelés: Mindegyik Éjgoblin lovas kézifegyverrel küzd. Pl.: balta vagy bunkó.
Mentődobás: 6+

Gabesz

KARAKTER ABC

BÉRGYILKOS

„A kard hegyével ölni nem művészet, de ragadd meg az alkalmat, ha nincs más lehetőséged"

Duncan Idaho

Akár bármely más világot, a Warhammerét is át-meg-átszövi a politikai küzdelmek és cselszövések láthatatlan hálója. Ebben a titkos háborúban bármely eszköz felhasználható: emberi sorsok, életek; bármilyen anyagi eszköz, ördögi praktika. Ám a legvégső eszköz a puhány és hitvány emberutánzatok, félőlények tárházában, akik/amik túl gyávák vagy tehetetlenek, hogy saját kezükbe vegyék az igazságszolgáltatást; vagy magukra vállalják mohó, perverz szenvedélyük, dühük csillapítását: a bérgyilkos, az Éjszaka Gyermeke, a Halál Mestere. Gátlásai nincsenek, érzelmeit már rég elfojtotta;így pénzért bármilyen feladatra kapható, melyet körülményektől függetlenül végrehajt, mégha megannyi ártatlan lélek vére kell, hogy freccsenjen pengéje nyomán, s ugyanezen gyilkos acél akár saját családi kötelékeinek zsigereit is átmetszi, ha kell. Csak egyetlenegy dologtól fél: a kudarctól. Így ennek elkerülése végett kitartóan küzd a végsőkig; olyan helyzetekben is, ahol más már rég feladta volna. Ám ha átverik, ez az oly jól használható eszköz habozás nélkül szembefordul megbízójával: jobb esetben csak őt öli meg, lassú kínzással; rosszabb esetben az egész családját...

Egy embernek a romantikus ideákkal ellentétben számtalan, nem egyszer a piszkos anyagiakhoz, vagy egyszerűen csak gyilkolásvágyhoz kötődnek indítékai, hogy bérgyilkossá váljon.

A „Szent Márványzöld Könyvvel" ellentétben a bérgyilkosok nem egyetlen helyen tartózkodnak, ahol nemcsak könnyen sebezhetőek, hanem eltartani sem tudják magukat. Öreg Világ bérgyilkosai kisebb csapatokra oszlanak; melyek laza kapcsolatot tartanak fenn egymással. Általában minden egyes csoportnak megvan a maga területe; így a rivalizálás nem jellemző közöttük. Előfordul persze, hogy egy bérgyilkosnak egy másik területen akad némi dolga; ilyenkor általában az adott területi szervezet mesterével folytat megbeszéléseket, mely több - kevesebb sikerrel jár... Amennyiben ez nem történik meg, kezdetét veszi egy barátságos embervadászat; dehát ettől igazán szép egy bérgyilkos élete...

A szervezetet hibás lenne céhnek titulálni; ugyanis az adott szervezeten belül mindenkinek megvan az adott feladata: a kocsmai összekötőktől az alacsonyabb fizetségért dolgozókon át a nagyon gazdag, illetve királyi személyeknek fenntartott mestergyilkosokig. A szervezettel nem túl egyszerű felvenni a kapcsolatot, ám akinek elég a pénze, megfelelő az elszántsága és a kocsma szétverése helyett inkább a benttartózkodókra figyel, általában sikerül. A bérgyilkos egyébként sosem hord megkülönböztető jeleket, ruhákat és jelszava szerint él, mely a következőképpen hangzik: „A látszat (aminek szintén mestere) mindig csal".

Öreg Világ egyik leghíresebb (Talán leghírhedtebb, nem? – Khaled) bérgyilkosa póriasan egyszerű Han névre hallgat. Han Bretonniából, Bordeleaux városából származik, ahol egy tisztes polgári család gyermekeként jött a világra. Szerencsétlenségére részleges szájzárral született - bár egyesek szerint direkt csinálja - mely csak akkor oldódik fel, ha ideges; ugyanis üvöltését tökéletesen lehet érteni. Ez a beszédhiba azonban egy jószívű ifjút takart, ám az évszázados előítéletekkel rendelkező városiak – köztük a szülei – sem ismerték fel értékeit és kiközösítették a hétköznapi életből. Han az utca árnyékában nőtt fel, ahol hamar megtanulta, hogy a jólétért küzdeni kell. Így, amikor az éhségtől szűkölve egy sötét éjszakán puszta kezével és fogaival (!) gyilkolt meg egy kereskedőt az erszényéért, rádöbbent; vértől csöpögő kezében mérlegelve a zsákmányolt erszény súlyát, hogyan kamatoztathatná a sikátorban tanult képességeit. A pénzből fegyvert és felszerelést vásárolt és megkezdte áldatlan tevékenységét, mint szabadúszó bérgyilkos. Haját, egy varkocsot kivéve leborotválta, fekete ruhát öltött és egy közepesen előkelő fogadóba helyezte át székhelyét. Mivel a kereskedők sem igazán jóindulatú népség, hamarosan elég munkája akadt, melyet valamilyen veleszületett ösztönnel kiválóan hajtott végre. Hírneve rohamosan nőtt, és gazdagabb személyek is felkeresték szolgálataiért. A helyi szervezet ekkor figyelt fel tevékenységére: egy éjjel három alak rontott rá a fogadóbeli szobájában, s miután kissé megverték, érdemeire való tekintettel felajánlották, csatlakozzon a szervezethez. Han ezt némi vérzés és gondolkodás után elfogadta. Ettől a ponttól kezdve élete iszonyatosan felgyorsult, a legjobb bretonniai mesterek képezték ki. A fiú gyorsan tanult és nemsokra rá a szervezet legjobbjává nőtte ki magát. Életében először társai tisztelték, így a Suttogó Han becenév sem bántotta sérült becületét. Egy meglehetősen furcsa becsületkódexet állított fel magának: azon embereknek, akik segítettek neki, vagy tisztelték, bármit megtett; bárki mást azonban nyugodt lélekkel eltaposott. A legendák számtalan híres rémtettet neki tulajdonítanak, ám személyesen soha senki nem merte megkérdezni tőle, pedig kedvenc székhelye továbbra is a bordeleaux-i Arany Ökör fogadó, ahol bármikor elérhető...

WARHAMMER FANTASY RPG KARAKTER JELLEMZŐK ÉS FEJLŐDÉSI TÁBLÁZAT

Megjegyzés: Fejlesztett karakter

Képességek: Rejtőzködés városban és természetben, Álcázás, Mesterlövészet, Méregkészítés, Árnyékbaolvadás, Csendes mozgás városban és természetben, Fegyverspecialista: Fúvócső, Ököl, Cséphadaró, Lasszó, Hárító fegyverek, Dobótőr, Kétkezes fegyverek.

Felszerelés: Garott, Mászóhorog és 10 yard kötél, Kézifegyver, Mellvért, Pajzs, 4 dobótőr, Háló.

Karrierek: Zsoldos, Bandavezér, Boszorkányvadász.

	M	FH	CK	E	SY	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
Bérgyilkos		+30	+30	+1	+1	+6	+30	+3	+30	+20	+20	+20	+20	+20

Garth

MEGALAKULTUNK

Először tavaly augusztusban, a Trollbarlang Teréz körúti boltjában találkoztam a 41. évezredben játszódó stratégiai játékokkal. Az Inkvizítor és az Űrgárdista elolvasása kellőképp felcsigázta fantáziámat, így a Warhammer 40000-nek nem volt nehéz dolga teljesen magával ragadnia, de vissza kellett térnem a földre, ugyanis rájöttem, hogy sem időm, sem pedig türelmem nincsen a figurák megfelelő kifestésére. Féligfestett vagy csak alapozott figurákkal játszani viszont olyan, mint egy félkész ház. Lakható ugyan, de minden arra emlékeztet, hogy mennyivel szebb lenne készen. Aztán egy kicsit jobban körülnézve a boltban megakadt a szemem egy Space Marine feliratú dobozon. A játékot tartalmazó doboz hátoldalán elhelyezkedő szöveget elolvasva gigantikus összecsapások sejlettek fel előttem. „Ez az, ami nekem kell" – gondoltam. A 6 mm-es Űrgárdistákat nézegetve szinte magam előtt láttam a bolygók sorsát eldöntő csatákat, de rögtön belémnyilalt a kérdés: Hol fogunk játszani? Gyakorlatilag ekkor fogalmazódott meg először bennem a klub ötlete. Sajnos egyéb jellegű elfoglaltságaim miatt az előkészületek elhúzódtak '95-ig. Miután több művházat bejártam, végül az FMH-nál kötöttem ki (Fővárosi Művelődési Ház) és itt meg is állapodtam. Ennek több oka is volt: elsősorban a megközelíthetőség, közismertség, de az intézmény vezetőségének pozitív hozzáállása sem volt elhanyagolható tényező. Az első, február 2-i klubestet izgatottan vártam, mivel anyagiak hiányában a reklámtevékenység pár tucat szórólap és a „Szólj mindenkinek akinek csak tudsz" felkiáltású üzenetből állt. Végül, fél hétkor a megjelent lelkes és kíváncsi megszállottak társaságában elkezdődtek az első csaták. A jól vezetett Káosz erők vereséget mértek az általam vezetett, tűzerejüket kihasználni nem képes Űrgárdistákra. A lassan három hónapos klubban nemcsak a sci-fi, hanem a klasszikus WHFB és a Vérfoci is helyet kapott. Legnagyobb örömre a taglétszám is fokozatosan bővül. Végezetül szeretnék megosztani veletek egypár konkrétumot a klubbal kapcsolatban.

A KLUB HIVATALOS NEVE: STRATÉGIÁT KEDVELŐK KLUBJA
CÉLKITŰZÉSEI: 1. A Games Workshop játékainak népszerűsítése
2. Játéktér biztosítása
HELYE: XI. kerület Fehérvári út 47. Szakszervezetek Fővárosi Művelődési Háza
IDŐPONTJA: Minden csütörtökön 18 órától 22 óráig
TAGDÍJ: Mely gyakorlatilag a havi terembérletet fedezi, 400 Ft/hó
Szeretettel várunk minden jelentkezőt!

Bálint

LEVROV

Szügyi Zoltán és sok más kedves levélíró kérdéseire válaszolok ezúton.

1. A Holdtöltébe úgy kerültünk át, hogy a Rúna megjelenése teljesen bizonytalanná vált, mi viszont rendszeresen szeretnénk megjelenni. Ebből adódóan logikus, hogy a jelenlegi helyzet szerinti egyetlen szerepjáték-magazinnal, a Holdtöltével állapodtunk meg. Ez legalább rendszeresen megjelenik.

2. „Hogyan fessünk" rovat legjobb reményeink szerint folytatódik majd egy szép napon. Kedves Csaba! Leveledet megkaptuk, iktattuk, mellesleg minden meg van bocsátva.

3. A nevem azért Inkvizítor, mert színes tintákról álmodom.

Inkvizítor

SZIVACS

Előző havi számunk Szivacsában megjelent párszoros beszámoló a Warhammer Questről (továbbiakban WQ) kissé felborzolta kedves olvasóink idegrendszerét, hiszen azóta folyamatosan érkeznek az érdeklődő telefonok és levelek. Egészen a mai napig nem tudtunk bővebb felvilágosítást nyújtani, hiszen stábunkból még senki sem tanulmányozhatta behatóbban a játékot és csak az anyacégtől megszerzett információmorzsákra támaszkodhattunk. Ennek a „tarthatatlan" állapotnak szerencsére vége, hiszen végre kicsiny hazánkban is kapható a WQ. Azoknak, akik már játsszák a játékot, azt hiszem nem tudok túl sok újdonságot mondani. (EGYELŐRE) Azon kedves olvasóink kedvéért, akik semmit sem tudnak erről a sokoldalú játékról, álljon itt egy rövid, de az előző számban leírtaknál részletesebb összefoglaló, melyet a leggyakoribb kérdések alapján állítottam össze.

1. Mi is az a Warhammer Quest?
Nos, gondolom mindenki ismeri, ha máshonnan nem is, de legalább a Holdtölte vagy a Rúna hasábjairól a Warhammer Fantasy Battle című stratégiai, harci szimulációs játékot. Vegyük ezt alapul és máris megvan az első hozzávaló. Azon játékosok kedvéért, akik nem elégszenek meg a gyakás okozta élménnyel és „túlzottan" megszokták a szerepjátékot, fűszerezzük meg az egészet egy 200 oldalas Szerepjáték könyvvel, mely a Warhammer Fantasy Roleplay alapjaira épül. Miután ez is meg van, keverjünk hozzá egy kis kártyajátékot, melyet gondolom, szintén nem kell bemutatnom. Miután ezeket jól összekevertük a végeredmény egy 3D-s stratégiai szerepjáték lesz.

2. Mit kapok a pénzemért a WQ dobozban?
Csak egy „pár" dolgot !
- Több mint 90 Citadel figurát (Goblinokat, Orkokat, Elfeket, Skaveneket, Minotauruszokat, Denevéreket, Óriáspatkányokat, Óriáspókokat stb....)
- 32 oldalas szabálykönyvet *
- 16 oldalas kezdő kalandmodult *
- 200 oldalas Szerepjátékkönyvet *
- Több mint 100 Warhammer Quest kártyát
- Több tucat sablont és állapotjelzőt
- 23 szobás, szabadon variálható földalatti kazamata rendszert
- 18 dobókockát

*(AZ IMÉNT FELSOROLT KÖNYVEK A KÖZELJÖVŐBEN MAGYARUL IS NAPVILÁGOT LÁTNAK!)

3. Lesznek-e kiegészítők és ha igen milyenek?
Lesznek. Szám szerint harmincnyolc féle várható. A **Harcosok** feliratú kiegészítőkkel teljesen új karaktereket, új Citadel figurákat, speciális szabályokat és kártyákat állíthattok játékba. (Megjegyzendő, hogy a napokban jelent meg az első WQ kiegészítő, mely a Pitfighterekről szól.) A **Kalandok**, mint ahogy azt a neve is sugallja, újabb kalandmodulokkal segíti a játékosokat, persze a hozzávaló szobákkal, tereptárgyakkal, modellekkel, speciális szabályokkal és kártyákkal. Azoknak pedig, akik újabb kincseket és varázstárgyakat szeretnének a játékhoz, a **Kincsek** c. dobozokat ajánlom.

Aradi Sándor

SPACE MARINE®

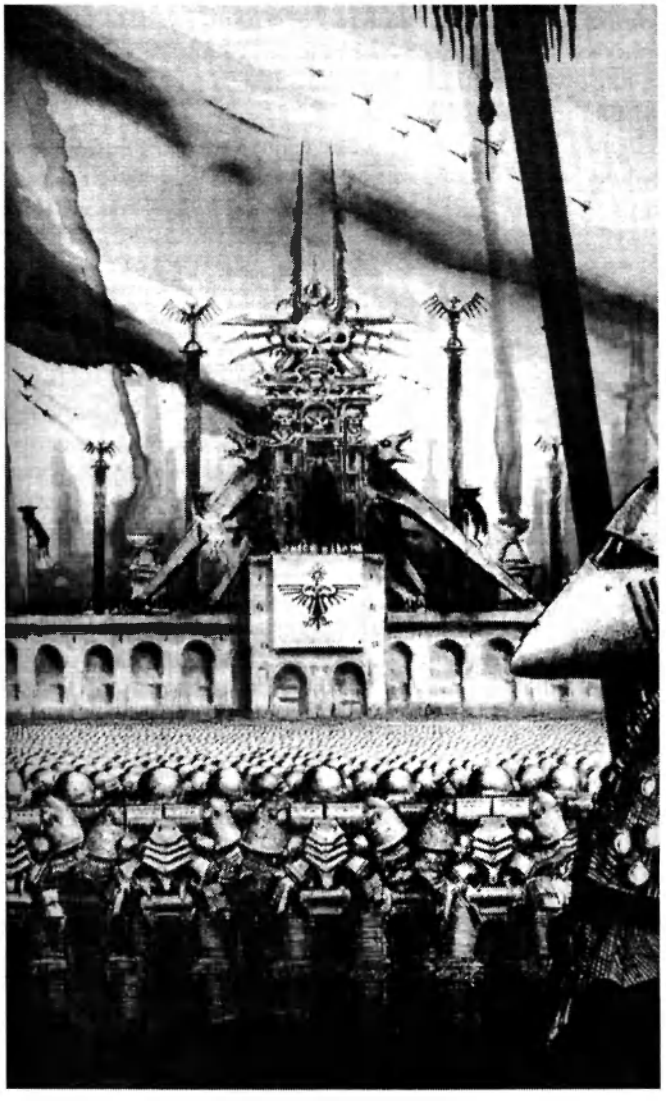
A BIRODALMI ŐRSÉG A SPACE MARINE ÁRNYÉKÁBAN

Immáron 41 évezrede állandó háború dúl az emberiség és az univerzumban fellelhető többi intelligens faj között. Már az első, még nem is igazán komoly rajtaütések során világossá vált, hogy szükség van egy olyan erőre, mely képes megvédeni az emberlakta világokat, naprendszereket minden elképzelhető idegen agresszióval szemben. Természetesen minden bolygónak megvolt (s megvan) a maga serege, ami tökéletesen alkalmas kisebb lázadások, forradalmak leverésére. Ezek a seregek nem egyszer sok millió katonából állnak, de gyenge kiképzésüknek és elavult felszerelésüknek köszönhetően egy komolyabb, idegen világokról jövő támadással már aligha tudnának dacolni.

A Birodalmi Őrség épp ezekből a kisebb seregekből alakult ki, s mára a Birodalom egyik legfontosabb s legnépesebb szervezetévé nőtte ki magát. Az Őrség számtalan önálló, egymástól többnyire függetlenül tevékenykedő seregből áll, melyeket a galaxis legkülönfélébb bolygóiról toboroztak. Vannak kicsi, gyéren lakott bolygók, melyeket csak százévenként egyszer látogatnak meg a hatalmas toborzó-hajók. Más, kevésbé elhagyatott világokat 20-30 évenként éri a megtiszteltetés, hogy védelmi erőik legjavát átadják az Őrségnek .

Egy átlagos ezred létszáma 2000-6000 főig terjed, egy sereg pedig kb. 100 ezredből áll. A seregek pontos létszáma nincs meghatározva, ezt mindig a toborzást irányító vezérkari tiszt dönti el. Sokszor más-más bolygóról származó ezredek keverednek egymással, ami nem egyszer kisebb-nagyobb összetűzésekhez vezet. Beletelik néhány évbe, míg a sereg igazán összeforr, épp ezért a legtöbb tábornok eleinte meglehetősen elnéző-en bánik katonáival.

A Birodalmi Őrség ezredei toborzás után már nem kapnak több erősítést, így aztán a seregek létszáma évről-évre csökken. Persze a 10-20 évnyi folyamatos küzdelmet csak a legkeményebb és legdörzsöltebb katonák élik túl, akik már megjárták a galaxis leghalálosabb csatatereit. A legsikeresebb ezredeknek megadatik a lehetőség, hogy részt vegyenek egy új bolygó meghódításában, amin a túlélők letelepedhetnek. A Birodalom sok világa ekképp népesült be, a kiszolgált katonákból alakult ki az arisztokrácia, míg a bolygó kizárólagos uraivá a magas rangú tisztek váltak. Néhány generáció múlva pedig ismét feltűntek a toborzó-hajók, hogy az immár erős és népes bolygóról katonákat gyűjtsenek az Őrség számára...



Tactica Impérium

A GYALOGSÁG

A Birodalmi Őrség legfőbb erénye az ezredek nagy létszámában és a nehézfegyverek bőséges választékában rejlik. Egy átlagos ezred 30 szakaszból (azaz talpból) áll, amihez még számtalan kiegészítő különítményt (detachment) csatolhatunk. Ez azt jelenti, hogy egy 1000 pontért összeállított ezred átlagosan 40-50 szakaszból áll, amivel ugye közelharcban a káosz és az orkok kivételével bármilyen ellenfelet elsöpörhetünk. Az egyetlen probléma az, hogy az Őrség egyike a leglassabb seregeknek, mivel arzenáljából jóformán teljesen hiányoznak a szállító járművek. Belegondolni is rossz, hogy az ellenfél micsoda pusztítást vihet végbe a zárt alakzatban lassan özönlő katonáink között...

Különösen igaz ez az ellenfél tüzérségére, ami egy-két jólirányzott sortűzzel igen érzékeny veszteségeket okozhat. Az egyetlen megoldás, hogy szakaszainkkal próbáljunk fedezékről fedezékre osonni, az ellenséges tüzérséget pedig lehetőleg még a játék legelején zúzzuk szét.

Szóval a Birodalmi Őrség, számbeli fölényének hála, jól használható közelharcban, de azért nehézfegyvereknek sincs híján. Sőt, az Őrség nehézgyalogosai jóformán áthatolhatatlan tűzfalat vonhatnak maguk elé (75 centire lőnek, 2 kockával, 5+ ra találnak). Nem nehéz elképzelni, hogy 15 szakasz micsoda pusztítást vihet végbe akár egy kör alatt is. Egyik emlékezetes csatámban egy nehézgyalogos ezred egyetlen kör alatt megtörte a félelmetes elda Széllovas hadak egyikét. Az ütközetet ugyan így is elvesztettem, de legalább a totális vereséget és szégyent sikerült elkerülnöm...

SPACE MARINE®

Ja igen, majd elfeledkeztem az Őrség talán „legegzotikusabb" fegyverneméről, a lovasságról! Ezek a vad sztyeppén élő nomádok látszólagos sebezhetőségük ellenére félelmetes hírnévnek örvendnek. Egyrészt roppant mozgékonyak (40 centit rohamoznak), emellett közelharcban félelmetesek (+3-as közelharc), robbanófejes lándzsáikkal még a harckocsikat is semmi perc alatt megsemmisítik. Lőfegyverekkel ugyan nemigen tudnak bánni, viszont alacsony pontértékük (1000 pont egy ezred) mindenkit kárpótol ezért az apró fogyatékosságért.

SZÖVETSÉGESEK

A Birodalom a legjobb esetben is mérhetetlen gyanakvással figyeli az idegen lényeket, ennek ellenére bizonyos fajokat kénytelen megtűrni. Elvégre a Zömik erődvilágok már sok ezer éve hűséges szövetségesei a Császárnak, de néha még az Eldák is az emberek segítségére sietnek a Káosz szolgái vagy az Ork hordák ellenében. Az Őrség soraiban is szép számmal szolgálnak abhumánok, főleg Ogrynok és Halflingek. Az Ogrynok alkotják az elit-gyalogságot, de csekély létszámuknak köszönhetően csak kiegészítő csapatokként vethetjük be őket (sajna nincsenek önálló ezredeik). Közelharcban hála hatalmas erejüknek és vadságuknak, jóformán megállíthatatlanok, de a lőfegyvereket már nem igazán kedvelik.

A Halflingok minden szempontból az Ogrynok ellentétei, hisz ezek az apró lények aligha lennének az Elda vagy Ork harcosok méltó ellenfelei. A lőfegyvereket viszont természetüknél fogva kedvelik, s kis termetük miatt fedezékben szinte láthatatlanok. Ezen vonásaik miatt ideális mesterlövészek, a házról-házra dúló városi harcokban remekül használhatók.

Külön érdekesség, hogy az Őrség kötelékében találhatunk még Állatembereket (Bestiák) is, akik (amik?) pedig legtöbbször a Káosz oldalán szoktak feltűnni. Nos, ez a Birodalom mindenre elszánt toborzó-tisztjeit egy cseppet sem zavarja, évről-évre számtalan Állatembert soroznak be, néha egész ezredeket. Ezek a roppant erős, ám ostoba lények leginkább ágyútölteléknek jók, hisz lőfegyvereket például nem is tudnak használni. Ha viszont egyszer, valami csoda folytán sikerül ellenfelükkel kézitusába bonyolódniuk, akkor igen nagy pusztítást vihetnek végbe (+3-as közelharci értékük elég tekintélyesnek számít).

SZUPERNEHÉZ HARCKOCSIK

Ezek a gigászi fémszörnyek talán a Birodalmi Őrség legrettegettebb fegyverei, tűzerő és páncélzat terén legfeljebb a Titánok múlják őket felül. Egy szupernehéz harckocsiezred 3 járműből áll, de kiegészítő különítményként akár egyesével is bevethetjük őket. Hatalmas tömegüknél fogva roppant lassan mozognak, épp ezért jól fontoljuk meg, hogy a csata elején hol helyezzük el ezredünket.

Eleddig 4 szupernehéz harckocsitípust állítottak hadrendbe, bár az Adeptus Mechanicus mérnökei folyamatosan dolgoznak az új prototípusokon.

Árnyékkard (Shadow Sword): különösen Titánok és egyéb jól páncélzott célpontok ellen hatásos, hisz fő fegyverének -4-es a páncél módosítója (és a jó öreg Vulcano Cannon ritkán durrant mellé)... Ezen kívül van rajta még 2 lézerágyú és 6 géppuska is, tehát távol tudja magától tartani az ellenséges gyalogságot. Erre mondjuk szüksége is van, elvégre a +6-os közelharci értékét azért nem lehet túl magasnak nevezni. Árnyékkardjainkkal épp ezért messzire kerüljük el a frontvonalat, inkább keressünk magunknak egy nyugodt kis magaslatot, ahonnan időről időre beledurranthatunk az ellenfél nagyobb járműveibe. Nincs is annál szórakoztatóbb látvány, mint amikor az ellenfél Titánjai laposkúszásban bujkálnak páncélosaink elől...

Viharpöröly (Storm Hammer): elsősorban gyalogsági támadások támogatására tervezték, épp ezért lőtávolsága igen csekély (15-50cm). Másrészt viszont 4 nagy kaliberű ágyújával és 14 géppuskájával hatalmas pusztítást vihet végbe, s emellett még a közelharci értéke is magas (+10). Érdemes gyalogos ezredeinket egy-egy Viharpöröllyel megerősíteni, így ellenfelünk kétszer is meggondolja, hogy a közelükbe merészkedjen.

Gyászhozó (Baneblade): az előző két harckocsi keveréke, egyaránt alkalmas a gyalogság támogatására illetve az ellenséges járművek levadászására. Legnagyobb hibája, hogy igazán semmiben sem kiemelkedő, tűzereje, lőtávolsága, közelharci értéke a többi szupernehéz harckocsihoz képest erősen középszerű. Épp ezért jómagam nem is kedvelem ezt a típust.

Viharpenge (Stormblade): szinte kizárólag Titánok és szupernehéz harckocsik elleni harcra tervezték. Tűzereje hatalmas, a különféle rakétáknak köszönhetően még a Árnyékkardot is magasan veri e téren. A Viharpenge egyetlen nagy hibája, hogy jóformán az összes fegyverének 50 cm a lőtávolsága, s azért a jobban felfegyverzett Titánokhoz ily közel férkőzni több mint kockázatos...

Nos, akkor egyenlőre ennyit a Birodalmi Őrségről. Persze a témát még egyáltalán nem merítettem ki, hisz még nem szóltam a harckocsikról, a tüzérségről, a Komisszárokról, hogy csak néhány érdekesebb dolgot említsek. Sajna a helyhiány azonban nem ismer kegyelmet, úgyhogy a cikk folytatását a következő számban olvashatjátok. Már ha nyomda, a kormány, a világpolitikai helyzet, a papírárak állása, a vérszerkesztő stb. is úgy akarja. Na meg ha nem tör ki rajtam a tavaszi fáradtság (tudjátok, lustaság fél egészség)...

Comissar Wolffe

WARHAMMER 40,000

CADIAI ROHAMOSZTAGOK

RICK PRIESTLEY JEGYZETEIBŐL

CADIA

Cadia, a sokmillió világot számláló Birodalom és az emberiség történelmének igen fontos szereplője. A világ a Rettegés Szeméhez közel elhelyezkedő, „cadiai kapuként" emlegetett „űrfolyosóban" található. Ez a folyosó az egyetlen ismert és ellenőrzés alatt tartható átjáró a Rettegés Szeme káoszfertőzte démonvilágai és a Föld között. Sajnos léteznek még máshol is átjárók, de ezek instabilitásuk miatt kiszámíthatatlanok. Nincs olyan hajóflotta, mely nyugodtan áthaladhat ezeken a hipertér kapukon, ellenben a cadiai folyosó sokkal nagyobb biztonságot nyújt számukra.

Ebből adódóan Cadia stratégiai szempontból egyike a galaxis legfontosabb bolygóinak, melyek védelme létfontosságú a Birodalom számára.

A KÁOSZ TÁMADÁSAI

Több esetben fordult elő, hogy a Káosz erői Cadia ellen indultak, mely támadásból tomboló háború kerekedett ki Cadián, Cadia Kilencedik bolygóján, valamint a Rourant körülölelő por és meteorit gyűrűben. Ennek köszönhető, hogy a birodalmi űrflotta többsége mindig a közelben állomásozik. Szerencsére az ilyen nagy méretű összecsapások ritkák, de sajnos a magányos vagy kisebb csoportokban támadó, fosztogató káoszhajók és káoszgárdisták feltűnése szinte mindennaposnak mondható. Öt évvel ez előtt egy nagyobb, káoszgárdistákból álló seregnek sikerült észrevétlenül beszivárogni a védelmi vonalon és bevenni magát a Dorak hegységbe, ahol egy rettenetes erődöt alakítottak ki maguknak. Nem sokkal az erődítmény elkészülte után újabb csapatok érkeztek a renegát gárdisták seregének erősítésére. Szerencsére sikerült a cadiaiaknak befogni, a káoszgárdistákat szállító hajó jeleit és még időben megsemmisíteni azt. Ezután a cadiai védelmi osztagok felkutatták a „démoni" tanyát, ahonnan hosszú és sok áldozatot követelő összecsapások után sikerült kifüstölni Horus gyermekeit.

A CADIAI ROHAMOSZTAGOK

Cadia leghatásosabb és legerősebb hadereje a rohamosztagosok alkotta csapatokból áll, melynek tagjait a leggyorsabb és legkiválóbb harcosokból válogatják össze. Cadia férfi és női lakosságának kötelező védelmi kiképzése után választják ki közülük a rohamosztag igényeit teljesítő harcosokat. Ha a Káosz átlépi a valós és alternatív világ küszöbét, először a

rohamosztagot vezénylik ki és csak az esetben küldenek erősítést, ha a behatolók többszörös túlerőben vagy jobb fegyver arzenállal támadják Cadiát. A rohamosztagosok számára a legnagyobb elismerést az Űrgárdista rendek tisztelete és megbecsülése jelentette, mikor kijelentették, hogy legszívesebben velük szövetkeznek ha harcról van szó. Cadia ipara többnyire a fegyverkezésen és egyéb hadfelszerelések gyártásán alapszik. A bolygó hatalmas városainak és nagyszámú lakosságának létfenntartásához szükséges alapanyagokat a Birodalom mezőgazdasági és kézműves világairól szállítják.

A FEGYVEREKRE VONATKOZÓ CSAPATSZABÁLYOK

Az előzőhavi Trollban található „Catachani Dzsungelharcosok" című cikkben leírt, fegyverekre vonatkozó csapatszabályok érvényesek a cadiai Rohamosztagosokra is. (Holdtölte 29. szám - Troll 55. oldal)

LEVÁLÁS

Ez a legújabb speciális szabály, amit mostanában használunk. Sajnos még nem sikerült minden nehézfegyveren kipróbálni, így ezt egyelőre ideiglenes szabályként kell kezelni.

A Birodalmi Őrség Osztagaiban található nehézfegyveres egységek leválhatnak társaiktól, még abban az esetben is, ha az áldozatok, sebesültek száma miatt csak egy nehézfegyveres modell áll a csatatéren. Leválás után kétféleképpen dönthetsz: vagy maradsz ott, ahol vagy, vagy pedig hátrálni kezdesz. Az ellenfél felé leválás után nem indulhatsz. Ezen szabály segítségével a nehézfegyveresek, a háttérből, pozíciójuk tartása mellett megszórhatják az előrenyomuló gyalogosok elötti területet, így azok könnyebben rohamozhatják az ellenfelet. Leválás után a nehézfegyvereseket külön osztagként kell kezelni. (A tíz főt számláló osztagból egy kétfős és egy nyolcfős osztag lesz.) A nehézfegyvert kezelők elveszítik a veterán őrmester képességeinek köszönhető pszichikai támogatást (Vezetési teszt), viszont a Birodalmi Őrség vezér szekciójához hasonlóan, ők is bónuszokat kapnak.

Mivel a levált nehézfegyveresek különálló osztagot alkotnak, az együtt maradt nyolctagú csoport is egy egész osztagnak számít. Ebből adódóan ha ebből a nyolc főből kettő harcképtelenné válik, az sajnos a matematikai törvényeknek megfelelően 25%-ot jelent, így szakadásteszt kell végrehajtania. A levált nehézfegyvereseknek viszont nem kell tesztet végrehajtaniuk, még abban az esetben sem, ha a leválást megelőzően az osztag emberveszteséget szenvedett.

A nehézfegyveresek szabadon mozoghatnak, ha 2 inch távolságon belül egy Komisszár vagy egy Hadnagy található. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy az előbb említett vezetők valamelyike személyes parancsaival látja el a nehézfegyvereseket, illetve pszichológiai támaszként segíti őket. Abban az esetben, ha megszakad a két inches maximum távolság, az osztag az egyhelyben maradás és a visszavonulás közül választhat, semmiképp sem nyomulhat az ellenséges csapatok irányába.

Attól függetlenül, hogy az osztag két külön csoportra oszlott (külön pszichológiai teszt), győzelmi pontjait egy osztagra vonatkozóan kell kiszámítani. Ez azt jelenti, hogy hiába mosták le a csatatérről az előrenyomuló gyalogosaidat, a győzelmi pont csak akkor jár, ha a leszakadt nehézfegyvereseket is megsemmisítették.

CADIAI ROHAMOSZTAGOK

A Birodalmi Őrség seregében maximum három egység cadiai Rohamosztag vonulhat csatába Vezérszekciónként.

EGYSÉGEK **122 pont**

Az egység egy Szakaszvezetőből és kilenc, lézerfegyverrel, repeszgránáttal és könnyűpáncéllal (6+ mentő) ellátott Birodalmi Őrből áll. A Szakaszvezető rakétafegyverrel, fűrészkarddal, repeszgránáttal és könnyűpáncéllal (6+ mentő) van felszerelve. Egy gyalogos hőfegyvert használhat, valamint az egységhez tartozó nehézfegyvert (célzóberendezés nélkül).

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

Khaled

WARHAMMER 40,000

Az eldák

„... a gyűlölet, a félelem és a halál első lökéshulláma izzó, gyönyörteli korbácsütésként érte a hatalmas acéltestet. A trón karfáin nyugvó kezek – az ökölbe szorított jobb és a barnálló foltokkal, régi ellenfelek vérével díszített bal – lassú izzásba kezdtek. Tudata az álom-ébrenlét vékony mezsgyéjén táncolva lassan, szivacstamponként szívta magába a fal túloldalán folyó küzdelem ingereit: az összecsókolódzó fém és energia sikolyát, a vér esőszerű permetezését, a tömény halálfélelmet, az anyagi űrön túli gonoszságot és a kihunyó életek villanásszerű jajszavát. Tudata, mely csak egy dologért létezett, erőre kapott, átvéve az irányítást az acéltest tehetetlen tömege felett. A fény előbb végtagjait borította be teljesen, majd az egész test a földöntúli tűz fényében égett. Az irdatlan, rőtvörös bal kéz oldalra nyúlt, ahol egy valaha általa elpusztított faj utolsó képviselőjének fogazott gerincéből és acélból kovácsolt éjfekete lándzsa támaszkodott a trónnak. Az ujjak körülfonták a markolatot és tűz borította be a fegyvert. Érzékei kiélesedtek, erő cikázott keresztül a roppant testen, lehetővé téve oly mozdulatsorokat, melyeknek a végcélja az ölés mindent betöltő extázisa. A fájdalom és erőszak hullámai egyre közelebbről érződtek cselekvésre késztetve a gigantikus testet, mely komótosan felállt a trónszékről...

...a terem közepén, a Császár elfajzott gyermekeinek gyűrűjében Slaanesh titkainak egy őrzője állt, minotauruszfejének obszcénan tetovált arcán gyönyört, a szenvedés gyönyörét igéző mosollyal. A duzzadt, karikákkal és csontpercekkel átszúrt ajkak egyre szélesebb kéjvigyorra húzódtak, láthatóvá téve a köztük vergődő kékesfekete, rothadó, gennyes nyelvet. A démon kihúzta magát: torz, izmosságában is csábító teste megfeszült, gyönyörhullámokat sugározva szerteszét. Két Káoszgárdista a továbbjutást megakadályozó hatalmas ajtóhoz lépett a zárszerkezetet keresve. Rothadó testük nekifeszült az acélajtónak, mely előbb engedett, bentebb csúszott, majd felrobbant, darabokra tépve a közelben állókat. Az őrület koromfüstös és vérgennyes felhőjében, a leszakadt ajtófélfák közül egy lángoló alak rontott ki. A Hajóvilág Avatarja a keservesen vinnyogó Káoszgárdisták roncsain átgázolva, izzó lándzsáját maga előtt tartva rohant a Titkok Őrzője felé, hogy kitöltse létének értelmét: végsőkig fokozza a kaotikus tombolást, hogy gyilkoljon a Hajóvilág védelmére és a maga élvezetére..."

Kivonat a Központi Birodalmi Adattár 12-475-369. számú dossziéjából.
Téma: Elda történelem, Hajóvilágok

Az elda történelem kezdetéről szinte semmit sem tudunk. A múltjukkal maguk az eldák sincsenek tisztában, hiszen tízezer évvel ezelőtt az elda anyabolygó sok ezer kolóniával együtt megsemmisült. Az összeomlásért, vagy bukásért, ahogy az eldák mindmáig emlegetik a történteket, a.....[ZÁROLT ANYAG – Inkvizíció].....csak kevesen élték túl a katasztrófát, a többiek az elda civilizáció kincseivel és titkaival az enyészet részeivé váltak. Egyes pletykák szerint a Rémület Szemében volt valaha az eldák központja, [lásd még: ZÁROLT ANYAG – Inkvizíció], mely galaxisunk legrettegettebb és legmocskosabb zuga. Egy biztos, az elda nép maradéka a mai napig nem heverte ki a tragédia okozta sokkot.

Az eldák testi megjelenésükben hasonlítanak hozzánk, emberekhez, bár a figyelmes szemlélő jó néhány apró eltérést vehet észre. Végtagjaik hosszúak, kecsesek, arcuk hosszúkás és keskeny, füleik hegyesek. Az igazi különbség a mozgásukban rejlik: mozdulataik földöntúlian elegánsak, már-már természetfelettinek tűnnek. Kézügyességük rendkívüli. Viselkedésük és gondolkodásmódjuk számunkra nehezen érthető. A faj életfelfogását egyfajta keserűség, a trauma feldolgozásának képtelensége jellemzi. Tisztában vannak azzal, hogy népük felett eljárt az idő.

Jóllehet az elda világok megsemmisültek, azonban néhány flottának sikerült elmenekülnie. Ezekből épültek ki a Hajóvilágok, a faj jelenlegi lakhelyei, civilizációjuk utolsó bástyái. Senki sem tudja pontosan, hogy hány Hajóvilág létezik. A legismertebbek közé tartozik: Biel-Tan, Iyanden, Alaitoc, Saim-Hen és Ulhwé. Ismerünk még néhány kisebb Hajóvilágot: a rejtélyes Fekete Könyvtárat, Meros elátkozott hajóvilágát és Ctho elveszett csillagát. A Hajóvilágok évezredeken át növekedtek, újabb és újabb hajókkal bővülve. A Hajóvilágok mindegyike különálló birodalom, saját törvényrendszerrel és szokásokkal. Gyakran fognak össze a Birodalommal, ha a helyzet úgy hozza, egy, közös ellenség ellen. (Orkok, Renegátok)

Az eldák nem tudnak úgy közlekedni a hiperűrben, mint a Birodalom. Valami sötét, általunk ismeretlen oknál fogva a hiperűr számukra ellenséges környezet. Emiatt a Hajóvilágokat hiperűr folyosók kötik össze egymással. Ezek a folyosók egy komplex hálót alkotnak, mely folyamatosan változik (szűkül és tágul)

Az elda hit szerint a lelkük elpusztul, ha a hipertérbe kerülnek, ezért egy úgynevezett Lélekkövet hurcolnak magukkal, mely esetleges haláluk esetén magába szívja az elda lelket. Egy ilyen kő elvesztése az egész Hajóvilág számára tragikus esemény...

WARHAMMER 40,000

Garth Elfart Inkvizítor jelentése az Ordo Malleusnak az eldák haderejéről Wolffe Komisszár beszámolója alapján. SZIGORÚAN TITKOS! Hozzáférés csak az Ordo Malleus körének engedélyével. Ennek megszegése az Exterminatust vonja maga után!

Ezen jelentés Wolffe Komisszár beszámolójából készült, egyes részleteket kiemelve, másokat elhagyva, melyeket személyesen tárt elém az ***Erectus Terminatus*** *fedélzetén. Mint eleddig is gyanítottuk, az elda civilizáció a Rémület Szemének nevezett területről származik, melyet hosszú ideje a Káosz szentségtelen Lordjai uralnak oldalukon a Sötét Istenek démoni szolgáival....bizonyos meg nem nevezhető jelek arra utalnak, hogy egyetlenegy Káoszisten, név szerint Slaanesh felelős az eldákat ért rettenetért. Az ezerszer is elátkozott isten, ki a fájdalom gyönyörét vallja magáénak. Nem is csoda, hogy az eldák előszeretettel írtják ezen istenség mocskos teremtményit, szolgáit, mely reménykeltő szövetséget jelenthet a számunkra a közeljövőben, a Káosz ellen vívott harcban. Wolffe Komisszár elmondása alapján nyolc osztályra osztható fel az elda haderő, melyek emberi értelemben nem katonai, hanem sokkal inkább polgári erők.*

Őrzők: *Ők adják az elda haderő gerincét. Háborúikban minden felnőtt elda nő és férfi őrzőként harcol, melyek felkészültsége a Birodalmi rohamosztagosokéval vetekszik. (Megjegyzem, ez Wolffe Komisszár értékelése) Fő fegyverük a surikenvető.*

Látványharcosok: *Ok alkotják az elit egységeket, melyek jó példa arra, mit érhet el egy elda, ha az összes erejét egyetlen dologra; a Harc Útjára összpontosítja. Mindegyikük a hadviselés egy speciális fajtájára szakosodott. Felszerelésük és kiképzésük egyaránt felülmúlja az őrzőkét. Közéjük tartoznak a Rettenetes Bosszúállók, a Tűzsárkányok, a Vadászó Sólymok, a Lesújtó Skorpiók, a Sötét Kaszások és a Visító Szellemek.*

Felderítők: *Ők állandóan a galaxist járják, gyakorlatilag ők képviselik a Hajóvilágok szemét és fülét. Mesterei a gerillaharcnak.*

Harlekinek: *Szintén a galaxist járják. Ők az egyedüli ismerői a Fekete Könyvtár pontos helyének, az összeomlás okának és a Káosz titkainak. Borzalmas, állandóan változó maszkok fedik arcukat, melyet sosem fednek fel idegenek előtt.*

Alvezérek: *Ők képzik a látványharcosok elit alakulatát. Az eldák által emlegetett Harcosok Útjának foglyai.*

Távolbalátók: *Az eldák népének igen erős mentális képességekkel bíró képviselői.*

Boszorkánymesterek vagy Boszorákok: *Mentális erejükkel számos halálos „varázslatot" képesek kreálni, melyek igen hatásosnak bizonyulnak a csaták során.*

Avatar: *Róluk tudjuk a legkevesebbet. Wolffe komisszár ismeretei szerint, ők Kaela Mensha Khaine, elda isten evilági megtestesülései, kiknek neve hallatán Slaanesh is megremeg.*

Jelentés lezárva, továbbítva az Ordo Malleusnak további kivizsgálás végett.

Megjegyzés: A fenti cikk a Codex Imperialis és a Codex Eldar alapján készült, így e témában bővebben ezekben olvashattok.

Garth Elfart és Komisszár Wolffe

WARHAMMER

A KÁOSZ

Öreg Világ civilizált fajai a Káosz okozta rettegésben élik hétköznapjaikat. A messzi északon, az Északi Pusztákon túl helyezkedik el a Káosz Birodalma, ahová csak nagyon kevés halandó merte betenni a lábát. A krónikák olyan területnek írják le ezt a helyet, ahol az egésznapos sötétségben csak az égig érő, a földből feltörő tűz hoz fényt. Itt nincs nappal vagy éjszaka. A Káosz Istenek teremtette démonok, mutánsok és követőik dúlják fel a határmenti falvakat és néha a Birodalom területét is. Nem egyszer verték vissza az öreg világi seregek a Káosz erőit, mely az egész világ uralmát tűzte ki céljául. Szerencsére a káoszportyák elég ritkák és eleddig nem jártak sikerrel, legalább is ami a végcélt illeti. Négy Káoszisten uralja a Káosz birodalmát. KHORNE, a Vér Istene, ki a legjobban a háborúkat kedveli. SLAANESH az Élvezetek Istene, a nagy csábító. NURGLE, a Romlás Ura, a betegségek és fertőzések Istene valamint TZEENTCH, a Változás Mestere, a Nagy Mágus.

Ők négyen szakadatlanul játszanak követőik életével, kiket birodalmuk terjeszkedése érdekében Öreg Világ ellen küldenek, vagy más Káoszisten harcosával mérettetik össze erejüket.

Ezeket a harcosokat a nagy jutalom, a halhatatlanság vezérli. Isteneik emberfeletti hatalommal ruházzák fel őket, ha hű szolgálatuk bebizonyosodik. Mágikus fegyvereket, képességeket, iszonyatos fizikai erőt és ijesztő külalakot kapnak.

Sajnos Öreg Világnak belső ellenséggel is számolnia kell. Rengeteg káoszfertőzte állampolgár járkál szabadon a városok utcáin, hogy a rá kiszabott feladatot végre hajtsa. A Káosz képviselői közül a legtöbben a félig ember, félig szörny BESTIÁK vannak, kik a Káosz elsőszülött gyermekeinek tartják magukat. Sok más borzalmas lény járja Öreg Világ erdeit, mint például a MINOTAURUSZOK, KÁOSZ KENTAUROK, SÁRKÁNYOGRÉK vagy azok a teljesen torz, groteszk teremtények, melyeket a KÁOSZ PORONTYAIKÉNT tartunk számon. Ezeket csak saját személyes céljuk vezérli és a Káosz oldalán, egy hatalmas démon „zászlaja" alatt vonulnak csatába.

Meglepőnek tűnhet, de a Káosz Istenek sokkal jobban szeretik az emberekből és más intelligens lényekből alkotott szolgáikat, mint a saját maguk kreálta szörnyetegeket, hisz tudják jól, hogy a totális uralomhoz rengeteg emberre, elfre és törpére van szükségük. Közülük sokuk lelke könnyen megszerezhető, mivel olyan vezetőre várnak, kik biztonsággal és zsákmánnyal kecsegtetnek. /Banditák, Tolvajok, Törvényen kívüliek/

A Káosz legfontosabb követői a Káosz Bajnokai. Ők isteneik kedvencei. Megkülönböztetettségük meglátszik fegyvereiken, páncélzatukon és külalakukon is. Mesterüktől néha különleges, személyre szóló küldetést kapnak, mely lehet egy vár bevétele, vagy akár egy másik Káoszisten bajnokának elpusztítása. A legnagyobb jutalmat, a halhatatlanságot csak nagyon kevesen élik meg, hisz istenük ajándéka, testük folyamatos átalakulása elpusztíthatja őket. Sokan vonagló, gennyező, felismerhetetlen rémes masszaként végzik. Ahogy az évek telnek, és az Öreg Világot fenyegető külső és belső veszély nő, egyre nagyobb az esély egy végső összecsapásra. De hogy ki kerül ki győztesen ebből a háborúból, azt még az Istenek sem tudják ...

KÁOSZ HARCOSOK

Olyan harcosok ők, kik saját személyiségüket eldobva valamilyen indokból, egy Káosz Bajnok vezette bandához csapódtak, hogy az egyik Káoszisten nevében harcoljanak. Többnyire banditák, gyilkosok, őrültek, kiknek egyetlen végső céljuk az öröklét. Persze akadnak köztük fiatal szerencsevadászok is, kik életük nagy kalandját keresték.

Egy jó harcos, csata alatt azért imádkozik, hogy istene felfigyeljen rá és Káosz Bajnokká emelje őt.

Idővel kiérdemelt mutációjuk /szarvak, bestiális karmok, több szem stb../ látványától egy gyengébb idegzetű halandó szörnyet is halhat. Többnyire teljes testüket beborító kemény páncélt és sisakot viselnek. Háromféle csoportra osztottuk a Káosz Bajnokokat: Bajnokok, Hősök, Lordok, de minden referencia és szabály, mely a Bajnokra vonatkozik, érvényes a Lordra és a Hősre is.

Sokféle Káoszisten létezik, melyek követői a legkülönbözőbb külső és belső tulajdonságokkal rendelkeznek. Képtelenség lenne mindet felsorolni, de a lényegesebbeket megtalálod az isten neve alatt következőkben.

Bármely istent követi is a bajnok, csak olyan osztagot vezethet, mely ugyanolyan vallású. SLAANESH bajnoka csak SLAANESH harcosokat vezethet. Egy isten bajnoka sosem csatlakozik más isten csapatához.

WARHAMMER

KHORNE

KHORNE bajnokai kegyetlen fegyveresek, kiknek Káosz páncélja már testükkel egybeolvadt, képtelenek levenni. Ha a páncél megsérül, idővel begyógyul, akárcsak a bőr. KHORNE bajnokának páncélja általában vörös, fekete vagy rézszínű.

Káosz páncél: A Káosz páncél viselőjének 4+ mentődobása van ez kombinálható pajzzsal és a lóháton való támadás mentődobásaival.

Pl: Káosz páncél + Pajzs — Mentő: 3+
Lovas Bajnok Káosz páncélban + Pajzs — Mentő: 2+

NURGLE

Nurgle harcosai hatalmasak, robosztusak, rothadó sebek, gennyes fekélyek, fertőzések tarkítják berepedezett, kemény bőrüket. Nem éreznek fájdalmat, jól bírják a rájuk mért ütéseket, ezzel agóniába taszítják ellenfelüket.

Szívósság: Nurgle Bajnokai szívósságukhoz hozzáadhatnak +1-et.

TZEENTCH

TZEENTCH a Változások Ura, a mágia nagymestere, kinek harcosai is gyakran rendelkeznek varázslatos tulajdonságokkal, így nagyon nehéz őket megsebezni.

Mágia eloszlatás: Ha TZEENTCH bajnokát varázslattal támadjuk, sikeresen eloszlathatja a rá irányított energiát 1D6-al dobott 4+-szal.

SLAANESH

SLAANESH az eltúlzott Élvezetek Ura. Bajnokai az izgalom hajhászai, melyet orgiákban és a harc mámorában élnek ki. Nem félnek a haláltól, csak az élvezeteknek és uruknak élnek.

Pszichológia: Mivel minden új élményben perverz gyönyört éreznek, nincs rájuk hatással semmilyen pszichológiai szabály. Nem félnek és nem futamodnak meg az egyik legnagyobb élvezet elől.

Csata: Mivel nem éreznek fájdalmat, sosem hagyják abba önszántukból a harcot. Ha egy egységben harcolva az egység elmenekül, ők tovább harcolnak.

Khaled

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 játszhatsz.
- Minden edzőnek 1 000 000 arany áll rendelkezésre csapata összeállításához.
- A Csapat minimum 11, maximum 16 játékosból állhat. (Segédedzők, Varázslók, Pom Pom lányok nem számítanak bele a csapat létszámába, de a Sztárjátékosok igen!
- A csapatlistákon a táblázat mennyiség rovatából megtudhatod, hogy maximum mennyi játékosod lehet abból a beosztásból. (Pl: Egy embercsapatban akár 4 Rohamozó is szerepelhet, míg a törpéknél ez a szám „csupán" 2.)
- Csapatodba maximum 4 Sztárjátékost állíthatsz.
- A minimum 1 Szurkolólaktatókötelet 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 tájékozódsz ezek felől)
- Minden csapatnak Magyar nevet kell adni.
- 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

KAPD EL A BÍRÓT!

NÉHÁNY KÉRDÉS ÉS VÁLASZ A VÉRFOCI ŐRÜLETTEL KAPCSOLATBAN

Mióta megjelent a Vérfoci és a Halálzóna, igen sokan kezdték el építeni csapatukat, több helyi liga szerveződött és már az első nagy „Havanna" Vérfoci tornán is túl vagyunk. Sokak írtak, vagy személyesen kérdeztek rá néhány nem teljesen világos dologra a szabályokkal kapcsolatban. Ezek közül válaszolunk ez úton azokra, melyek a leggyakrabban hangzottak el.

Kérdés: Felhasználhatom-e a csapat-újradobást, ha a középkezdés táblázat alapján dobok, vagy ha azt dobom ki, visszanyerte-e eszméletét kiütött játékosom?
Válasz: Mindkét esetben nemleges. A csapat-újradobásokat csak és kizárólag csapatod körében használhatod fel, nem máskor.

Kérdés: Fekvő játékosoknak van-e szerelési zónájuk?
Válasz: Nincs.

Kérdés: Az őrjöngés-jártassággal rendelkező játékosnak kötelező-e alkalmazni a „mindent bele" opciót és extra mezőket lépnie, ha blokkoláskor nem sikerül ledöntenie ellenfelét?
Válasz: Nem kötelező, de választható megoldás.

Kérdés: Nobbla Blackwartnak láncfűrésze és őrjöngés-jártassága van. Jelenti-e ez azt, hogy tovább támadhat a láncfűrésszel, ha előzőleg nem sikerült legyaknia ellenfelét?
Válasz: Nem, az őrjöngés-jártasságot csak blokkolás alkalmával lehet alkalmazni.

Kérdés: Mi történik, ha az őrjöngés-jártassággal rendelkező játékos blokkol egy beton-jártasságú játékost és hátratántorodás jön ki? Folytathatja-e az őrjöngő játékos a blokkolást akkor is, ha nem sikerült ellenfelét hátratántorítania?
Válasz: Igen.

Kérdés: Összeadódnak-e a páncél- és sebzési módosítók? Például, ha egy nagy ütés és mocskos szerelés-jártassággal rendelkező játékos szabálytalankodik ellenfelével, hozzáadhat-e +4-et páncélzatdobásához? (+1 nagy ütés, +2 mocskos szerelés, +1 szabálytalankodás)
Válasz: Ajaj! Itt a szabálykönyv igazi hiányosságára bukkantunk. Sajnos (vagy szerencsére) az a helyzet, hogy bár a nem jártasság jellegű módosítók korlátlanul összeadódnak, a jártasságok közül csak egyet lehet felhasználni bárminemű kockadobás módosítására. A fenti példában az edző hivatkozhat a nagy ütés vagy a mocskos szerelés-jártasságra, ám a kettőre egyszerre nem. A szabálytalankodásért járó +1 módosító hozzáadódik az eredményhez. Jól jegyezd meg azonban, hogy csak a kockadobás módosítása érdekében nem adódnak össze a jártasságok módosítói - az erős karú és pontos játékos például egyszerre alkalmazhatja ezen jártasságait (+1-es passz módosító és eggyel kisebb tartomány a távolságmérő sablonon).

Kérdés: Alkalmazhatja-e adott játékos nagy ütés vagy hasonló jellegű jártasságát,
1. Ha egy játékos kicselezi magát szerelési zónájából és elesik?
2. Ha a nagy ütés-jártasságú játékos kilöki a pályáról ellenfelét, akit így a nézők vernek el?
3. Ha a nagy ütés-jártasságú játékost blokkolni próbáló ellenfele maga esik el?

Válasz:
1. Nem.
2. Nem.
3. Igen.

Kérdés: A kemény védekezés-jártasságot minden olyan esetben lehet alkalmazni, amikor az ellenfél játékosunk szerelési zónájába kerül, vagy csak körönként egyszer?
Válasz: A jártasságot az ellenfél körei alatt csak egyszer alkalmazhatjuk.

Kérdés: Hipnotizált játékos segédkezhet-e a blokkolásban?
Válasz: Igen, de mivel elvesztette szerelési zónáját, nem állíthatja meg az ellenfél blokkolásban segédkező játékosát.

Kérdés: A szarvakkal és őrjöngés-jártassággal rendelkező játékos megkapja-e a +1-es erőt az extra blokkolásokhoz?
Válasz: Igen, de csak akkor, ha ezek a blokkolások rohamozás közben történnek.

Kérdés: A szabálytalanságban és a blokkolásban való segédkezés feltételei megegyeznek-e?

BLOOD BOWL

Válasz: Nem, mert szabálytalankodásban akkor is segédkezhetsz, ha adott játékosod az ellenfél játékosának szerelési zónájában áll.

Kérdés: A kiütött játékosnak van-e lehetősége, hogy magához térjen még a következő középkezdés előtt?
Válasz: Igen.

Kérdés: A „sorry" és a „sorry uram" különleges kártyák eredményezhetik-e a vezetőedző halálát? Ha igen, akkor ennek mi a következménye?
Válasz: Igen, ezeket a kártyákat a vezetőedzők ellen is fel lehet használni. A sebesült vagy halott vezetőedző nem avatkozhat közbe a meccs menetébe a parti végéig, így a nekromanták sem alkalmazhatják a „halottak feltámasztása" varázslatot. Ha a vezetőedző meghal, a következő meccsen ingyen lehet újat szerződtetni. A nekromanta vezetőedzőjüktől megfosztott élőhalott csapatok tovább játszhatnak, de egy olyan játékos sem regenerálódhat, akinek ezen tulajdonsága nem a saját, hanem a vezetőedző jártasságából adódik. A nekromanta a következő meccsre pótolható.

Kérdés: Ha a labdát cipelő játékost kiszorítják a játéktérről és meghal, az őt kilökő játékosnak 2 sztárjátékos-pont jár-e? A labdát ez esetben is a szurkolók dobják vissza?
Válasz: Mindkét kérdésre igen.

Kérdés: Ha egy játékos kicselezné magát ellenfele szerelési zónájából, de a dobás nem sikerül és sérülést szenved, ellenfele kap-e ezért 2 sztárjátékos-pontot?
Válasz: Nem.

Kérdés: A kisebb sérülések az egész szezonban tartanak, vagy örökre megszüntethetők egy meccs előtti D6 dobás 2-6 eredménye esetén?
Válasz: A kisebb sérülések folyamatosan érvényesek, és soha nem szűnnek meg! A több kisebb sérülést szerzett játékosnak mindegyikre dobnia kell minden meccs előtt, amelyben játszik.

Kérdés: Ha egy játékos arra a mezőre tántorodik hátra, amelyen a labda is van, megpróbálhatja-e felkapni azt?
Válasz: Nem. A labda egy mezőnyit odébb pattan.

Kérdés: Ha a csapattárs által eldobott játékos olyan mezőn landol, ahol másik játékos áll, kell-e dobni valamelyikre vagy mindkettőjükre páncélzat- és sérülésdobást, miután elestek?
Válasz: Igen. Hacsak a szabályok másképp nem rendelkeznek, eleséskor mindig kell páncélzatdobást végezni a sérülések elkerülése végett.

Kérdés: Egyes törpe játékosoknak van szerelés-jártasságuk, ami viszont nincs a szabálykönyvben leírva.
Válasz: Bocs, abból valóban kimaradt, de a Halálzónában már szerepel. Ha egy játékos szerelésben jártas, akkor az ellenfel cselezésjártassággal rendelkező játékosai nem alkalmazhatják ellene ezen tudományukat, sem ha kitörni akarnak szerelési zónájából, sem ha ez a játékos blokkolja őket.

Néhány javasolt szabálymódosítás

Kupameccsek

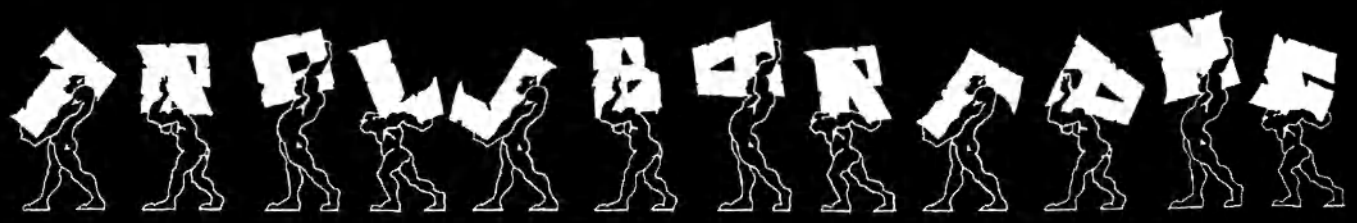
A Vérfoci és a Halálzóna megjelenése óta eltelt egy év során néhány kisebb problémára fény derült. A legfontosabb, hogy most már annyi csapat küzd egy ligában, hogy a Kupaselejtezők igencsak elnyúlnak. Mivel az elődöntőben csak négy hely van, logikus, hogy az edzők olyan meccseket akarnak szervezni, melyeken nagy a nyerési (azaz pontszámgyarapító) esélyük. Ezt megelőzendő, javasoljuk a negyeddöntők megtartását is minden nyolc csapatnál népesebb ligában.

Regenerációs

A regeneráció-jártasság bevezetése is igen sok problémát és szomorúságot okozott. Rövid távon, azaz sima meccs esetén nem túl zavaró, ha D6 dobás 2-nél nagyobb eredménye esetén a halott vagy sérült játékos visszatérhet a pályára, hiszen ezt csak a következő középkezdéskor teheti.

Ligameccseken azonban borzasztó nagy anyagi előnyt jelent a sok ilyen jártasságú játékossal rendelkező csapatoknak (leginkább tehát az élőhalottaknak), hogy nem kell költeniük új játékosokra. Ennek orvoslására azt javasoljuk, hogy ligameccseken az ilyen jártassággal rendelkező játékosokra D6-tal legalább 4-est kelljen dobni a regenerációhoz.

Eriel



JÁTÉKOK

Warhammer 40.000 (Magyarnyelvű Szabálykönyvvel) 11000.-
Warhammer Fantasy Stratégiai Játék (Magyarnyelvű Szabálykönyvvel) 11000.-
Titan Legions 11000.-
Space Marine 11000.-
Vérfoci (Magyarnyelvű Szabálykönyvvel) 8000.-
Talizmán 8000.-

JÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK

Warhammer 40.000-hez

Dark Millenium (Sötét Évezred) 5250.-

Warhammer Fantasy Stratégiai játékhoz

Battle Magic (Harci Mágia) 5250.-
Arcane Magic (Ősmágia) 3950.-

Vérfocihoz

Death Zone (Halálzóna) 3950.-

Vérfoci Csapatok

Orkföldi Fosztogatók (Orkok) 4000.-
Naggarothi Rémálmok(Sötét Elfek) 4000.-
Halál Bajnokai (Élőhalottak) 4000.-
Üszköspatkány Tülekedők (Skavenek) 4000.-
Galadriethi Gladiátorok (Nemes Elfek) 4000.-
Haragtartók (Törpék) 4000.-
Káosz Csillagok 4000.-
Káosz Törpék (ÚJ!!!) 4000.-
Erdei Elfek (ÚJ!!!) 4000.-

Talizmánhoz

Dungeon of Doom 3950.-
The City of Adventure 3950.-

Space Marinehez

A Birodalom seregei 4000.-
Renegátok 4000.-
Hadurak 4000.-

Tiranidák 4000.-

SEREGKÖNYVEK ÉS KÓDEXEK

Warhammer 40.000-hez

Űrfarkas Kódex 2150.-
Elda Kódex 2150.-
Űrork Kódex 2150.-

Warhammer Fantasy Stratégiai Játékhoz

A Birodalom 2150.-
Orkok és Goblinok 2150.-
Nemes Elfek 2150.-
Törpék 2150.-
Élőhalottak 2150.-
Skavenek 2150.-
Káosz (BOX) 3200.-
Káosz Törpék 2150.-

Ízelítő 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 850.-
Warblade 850.-
Shadowbreed 850.-
Genevieve Undead 850.-
Drachenfels 850.-
Ignorant Armies 850.-

WARHAMMER 40.000 REGÉNYEK ÉS NOVELLÁK

Space Marine 850.-
Inquisitor 850.-
Deathwing 850.-

ROLE AIDS (AD&D KIEGÉSZÍTŐK)

Dwarves 800.-
Dark Folk 800.-
Elves 800.-
Undead 800.-
Ice Elves 550.-
Dragons 800.-
A Portal to Adventure 950.-
Throne of Evil 550.-

CALL OF CTHULHU REGÉNYEK

Hastur cycle 1050.-
Mysteries of the worm 1050.-
Cthulhu's heirs 1050.-
Shub-niggurath cycle 1050.-
Encyclopedia Cthulhiana 1150.-

CYBERPUNK KIEGÉSZÍTŐK

Deep Space 1100.-
Pac Rim Sourcebook 1100.-
Fixer Sourcebook 1100.-
Hardwired 1100.-

A TROLLBARLANG EHAVI AJÁNLATA

Goblin Squigvadászok (5db-os) 1350.-
Goblin Squiglovasok 800.-
Cadiai Rohamosztagosok (10db-os) 3200.-
Cadiai Rohamosztagosok (4db-os) 1350.-
Cadiai Spec. Karakter 750.-
Goblinok (Műanyag – 10db-os) 1350.-
Goblinok (Fém – 4db-os) 1350.-
Nurgle Iszonytató Bestiája 1350.-

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, Teréz körút 13.

TROLLBARLANG – BUDA
Budapest, Déli Pu. Üzletsor

A postai megrendeléseket a Teréz körúti 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.

Underground – a Mozgalom

2021 van, és az álom meghalt

VETERÁN!

Hiszel te az Igazságban? A Szabadságban? Egyenlőségben? És a Demokráciában?

Ray Winninger lázadásra hívja a szerepjátékosokat, méghozzá Mayfair Games égisze alatt megjelent Underground című játékában. Először csak a szabálykönyv kivitelezése vett le a lábamról. A 250 oldalas kötet minden egyes lapja – a karakterlapokat kivéve – színes, és bizony nemcsak fekete-fehér. Mindez ugyan pénzbe is kerül, a tradicionális úton készült szabálykönyvek árának kb. másfélszeresét kell érte kifizetnünk. Szerintem megéri, de lássuk: miért?

Az illusztrációk a megszokott rajz-stílusokon kívül fotókat is tartalmaznak. A tördelő is alaposan megizzadhatott; a félelmetesen szép munka rengeteg különböző betűtípust tartalmaz. Végre egy cég, amelynek terméke száz százalékig kihasználja a Desk Top Publishing adta lehetőségeket; a könyv kinézetében talán még a White Wolf szabálykönyvek színvonalát is túlszárnyalja. A full-color technika lehetőséget adott egyfajta színkódos rendszer bevezetésére is, a különleges kifejezések ugyanis színessel vannak szedve, és ha az olvasó nem érti valamelyiket, a lapszélen ugyanazzal a színnel megtalálja a fogalom magyarázatát. Így aztán a szabálykönyv elolvasása sokkal könnyebbé válik, mint eddig bármelyik szerepjáték-könyvé, hiszen ha valamit már tudsz (pl. hogy ki is az a Gamemaster) nem kell újra elolvasnod, csak akkor nézed meg a lapszélet, ha éppen baromira érdekel. Ugyanígy van ez a példákkal is, továbbá hasonló módon vannak kiemelve az opcionális, és a fokozott fontosságú szövegrészek is.

A játék először egy gyanúsan jól kivitelezett Cyberpunk klónnak tűnt. Másodszor viszont akkor vett le a lábamról, amikor realizálódott bennem, hogy miről is van szó. A dolog egyfajta „Rage against the machine" *Született gyilkosok* stílusban. Aki ismeri az előbb említett zenekar szövegeit, és látta (és meg is értette) a Született gyilkosok c. filmet, az tudja mire gondolok. 2021 Amerikája itt egy görbe tükre a jelenlegi Egyesült Államoknak. A beteg amerikai társadalom, az American Dream-nek nevezett csoda, a manipulatív és agyszívó médiák, az atombombák, a hamburgerek & hot-dogok világa.

És eljött a lázadás ideje. Lázadás a gépezet ellen, a kormány ellen, a mosóporreklámok ellen. A kormány a Harmadik Világ ellen folytatott csetepatéihoz supermaneket gyárt, a szó átvitt és legszorosabb értelmében egyaránt. A veteránok tápolása a jól ismert implantokkal ugyanis nem úgy sült el, ahogy szerették volna: az alanyok folyton megőrültek. Így hát egy „Slumberland" fedőnevű Virtuális Valóságban képezték ki őket, ami egy képregény-szerű világnézetet adott az alanyoknak, és megmentette őket a megőrüléstől is. Sajnos ez az ötlet sem sült el túl jól. Kicsit később bár, de kiderült, hogy a képregényhős-világnézet azt táplálta a veteránok fejébe, hogy az élet tulajdonképpen egy harc a „jók" és a „rosszak" között. Tapasztalatuk szerint a rosszak bizony megalkotóik voltak – az Amerikai Kormány. A veteránok megalakították hát a Mozgalmat (Underground), és harcolni kezdtek a Gonoszok ellen. A játékosok ezeknek a veteránoknak a bőrébe bújhatnak bele.

A játékrendszer 2D10-es dobásokra alapul, ahol táblázatok segítségével ezek az USA-ban használatos iskolai osztályozási rendszerben értékelődnek ki, betűjeles osztályzatokat kapunk rájuk. A címlap alapján (érdemes megnézni, egy enyhén szólva „túlzott mértékben" föltápolt cyber-veteránt ábrázol) nem is hinné az ember, hogy a harc szabályai mindössze 20 oldalt vettek igénybe a 250-ből (!!).

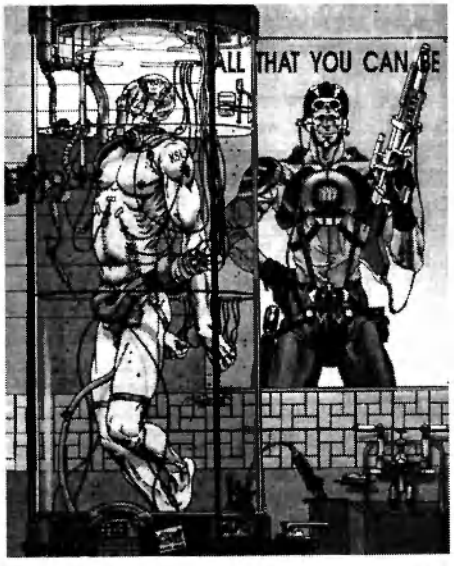
Aki szereti a karaktereit optimalizálgatni és elégedetten dől hátra, ha az illető megölhetetlenre sikeredett, csalódni fog, mivel a koncepció korántsem az, hogy a játékos elképzelésének megfelelő idealizált szuperhősöket gyártson. Ehelyett a tápokról sosem lehet tudni, mikor csalódik bennük az ember, és a sok implant miatt a veteránok legjava gyakran idegösszeroppanással kénytelen szembesülni. A sokmillió dolláros műtétek rendkívül bizonytalanok, mivel igaz, hogy párszáz kilóval több fegyver kerülhet a veterán szervezetébe, de egy-egy orvosi műhiba gyakran keresztülhúzhatja az ember számításait. Természetesen ezek a hibák csak használatkor (tehát perkálás után) derülnek ki... A bővítési lehetőségek nem végtelenek – mint általában a hagyományos cyberpunk játékokban – itt is van korlát; a karakter Stressz pontokat kap (olyasmi mint a Call of Cthulhu-ban a Józanság *(Sanity)*). Magától értetődő módon a magas stressz alatt lévő egyének időnként furcsa viselkedést produkálhatnak. A korlátok közé tartozik így az is, hogy hiába tudok én felemelni egy kamiont, tökéletesen süket is leszek egyúttal. (A handicap-ek igen sok szerepjátékra adnak lehetőséget, és egy csapásra megszűnik az aránytalan tápolás is.)

Talán már kiderült, hogy a játék kissé a hős-képregényeket gúnyolja (gondoljunk csak a címlapra...), ennek ellenére hősi szerepjátékról van szó. A karakterek egyértelműen nemzeti hősökké kívánnak válni, és ez mindenképpen dicséretes (nem az a típusú játék, ahol akkor vagy igazán menő, ha gonosz vagy és embereket koncolsz fel). A karakterek a népjólétet és boldogságot kívánják meghozni, és ennek nyilvántartására kiváló ötlet található az Undergroundban. A mesélő ugyanis régiókra osztva nyilvántarthatja a helyi közoktatást, az lakosok pénzügyi helyzetét, a bűnözési rátát és még egy pár olyan értéket, amit a Sim City-ből páran már ismerhetnek. Ezekre az értékekre (a skála egytől húszig van) befolyással lehetnek a karakterek, ezáltal ők is érzékelhetik áldásos tevékenységük hatásait. Pl. ha sikerül hidegre tenniük egy maffiafőnököt, akkor a Közbiztonság nő a városban, esetleg ha elősegítik, hogy néhány negatív kormányzói figura helyére hozzáértőbb politikus kerüljön, aki ráadásul nem is sikkaszt annyit mint az előző – megfékezhető az infláció stb. (Már látom magam előtt, ahogy az Undeground – Magyarország megszületik. Budapest bűnüldözését három kétlábonjáró erődítmény veszi át, hullanak a gonoszok, jobb lesz az élet, olcsóbb lesz a kenyér, színes kétszázoldalas Holdtöltét jelenik meg, oh... teljesen elérzékenyültem.)

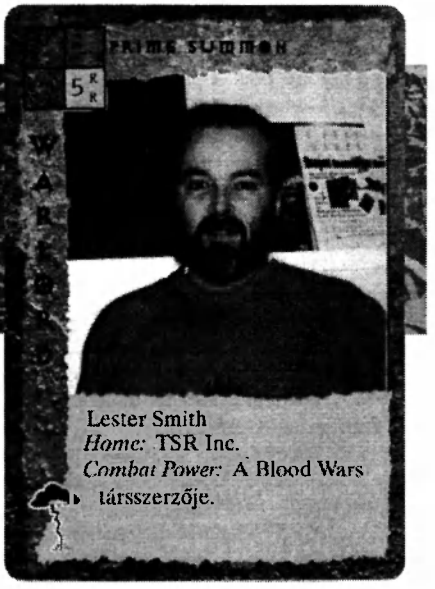
Mit mondjak még? A játék – szerintem – frenetikus, a *Vampire* óta semmi sem mozgatta meg úgy a fantáziámat, mint ez. Azt hiszem nem kell aggódnunk: a szerepjátékok evolúciója nem állt meg.

A MOZGALOM
AZ ÚJ LÁZADÁS
EMBEREKKEL
EMBEREKÉRT
SEGÍTS, HOGY ÚJ NEMZETET
ÉPÍTHESSÜNK!
EGY NAP MÉG MEGBÁNJÁK,
HOGY MEGTEBEMTETTEK...

Nosferatu



Beszélgetőtárs
Lester Smith



Lester Smith
Home: TSR Inc.
Combat Power: A Blood Wars társszerzője.

Holdtölte: *Melyik a kedvenc gyűjtögetős kártyajátékod?*

Lester Smith: Nehéz kérdés... Sokat játszom Jyhaddal. Körülbelül akkor kezdtem el gyűjteni a Jyhad kártyákat, amikor belefogtunk a Bloodwars tervezésébe. Szeretem a Vampire szerepjátékot, ezért tetszett a Jyhad is. Jóval nehezebb a megszokott játékoknál. Nagyon-nagyon gonosz játék, de nagyon élvezem.

HT: *Mennyi ment át a Jyhadból a Bloodwars-ba?*

LS: Igazából semmi. Két okból: először is, amikor Steven Schend, a játék fő tervezője elkezdett dolgozni rajta, semmit sem tudott a Jyhadról. Másodszor, amikor én belekezdtem a fejlesztésbe, még csak éppen elkezdtem gyűjteni a kártyákat és nem igazán játszottam. Mindenképpen nagyon különbözik egymástól a két játék.

HT: *Mi a Bloodwars fő erőssége?*

LS: Nagyon könnyű játszani vele, és már a dupla csomagból el lehet kezdeni. Ha bemutatót tartok a játékból, azt mondom az embereknek, hogy egy kezdő ötvenes csomagból állítsanak össze negyvenes paklit a szabályok szerint és már el is kezdhetik a játékot. Elég jó paklikat lehet így összerakni. Ezzel nagyon elégedett vagyok. És megvan benne az a sötét, Planescape hangulat.

HT: *Mi a legnagyobb gyengéje?*

LS: Nincs neki... Csak vicceltem. Talán az, hogy az emberek nagyon a Magic fordulók rendszeréhez vannak szokva, és nehezen szokják meg, hogy a Bloodwars-ban sok minden másképp van. Főleg azt, hogy a kártyákat a kör végén kell visszaforgatni. Steve azért csinálta így, mert sok olyan kártyajátékot láttunk, amiben az emberek csinálnak valamit a körükben, aztán unatkozva üldögélnek a fennmaradó időben. Ez főleg akkor zavaró, ha többen játszanak. Mivel a visszafordítás a kör végén van, a Bloodwars-ban teljesen felkészülten tudsz reagálni a többiek cselekedeteire. Így sokkal több a játék. Persze ha felhasználod az összes haduradat a saját fordulódban, semmit sem tudsz csinálni a többieké alatt. Voltak akik csak lassan szoktak hozzá ehhez.

HT: *A paklik összeállításához adott táblázatot egy kicsit nehézkesnek találtam. Miért volt szükség rá?*

LS: Az egyensúly miatt. A hadurak magasan a legfontosabb kártyák. Biztosak akartunk lenni benne, hogy az emberek a többi kártyát is használják. A másik célja az volt, hogy adjunk valami rendszert, amikor elkezdenek játszani a játékkal. Néha az a fő célja a szabályoknak, hogy az emberek könnyebben megtanulják a játékot; később amikor már jól ismerik, ezek nem annyira fontosak.

HT: *Milyen ötleteket adnál egy kezdő játékosnak a paklija összeállításához?*

LS: Én negyven lapos paklival szeretek játszani. Sokat vitatkoztunk erről valakivel, aki meg százlapossal szeret. Általában ebédidőben játszunk, és olyankor csak rövid játszmára van idő. Négyen-öten szoktunk játszani, ilyenkor a negyvenes pakli ideális. Sokszor kell újrakeverni a lapjaidat; kicsit olyan mintha elhagynád az „egyfajta kártyából három" korlátot. Nem vagyok benne biztos, hogy a negyvenlapos pakli hosszú játszmában is megállja a helyét, ezzel még kísérleteznem kell.

HT: *Hogyan raksz össze egy negyvenes paklit?*

LS: Általában egy jellemcsoportot választok ki, mert úgy könnyebb felpakolni a hadurakra a légiókat. Bármilyen csábító is egy kártya (főleg, ha Sors kártya) nem rakom be, ha a halottasházba megy, mert nagyon lefogyasztja a paklit. Ez egyfajta stratégia. Nagyobb paklinál sok halottasház kártya kell; olyan kártyák, amik lelassítják az ellenfeleket, és olyanok, amik az ő kártyáikat küldik a halottasházba.

HT: *Megéri egy jellemre koncentrálni, tiszta jó vagy gonosz paklikat építeni?*

LS: A játékban mindenhol próbáltuk megőrizni az egyensúlyt. A gyengébb lapok például magasabb véletlen eredményeket adnak. Ebben az esetben, ha egy jellemet használsz, sok légiót rakhatsz a haduraidra. Ez főleg a játék elején hasznos, gyorsabban tudsz reagálni. A dolog veszélye, hogy vannak lapok, amik például megakadályozzák, hogy egy harcban gonosz hadúr vegyen részt. Ha csak gonoszokkal játszol, semmit sem tehetsz ez ellen. Sokan nem veszik észre, hogy a légiók képességei is a jellem szerint vannak szétosztva. A jellemek keverése a legbiztonságosabb dolog.

HT: *Amikor először láttam a Spellfire-t, nagyon nem tetszett, hogy vannak olyan kártyák, amik sokkal jobbak, mint mások. Az egyik például ötös erejű, a másik meg nyolcas; más különbség nincs köztük. Minek rakná be az ember a gyengébbet a paklijába? Amikor először néztem át a Bloodwars-t, nagyon örültem, hogy ebben nincsenek ilyen kártyák. Aztán találtam. A Prime Summons I, II, III stb. semmiben nem különbözik, de a magasabb sorszámúak többféle kártyára hatnak. Sok ilyen kártya van a Bloodwars-ban?*

LS: Amennyire csak tudtuk, igyekeztünk megőrizni az egyensúlyt. A kiegészítőkben vannak olyan hadurak, amiknek magas az intrika ereje. Ezeknél már nem csökkenthettük a véletlen értéket nulla alá. Ezeknél a kártyáknál megbomlik egy kicsit az egyensúly. Azonban játék közben hamar rájöttünk, hogy az erős kártyák hamar a többi erős kártya célpontjai lesznek. Egyszer ketten játszottunk – a Bloodwars-t eredetileg több játékosra terveztük, de akkor éppen csak egyvalaki ért rá játszani. Az ellenfelemnek volt egy Lizard Lordja. Azzal a kártyával egy hadurat rá tud venni, hogy melléd álljon egy intrikai harcban. Ez ellen semmit sem tudtam csinálni, mégis megnyertem a játékot. Nagyon meglepődtem, de volt elég hadúr a paklimban, hogy semlegesítsem azokat. Vannak tehát erős kártyák, és más erős kártyák, amik semlegesítik őket; nincs azonban olyan kártya, ami egyszerűen csak gyenge lenne. A Prime Summons-okra visszatérve, mivel csak hármat rakhatsz be egyfajta lapból a pakliba, a gyengébbekre is szükséged lesz.

HT: *Segít a Planescape ismerete a Bloodwars-ban?*

LS: Nem, csak a szerepjáték szempontjából van szerepe. Vannak, akik még sosem hallottak a Planescape-ről, mégis nagyon jól megy nekik a Bloodwars. Alapjában véve arról van szó, hogy hadurak harcmezőket próbálnak megszerezni; a háttértörténet csak mélységet ad neki. Talán ha tudsz ilyesmiket, hogy a tanar'rik utálják a baatezukat, az kezdetben segíthet egy kicsit.

HT: *Milyen irányban fejlődik majd a játék?*

LS: Bárki, aki elkezdi gyűjteni az alap kártyákat, rájön, hogy vannak olyan avatarok, amiknek még nem jött ki a harcmezeje, és viszont. Az egyik kiegészítő ezt a lemaradást fogja behozni, a címe *Powers and Proxies* lesz. Egy másik a Sigillel kapcsolatos dolgokat hozza be a játékba, a frakciókat és a frakcióvezéreket; a címe *Factions and Factols* lesz. Lesznek olyan sorskártyák, amikkel át lehet hágni a jellemkorlátozásokat. Érdekesebb csapatokat *(battle hand)* lehet majd összeállítani.

HT: *Lesznek majd más TSR kártyajátékok is?*

LS: Még nagyon sok dolgunk van a Bloodwars-szal. Vannak ötleteink, de még nem határoztunk el semmit. Van egy ezzel párhuzamos dolog is, egy gyűjtögetős kockajáték. Nyáron jelenik meg, a neve *Dragon Dice*. Nagy csatákat lehet lejátszani vele. Abban hasonlít a kártyajátékokhoz, hogy amikor megveszel egy doboz kockát, nem tudhatod biztosan, milyeneket fogsz kapni. Különbözik abban, hogy nem a kezedből játszol ki lapokat, hanem a kockáiddal dobsz. A kockáknak más a színe, ami másfajta mágiát, másfajta fajokat, másfajta szörnyeket jelképez. Minden oldalon képek vannak, tehát ha közelharcban dobsz a csapataiddal – mondjuk ötven kockával –, megszámolod hány kard lett, és annyi találatot értél el. Nagyon kellemes kis stratégiai játék, nagyon jó tapasztalataink vannak vele.

HT: *Egyszerűbb vagy bonyolultabb, mint egy kártyajáték?*

LS: Valamivel könnyebb megtanulni.

HT: *És a stratégiája?*

LS: Azt hiszem, attól függ, ki ellen játszol. Vannak terep kockák is; aki elnyer két terepkockát, az a győztes. A terepkockákon levő jelek határozzák meg, milyen harcmódot használhat a hadsereg. Azt jelképezi, hogy milyen messze vannak egymástól a seregek az adott terepen. Messziről mágiát használhatnak, aztán lőfegyvereket, legközelebbről jön a közelharc. Sok benne a stratégia. Mivel minden fordulóban két hadsereget használhatsz fel, a seregek négyfajta terepen lehetnek, így aztán el kell döntened, melyik sereget használod először, és melyik másik tud segíteni a mágiájával. Persze az egész attól is függ, milyen fajaid vannak... Szóval nagyon is stratégiai játék, nagyon elégedett vagyok vele.

Az interjút Nádori Gergely készítette

BloodWars kártyalista

Név	Típus	Gyakoriság	Művész
The Abyss	P	M	RL
Acheron	P	C	TD
Amun-Thys	Rm	UC	DK
Arborea	P	C	TD
Arcadia	P	C	TD
Asgard	Rm	UC	RL
Astral Plane	P	C	DK
Automata	T	UC	DK
Azzagrat	Rm	V	RL
Baator	P	M	TD
Barnstable	T	R	RL
Beastlands	P	C	DK
Bedlam	T	UC	RL
Bifrost the Rainbow Bridge	S	R	TD
Bytopia	P	C	TD
Carceri	P	M	DK
Caverns of Thought	Rm	R	TD
Court Under the Stars	Rm	UC	RL
Curst	T	UC	DK
Deepshaft Hall	T	UC	TD
Demonweb Pits	Rm	V	RL
Dothion	Rm	UC	TD
Dwarven Mountain	Rm	V	DK
Ecstasy	T	UC	DK
Elshava	T	R	DK
Elysium	P	C	DK
Excelsior	T	UC	DK
Faunel	T	UC	DK
Floating City	T	R	DK
Forbidden Citadel	T	V	RL
Fortitude	T	UC	DK
Fortress of the Arcanaloth	S	UC	DK
Gaola	T	UC	TD
Gates of the Moon	Rm	UC	RL
Gehenna	P	M	DK
The Gilded Hall	S	R	RR1
Glorium	T	UC	DK
Grandfather Oak	T	R	RR1
The Grey Waste	P	M	DK
The Harmonica	S	R	RR1
The Hight Grove of Alfheim	S	R	TD
Hopeless	T	UC	DK
Hruggekolokh	Rm	V	DK
Infinite Staircase	PP	V	TD
Iron City of Dis	T	UC	DK
Jade Palace	Rm	C	DCS
Jotunheim	Rm	UC	RL
Limbo	P	C	TD
Madhouse	T	R	DCS
Mousoleum of Chronepsis	Rm	V	RL
Mechanus	P	C	TD
Merraret	Rm	UC	RL
Minauros the Sinking	T	UC	DCS
Mines of Marsellin	S	UC	TD
Mount Celestia	P	C	TD
Mount Olympos	PP	C	TD
Naratyr	T	UC	RR1
Nidavellir	Rm	UC	DK
The Outlands	P	V	TD

Rövidítések:

Gyakoriság:
- **Leggyakoribb: M**
- **Nagyon gyakori: V**
- **Gyakori: C**
- **Nem túl gyakori: UC**
- **Ritka: R**
- **Ultra-Ritka: UR**
- **Különleges lapok: Ch**

Művészek:
- **Tony DiTerlizzi: TD**
- **Newton Ewell: NE**
- **Henry Higgerbotham: HH**
- **Paul Jaquays: PJ**
- **Dana Knutson: DK**
- **Rob Lazzaretti: RL**
- **Robin Laab: RR1**
- **Robin Ruppel: RR2**
- **Dave Sutherland: DCS**

Harcmezők:
- **P: plane,**
- **PP: planar passway,**
- **L: layer,**
- **Rm: realm,**
- **S: site,**
- **T: town**

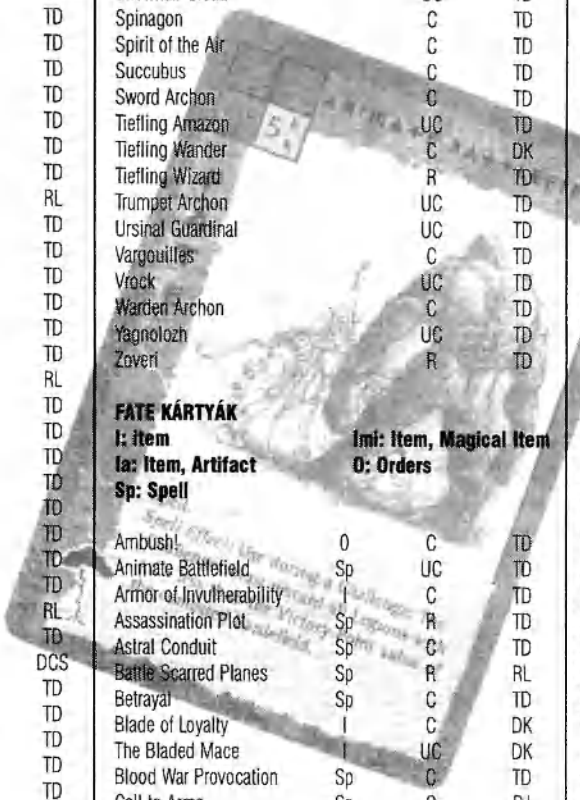
Név	Típus	Gyakoriság	Művész
Palace of Judgement	Rm	V	TD
Pandemonium	P	C	TD
The Pillar of Skulls	S	UC	TD
Plague-Mort	T	UC	DK
Plain of Infinite Portals	L	V	RR1
Plains of Gallenshu	Rm	UC	RI
Regulus	Rm	V	TD
Release from Care	T	R	RL
Ribcage	T	UC	TD
Rigus	T	UC	DK
River Ma'at	Rm	V	DK
River Oceanus	PP	C	RL
River Styx	PP	V	DK
Semuanya's Bog	Rm	V	RL
Sheela Peryroyl's Realm	Rm	UC	RL
The Ship of Chaos	S	UC	RL
Shra'kt'lor	T	R	DK
The Silver Sea	Rm	UC	RL
Smaragd	Rm	UC	RL
Soot Hall	T	UC	DK
Spawning Stone	S	R	DCS
The Spire	Rm	V	TD
Straifling	T	UC	DCS
Strongale Hall	T	UC	TD
Sylvania	T	UC	DK
Teardrop Palace	Rm	V	DCS
Torch	T	UC	RL
Torremor	Rm	V	RL
Tradegate	T	UC	DK
Valhalla	S	R	DCS
Vanaheim	Rm	UC	RL
The Viper Wastes	S	UC	DCS
Vorkehan	T	R	RL
Wasting Tower of Khin-Oin	Rm	V	DK
Windglum	T	R	TD
Winter's Hall	Rm	V	TD
Xaos	T	UC	TD
Yggdrasil	PP	C	RR1
Zoronor, City of Shadow	T	UC	TD
Zrintor the Viper Forest	S	UC	TD

WARLORDS

Aferoxxynomak		UC	TD
Amnizu Warden		M	TD
Archon Guardian		M	TD
Bahamut	Av	V	RL
Bladeling Hero		M	TD
Cat Lord		C	TD

Név	Típus	Gyakoriság	Művész
Chronepsis	Av	V	TD
Cornugon Whiplord		M	TD
Darktome the Arcanaloth		UC	TD
Deva Commander		M	DK
Duchess Callisto		UC	TD
Duke Lucan		UC	TD
Duke Windheir		UC	TD
Echarus		C	TD
Ercid, Avenger of Rudra		C	TD
Exiraati		C	TD
Faaram the Slaadi King		C	RL
Faerie Queen Morwel	Av	R	RL
Faerinaal, Queen's Consort		UC	RL
Gazra		C	TD
Gelugon Overlord		M	TD
Graz'zt	Av	V	TD
Gwynarwhyf the Veiled		C	RL
Hawk Lord		M	TD
Lazaref the Brown		C	DK
Lizard Lord		C	TD
Lord Hwhyn		UC	TD
Lord Rhangk		UC	TD
Lord Tenarrus		V	TD
Lord Thomstel the Maedarson		UC	TD
Marilith Colonel		M	TD
Marisa		C	TD
Mellinos the Rrakkmal		C	TD
Molydeus Magistrate		M	TD
Nalfeshnee Captain		M	TD
Nycaloth Warrior		M	TD
Old Hannirian		V	TD
Pazrael	Av	R	TD
Phylaras		V	DK
Planetar General		M	TD
Quarton Hierarch		M	TD
Quinton Hierarch		M	TD
Sardior	Av	V	RL
Scion ff Ilsensine		M	RL
Talisid the Leonal Prince		C	TD
Throne Archon		M	TD
Tiamat	Av	R	RL
Tokarrast Mercenary		R	TD
Tulani Champion		M	RL
Tulani Warlord		M	RL
Uriat, the Celestial Arrow		R	TD
Vadarther the Ultrolgth	Av	C	TD
Wolf Lord		C	TD
Xerxes the Vigilant		C	TD

Név	Típus	Gyakoriság	Művész
LEGION CARDS			
Aasimar		UC	PJ
Abishai		C	TD
Agathinion		UC	TD
Alu-Fiend		C	TD
Asrai		R	TD
Avoral		UC	TD
Babau Recruiter		C	TD
Bacchae		C	TD
Baku		UC	TD
Balaena		R	RL
Bar-Lgura		R	TD
Barbazu		R	TD
Barghest Lord		R	TD
Barghest Legionnaire		UC	TD
Bariaur		C	TD
Blue Slaad		UC	TD
Bralani Eladrin		R	RL
Buseni		C	TD
Cambion Baron		UC	TD
Carvidal		UC	TD
Chaos Beast		R	TD
Chaos Imps		R	TD
Chasme		UC	TD
Clueless Warrior		R	TD
Clueless Wizard		C	TD
Coure Eladrin		C	RL
Cranium Rats		C	TD
Decaton		UC	DCS
Dergholoth		R	TD
Dretch		C	TD
Einheriar		UC	TD
Elves of Arborea		C	TD
Equinal Guardinal		C	TD
Erinyes		C	TD
Fensir Rakka		UC	TD
Fire Mephit		UC	TD
Firre Eladrin		UC	RL
Ghaele Eladrin		R	RL
Githyanki		C	TD
Githzerai		C	TD
Glabrezu		UC	TD
Glabrezu		UC	TD
Gray Slaad		UC	TD
Green Slaad		C	TD
Hamatula		UC	TD
Hound Archon		C	TD
Hydroloth		UC	TD
Kochrachon		C	TD
Lantern Arhon		C	TD
Leonal Guardinal		R	TD
Light Aasimon		UC	TD
Lillend		R	TD
Lupinal		C	TD
Malaetar Rider		UC	DK
Malelephant		C	TD
Mezzoloth		UC	TD
Mezzoloth		UC	TD
Monodrone		R	TD
Movanic Deva C		C	TD
Nabassu		C	TD
Nic'Epona		C	TD
Night Hag		C	TD
Norse Dwarves		UC	TD
Noviere Eladrin		C	RL
Nupperibo		C	TD
Octon		R	TD
Oread		UC	TD
Osyluth		UC	TD
Outsider Archer		C	TD
Parai		R	TD
Piscoloth		C	TD
Quadrone		C	TD
Quill		R	RL
Red Slaad		C	TD
Rogue Modron		C	TD
Shield Maidens of Odin		R	TD
Shiere Eladrin		C	RL
Snowhair Oread		UC	TD
Spinagon		C	TD
Spirit of the Air		C	TD
Succubus		C	TD
Sword Archon		C	TD
Tiefling Amazon		UC	TD
Tiefling Wander		C	DK
Tiefling Wizard		R	TD
Trumpet Archon		UC	TD
Ursinal Guardinal		UC	TD
Vargouilles		C	TD
Vrock		UC	TD
Warden Archon		C	TD
Yagnolozh		UC	TD
Zoveri		R	TD
FATE KÁRTYÁK			
I: Item		**Imi: Item, Magical Item**	
Ia: Item, Artifact		**O: Orders**	
Sp: Spell			
Ambush!	O	C	TD
Animate Battlefield	Sp	UC	TD
Armor of Invulnerability	I	C	TD
Assassination Plot	Sp	R	TD
Astral Conduit	Sp	C	TD
Battle Scarred Planes	Sp	R	RL
Betrayal	Sp	C	TD
Blade of Loyalty	I	C	DK
The Bladed Mace	I	UC	DK
Blood War Provocation	Sp	C	TD
Call to Arms	Sp	C	PJ
Cambion Mercenary	O	UC	TD
Charge!	O	C	TD
Cloak of Invisibility	Imi	UC	NE
Conclave of Generals	Sp	UC	TD
Consolidation of Power	Sp	R	HH
Cranium Beast	Sp	C	NE
End Hostilities!	O	R	TD
Escape from Death	Sp	C	TD
Gate Key	O	UC	TD
Honorable Passing	Sp	C	TD
Invite to Battle	Sp	C	TD
Lance of Pain	I	C	DK
Major Transformation	Sp	C	TD
Modron Procession	Sp	C	DCS
Monster Summons	Sp	C	TD
Pandemonium Madness	Sp	C	TD
Political Scapegoat	Sp	C	TD
Powers of Evil Intervene	O	UC	TD
Ports of Good Intervene	I	R	NE
Powers of Neutrality Intervene	I	UC	TD
Press Gang	Sp	UC	PJ
Prime Summons I	Sp	C	TD
Prime Summons II	Sp	UC	TD
Prime Summons III	Sp	UC	TD
Prime Summons IV	Sp	R	TD
Protection vs. Fate	Sp	C	NE
Protection vs. Legions	Sp	C	NE
Protection vs. Warlords	Sp	C	NE
Rain of Fire	Sp	C	HH
Renegotations	O	C	TD
Scepter of Shelekor	Ia	R	TD
Scmitar of Valor	I	UC	DK
Sneak Attack	O	UC	TD
Spell Mirror	Sp	C	TD
Spies in the Walls	Sp	C	TD
Spirited Troops	O	C	TD
Stolen Seat of Power	O	R	TD
Sword of Purity	I	C	DK
Tide Turns!	O	C	PJ
Trident of Corruption	I	UC	DK
Unified Front	Sp	UC	TD

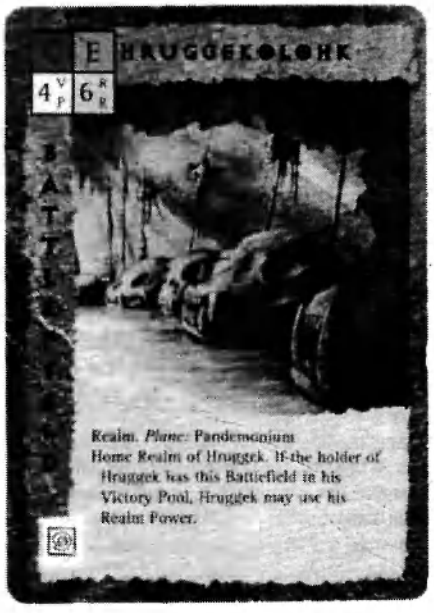


Név	Típus	Gyakoriság	Művész
ESCALATION PACK (KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK)			
Ac: Acolyte		**Av: Avatar**	
I: Item		**Imi: Item, Magical Item**	
Ia: Item, Artifact		**O: Orders**	
Sp: Spell		**St: Support**	
FATE KÁRTYÁK			
Amulet of Protection	Imi	Ch	NE
Beblilith Sympathizer	St	Ch	TD
The Converted	Ac	Ch	PJ
Crown of Protection	Imi	Ch	NE
Foo Dog Pack	St	Ch	TD
Gaze of the Bodak	Sp	Ch	TD
Hruggek's Symbol	Imi	Ch	TD
Legions Mutiny!	O	Ch	TD
Lemure Patrol	St	Ch	TD
Lower Planar Conscription	O	Ch	TD
Marraenoloth Skiff	Sp	Ch	HH
Mercykiller Paladin	St	Ch	TD
Mephit Swarm	St	Ch	TD
Modron Sentries	St	Ch	TD
Native of Sigil	Av	Ch	TD
Nupperibo Host	St	Ch	TD
Peace Compact	O	Ch	TD
Prisoners of War	O	Ch	TD
Ring of Protection	Imi	Ch	NE
Scream of Armanites	St	Ch	TD
Shamble of Rutterkin	St	Ch	TD
Shekinester's Symbol	Imi	Ch	NE
Slaadi Mob	St	Ch	TD
Slaughter in the Abyss	Sp	Ch	HH
Tiefling Sensate	St	Ch	TD
Upper Planar Recruitement	O	Ch	TD
Yeth Hound Pack	St	Ch	TD
Yugoloth Bribery	Sp	Ch	HH
LEGION KÁRTYÁK			
Bugbear Shaman	Ac	Ch	TD
Tutor of the Crone	Ac	Ch	RD
WARLORD KÁRTYÁK			
Hruggek	Av	Ch	DK
The Lady of Pain	Av	UR/Ch	TD
Shekinester	Av	Ch	TD

ÖSSZEGZÉS:

100 battlefield
54 warlord
56 fate
90 legion
34 chase (különleges)

=334 fajta



EARTHDAWN®

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN

sokminden kiderül az Earthdawn világáról a Louis Prosperi-vel készített interjúban.

HOLDBÁZIS

A BÍBORHOLD SZEREPJÁTÉKBOLTJA

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

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

Kereskedőknek nagykereskedelmi árakat biztosítunk