

HOLDTÖLTÉ

31

Fantasy és
szerepjáték magazin

1995. június
IV. évfolyam, 6. szám

Ára: 180 Ft

ARMAGEDDON
MÉDVEKÉRT

PENDRAGON

 Túlélők
Földje

AD&D
2nd Edition

STAR WARS

SHADOWLINE

közép földje



2092.

A FÖLD HALOTT.
A HOLD-KOLONIÁK
ELPUSZTULTAK.
AZ »ADAM« FELDERÍTŐ ŪRHAJÓ
ELTŪNT.
PÁR MILLIÓ KOLONISTA MARADT
AZ EGÉSZ EMBERISÉGBŐL —
EGY HÁBORGÓ BOLYGÓN —
A TÁRSASÁGOK SZORÍTÁSÁBAN —
AZ IDEGENEK ÁRNYÉKÁBAN.

ELSŐPRI-E ŐKET IS
A VÉGSŐ PUSZTULÁS?

ELJÖNNEK A VÉGÍTÉLET LOVASAI,
AHOGY EGYKOR MEGJÓSOLTÁK?

MEGJELENT!



Az első magyar kiberpunk szerepjátékban egyszerű, de való-sághű szerepjátékrendszert találasz, és a legvadabb kiberpunk világot, amit valaha is láttál.

Az Armageddon 2092 – Mars szerepjáték megvásárolható a Holdbázisban és más szerepjátékboltokban vagy megrendelhető 990 Ft befizetésével, rózsaszín postautalványon a Biborhold Budapest Kft. címén (1072 Budapest, Nagydíófa u. 5.). Kérjük, hogy a „Közlemény” rovatba írjátok be, hogy Armageddon, és saját címeteket pontosan, irányítószámmal együtt tüntessétek fel.

Az Armageddon 2092 – Mars™ a Biborhold Budapest Kft. védjegye.

Játékrendszer és világ © Szigeti Sándor, 1995



TARTALOM

Baile Pendragon	2
A Shadowrun-Magyarország sorozat legújabb része	
A Bölcs tanácsai	5
Sylva Theomer bölcsességei	
Törp varázslatok	6
Új varázslatok MERP-hez	
Levelezés	8
Maci az elektronikus sztrádán száguld	
Filmajánló	9
Az utcai harcos és a tank lány	
Talos szeme	10
Novella, mely az AD&D játékosoknak is hasznára lehet	
Hogyan kezdjük Vampire-t mesélni?	15
Pár jótanács egy Nosferatutól	
Mítosz	16
Kártyajáték ismertető	
Beszélgetőtárs: Louis Prosperi	18
Merre tart az Earthdawn?	
Hero System	20
Az első univerzális játékrendszer	
Apró szívesség	22
Kaland Pendragonhoz	
Magic – The Gathering verseny	24
A Magic láz legújabb tünetei	
Áprilisi események	25
Beszámolók szerepjátékos eseményekről	
Pszichoanalízis	26
Vita a Storyteller játékokról	
A kétarcú bohóc	28
Egy különleges NPC és varázstárgyai	
Dióhéjban	32
Újdonságokról röviden	
Az utolsó egység	34
Star Wars kaland	
Cybermix	36
Night City hírei	
Setét Patkány naplója	40
A gáncsnélküli lovag további kalandjai Ghallán	
Axmart varázskönyvből	42
Egy nagy varázsló feneketlen tudásának cseppjei	
Troll	45-60
A Trollbarlang magazinja	
Hogyan játsszunk Armageddont?	61
A szerző tanácsai	
Rejtvény	64
Irdatlan nyeremények!	

Szerkesztői üzenetek

Kedves Olvasó!

Van egy szerepjáték, amiről még soha nem jelent meg ismertető az újságban, pedig ez az, amit mi a szerkesztőségben a legtöbbet játszunk. Az első kiadás 1992-ben jelent meg, a második Holdtölte szerepjáték néven fut. Szerkesztőségünk tagjai megállás nélkül ezzel játszanak (gyakran nem is marad idejük másra). A legnagyobb ellenfél ebben a játékban a fáradtság. A legtöbb játék során kis csapatunk csúfos kudarcot vallott. A tördelő- és a grafikai szerkesztő sajnos toronymagasan megdobta trehányóság szakértelmét (nem csoda, hiszen a Léhaság alaptulajdonosán alapul, ami amúgy is elég magas nekik), így aztán a májusi szám borítójára odakerült egy egyforintos. Ezek után a vezető szerkesztő is remekelt, ő a hozzáemértés szakképzettségét dobta meg extrajó sikerrel (ez a Niemandság alaptulajdonosán alapul). Így aztán az egyforintos képe ott is maradt. Az eredmény: újfent győzedelmeskedtek a Káosz erői és megsértettünk párezer olvasót meg egy művészt. A küldetés sikertelen, marad a szabadkozás. Ezúton kérek tehát elnézést mindenkitől, főleg Szügyi Gábertól.

A nyár minden eddiginél izgalmasabbnak tűnik. Talán nincs olyan két hét, hogy ne lenne valami szerepjátékos esemény. A Holdtölte megpróbál mindenhol ott lenni, mert nagyon fontosnak tartjuk, hogy találkozzunk veletek. Külön öröm, hogy szinte már minden nagyobb városban van bolt, mely szerepjátékok árusításával is foglalkozik. Reméljük, ez nagyban hozzájárul majd a játékok népszerűsítéséhez és terjedéséhez.

Szeretném felhívni a figyelmet egy fontos tördelési újdonságra: a hosszas cikkeleji fenyegetések (*Játékos, megállj, mert... és hasonló*) helyett a mesélőknek szánt cikkeknél bevezettük az egyértelmű figyelmeztető pecsétet – ha tehát egy cikket a baloldali szimbólumot látod, és az adott cikket nem szándékozod elmesélni (de ismersz valakit, aki lehet, hogy igen), inkább ugord át.

Végül egy egyszerű hír: lapunk betört a kibertérbe is, most már a Mátrixon keresztül is elérhető a Holdtölte. Ha hozzáférsz e-mailhez, gergoe@falco.elte.hu címre írd levelet, és biztos lehetsz benne, hogy azt a Holdtölte teljes gárdája olvassa majd.

Helyhiány miatt a szám tartalmának szokásos áttekintését és felfedezését ezúttal Rátok bízuk – reméljük, nem lesz majd csalódás a dolog. További szószaporítás helyett inkább gyorsan élménydús, pihentető nyarat kívánok – vizslát ugyanitt a jövő hónapban; addig is jó olvasgatást és még jobb játékokat mindenkinek!

Nádori Gergely

A SZEREJÁTÉKRÓL:

Mi is a szerepjáték?

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

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

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



IV. évfolyam, 6. szám, 1995. Június — Megjelenik havonta

Szerkesztő és szerkesztőbizottság

Vezető szerkesztő: Nádori Gergely

Szerkesztő: Kodaj Dániel, Sebő Ferenc, Szigei Sándor, Tilhor Miklós

Tördelőszerkesztő: Prekop László

Lapmanager: Szegedi Gábor

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

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

Grafikák: Bólyhe Csaba, Cziráki Gergely, Fischer Tamás, Szügyi Gábor

Külső borító: Joel Biske (FASA Corp.)

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

Terjesztés-szervezés: Baranyi és Társa Kft.

Megrendelhető a Bihorhold Budapest Kft. címén, megrendelőihoz Budapestben és vidéken a hírlapárusoknál.

Hirdetéstfelvétel a szerkesztőségben. Terjesztés a Magyar Posta és az alternatív terjesztők.

ISSN 1216-7290

A lapon megjelent szövegek és illusztrációk anyagi átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újr felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratosokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza. A MERP az Iron Crown Enterprises, a Pendragon a Chaosium Inc., az AD&D a TSR Inc., a Shadowrun a Fasa Corp., Storyteller a White Wolf Game Studio, a Cyberpunk 2020 az R. Talsman Games, a Magic: The Gathering a Wizards of the Coast, Star Wars a West Ends Games, a Hellsystem és a Champions a Hero Games, a Türelők Földje a Beholder B. végleges.



Folytatjuk a múlt számban megkezdett Sopron-leírást, amely a Shadowrun Magyarország sorozat része. Természetesen továbbra sem szándékoztunk semmilyen aktuális célzást elrejtteni. Ne feledjétek, ez csak játék!

<<<<(Szép jó estét, hűséges bérrabszolgák. Sikerült összerakni; pontosabban összerakni a hozzáértőkkel szegény, idő előtt holmi lélektelen megatársasági vírusoktól kifejtett alvilági csomópontunkat, így folytatódhat Baile Pendragon (elfelejtendő nevén: Sopron), a nyugatmagyar csodaváros kivésése. Pénzem nem volt rá (honnan is lehetne?); azok a bizonyos hozzáértők sem voltak hajlandók a szép szememért dolgozni (Pedig gyönyörűek! Két extraezüst Zeiss, extrákkal, leolvasóval... Hiába, az a sok bogarászás, éjszakai gúvasztás, virradatig görnyedezés a képernyő előtt nem múlhat el nyomtalanul. S mindezt értetek!), úgyhogy ennek az egész készülő hablatyolásnak minden tulajdonjogát el kényszerültem adni egy majdan a „Hatodik Világ Árnyatlasza” címen megjelenő összefoglaló mű javára. Mit szóltok? Ez lesz az első alvilági könyv, mely valóban napvilágot lát. Neustein a szerkesztő...)>>>>

–Anonymus (02:29:09/20-SEP-54)

<<<<(Ne fáraszd magad, Polihisztor. Stílusod, akár a világitótorny.)>>>>

–Talgilgalad (58:08:10/20-SEP-54)

<<<<(Hűséges bérrabszolgák, he? Ez aztán az álcázás....Okosabbnak gondoltalak.)>>>>

–Csöves (09:18:15/20-SEP-54)

<<<<(Mimimimi? Térj magadhoz, Prolikám, mert rögtön ráírok a RASZ-odra vagy negyven anyagilkosságot. Húzd le a gumifejedet, és ereszkedj le közénk.)>>>>

–Neustein (25:56:09/20-SEP-54)

<<<<(Hrrrr! De kérem, nahát, azért ilyen hamar mégse járja... Szóval a nevezetességek :)>>>>

–Polihisztor (43:57:09/20-SEP-54)

ZETTL-LANGER HÁZ

A Zettl-Langer a Fabriciusokon kívül az egyetlen nemesi (legalábbis nagypolgári) család, amely az uralkodó Sárkány csalogatására visszatért, pontosabban újra előbújt. A Fabriciusokhoz hasonlóan ők is házi múzeumot vezetnek, de jóval földhözragadtabbat: rusztiikus széklábak, asztalok, szőttesek, köcsögök két emelet vastagságban; sehol semmi sznobizmus vagy keresett finomság, pedig helyenként jól jönne. A hely hangulatához illeszkedő étterem is működik itt: neve Goulasch; egyébként a gazdagon áradó osztrák utazóseregek minél teljesebb megvágását tűzte ki céljául a klasszikus „echte-ungarische-paprikás”-imázs kiépítésével. A közönséges árnyvadász szintjére lefordítva mindez annyit jelent, hogy a tőrös csuszát is paprikásan találják, és annyit, hogy elrabolni végepp nem érdemes senkit: igaz, hogy őrség semmi, de az átlagsógor minden dagadtsága ellenére se képes négyzámjegyűnél vastagabb váltásdíjakat kivenni a családjából. Meg a hagyományos rendőrségről sem illik megfeledkezni.

<<<<(Nem olyan rossz hely. Én például elég jól kerestem egy ideig, amikor beálltam originál csikós-betyárnak az ajtó mellé, és a tulipános műanyag-Valiantommal meg a lányos mosolyommal leakasztottam a sógorokról összes fényképezőgépeiket. Nagyon tetszett mindenkinek, egészen addig, amíg rá nem jöttek, hogy távozás után se vagyok sehol megtalálható...)>>>>

–Trollagy (20:36:07/ 20-SEP-54)

NAGYKÖVETSÉGEK

Mivel az avatatlan szemlélő előtt nem mutatnak nagy különbséget, ezeket a titokzatos kis udvarházakat egy kalap alatt ismertetjük. Bökezűen, a kelta- vagy gótikus stílus alig észrevehető jegyeivel épültek, de hogy mi célból, arról a lakosság max. az alapok kiásásának idején kialakított plakátokból tájékozódhatott utóljára. Mivel elég hihetetlen, hogy tényleg „ál-

lami üdülők” lennének, marad a másik verzió, amelyre egyébként egyszerű számlálgatás és összevetés vezette a kutatókat: az udvarházakból pont ugyanannyi van, mint jelentősebb Felsőbredt államokból és Nagy Sárkányokból, a fentiek szerint tehát csak a nevezettek követségei lehetnek. Ezt Kalamona Ébredés-megszállottsága is valószínűsíti.

Összesen öt követség van; a hozzáértők szerint egy-egy Tir Tairngire-nak, a brit Snowdoniának, Tir na nÓgnak, a rejtélyes másik Sárkányföldnek Walesben, és végül egy orientális, diszkrét aranygyökökkel díszített kakuktktojás. A leghozzáértőbbek úgy tudják, hogy ez az utolsó Rymyóhoz, a keleti sárkányhoz tartozik, akinek emlékezetes röpte indította be annak idején az Ébredést Tokióban.

Ákárcsak a Vállalati Komplexumnál, bármiféle jövés-ménés, vagy valami csekély kis forgalom itt is csak nyomokban tapasztalható. Még öröket sem látni sehol, pedig – tekintve, hogy egy népes Aztechnology-kommandó '49-ben nyomtalanul elfüstölt a környéken – valahol kell lenniük bőven.

<<<<(Elképesztő egy negyed. Asztrális védőörököt és akadályokat találtam már pár helyen, de ezek egyszerűen áthatatlanok (legalábbis számomra, de hát – remélem – mindenki tudja már, hogy nem vagyok egészen kispályás). És figyelők, ameddig a szem ellát.)>>>>

–Aleister (06:20:09/20-SEP-54)

<<<<(Áthatatlanok? Nem mindenkinek a teremtésben. Jártam már bent a szellemek kegyéből, a nagy sárkánykirály azonban eltakarta tekintetem, és amikor visszatértem, elnémitotta asztrálhangom.)>>>>

–Látó (09:05:10/20-SEP-54)

<<<<(Lenyomhatta volna a mondént is. (Na, milyen szava tudok?))>>>>

–Trollagy (10:11:12/20-SEP-54)

<<<<(Csatlakozom. Egyébként nem tudja valaki, minek circálnak mindenhol azok a mókás óriássünik?)>>>>

–Amerigó (50:09:03/20-SEP-54)

<<<<(A követségek kertijében? Nos, azok az óriás tarajos sül (*Hystrix saggitarius*) feltehetően mágiával távirányított példányai. Hogy minek circálnak, azt egy alulinformált turistacsoport a saját kárán (pontosabban hátsó felén) tanulta meg: épp csak meg akarták simogatni a „prospektusban feltüntetett” aranyos kis paraállatokat, nem tudván, hogy az aranyos kis tuskéiket ki is lehet löni. Jó 20 méterre. Sok film fogyott aznap délután, anyni bizonyos...)>>>>

–Polihisztor (59:09:10/20-SEP-54)

DARÁLÓ (NAGY BÁR)

A klasszikus ork-troll hagyományok maximális tiszteletben tartásával épült barlangkocsmá az Alsóvárosban. Trogok paradicsoma: itt megtalálnak bármit, legyen vagyuk tárgya akár sima beöntés, akár ausztrál Dwarfball-sör, friss kigyósaláta, pityangzabáló-fejjel ékesített célibaboksz-gép, testvéri társaság, vagy a tésztafőjű ember nép összes hibáinak kitergegetése. A bármixer (meg fogod ismerni, csokornyakkendőt visel; és rejtélyes okokból szintén Darálónak hívják) segítségére lesz; kalauzol, ellát a földalatti világ híreivel, vagy, ha először jársz itt, majd bevezet az előkelő társaságba. (A beavatás különleges állóképességi próbát jelent; hogy milyet, az maradjon csak (néhány esetben valós!) balladai homályban. Próbálatok meg bátran; két percnél tovább még úgysem bírta senki.)

A kocsmá felkeresése, sajnos, nehézségekbe ütközik. Földrajzilag ugyan az Alsóváros közelebbi szélén fekszik, de a barlanglakók úgy elrejtették egy kb. 3 kilométeres, kacskaringós alagútfolyam végére, hogy külön erre a célra fizetett útikalauzok segítségével lehet csak odatalálni. Nincs felirat, neon, cégér, vagy bármifajta egyéb cégjelzés sem, a helybeliek en-

nek ellenére tévedhetetlen, már-már félelmetes érzékeléssel jutnak el nyílegyesen a küszöbéig, abban a pillanatban, amint föld alatt tudják deformált fejüket.

<<<<(Tévedhetetlen érzék? Egyszerűen jó az orruk.)>>>>

-Karl (09:05:23/20-SEP-54)

<<<<(Pontosan. És minek neon, ha a szag hét határra szól?)>>>>

-Talgilgalad (25:08:06/21-SEP-54)

<<<<(Láthatóságok, trollagyúk. Mit tehetnék hozzá? Talán csak annyit: kedden és csütörtökön sörakció (a főnök nemrég jutott hozzá valami ősrégi „Balatoni Világos”-lerakathoz; korszója 1 nujen, az ízét meg lehet szokni), minden pénteken, este 11-től pedig olcsó tridbemutató a Hecker & Koch új fejlesztéseinek Humanis-poliklubtagokra gyakorolt hatásáról. El ne szalasszátok!)>>>>

-Grishnák (52:30:07:20-SEP-54)

CHARNE-GHASH (Közepes bár)

Az előbbi princípium meggyalázása: a Belváros szélén elszivárgó turistaözön álkalandvagyóbb felét megcélzó bár holmi álork-álprimitív, kőkemény alvilági arculattal. A központi küzdőgödör tuskéi gumiból vannak, nem betonból (nem is tisztességes trollgladiátorok, hanem biocuccokkal kifaragott áltünde hölgyek iszapbirkóznak benne szombat esténként), az innivaló rossz és drága, az orkszagot pedig (bizonyítékul annak, hogy az Ébredés többek között még az illatszeriparnak is használt valamit) mesterségesen permetezik be. Egyetlen tekintetben sikerült csak élethűre: mint minden normális trog lakóhelyet, ezt is pincébe süllyesztették; ebben az esetben nyilván azért, hogy a halványzöld világitásért is külön díjat szedhessenek, meg hogy a hangulatos félhomállyal szaporább fogyasztásra serkentsék a vendégkör emésztőrendszerét.

<<<<(Ha nagyon unod már a mosóporeklámokat, nézz be. Senki sem reagál olyan gyönyörűen a klasszikus árnyvadász-gesztyókra (pl. mágiikus falrahányás-illúzió), mint a helyi és külföldi felsőprali-réteg oly magabiztos képviselői. Az őrség különben is csak csak dísznek van.)>>>>

-Andor (20:15:06/20-SEP-54)

<<<<(Illúzió? Kérem, az a mágia még életeket menthet! Az én módszerem sokkal egyszerűbb: döntetek be egyet a „Pinot Noir Excellence” vagy mi francból (az ilyen édelgések iránt soha nem volt érzékem), aztán vessetek egy laza pillantást az árlapra. Garantált eredmény (öszöntésképpen előrulom: nekem 4 méterre sikerült!)>>>>

-Grishnák (09:15:23/20-SEP-54)

LILA ÁLOM (MULATÓ)

Pontosan olyan, mint a Charne-Ghash pár árnyalattal magasabban és költségesebben. Rossz éjszakai lokál; előadásain „a nemzetközi árnyvadász-társadalom halálós, króm és ezüst mélységeibe” merülhetnek az arra vágók. Maga a parttalan unalom, géppuskás macák és andalító áruházi zene méltó kíséretében.

<<<<(Nagyon igaz. Többek között itt volt szerencsém megtudni, hogy az igazi árnyvadász pl. cápabőr bikinit ölt, mielőtt felvetné magát az öt üldöző cégtrollokkal. Bár, ha komolyabban belegondolok, a trollok stimmelnek...)>>>>

-Csöves (15:09:20/20-SEP-54)

<<<<(És természetesen Trog Appeala dezodort használ.)>>>>

-He-Troll (06:19:20/20-SEP-54)

HOLDTÖLTE

NEONPATKÁNY (KIS BÁR)

A helyi, igazi árnyvadász-közösség apró és elkülönült szigete; hogy miért pont itt tudott csak kialakulni, annak magyarázata az uralkodó sárkány slamposságában keresendő. A gyík annak idején teljes átalakításnak vetette alá majdnem az egész várost, csak azokat a részeket kímélte meg, melyeket turisztikai szempontból teljesen reménytelennek ítélt; közéjük tartozott a mai Sopronban is.

Ahol nincsenek külföldiek, ott nincs pénz sem, és ahol pénz sincs, ott rendőrség, tehát felső ellenőrzés sem létezik túlságosan. A nagyreményű ifjaknak így volt hol gyülekezniük, eszmét cserélniük esténként; már-már jelentős létszámukra aztán felfigyelt egy bakonyi törpdisszidens – teljes nevén Ede –, és neonpatkányos cégér alatt kocsmát nyitott számukra.

Az itteni vendégkör igazán egyedülálló: kizárólag elkéseredett árnypatkánypalántákból áll, akik hosszú, nemegyszer évtizedes várakozásuk alatt rongyosra néztek minden, a témához mindegyilyen-távrolról kapcsolódó tridvideót meg hírműsört (emiat néha elég állkapocskiakasztó dolgokat olvashatnak a fejüdre), emellett minden vágyuk, hogy végre beléphessenek egy igazi, krómos sikátor árnyába. Valós tapasztalatok terén persze nincs sok dicsekednivalójuk, de annál lelkesebbek.

<<<<(Aranyos gyerekek. Nekem nem a büszke ó-soproniak, hanem ők adják vissza a Felébredt világ jövőjébe vetett hitemet. Meg néha fizetnek is.)>>>>

-Csöves (05:52:12/20-SEP-54)

<<<<(Az lehet. Annál a bizonyos Komplexum-vadászatnál már a kerítésnél lekoptak.)>>>>

-Trollagy (10:06:23/20-SEP-54)

VÁROSI KÓRHÁZ

Közönséges, nyárspolgári kórház, hasonlít azokra a nyugathoni társaira, amelyek szolgáltatásait mindenkinek oly jó alkalmá nyílt megcsodálni még gyerekkorában, egy közeli kuka reklámcédula-gyűjteményéből kihalászott röplapon. Ellátás (a normális ár 10%-áért) csak akkor jár, ha a beteg személyi csekkártyájával vagy okmányával bizonyítani tudja betegbiztosított állampolgár-mivoltát, mindenki más a teljes 100%-ot fizeti, ha képes rá (ha nem, közhasznú munkán ledolgozhatja, de csak akkor, ha egészségi állapota ezt már lehetővé teszi – trolloknak éppen ezért nem ajánljuk az itt-tartózkodást). Szimulálni nem érdemes, és jobb, ha már most felkészültök az olyan kijelentésekre, mint pl. „Uramisten, százhusz páncéltörő golyóval a testében nem ugrálhat csak így!”, vagy „De kérem, a Polgári Törvénykönyv 231. paragrafusának C. bekezdése alapján ön fizetni köteles!”. A férőhelyek száma 200.

KRÍZIS GYORSKLINIKA

A helyi árnykultúra sajnálatos állapotát tükröző gyorsklinika. A város egyetlen ilyen létesítményként gyámolítja mindazokat, kik reggeli kocogókörútkon, esetleg gombászás közben valahogy kísérleti Ares-repezstőlényekkel szedték tele végtagjaikat. Az árak a szoros ellenőrzés és az alkatrészhiány következtében a standard két-háromszorosai, és a nevezetes troll-íróorvos, Ákos – a tapasztaltabbak csak Krómeritónak hívják – sem a finomabb kiberek iránti hozzáértéséről ismert. Legális álcája a „Robuster Szépségszalon”; ezt keressétek.

<<<<(Az öreg rontópálból tényleg max. egy kidobos egészségőr-vizsgát nézek csak ki. Egyszer pl. kitépte a gerinc-idegcsatlakozómat, de utána legalább bünbánóan pislogott, és nekem adta a fél boltot (nem is volt soha ennyi hintőporom egy rakáson!))>>>>

-Trollagy (10:05:23/20-SEP-54)

<<<<(Az alkatrészellátás tényleg rossz, úgyhogy a gyakrabban elhasználandó elemekből (ilyen mondjuk a belső páncél) hozzatok magatokkal annyit, amennyit csak tudtok. Ne tudjátok meg, milyen kínos nélküle...)>>>>

-Karl (06:12:09/20-SEP-54)

ASZKLÉPIOSZ

Tömény ork miszticizmus egy alsóvárosi barlangban; lelőhelyét csak a beavatottak (meg persze a nagyon gazdagok) ismerik. Lakója, egy magát Kréra anyó néven emlegető ork vénség időnként elképesztő tehetségről, időnként mindössze totális elmezavarról tanúskodó varázsrítuálékkal gyógyítja a rászorultakat; cserébe hol az orkság érdekeit előmozdító küldetések teljesítését, hol nagy rakás pénzeket, hol pusztán előadásainak végighallgatását kéri tőlük. Tekintheünk rá úgy is, mint a modern eszközökkel már menthetetlen árnylakók legutolsó (tényleg legutolsó!) esélyére.

<<<<(Ne hagyjátok magatokat megtéveszteni a látszattól. Ha elértek ideig, legyetek udvariasak és körültekintők; az öreglány ugyanis igencsak érti a dolgát. (Hogy mitől? Fogalmam sincs. Biztos a szellemek... Na jó, ezt én is csak úgy olvastam valahol.)>>>>

-Grishnák (19:52:20/20-SEP-54)

<<<<(Kréra anyó egyszerűen bámulatba ejt. Ha akár egyszer is hallod beszélni őt, nagy-nagy kedved támad, hogy kopaszra nyírasd a fejed, és kézen állva elhelyezkedj a legközelebbi fa odvában. Komolyan beszélek.)>>>>

-Neustein (15:05:22/20-SEP-54)



ASZTRÁLÓRSÉG- FŐHADISZÁLLÁS

Kivülről egyszerű rendőrkapitányságnak tűnik, de ha beljebb haladunk, a falakra vésett (láthatólag nem csak dekorációs célokat szolgáló) pentagrammák, idézőszobák, mágikus térképek és kijelzők a hozzértő – sőt, a hozzá nem értő – kívülről is felfedik igazi funkcióját. Kalamona asztrál-rendőrségének székhelye ez; alkalmazottai – legalább 3. fokozatú hermetikus beavatottak, és állítólag az ÁTB rohammágusai is – innen vizslatják a fél ország asztrális légtérét, hogy a kóbor szellemek, spontán mágiabetörések (meg persze az illegális behatolók) megjelenésének legapróbb jeleire előszágujdjanak, mint cégdekádás a jég mögöl, hogy megvédjék a törvényisztező állampolgárt a Hatodik Világ rémségeitől. Sokkal többet nem tudok – az erőviszonyok megítéléséhez, azt hiszem, elég annyit mondanom, hogy a Negatech új fejlesztéseit a hírek szerint itt próbálják ki élesben...

<<<<(Nem egészen értem, mit képzél ez a gyík, legyen bár akármekkora uralkodó. A Mátrix védelme még minden van, de hogy valaki vállalati csendőrt játsszon az Asztrálsíkon? Törvényellenes!)>>>>

–Grendel (02:50:11/20-SEP-54)

<<<<(Ajánlom figyelmedbe a múltkor Amerigó-nak címzett megjegyzésemet.)>>>>

–Csöves (15:45:12/20-SEP-54)

<<<<(Pontosan. Kalamonának a Negatech miatt hihetetlenül fontos, hogy senki se üsse bele az orrát – az asztrálsíkról sem – privát mágikus kutatósaiba. Ezért is figyelteni annyira az Angyalpatikába meg a Patikaházba betérőket, és tünteti el a határokon felbukkanó (egyebíránt teljesen ártalmatlan), peches narkósokat. Kicsikét paranoiás, és mindenki leendő Álomjárót lát.)>>>>

–Aleister (15:56:19/20-SEP-54)

SILVANUS (NAGY ÉTTEREM)

Baile igazi luxusétterme, eredeti organikus specialitásokkal, elit személyzettel, és még olyanabb vendégekkel. A Koronázó-domb festői oldalában terül el; elsősorban azért, hogy teraszairól egyaránt élvezhető legyen a város panorámája, valamint – alkonyat után – az amfiteátrum romjaiból átszűrődő „asztrális visszatükröződés” (a vendégek többségének ugyan fogalma sincs arról, hogy ezen közönséges lidércfény-játék értendő, de a tény nem nagyon látszik megbontani arckifejezésük harmóniáját). Délután négytől reggel nyolcig tart nyitva, ami árnypatkány-szemsgöböl ideális célponttá tenné, ha nem szerelték volna fel virtigli troll-testőrökkel és durva biztonsági berendezésekkel (úgy mondják, gáz is van).

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

Mindenekelőtt: a Polihisztor által emlegetett Pusztulatlexikon természetesen a Sprawl Sites. Ha ez a kiegészítő a birtokodban van, a legtöbb helyszín térképét simán kimásolhatod onnan; hiányában kitalálhatod magadtól, hogyan is nézhet ki egy Nagy Étterem vagy Középs Bőr (a különlegesebbeket (pl. Asztrál-rendőrség) mindenképpen neked kell kiizzadnod, ha tényleg kíváncsi rájuk).

Kalandötleket nem közlünk (kevés a hely, és különben is, amelyik mesélő a fenti sziporkaözönből nem tud egy épkezláb történetet kibányászni, szerintem nyugodtan kidobhatja az ablakon a Shadowrun-könyvét, és utánaugorhat!!!); az elejtegetett rejtélyek megoldásaiból is csak keveset. Ez a mesélő szabadságának és a szerző lustaságá-

nak ügyét egyaránt szolgálja. Annyit azért elárulunk – bár, ha belegendolok, kitűnik magától is –, hogy (lévén Baile erősen mágikus hely), az alább közölték elég nagy hányada csak a Grimoire ismerői előtt bír valamennyi értelemmel. A többiek nyugodtan próbálkozhatnak kedvenc házi varázsszabály-módosításokkal, vagy, ha nincsenek ilyen magas ambícióik, minden mesélő szadizmusukkal („Mi az, hogy má’ a tizedik hellblaszot nyomja drén nélkül?” Válasz: „Negatech-fejlesztés.”).

● Az amfiteátrum asztrális háttérzaja 3. Ez az érték minden „pozitív” (pl. gyógyító, vagy nem egyértelműen pusztító) mágia összes célszámához hozzáadódik, a negatívakéból pedig levonódik. A régi gladiátorok szellemeit is fel lehet hívni a környéken Emberszelleme (Spirits of Man) formájában; rosszindulatuk miatt azonban a megfélemlítésükre vezett dobásnál az idéző Karizmájának felelődik.

Ami Nemesist illeti: ha van kedved lovecraftiánus ihletésű Shadowrun-meséket mesélni (sőtét fájloltól megőrült dekásokkal, eltemetett rémségekkel, meg az összes szükségessé kelléssel), itt a nagy alkalom; csak az istenséget kell megtenned valami egészen durva, ugyanakkor mégis bebörtönzött, elvetemült szabad szellemnek, aki szüntelenül önmaga kiszabadításán munkálkodik. Ha nincs kedved ehhez, az egészet lefokozhatod a „simó” szellemek vagy az üres mendemondák szintjére.

● Az Asztrál-rendőrség hatalma valós (vagy ha nem az (lehetőleg azért mégis legyen), az álcázáson igen nehéz átlátni). Valószínűleg az ÁTB, valamint a Negatech között is szoros az együttműködés, tagjaik idejük nagy részében egymás oldalán kaszálhatják az asztrális behatolókat, és kuthatják a metasíkokat. Talán (nagyon talán) már egész Helyeket, vagy a síkok jelentős területeit tudhatják uralmuk alatt. Ha ez igaz, mindenképpen gondolkozz el a hosszútávú következményeken (a helyeket esetleg mágikus információk tárolására, fejlesztésére is fel lehet használni, esetleg a síkok lakói sokkal gazdagabb varázserő-forrást jelentenek, mint azt bárki hitte volna – gyakorlatilag egy második Mátrix, az Asztrómátrix születéséről van szó).

● Kréra anyó, az ork mátriárka valójában minden látszatot felülmúlóan tehetséges. 5. szintű sámán-beavatott, aki szintén mélyen belebonyolódott már a Metasíkok megfigyelésébe, és pontosan ezért segíti a Negatech-elleni vadászatokba

belebukott árnypatkányokat. Nézetei szerint a külső síkok az istenek, de legalábbis az e létben elérhető legmélyebb igazságok lakhelyei, és mint ilyenek, nem kerülhetnek holmi alantás, anyagias vállalatok karmái közé. Ennek megakadályozására szervez lassacsán valamiféle Kalamona-ellenes asztrálpártizán-csapatot, melynek színpreményű – vagy ha nem lennének még beavatottak, eljövendő – tagjai lehetnek a parti varázstudó vadászai.

● A gyakran emlegetett Álomjárók a különleges, ómagyar „táncos-dobos-révülős” számánmágia továbbfejlesztői. Az egész Felébredt világban (egy-két szibériai ork-médiomot és amerindian látót leszámítva) egyedül itt fordulnak csak elő; bükki kommunáik mélyén szivogatják szigorúan természetes alapanyagú narkóikat, valamint szaporítgatják tanonclétszámukat a környék tudatlan ifjúságából. Hitük szerint (márpedig a XXI. században gyakorlatilag bárki hite igaznak bizonyíthat) nem az anyagi, hanem az asztrális rejti magában az emberi nem felemelkedésének egyetlen lehetőségét, meg úgy általában az évezredek folyamán felhalmozódott nagy kérdésekre – istenek, szellemek, a világok „valódisága”, azaz rangsora – adható válaszokat.

Élénk asztrális tevékenységükkel aztán szinte törvényszerűen vonták magukra Kalamona ellen-szenvét. A sárkány nyilván nem szenvedhetné, ha leendő monopóliumától holmi karikás szemű kenderélvezők ütnék el; ez okból tehát szorosan ellenőrizeti országá asztrális határait, és újabban keményen megtorol mindenfajta kábítószerhasználatot (ti. ez az Álomjárók egyetlen, általa ismert paramétere – egyben a határokon felbukkanó pár ártalmatlan, „civil” narkóssal, valamint több métkermelő gazdával szemben tanúsított túlkapasainak oka is). Komoly háborúskodásról még nincs szó, de az utóbbi időben a megszokottnál valamivel több kiberzoldos kóvályog az ország északkeleti csücskében, és a magas rangú Negatech-alkalmazottak közül is sokan panaszkodnak rossz álmokra.

Játékkörülmények közt az Álomjárók az adeptsok speciális válfajának tekinthetők. A mondén világban ugyan híján vannak a varázslásnak, az asztrálterben – Mágia-pontokból bevásárolható képességeik; mondjuk a szabad szellemekéhez hasonló Asztrálkapu-nyitás, fejlesztett Alcázás (Masking), vagy a Metasíkok közti szabad járás-kelés – segítségével viszont annál keményebbek. Adottságaik további tápolásához különböző kábítófűveket szednek; ezek effektjeit leginkább még a dekások által használt Mátrix-programokéhoz lehetne hasonlítani. Egészen pontos információkat a majd az őssel megjelenő Árnyékmagyarországban találtak róluk.

● A Löw Gölemszalonnal kapcsolatban minden igaz. Gazdag és hülye mondanoknak dekoratív, de nem túl teljesítőképes minigölemeket árul (ezek képességeik max. a körbe-körbe menetelésig vagy a szomszéd gyerekének ijesztgetéséig terjednek; áruk 10 000 €, előnyük nincs, a fejlettebb verziók hátrányait viszont hiánytalanul prezentálják), a valódi beavatottaknak igaziakat. A „beavatottság” állapotát Jehuvának, a bolt titkos főnökének az előtérben állandóan fenntartott Figyelői (Watchers) ellenőrzik.

A működő gölemek a Grimoire-ban megadott módon készülnek. A Szalon szolgáltatása annyira, hogy a mágus gölemteremtésre fordítandó Karmamennyiségét nagyban lecsökkenti (játéknyelven fogalmazva: a Karmát pontonként 2000 €-ért le lehet nyomni max. az eredeti ár feléig). A képletet (Formula) még így is mindenképpen a megrendelőnek kell bemutatnia. A gölemek további hátránya, hogy a Kábulás-skála legfelső fokát eltüntetik (magyarul az új maximum 9 lesz), és a gazdjuk ellen irányuló mindenféle asztrális kutatódobás célszámát is lejjebb ütik kettővel – a tervezők csak ezekkel a lefaragásokkal érték el, hogy a saját Karmaköltségük miatt ne folyjon ki agyvelejük az orrukon keresztül.

Fehér László

HOLDTÖLTE





AG Bölcs tanácsai

■ Szalontai Attila budapesti olvasónk az Earthdawnnal kapcsolatban tett fel pár kérdést:

A lövegyverek sebességfokához hozzájárul-e az Erő fokozat?

Igen.

A varázslatok sebzésénél általában Willforce + x bejegyzés látható. Ez mit jelent: Willforce kocsa + x vagy Willforce fokozat (step) + x?

Az utóbbi.

Ha egy varázsló felhangol egy mátrixot és azt a varázslatot többször is akarja használni, újra kell-e hangolnia a mátrixot?

Nem.

Ha egy varázslónak kezdetben van varázsmátrix adománya (talent) és kap egy megerősített mátrixot, akkor egy korábbi mátrix fejlődik fel, vagy új mátrixot kap?

Az új adomány újabb mátrixot is jelent.

Egy pár képességet nem találtam sem a Dentzens könyvekben, sem az alapszabálykönyvekben. (Itt egy hosszú lista következik.) Hol vannak leírva?

Nézd meg az Earthdawn Companionban.

■ Riggó Páparól nemrégén vett egy Battletech alapdobozt. Így ír nekünk:

A dobozon az van, hogy 2 vagy több játékos részére. De szükség van valami mesélő-szerű emberre? Mert az rendelben van, hogy fejrakom a 'Mecheket és gyérünk. De akkor hol marad az erőtől/vízről/begyőről/bátulról támadó ellenség meglepetése?

Szerintem a Battletech egyik legnagyobb előnye, hogy nem kell hozzá mesélő, mindenki ugyanúgy részt vehet a csatákban. A rejtejt egységekre vonatkozó szabályokat (sok más további kiegészítés mellett) a Battletech Compendiumban található meg. A két térképen mesélővel folytatott játék szabályai (amik igazán csak haladóknak valók) többek között a Tukay-vid szcenárió-gyűjteményben és a Battletech Tactical Handbookban is megjelennek.

■ Egy lelkes (névtelen) Armageddon-rajongó a Holdháziába betérve tette fel a következő kérdéseket:

Mi a gyorsulás/fékezés pont-adata valamilyen létező mértékegységben?

A gyorsulás/fékezésre a járművek közti harcban van szükség, mely – mivel harc – kb. 5 másodperces körökre van bontva. A sebességpont definíciója szerint minden sebességpontért egy kör alatt 20 méter tehető meg. Ha tehát egy járműnek 10/12-es a gyorsulása/fékezése, egy kör alatt 200 méterrel több utat képes megtenni, mint az előző körben, és – ha teljes erővel fekezik – 240 méterrel kevesebbet, mint az előző körben. Mivel ezek az adatok ideá-

lis útviszonyokat feltételeznek, a Játékmes-ter dönthet úgy, hogy az értékek csökkennek (pl. laza vagy csúszós talajon, mint amilyen a nedves aszfalt, vagy a sivatag homokja), ezért nem lehet pontosan meghatározni „létező mértékegységben” a sebességpont értékét. (Különbö a szabálykönyv megjelenése óta a pont is „létező mértékegység”, nem?)

Hány lövésre elegendő a lézerfegyverek energiátöltete (300\$)? Ez egy lövés, vagy egy tár?

Mivel a szabálykönyvben csak egyetlen lézerfegyvert ismertettünk, ezért csak az ehhez kapható **tárat** közöltük. Tehát a Zeus lézerpuskához egy tár (7 lövésre elegendő energia) 300\$-ba kerül „boltban”. Mivel a lézerfegyverek nagyon ritkák és drágák, a karakterek csak nagyon nehezen férhetnek hozzá, és a tár hozzáférhetőségét tekintve (19) nem is túl valószínű, hogy ez lenne a fő fegyverük. Ne felejtőd el, hogy ha valaki energiátartat kezdene keresgélni, csak sefesekekhez fordulhat, és azok alighanem igencsak érdeklődnek egy működő lézerpuska iránt, így a karakterekre előbb-utóbb jónéhány kém tapadna, aztán egy szép napon arra ébrednének, hogy nincs meg a fegyver, és egyikük-másikuk torka el van nyiszálva... (Ez utóbbiak persze egyáltalán nem ébrednek fel.)

AG hajtómű: Milyen magasra tud fel szállni egy AG-sikló? Mire használják az AG-siklókat? Repkedhetnek a városban? Milyen magasban? Hol?

Elméletben egy AG-sikló a Naprendszerből is ki tud jutni, ha van elég üzemanyaga. A gyakorlatban (és itt csak a Mars-sal foglalkozunk) ritkán emelkednek néhány száz méternél magasabbra, mert nagyon leül a levegő, jegesedéssel kell számolni, sokkal erősebbek a légáramlatok, és nagyon ráz (ez igen kényelmetlen tud lenni). Az AG-siklóba nem építenek olyan erős AG-hajtóműveket, mint az űrhajókba, ezért a komolyabb viharokban a pilóta könnyen elvesztheti uralmát a gépe fölött.

Az AG-siklókat a tehetősebb emberek vásárolják, a XX. századi helikoptereknek felelnek meg. Városközi utazásra ritkán használják (a viharok miatt), ilyenkor vagy repülőgépet választanak (ami a háborgó légkör felett repül), vagy terepjárókat a sivatagon keresztül. A városokban tulajdonképpen megkötés nélkül repkedhetnek, persze vannak helyek, amelyeket nem közelíthetnek meg (egyáltalán nem, vagy csak messziről), ilyenek például New Hesenben a Fenrir-piramis, a kórházak, vagy a bíróság épülete.

Ausländerék: Hogy jelennek meg (PSZI, ÁRNYÉKTELEPORT)? Cégek gyárt-

ják-e? Minek kellett? Miért nem ártanak, vagy csak szabotálgatnak?

Az első kérdést nem értem. Ha a nagy kíváncsi, használják-e pszionikát, azt felelhetem, az eddig látott Ausländereken még nem figyelték meg, de ki tudja? Mi az az árnyékteleport? Ilyesmirel szó sincs a könyvben! Hogy cégek gyártják-e őket, nem valószínű, de nem kizárható. Bővebben a májusi Holdtöltében olvashatsz ró- luk, még bővebben egy most készülő kiegészítőben lesz róluk szó. Ugyanitt fog kiderülni, hogy minek kellettek a játékb- ba, és miért csinálják azt és úgy, amit és ahogy csinálnak. Addig is, ne nagyon foglalkozz velük, és főleg ne lődöztess rájuk a játéko- saiddal (ld. *Hogyan játsszunk Armageddon- t?*)

Tárgyak: Mennyiért vegyék egy x tárgy- yat (pl. fésű, dezodor stb.)?

A legjobb módszer a tárgyak árának megállapítására, ha a mai (foriniban értett) árat elosztod tízzel (elhagyod az utolsó számjegyet), és mögé írsz egy dollár-jelet (a készítéskor ui. ezt az elvet követtük). Ezután fontolóra kell venni, hogy az a bi- zonyos tárgy mennyire gyakori a Marson.

Ha ritka (különleges élelmiszer, luxus- cikk), az ár akár a többszázszorosa is lehet a kiszámoltnak. Ha meglehetősen gyakori (hírközlési eszköz, könnyen, olcsón gyár- tható tárgy), az ár arányosan csökken.

■ Következnek **Kiss Zoltán** Jyhaddal kap- csolatos kérdései:

Ha egy vámpír diablere-t követ el, kell szavaznak a vérvadászatról?

A szavazás a rendes politikai szavazás- hoz hasonlóan bonyolódik le. Az egyetlen különbség, hogy reakció és akció módosít- ó kártyákat nem lehet kijátszani.

Egy vámpírnak nincs vére, ezért va- dászni megy. Megakadályozzák és fokozott (aggravated) sebést kap. Mi történik vele?

Torporba kerül. Ha azonban ebben a harcban még további fokozott sebést is kap, elég.8.1

Két vámpír barcol, az egyik fokozott sebést okoz egy másikon, az torporba ke- rül. Használhat-e ezek után az egyik vámpír nyomást (press) vagy további ütést?

Igen.

Sylvia Theomer

II. Szegedi Fantasy Tábor Ásotthalmon, július 29. és augusztus 5. között

Szállás: az erdészeti szakközépiskola kollégiumában,
10–16 ágyas szobákban

Ellátás: napi háromszori étkezés + folyamatos büfé
A részvételi díj (sajnos) 6000 Ft.

Tervezett programok: napi tesztek a játéktudás összemérésére,
folyamatos videovetítés, előadások, élő- és versenyjáték
+ korongozás, focizás (labdát ne felejtsetek csomagolni),
erdei séták (természetvédelmi terület...) + utolsó nap nagy vetélkedő
és záróbuli + meglepetések!!!

Nem otthonfelejtendő: TB-kártya, személyi-
és diákigazolvány, WC-papír...

A jelentkezés módja: válaszborítékot mellékelve
írjatok az alábbi címre –

Zsigmond Laura, 6726 Szeged, Vedres u. 3./b

A válaszborítékban elküldjük a jelentkezési lapokat és a jelentkezési
díj befizetéséhez szükséges csekket.
Jelentkezési határidő: 1995. július 15.

VÁRUNK!!!

TÖRP VARÁZSLATLISTÁK



Az alábbi listák csak a törpök között ismertek, akik féltve őrzik a titkukat. A hagyomány szerint Aulë tanította őket a törpök Hét Atyjának az óidőkben, majd ők adták tovább fiaiknak. A listákat nem is tartják mágiának, inkább szorgalommal és tanulással megszerezhető képességeknek, aminek csak a tehetségesek és méltók juthatnak a birtokába. A lista tanítása is a hagyomány rituáléjához van kötve, a listát csak az arra érdemesnek szabad megtanítani.

Használat szempontjából a varázslatlisták a Kapcsolat típusba sorolhatók, azonban csak törpök tanulhatják meg, de azok minden hivatás és egyéb korlátozás nélkül.



A HARC HEVE

A törpök köztudottan jó harcosok. Ez annyira köszönhető fizikai tulajdonságaiknak, mint a fegyvereik használatában való jártasságuknak. De a törpök hősei sokszor túlszárnyalják a természetes adottságok korlátait...

Varázslat	Hatóterület	Időtartam	Hatótávolság
1. Harci Dal	varázsló	1 kör/szint	varázsló
2. Védelem	varázsló	2 kör/szint	varázsló
3. Fürgeség	varázsló	1 perc/szint	varázsló
4. Düh	varázsló	1 kör/szint	varázsló
5. Félelmetes alak	varázsló	1 perc/szint	látás
6. Első csapás	varázsló	1 kör/szint	varázsló
7. Erő Dala	varázsló	1 perc/szint	varázsló
8. Kitartás	varázsló	1 perc/szint	varázsló
9. Félelmetes alak II.	varázsló	1 kör/szint	látás
10. Harci Dal II.	varázsló	speciális	varázsló

1. Harci Dal – A varázsló a harci dalt énekelve +5 bónuszt kap a támadódobásához. Az éneklés abbagyásával a varázslat hatása is megszűnik.

2. Védelem – A varázslat megnöveli a varázsló Védelem Bónuszát +5-tel.

3. Fürgeség – A kezdeményezésnél +5 bónuszt ad a Mozgás Manőverhez, és +5-tel megnöveli a Védelem Bónuszt is.

4. Düh – A varázslat időtartama alatt a varázslónak minden félelme megszűnik, és elszánt harag költözik belé. Habozás nélkül ront az ellenfélre. A Támadó Bónusza +15-tel nő, míg a Védelem Bónusza –10-zel csökken.

5. Félelmetes alak – A varázsló mindenki számára, aki látja, félelmetesnek látszik, a harc megtestesült szellemének. A haja és szakállja mintha lángolna, a szeme izzik... Annak, aki ilyenkor szembeszáll a varázslóval, –5 büntetés járul a Támadó bónuszára.

6. Első csapás – A harcban fontos, hogy ki üt először. A varázslat időtartama alatt a harc vezetését a varázsló veszi át, minden kezdeményezés automatikusan az övé.

7. Erő Dala – A lista egyetlen varázslata, ami nem csak harcban használatos. Amíg a varázsló az Erő Dalát énekli, az ERŐ bónusza +5-tel megnő.

8. Kitartás – A varázsló képes ideiglenesen (a varázslat időtartamára) megnövelni a fáradalomtűrő képességét. Az Életpontjaihoz +10 adódik, amit a varázslat elmúltával le kell vonni.

9. Félelmetes alak II. – Lásd *Félelmetes alak*, de itt annak, aki a varázslóval szembeszáll, mentődobást kell dobnia. Ha elrontja, elmenekül, nem meri felvenni a harcot. Ha sikerül a dobás, –15 TB és –5 VB büntetéssel tud harcolni.

10. Harci Dal II. – Lásd *Harci Dal*, de ez addig hat, amíg a Dalt éneklük, és +15-öt ad a Támadó Bónuszhoz.

A KÖVEK SZERETETE

A törpök szeretete és rajongása a kövek iránt közismert. Tagadhatatlan tény, hogy Arda minden része közül a kövekhez vonzódnak leginkább (a rossz nyelvek szerint a termetükben is). A törpök legnagyobbjai utolérhetetlen mesterei voltak a bányászatnak és barlangászatnak, s mindig csalhatatlanul tudták, hol érdemes tárnát nyitni.

Varázslat	Hatóterület	Időtartam	Hatótávolság
1. Kőismeret	varázsló	azonnali	egy kődarab
2. Ércék érzése	varázsló	1 kör/szint	10 R
3. Irány érzése	varázsló	1 perc/szint	varázsló
4. Látás	varázsló	1 perc/szint	varázsló
5. Ékkő érzése	varázsló	1 kör/szint	10 R
6. Vizsgálat	varázsló	azonnali	látás
7. Bányászat	varázsló	1 óra/szint	varázsló
8. Látás II.	varázsló	1 perc/szint	varázsló
9. Érckeresés	varázsló	1 perc/szint	10 R
10. Barlangérzet	varázsló	1 perc/szint	500 R

1. Kőismeret – A varázsló képes megmondani a kezében tartott kőről a kő fajtáját és tulajdonságait (mire lehet használni, mennyire megmunkálható stb.).

2. Ércék érzése – A varázsló a varázslat időtartama alatt a hatótávon belül képes érzékelni a sziklában lévő érceket. Az érc típusát, anyagát és mennyiségét nem tudja megállapítani, csak hogy ott van.

3. Irány érzése – A varázsló bárhol képes meghatározni az égtájak helyzetét, és, hogy az eddig bejárt területekhez képest hol vannak. Az ismeretlen területekről nem tud természetesen semmit.

4. Látás – A varázsló vaksötétben (minden fény nélkül) is képes érzékelni maga körül a dolgokat, de nem lát tisztán. Minden manőverre –20 büntetés járul.

5. Ékkő érzése – Lásd *Ércék érzése*, csak itt a drágaköveket érzékeli.

6. Vizsgálat – A varázsló tudatába jut az általa látott terület geológiai, statikai állapotának. Pontosan meg tudja mondani, milyen állagú a kőzet, milyen technikával lehet biztonságos a bányászat.

7. Bányászat – A varázsló a varázslat időtartama alatt másfélszer több kőzetet tud kibányászni azonos erőfeszítéssel. Ez gyorsítja a munkát, anélkül, hogy a sietség kárt, balesetet okozna.

8. Látás II. – Lásd *Látás*, de itt a látás tiszta, nem járul büntetés a manőverekre.

9. Érckeresés – A varázslat hasonló az *Ércék érzéséhez*, de itt a varázsló egy konkrét ércet képes keresni a kőzetekben.

10. Barlangérzet – A varázsló a hatótávon belül érzékeli a szikla üregeit, barlangjáratait, így képes megmondani egy esetleges új járat helyét...

AZ ALKOTÁS MŰVÉSZETE

A törpök kitűnő mesterei a fém- és kőmegmunkálásnak, azonban sokan elcsodálkoznak egy törpre nézve, hogy lehetséges, hogy ez a zömök, tömzsi figura a vaskos kezeivel és a tömpe ujjaival ilyen finom munkákra képes. Pedig az igazi mesterek keze munkáját még a legfinnyásabb nolda sem képes ámulat nélkül nézni.

Varázslat

	Hatóterület	Időtartam	Hatótávolság
1. A kő lelke	varázsló	speciális	varázsló
2. A fém lelke	varázsló	speciális	varázsló
3. Az ékkő lelke	varázsló	speciális	varázsló
4. Pontos kéz	varázsló	speciális	varázsló
5. Pontos szem	varázsló	speciális	varázsló
6. Az alkotás heve	varázsló	speciális	varázsló
7. Arányérzék	varázsló	speciális	varázsló
8. A véső dala	varázsló	speciális	varázsló
9. A kalapács dala	varázsló	speciális	varázsló
10. A képzelet megtestesülése	varázsló	speciális	varázsló

A varázslatok folyamatosan hatnak, amíg a varázsló dolgozik. Ha a munkát abbahagyja (pihen, befejezi aznapra stb.), a varázslat megszűnik. (A Játékmasternek kell döntenie, mi minősül szünetnek.)

Ezek a varázslatok nem működnek együtt más varázslatokkal, kivéve a csillaggal (*) jelölteket.

1. A kő lelke – A varázsló pontosan érzi a munkadarabként használt kő tulajdonságait és jellegzetességeit, ezért jobban képes megmunkálni azt. A szükséges manőverekre +5 bónuszt kap.

2. A fém lelke – A varázsló pontosan érzi az alakított fém tulajdonságait, pontosan tudja, milyen határig bírja még az ala-

kítást károsodás nélkül. A fémmegmunkálás manőverekre +5 bónuszt kap.

3. Az ékkő lelke – A varázsló tisztában van a megmunkált ékkő tulajdonságaival, így a készülő ékszer vagy csiszolt kő tökéletesebb lesz. Az ékkőmegmunkálási szakértelmekre +5 bónusz jár.

4. Pontos kéz* – A minőség és szépség egyik alapkövetelménye a pontosság. Munkavégzéskor a varázsló mozdulatai pontosabbakká válnak, a megmunkálásakor a szakértelmekre +5 bónusz adódik.

5. Pontos szem* – Akár a *Pontos kéz* varázslat, ez is a munka pontosságát, minőségét javítja, de itt az apróbb, finomabb munkákhoz nélkülözhetetlen szemmérték és látás javul. (+10 bónusz a szakértelmekre.)

6. Az alkotás heve* – Munka közben az ember (törp) könnyen elfárad, kimerül, figyelmetlenné, pontatlanná válik. A varázslat segít kitolni a fáradtság határát a duplájára. A varázslat hatása alatt a fáradtságnak semmilyen hatása nincs, de az idő letelte után a varázsló ájultan esik össze, és 12 órát át alszik.

7. Arányérzék – Épületek és szobrok készítésekor, tervezésekor elengedhetetlen a jó, pontos arányérzék. A varázslat segítségével ez tökéletessé tehető; a varázsló által sikeresen elkészített tárgyon vagy épületen a legkisebb aránytalanság sem lesz felfedezhető. (A szándékos perspektivikus torzítások is a megfelelő módon készülnek el.)

8. A véső dala – A varázsló kőfaragás szakértelmére +15 bónuszt kap.

9. A kalapács dala – A varázsló kovácsolás szakértelmére +15 bónuszt kap.

10. A képzelet megtestesülése – Az eredetileg megálmodott, elképzelt alkotás és a valóság között általában nagy a különbség. A varázslat segítségével az alkotót végig az elméjében lévő kép vezérli, vezeti a kezét, mozdulatait. A munkavégzésre +25 bónusz járul.

SÁRKÁNYSZÍV-ROHAM III

Országos fantasy
és szerepjátékos találkozó

Győr, 1995. július 21–23.

Eljött az idő. Közel van már a kataklizma!
Harmadik alkalommal nyílnak meg a mágikus térkapuk,
melyeken át egy helyre gyülekezik a MAGYAR FANTASY legjava.

Programok:

- Zsilvölgyi Csaba (Max) kiállítása
- Cherubion – Kornya Zsolt (állítólag John Caldwell is jön – az infó J. Stone-tól van)
- A Gothic Punk, mint olyan
- Valhalla Páholy – újraindul a RÚNA?
- Észak Lángjai – amit a levelezős szerepjátékról tudni kell
- Gladiátorviadal – a Collegium Gladiatorium előadásában
- Holdtölte – beszélgetés a 30. szám után
- Armageddon – megnyilatkozik: a SZERZŐ
- Túlélők Földje. Káosz Galaktika – játékos találkozó
- Fórum: hogyan tervezzünk játékokat? – Beszélgetés az AUVRON szerzőivel és más játéktervezőkkel

De lesz még: Shadowrun verseny, Magic the Gathering verseny, szerepjáték-üzletek, M.A.G.U.S., Star Wars, Ravenloft kalandok, videófilmek, meg ami a csövön kilér.

Beugró 200 Ft/nap, a Cherubion könyvklub tagjainak csak 150 Ft/nap. Szállás kollégiumban (sajnos) 450 Ft/éj. (Jegyek a helyszínen kaphatók.) Csütörtök-péntek-szombat-vasárnap éjszakára tudunk szállást biztosítani. Feltétlenül írd meg nekünk, hogy kérsz-e szállást, és ha igen, mikorra és hány személyre.

Részletes kalauzt, Túlélő Kalauzt és további információt örömmel küldünk, ha írsz az alábbi címre:

Sárkányszív – Bungis' Lair Szerepjáték Klub, PSVMK Ifjúsági Ház
9022 Győr, Árpád u. 44. (Tel.: 96/327-466)
A borítékra írjátok rá: Sárkányszív-Roham.

A HARMADIK HALÁLÓS! NE HAGYD KI!





HARC TÁBLÁZATOK™

Kapható a könyvtáraknál és a szerepjáték-boltokban, ill. megrendelhető a Beholder Bt. címen (1680 Bp. Pf. 134.), rőszaszín csekken. Ára: 269 Ft.

FILMAJÁNLÓ



A számítógépek korában élünk. Ez egy percig sem lehet kérdéses, és ha belegondolunk, nem is olyan rossz dolog, hiszen ezek az okos jószágok segítenek nekünk a problémák megoldásában, házakat, járműveket és biztonsági berendezéseket terveznek, nem utolsósorban pedig megkönnyítik és meggyorsítják a kommunikációt. (Egy példa: a számítógépek segítségével ennek a lapnak minden egyes száma kétszer ennyi ideig készülne, rengeteg fejtörést okozva kiadóinak, akik persze tartani igyekeznek a határidőket.) A számítógépekkel ezenkívül játszani is lehet, és ez még mindig jó, elvégre szórakoztat, gondolkodásra serkent, és fejleszti a reflexeket.

Az egyre bonyolultabb és látványosabb játékok azonban lassan túlnőnek digitalizált világuk határain. Megjelentek a rajtuk alapuló műanyag játékgurák, regények, és az sem sokáig váratott magára, hogy egy élelmes producer valamelyikből filmet készítsen. E tendencia első előfutára volt két évvel ezelőtt a *Super Mario Bros.*, melynek hatalmasra fújt reklámluftballonja a bemutató napján szétduzzant, és a sztárokkal megkülönböztetett effektusokkal teletömött film annak rendje s módja szerint eltűnt a süllyesztőben. A fent említett élelmes producereknek azonban ez sem szegte kedvét, s most íme, megérkezett hozzánk a *Street Fighter* (rendezője Steven E. de Souza). A film sztoriját elmesélni lehetetlenség, hiszen szinte nincs is, a néző a mozijegy árérték arányát bő másfél óra tömény bunyót kap.

Jean-Claude Van Damme, Kylie Minogue, a néhai Raul Julia (aki, ha gonosz lennék, azt mondanám, ebbe a blödlibe halt bele) és társaik változatos szemkitalásokkal és torkonrúgásokkal szórakoztatják a nagyérdeműt, gondosan ügyelve rá, nehogy véletlenül is túlerőltessék az egyszerű, joystick-forgatáshoz szokott néző agytekerévéit.

HOLDTÖLTE

Egy kis kikapcsolódásnak persze még nem lennék ellensége, de meg kell mondjam, ez a film körülbelül annyi élvezetet nyújt, mintha azt nézném, amint valaki más játszik a számítógépes játékkal. Kár, hogy a vége-főcím helyett nem azt írták ki: GAME OVER. (Akit mégiscsak lekötnek az ilyesfajta filmek, azzal örömhírt közölhetek: hamarosan érkezik a *Mortal Kombat* és a *Double Dragon* is.)

De evezünk át, hogy úgy mondjam, az operett vizeiről – az operett vizeire. A cím ezúttal *Tank Girl*, a forrás pedig képregény. Ez a film mégis alapvetően többet nyújt az előbb taglaltnál; mind színészi munkában, mind kreativitásban. És ami a legfontosabb: egy percig sem veszi magát komolyan.

A világ 2033-ra otthonosan meleg sivataggá változott. Az egyetlen gond vele az, hogy nincs víz. Pontosabban van valamennyi, de afölött egy mindenható társaság, a „Víz és Hatalom” rendelkezik. *Tank Girl* (Lori Petty), az örök lázadó mutáns kenguru-emberekből csapatot szervezve száll szembe az elnyomókkal; halált megvető nemtörődömségével egy egész zsoldosereg sem szállhat szembe.

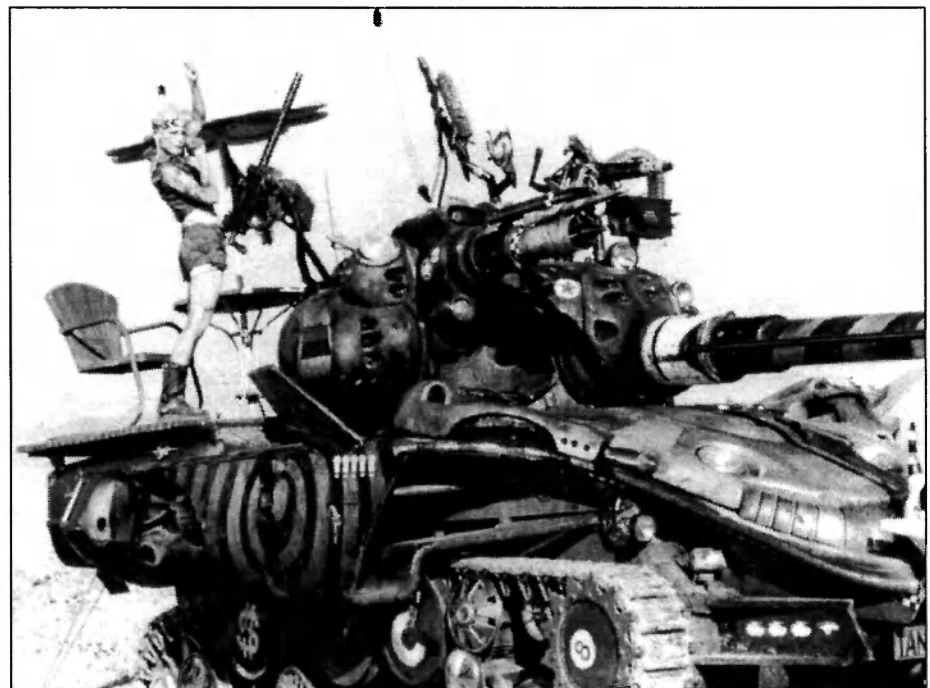
A filmben animációs jelenetek keverednek a natúr részek közé, és a cselekmény olyan vadul száguld, hogy az ember néha azt se tudja, merre kapja a fejét. Rachel Talalay rendező a *Freddy halála* és a *Szellem a gépben* közepszerűsége után végre műfajára talált. Ez a szokatlanul hosszú – de semmiképp se hosszadalmas – videóklipe ugyan korántsem sorolható az egyetemes filmtörténet nagy *fegyvertényei* közé (tank ide vagy oda), de azért nagyon is érdemes megnézni.



Ha valamelyik mozi hajlandó becserélni a *Street Fighter*-jegyeket erre a filmre, egy percig se habozzatok, megéri!

És most egy hír, ami a fantasztikus filmek minden rajongójának szívét megdobogtatja: Ridley Scott hivatalosan is bejelentette, hogy elkészíti a *Szárnyas fejvadász* folytatását – az androidok visszavágnak! Persze mire a film elkészül, addigra valószínűleg túl leszünk már az új *James Bond*-filmen, a *Ragadozó 3-on*, a *Jurassic Park 2-n*, és talán a *Csillagok háborúja* előzményein is.

Németh Attila



TALOS SZEME

Celeste táncolt. Hagyta, hogy teste teljesen ellazuljon, miközben ritmikusan mozgott a szoba sarkában üldögélő szolga dobolásának ütemére. Tudta, hogy karcsú alakjának, gyönyörű, finom arcvonásainak, lágyan hullámzó fekete hajának, de mindenekelőtt szikrázóan zöld szemének milyen hatása van a férfiakra, s ugyancsak tudatában volt annak is, hogy a varázsos hangú rumbatók, melyen a kifejezéstelen arcú szolgáló dobolt, ezt a hatást csak felerősítette. Félig lehuny szempillái alól a karosszékben elnyúló varázslóra nézett, s látta: tánca valósággal elbűvölte a férfit. A szolgálón kívül csak ők ketten tartózkodtak a vörös kárpittal bevont, egzotikus növényekkel dúsan berendezett hálószobában. A messzi földekről idehordott ékszerek, szobrok, festmények valószínűleg több száz waterdeepi aransárcányt érhetnek, de Celeste-et nem ez érdekelt. Céllal jött ide, és az nem a varázsló kirablása vagy egy mulatós éjszaka volt. Behunyta szemét, s hagyta, hogy a rumbatók hangja magával sodorja. Elmerült a zene hullámaiban, ám mielőtt teljesen átadhatta volna magát az élvezetnek, halk csettintést hallott, és az ütemes dobolás abbamaradt. Nem nyitotta ki szemét, tünde anyjától örökölt éles hallására hagyatkozott. A vastag, bolyhos szőnyegen súrlódó hangok jelezték, hogy a szolgáló parancsot kapott a távozásra; a mester egyedül kíván maradni játékaival. Celeste akaratlanul is elmosolyodott erre a gondolatra. Majd meglátjuk, ki használ fel kit...

Kinyitotta szemét, és egyenesen a közelebb lépő varázslóra nézett. Kislánosan elmosolyodott, félénken lesütötte pillantását, mert tudta, ezzel csak tovább hergeli az amúgy is izgatott férfit. A varázsló hozzálépett, kicsit megoldotta a lány fehér selyemruhájának övét, és széles karmozdulattal az ágy felé mutatott.

– Még ne... – Celeste hangja leginkább egy szégyenlős kislányéra hasonlított – Előbb mesélj nekem!

– Na de... – a férfi egy pillanatra elbizonytalanodott – Miről?

– Régi mesékről. Legendákról, nagy hősökéről, meg varázslatos fegyverekről. Azoktól mindig izgatott leszek... – tette hozzá.

A varázsló szélesen elmosolyodott.

– Hát, ha ezt akarod... Mesélek neked egy kardról, amelyet már régóta keresek... – beszéd közben csendesen kioldotta a féltünde lány övét, majd lehúzta válláról a ruhát – Régóta keresem, és azt hiszem, megtaláltam.

Persze, te idióta, hiszen ezért jöttem ide! – csattant fel magában Celeste. – *Csak mondd már!*

– Azt a kardot isteni erők hozták létre... – a férfi maga is levette vörös köpenyét, és a lányt az ágy felé vezette. – Úgy nevezik, a Pusztító Villám...

Egy órával később Celeste éberen feküdt a vörös selyemtakaróval borított királyi ágyban. Mellette a varázsló elégedett, ütemes szuszogása jelezte, hogy

a férfit kifárasztották a nap, de még inkább az éjszaka eseményei. A lányt nem az elmúlt órában törtétek zavarták: megszokta már, hogy sok mindent csak a testével szerezhet meg. Jelen esetben ismét sikerrel járt: az érzékiségtől ittas varázsló elárulta neki, hogy merrefelé kell keresni a legendás kardot, melyről annyi dalt tanult hosszú vándorlásai során. *Innen az erőn van a sor* – gondolta – *én már megtettem a magam részét.* Tyrian, Lord Byron és a többiek már nyilván izgatottan várják az előre megbeszélthelyen. Holnap reggel talán Tynhez is lesz ideje benézni.

Kisfiának emléke azonnal feledtette vele a varázsló okozta kellemetlenségeket. Amikor eszébe jutott a gyerek ártatlan, áthatóan szürke szeme, mindig ketős érzés fogta el. Egyrészt örült, hiszen tudta: van kiért vállalnia azokat az örültségeket, amelyeket a nép kalandozásnak nevez, hiszen fia számára kell jövőt biztosítania. Az, hogy eközben testét is fel kell használnia, számára mindössze szükséges kellemetlenséget jelentett. Ugyanakkor azonban szorongást is érzett: vajon kitől örökölhette Tyn azokat a jellegzetes szürke szemeket? Sokszor gondolkodott már ezen, újra és újra számbavette azokat a férfiakat, akikkel fia születése előtt kapcsolata volt, de soha nem jutott döntésre. Arról az időszokról minden emléke elhomályosult, s csak egyetlen dolog égett fájón a múlt homályában: az a bizonyos *baleset*. Akaratlanul is összerándult, ahogyan a rémséges helyekre gondolt, amiket akkor bejárt. Bár ne érintette volna meg ott Thanadox katakombáiban azt a fekete ikont! A benne elrejtett mágia egy szempillantás alatt megragadta, és egy másik, egy *gonosz* helyre szállította a gyanútlan lányt. Arra már nem emlékezett, hogy az Abyss melyik bugyrába került, bár a balor, a terület rettegett ura hosszan ecsetelte neki, miközben a legválogatottabb módszerekkel kínozza Celestét. A meggyötört test azóta meggyógyult, de azt a fájdalmat, amit a lény okozott neki, sosem felejtette el. A szenvedés tetőpontján, amikor már azt hitte, feje szétrobban és erei megrepednek, a balor mélyen a szemébe nézett, majd *belenyúlt* Celeste testébe, aki úgy érezte, tövestől tépik ki a szívét. Ekkor ájult el, de a fájdalom függönyén keresztül még hallotta, amint a démon elégedetten mormol valamit. Mikor magához tért, ismét a Birodalmakban találta magát, de meggyötört teste jelezte: nem álmodott. Gondolni sem mert arra, hogy a lény mit tett vele, de tudta, *érezte*: valami szörnyű dolog történt. Társai hamar megtalálták, de Celeste még ekkor sem lelt nyugalmat. Valahányszor az apjától örökölt álomörző sapkában aludt, mindig rémálmoktól megrázva ébredt. A mágikus fejfédő így jelezte: valami vagy valaki a vesztére tör. A szörnyű időszak hónapokig, egészen Tyn születéséig tartott. Ekkor a lány félelmei is elmúltak, de a biztonság kedvéért az újszülöttet nagynénjénél hagyta Arabelben. Ha vele történne valami, legalább a gyerek élje túl. Azóta az eltelt négy év alatt alig látta a fiát, nem mert a közelébe menni, amíg nem tisztázódik, hogy mi történt akkor a balor tömlőcében.



Celeste megrázta fejét, így próbálva kiűzni a múlt rémeit gondolatából. Puha léptekkel felkelt az ágyból, halkan magára öltötte ruháit, és egyik zsebéből egy aprócska tört meg egy fiolát vett elő. Az üvegse tartalmát a fegyverre öntötte, majd az alvó varázslóhoz lépett, és megvágta a férfi nyakát. A seb apró volt, reggelre nyoma sem marad majd, a vért pedig gondosan letörölte. Elégedetten gondolt arra, hogy a mérég miatt a mágus néhány hétig heveny szamárköhögésben fog szenvedni, amitől nem fogja tudni használni féltett varázslatait. Egy időre tehát tiszta az út a Pusztító Villám felé...

A lány az ablakhoz sétált, kitérte, majd koncentrálni kezdett. Halk kántálás után körvonalai változni kezdtek, arca eltorzult, teste meggörnyedt, és hátából hátrás szárnyak nőttek ki. Néhány pillanattal később egy fehér színű vízköpő röppent ki a varázslótorony ablakán, és eltűnt az arabeli éjszakában...

Trackan il Barabant kisímította szemébe lógó szőke haját, majd felegyenesedve a többiekre nézett. A sűrű, zöld lombkoronás fák alatt álldogáló csapat tünde származású nyomkeresője már hosszú percek óta vizsgálta a talajt, miközben rtsai felrissítették magukat a fásasztó gyaloglás után.

– Semmi kétség – szölt a vándor, lepöckölve egy falevelet bőrpáncéljáról –, gnoll nyomoktól hemzseg az egész erdő. Lehet egy egész törzs is.

– Merről jönnek? – kérdezte Lucrum. A vörösköpenyes mágus mindedig szóltanul bandukolt a többiekkel, de most, céljukhoz közeledve felélénkült.

– Arról, amerre Celeste varázslója jelezte a völgyet. Lehetséges, hogy a kardért egy egész gnollseregen kell átverekednünk magunkat. – Trackan hangjában nyoma sem volt a csalódottságnak. Az erdőjáró mindig szívesen küzdött a fosztogató humanoid bandák ellen, és a sakálfejűek köztudottan ezek közé tartoztak.

– Rendben. Akkor Trackan, Vincent és Ray előremennek felderítőnek. Nem lenne jó, ha mind a kilencen csörtetni kezdenénk; még fellármázzuk őket. – Lord

Byzon baritonja, mint mindig, most is határozottan zengett. A hatalmas izomkolosszus – bár hosszú haja, borostás képe és vad kinézete kegyetlen harcost sejtetett – valójában Mystra szelíd szolgálója volt, amint ezt a nyakában lógó, nyolc csillagtól övezett lángnyelvet formázó szimbólum jelezte. Ormótlan lágos buzogányát ritkán használta, de ha egyszer meglendítette, ott csont nem maradt épen.

A három férfi szó nélkül bólintott, majd beolvadtak a sűrűbe. Trackan és Ray Dow'Chenn, a szóltan féltünde tolvaj minden nehézség nélkül tudott nesztelelenül osonni a sűrűben, Vincent De' Noir azonban más eszközökhöz folyamodott. Halkan mormolni kezdett, és testét láthatatlan burokkal kerítette be, amely minden hangot a gömbön belül tartott. A fekete, szegecselt zekéjű pengezsonglőr ezután előhúzta szablyáját, és a többiek után rohant.

A tisztáson strázsáló gnollt először Trackan vette észre. A kétméteres, hordómellkasú, sakálfejű fenevad egy hatalmas sziklának vetette szőrös hátát, és lustán bámult a körülötte elterülő erdőbe. Rozsdás alabárdjának nyelét a földre támasztotta, majd az övén függő butykosból valami habos italt lefetyelt, és hangosan böfögött.

A három rejtőzködő összenézett. Ray felemelte kezét, magára mutatott, aztán a gnollra, végül újját elhúzta a torka előtt. A többiek bólintottak. A tolvaj háttizsákjából egy furcsa alakú cipőt vett elő: leginkább egy papucsra hasonlított, de bőrből készült, és mindkét oldalára valamiféle rúnát metszettek. Ray felhúzta a lábbelit, majd kimondta a megfelelő parancsszót, mire a cipő néhány centiméterrel a talaj fölé emelte őt. Rohanva került meg a tisztást, és bár a száraz ágakkal teli talajon a legcsendesebb osonó is zajt okozott volna, a papucs hang nélkül suhant a levegőben. A gnollal átellenes oldalon bukkant ki a fák közül, a sziklához lopakodott, és pillanatok alatt felkészült a tetejére. Előhúzta hüvelyéből a kardot, és a szirt széléhez lépve lenézett az alatta álló lényre. Hirtelen mozdulattal

elrugaskodott, a levegőben félfordulattal megpördült, és ezzel egyidőben meglendítette a kardját. A kutyafejű bestia csak annyit látott, hogy valami a feje föléül elé zuhan; a következő pillanatban átvágott torokkal roskadt a földre.

Ray Dow'Chenn megtörölte kardját, majd intett a többieknek. Míg ő és Trackan elrejtették a holtestet, Vincent ismét kántálni kezdett, majd a varázslat befejeztével a levegőbe emelkedett. Hagyta, hogy olyan magasra jusson, ahonnan már elláthatott a fák fölött. Nem messze, mintegy 600 méterre a tisztástól meglátta a falat. A mindkét irányba hosszan elnyúló sziklaszirtek egyhangúsága csak egy helyen szakadt meg: egy keskeny kanyon indult a tisztás vonalától kissé keletre, és Vincent tudta, ott bent rejtőzik az, amiért jöttek.

Csak az éjszaka beálltával merészkedtek be a kanyonba. A sziklafal tövében haladva sikerült megkerülniük az összes őrt; amelyik túl közel állt hozzájuk, arról pedig Ray és mágikus lábbelije gondoskodott. Alig tíz perc osonás után eléjük tárult a gnoll tábor. Egy szikla mögé rejtőzve jól megfigyeltek mindent. A bestiak többen voltak, mint amire számítottak. A körülbelül három tucat nagy, állatbőrökből összetakolt sátorból ítélve legalább nyolcvan-kilencven főre becsülték



az ellenséget, és ennek legalább a fele harc képes kellett, hogy legyen. A kiöblösödő kanyon a tábor után nem sokkal egy sziklafallal ért véget, amin egy hatalmas, óriások számára is kényelmes bronzkapu állt félig nyitva. Előtte egy nagy tábornútú körül jőpár bestia üldögélt, és kaffogó hangon ordibáltak.

– Valószínűleg ott van benn a kardocska – sutyorogta Xato, aki Lord Byzon nyakában ülve kémlelte a sötétlő kanyont, gnóm lévén ugyanis nem látott ki a sziklatömbök mögül.

– Bravó, kedves gnóm barátom! Erre magadtól jöttél rá, vagy Lucrum súgta meg? – Tyrian, a csapat kardforgatója szokása szerint ismét csipősen reagált. A fiú, bár még alig lépett férfikorba, máris többet látott, mint annak a kisvárosnak a legöregebb lakói, ahol született. Szüleit meggyilkolták, ő maga is csak a puszta szerencsének köszönhetette, hogy nem pusztult a családi házat elemésztő lángok között. Azóta jókedvű, nőcsábász szőkeségből megfontolt, bár kissé cinikus harcosá érett, akinek életében a barátainál csak egy dolog fontosabb: a bosszú.

– Esetleg valami tervetek is van, vagy csak marakodni tudtok?

– Ugyan már, szép Aurilla, te biztosan megint kitalálsz valamit. – Tyrian most kivételesen őszinte volt. Aurilla, a csapat másik hölgytagja Lord Byzonhoz hasonlóan szintén hidegvéréről volt híres, számtalanszor segített már társainak jó ötleteivel.

A fekete hajú, copfos tündelány kissé megenyhülve nézett a fiúra.

– Hogyne. Rohamra nincsen esélyünk, túl sokan vannak. Egyetlen megoldás, ha eltereljük a figyelmüket, míg a csapat egyik része beoson a bronzkapun.

– Figyelemelterelés? Abban jó vagyok. Csak beszélőlok a táborba, és máris mindenki rám figyel, mert én olyan szép vagyok... – csicseregte a gnóm.

– Rendben – felelte tömören Lord Byzon, és máris a tábor felé lökte a gnómot.

– Hagyjátok már abba a civakodást! – Celeste hangja a szokottnál keményebben csattant. – Aurillának igaza van. Néhányan itt maradnak, és csapnak egy kis bilibilliót. Addig a többiek a kapuhoz onnának, és ellopják bentről a kardot. Ki vállalkozik a figyelemelterelésre?

– En – válaszolta Lucrum. – Maradjon még a gnóm is, hátha valamelyik bestia megeszi.

– Mi is csatlakozunk – nézett egymásra Vincent és Lord Byron.

– Jó. Akkor mi elindulunk, ti pedig öt perc múlva kezdjétek el a mókát! – Ezzel Tyrian előhúzta két kardját, és a sziklák közt eltűnt a sötétben. Amint a többiek utána eredtek, Celeste felnézett az éjszakai égboltra. Szerencsénk van, gondolta, látva a holdat eltakaró fellegeket. Amikor azonban az első villám végigcsikázott az égen, nyugtalanodni kezdett. Végigsimított szeretett lantján, majd a többiek után indult.

A growax a vörösmárvány oltáron fekvő pengét nézte. A Pusztító Villám... Vagy ahogyan ő nevezte, Talos Szeme. Istene, a viharok és a rombolás ura rábízta a feladatot: kutassa fel ezt a legendás kardot, melyet még a régmúlt idők homályában kovácsoltak Talos parancsára. Évezredek óta feküdt itt, egy elhagyott barlangtemplomban, melyet valamelyik ősi hatalom tiszteletére építettek rég elporladt kezek. Egy arra méltó személy kezében ez a fegyver iszonyatos dolgokra volt képes: viharokat idézhetett, mennyköveivel akár egész városokat törölhetett el a föld színéről, vagy földrengést okozhatott. Nemhiába, a markolatában levő hatalmas kék ékkő a legendák szerint Talos földi megtestesülésének bal szeme volt; ezért ábrázolják manapság a Pusztítás Urát a festményeken fekete szemkötővel. A fegyver kékesen de-rengő pengéjén szabályos időközönként sístergő villámocskák cikáztak végig.

Nem kevés munkájába került, amíg eljutott ideig. Evék óta szolgálta hűségesen Talost, amikor megkapta tőle ezt a hatalmas feladatot. A kint táborozó gnoll törzset is ő pénzelt, hiszen remek testőrséget alkottak, ráadásul rettegtek is tőle ki-nézete miatt. A férfi elmosolyodott erre a gondolatra, majd leemelte fejéről a fekete, ezüsttel szegélyezett csuklyát. A teremben álló Talos hívők akaratlannul is hátrébb léptek, ahogy megpillantották a hosszú fekete hajú, kecskeszakállas férfi arcát: a bal halántékától egészen a szájáig hatalmas fekete égésfolt húzódott, egy régi baleset kellemetlen emléke.

Most azonban nem ezek a régvolt bajok foglalkoztatták, egyedül az előtte álló feladatra koncentrált. Már csak a megfelelő szertartást kell elvégeznie, hogy kezébe kaparinthassa a Pusztító Villámot. A legendás fegyver ugyanis nem engedett bárkit a közelébe. Agrowax az oltár mellett álló áldozati tárgyakra nézett: egy bronzsárkány pikkelye, egy edény négy ember kifolytatott vérével, és egy unikornis szarva. A Talos-pap lehajolt, fellelte a vérral teli tálat, feje fölé tartotta, majd reszelős hangon kántálni kezdett. A körülötte álló fekete csuklyás férfiak halk mormolással csatlakoztak vezetőjükhöz. Agrowax lassú mozdulatokkal vért öntött a kardra:

– Akh'nad Ilir ardacht, Noe-ver Taloir... – „Talos Szeme, nyílj fel álmaidból...” A pap érezte, ahogy istenének energiája köré gyűlik. Odakint hatalmas, szürkés viharfellegek borították be a holdfényes eget, szél tépdeste a kanyon szikláit között növő csevenész fákat, és néha egy-egy villám robajlott végig a levegőben.

Ekkor robbant a táborban az első tűzgolyó.

A vörös lángok az egyik sátrat teljesen hamuvá égették, a másiknak csak az oldalát perzselték meg. A közelgő vihartól feszült táborban rögtön elszabadult a káosz. Üvöltöző gnollok rohagáltak fel-alá, egyesek fegyvereiket keresték, mások durva bőrpáncéljukat öltötték fel éppen. Lucrum, miközben a második tűzgolyó szavait mormolta, elégedetten figyelte az eseményeket. A robbanás biztosan idecsalja majd az összes gnollt, Tyrianék pedig zavartalanul beosonhatnak a kapun. Egy pillanatra elgondolkodott azon, hogy vajon mennyi ideig tudnak majd ellenállni egy horda feldühödött bestiának, de aztán elhessegette fejéből a

gondokat. A tenyeréből kipattanó kicsiny tűzgömböt az elsőnek összerendeződött gnoll csapat felé irányította, akik kőbaltáikat lóbálva közeledtek feléjük. A lángok pillanatok alatt elemészttették mindet, a lökés ereje pedig szanaszét szórta elszenesedett tetemeiket. Lucrum, látva a feléjük rohanó egyre több gnollt, jobbnak látta, ha felkapaszkodik Xato mellé egy magas sziklára.

A gnóm remekül érezte magát. Imádkozta a kavarodást, főleg, ha ő okozta azt. Mágikus tudományát segítségül hívva egy csapat arabeli lovaskatona tökéletes képmását teremtette meg, akik a völgykatlan nyílása felől egyenesen a támadó gnollok felé robotgáltak. Az ostoba lények nem ismerték fel az illúziót, üvöltve roskadtak össze a csillogó vértetű harcосok képzeletbeli csapásai alatt.

Lord Byron és Vincent De' Noir válltve álltak a szikla tövében, várták a gnollok rohamát, ami hamarosan meg is érkezett: egyre több sakálfejű csörtetett feléjük dühtől habzó szájjal. Miközben a Mystra-pap istennője támogatását kérte az eljövendő küzdelemben, Vincent elővonta szablyáját, és először lassan, majd egyre gyorsabb iramban kezdte pörgetni maga körül. A suhogó, csillogó penge látványra megakasztotta a támadókat. Egyikük, aki talán valamelyik alvezér lehetett a törzsben, felmordulva a kardszonglór felé lódult. Vincent csak annyit lépett előre, hogy a gnoll a penge hatósugarába kerüljön. A vakmerő bestia egy pillanattal később kettétört fegyverrel és négy sebből vérezve hanyatlott hátra. Társai, akikhez eközben mind többen csatlakoztak, kétoldalról próbálták megközelíteni a veszélyesen ügyes féltündét. Ekkor Lord Byron, aki

közben befejezte a fohászt, előlépett a kőszikla árnyékából.

Hatalmas termete már önmagában is elbizonytalanította ellenfeleit, de ez csak egy pillanatig tartott. Legalább tizenöt vicsszógnoll lódult meg felvonítva a pap felé. A férfi gyors mozdulattal a nyakában függő medálhoz nyúlt, majd a feje fölé emelve egy parancsszót mormolt. Termete hirtelen növekedni kezdett, egész lényére erőt, emberfeletti hatalmat sugárzott. A hozzá legközelebb eső gnollokon nyomban rettegés lett úrrá: apró pondrónak képzelték magukat az előttük magasodó félisteni lényhez képest. Egyesek vinnyogva a földre borultak, mások pedig vakbuzgósgától hajtva saját társaikra támadtak, azt hívén, hogy így szolgálhatják legjobban új urukat. Lord Byron tudta, hogy a hatás csak ideiglenes, mégis úgy gondolta: helyesen cselekedett, hogy a Hatalom Szimbólumához nyúlt. Mialatt a gnollok egymást tépték, ő és Vincent egy másik szikla mögé húzódtak. Néhány perc múlva a megígért gnollok feje kitisztult, de már késő volt. Legalább egy tucat társuk feküdt vérbe fagyva, akik az ő kezüktől estek el. A becsapott fenevadak iszonyatos hangon felordítottak, majd a többi lényel együtt a behatólok után lódultak.

Lucrum és a gnóm továbbra is a szikla tetején kuksoltak. Figyelték, ahogyan két társuk a kövek közt bújócskázik a gnollokkal. A mágus időnként leterített egy-egy ellenfelet varázslataival, de vigyázni kellett, nehogy észrevégyék őket. Xato rövidesen elunta magát, és valamilyen szórakozás után nézett. Előhúzta övéből kedvenc varázspálcáját, a szikla pereméhez lapult, és egyik alant settenkedő gnollra mutatott vele. A bestia feje fölött apró szappanbuborék jelent meg, ami lassan ereszkedett lefelé, miközben egyre tágult. Amikor a gnoll fejéhez ért, hirtelen megnőtt, átmérője még a két métert is meghaladta, majd egyszerűen magába szippantotta a meglepődött fenevadat. A gnoll karjai a buborék belső falához ragadtak. Lábat is szorosan tartotta a furcsa gömb. A fogoly heves rángatózásai és kiabálásai ellenére a szappanbuborék lassan emelkedni kezdett. Néhány perc múlva magasabban lebegett, mint a gnóm által elfoglalt szikla teteje. Xato vigyorogva integetett a gomb belsejében raboskodó tehetetlen teremtménynek. Hirtelen egy halk pukkanás hallatszott, amint a buborék semmivé vált, a gnoll pedig hangos kiáltással zuhant vissza a sziklák közé.

Tyrian vezetésével az öt kalandozó a kapu mellé osont. A hatalmas bronzajtó felületét borító domborművek ilyen közelségből már jól kivehetőek voltak. A domborművek mind óriáskígyókon lovagló, páncélos harcosokat ábrázoltak, akik hosszú, hullópikkely alakú pajzsokat viseltek, és furcsa, villás hegyű lándzsáikkal egy sereg tünde ellen harcoltak. Bár sok helyütt már megkopott és megzöldült a bronz, a csatajelenet mégis megkapóan élethű volt.

– Hiszen ez a Kígyóisten legendája! – suttogta Trackan il Barabant. – Testvéreim körében máig él ez a történet, pedig már jó pár évezred eltelt azóta...

– Inkább siessünk befelé. Ki tudja, Lucrumék mennyi ideig tudják elvonni a gnollok figyelmét... – Celeste hangja ismét nyugtalanságról árulkodott. Egyáltalán nem tetszett neki a helyzet, a fejük fölött kitörni készülő vihar pedig kimondotan idegesítette. Túl akart lenni az egész kardlopáson, hogy mielőbb újra láthassa Tyn-t.

Tyrian és Aurilla a további szócséplés helyett határozottan beléptek a kapun, amelyet – súlyából ítélve – nem csukott be senki az elmúlt néhány száz év során. Mögötte egy kőlapokkal borított, kopár terem várta őket. A falakon a kapun látottakhoz hasonló domborművek sorakoztak, de ezen és a velük szemben induló boltíves folyosón kívül semmi jelentőséget nem láttak.

– Nézzétek! – Trackan a poros padlóra mutatott: a gnollok ormótlan nyomai mellett jól kivehető emberi nyomok vezettek a folyosó irányába.

– Ki a nyavalya üthette fel a tanyáját egy sereg koszos gnollal együtt? – Tyrian megvakarta fejét. – Végül is most már mindegy. Kövessük a nyomokat, és nézzük meg, kik lehetnek azok!

A folyosó egy – immár emberi méretű – ajtóhoz vezetett. A két éles fülű tünde szinte egyszerre jelzett megálljt, de nem volt rá szükség: a többiek is meghalották a megerősített fémajtó mögül kiszűrődő kántálást. Ray Dow'Chenn lehajolt és belesett a kulcslyukon. Odabent egy vörösmárvány oltárt látott, amely körül egy tucat fekete csuhás alak állt, akik felemelt kézzel énekeltek valami ismeretlen nyelven. A kör közepén, közvetlenül az oltár mellett egy kecskeszakállas férfi egy unikornisszarvat emelt a magasba, és fennhangon varázsigéket kántált. A nyakában lógó, három villámot mintázó szimbólum mutatott, hogy Talos híve. Mellette az oltáron egy gyönyörű, kék pengéjű kard feküdt. Raynek nem kellett sokat találgatnia: tudta, hogy a Pusztító Villámot látja maga előtt.

A szentélybe először Trackan rontott be. Ray szélesre tárta az ajtót a tünde előtt, aki még a folyosóról útjára engedett egy nyilvesszőt, mellyel leterítette egy neki háttal álló papot. Előhúzva két kardját a hozzá legközelebb állók felé indult. Mögötte Tyrian következett: a tünde vándorhoz hasonlóan ő is egy-egy pengét forgatott mindkét kezében. A két harcos vállvetve várta a papok támadását, és ezzel egyúttal a mögöttük belépő varázshasználókat is fedezték. A Talos-hívők még fel sem ocsúdhattak meglepetésükből, amikor Celeste már be is fejezte varázslatát: két csuhás azonnal hortyogva rogyott a padlóra. A többiek azonban buzogányt húztak elő övükből, és a behatólókra rontottak.

Agrowax nem merte abbahagyni a szertartást. Már csak olyan kevés hiányzott... Ha most valami oknál fogva megszakad a ceremónia, ki tudja, mikorra gyűjti össze megint a megfelelő komponenseket. Belemártotta tehát a kezében tartott unikornisszarvat a vérbe, és szemét összeszorítva koncentrált, majd kettétörte az oltáron fekvő kard fölött. A pengén hirtelen vakító kék villám futott végig, és a markolatában levő ékkő felizzott. A fegyver elfogadta az áldozatot.

– Végre! – kiáltott fel a pap rekedten – Talos Szeme felnyílt...! – Odakint ekkor szabadult el a vihar: az orkán erejű szél fákat csavart ki, villámok rázták a földet, mennydörgés reszketette meg az éjszakai mennyholtot.

A bent levők csak az elfojtott robajlásokat hallották, de ebből is megértették: valami iszonyatos dolgot tartott a kezében az égett arcú pap. Aurilla minden gondolkodás nélkül berohant a terembe, és varázslatba kezdett. Meg kell állítania ezt az örület, mielőtt valami visszafordíthatatlan történne. A felé lépő papok Tyrian suhogó pengéivel találták szembe magukat: a fiú saját testével védte a tünde varázslónőt. Aurilla eközben befejezte a kántálást, és kinyújtott kezéből sístergő villám csapott az oltárnál álló Agrowax felé. A férfi köpenye szétnyílt, és láthatóvá vált mellvértje, aminek közepébe egy hatszögletű zafrít volt beleillesztve. A zafrít minden oldalához egy-egy arasznyi, háromszög alakú tükrő csatlakozott. A villámcsapás az egyik ilyen tükrőt találta telibe, és visszapattant róla, egyenesen a meglepődött Aurilla irányába. A lány megpróbált félreugrani, de már késő volt: a kék energianyaláb eltalálta, szénné égette köpenyét és megperzselt testét. A tünde mágusnő halk sikoltással zuhant a padlóra.

Agrowax gonosz hangon felnevetett, majd a magasba emelte Talos Szemét.

– Jöjj hát, ítéletidő! Gyere, pusztító vihar! Nyílj meg, főááá... – A mély zengésű kántálás hangos üvöltésbe torkolt, ahogy a hatalomittasult főpap csuklóját Ray Dow'Chenn dobótőre fúrta át. A férfi azonnal elejtette a kardot, és dühtől eltorzult arccal kitépte a tört a sebből, majd néhány rövid varázsigével csillapította a vézést.

– Jól van, férgék! Pusztuljatok hát el Agrowax haragjától! De... mi ez? – Meglepődve nézett körül: most eszmélt csak rá, hogy hű szolgálai már mind elestek vagy megfutamodtak. Egyedül nézett farkasszemet a két harcossal, miközben Celeste és Ray az ájult Aurilla mellé térdeltek.

– Lásd be, ember: vesztettél. Add meg magad, és akkor van esélyed a túlélésre. Egyetlen fenyegető mozdulat, és halott vagy! – Tyrian hangja egy szemernyi kétséget sem hagyott afelől, hogy a nemesifjú komolyan is gondolja, amit mond. Előrenyújtott kardjának hegye legalábbis erről tanúskodott.

– Soha! – Agrowax hirtelen mozdulattal egy díszes dobozkat rántott elő köpenyének egyik zsebéből, és felcsatintotta a fedelét. A szentélyt egy szempillantás alatt sűrű, átláthatatlan köd lepte be. Tyrian arrafelé sújtott, amerre a pap állt,

de hasztalan: a penge csak a levegőt szelte át. A padlón kongó léptek alapján a pap a bejárat felé menekült.

– Ray, Trackan! Ti utol tudjátok érni, mi addig itt maradtunk Aurillával! – ordította Tyrian a ködbe. Társai vették az üzenetet, legalábbis a futó lábak szaporító koppanásai ezt jelezték.

Odakint Lord Byzon és társai egy szikla oltalmazó rejtékéből figyelték a kaput. A megmaradt gnollok a vihar kitörésekor nyomban elkoródtak, azóta a kalandozók aggodva várták társaik visszatértét. Utánuk menni rendkívül kockázatos lett volna: a bronzkapu előtt egymás után csaptak a földre soha nem látott méretű villámok. Hirtelen egy fekete csuhás, csillogó mellvértes alak rohant ki a kapun – láthatóan fejezve menekült.

Agrowax megnyugodott a tomboló vihar látványára. Érezte istene erejét, a mindent elpusztítani képes hatalmat. Megállt a bronzkapu előtt, és csuromvizet hajjal az ég felé emelte kezét:

– Talos, nagy Pusztító! Adj nekem erőt, adj nekem hatalmat, hogy visszaszerzzem a kardot! Esküszöm, nem fogok többé hibázni. Engesztelésül egy egész...

Nem tudta befejezni a fohászt. Egy minden eddiginél nagyobb villám csapott le, egyenesen a kitért karral üvöltő papra. Agrowax teste egy szempillantás alatt porrá égett, még arra sem maradt ideje, hogy felfogja: Talos nem tűri, ha csalódást okoznak neki...

Néhány perccel később a vihar, mintegy varázsütésre, lecsendesült.

A szentélyben lassan oszlott a köd. Tyrian és Celeste már ellátták Aurilla égési sérüléseit, de a lány még mindig eszméletlen volt.

– Anya... – a vékonyka gyermekhang szinte kísértetiesen visszhangzott a térben. Celeste felugrott.

– Tyn? – kérdezte tétován.

– Igen. Én vagyok. – A hang a szentély túlsó oldaláról jött. Celeste botorkálva arrafelé indult.

– Hogyan kerülhetett ide? – Tyrian kérdésére senki nem válaszolt.

A köd vékonyodott. Celeste már ki tudta venni az oltárt, és mögötte... Igen, egy aprócska, törekeny alak állt, közvetlenül a fal előtt.

– Mit csinálsz te itt? És hol van Gerta néni? – Celeste hangja zavarodottságról árulkodott.

– Ide jöttem, mert apa így akarta. Gerta néni meg... nem szerettem. De a vére erő adott, ezzel tudtam iderepülni. – Valami halkan koppant lány előtt a földön. Lehajolt, hogy felvegye, de amikor meglátta, felsikoltott. Egy emberi ujj volt, még ott csillogott rajta az aranygyűrű, melyet nagynénje a férjétől kapott az eljegyzésükre.

– Tyyyyyyn! – Celeste a sírással küszködött. – Mit csináltál? Ki vagy te?

– Apám gyermeke.

A kód ekkorra már annyira megritkult, hogy Celeste a részleteket is ki tudta venni. Valóban a fia állt ott, alig négy méternyire tőle. Felismerte a szőke haját, a kerek arcot, a szürke szemeket... A szürke szemeket... Celestének a lélegzete is elakadt. És ekkor meglátta. A gyerek, az ő gyermeke mögött a falon egy hatalmas, öt méter átmérőjű pentagramma éktelenkedett a falon. Vonalai durvák, girbe-gurbak voltak, olyanok, mint egy négyéves kisgyerek ügyetlen rajza. Ezek a vonalak lassan felizzottak, majd ez egész falrész átlátszóvá vált, és eltűnt. A helyén egy táj jelent meg, sziklás és kietlen, amely Celestének olyan ismerős, olyan rémsztően ismerős volt. Egy hatalmas, lángoló testű alak bontakozott ki a távolban, és egyre közeledett. Celeste megindult Tyn felé, de mielőtt elérhette volna, a gyerek egyetlen kezmozdulatára sátni erő kapta fel, és a túlsó falhoz vágta. A kislíú ezután a gonosz létsíkra vezető kapu felé fordult.

– Apa... Már úgy hiányoztál!

A balor már egészen közel ért. A megritkult ködön át kísértetiesnek tűnt a hatalmas lény sötétvörös bőre, a két összehajtott szárny és a testet körülölelő, mindent elemésztő tűz. A démon megállt a kapu előtt, és mély, döngő hangon szólt meg:

– Mióta várok erre a pillanatra... Saját fiam fog átvinni a halandó férgék világába. És ezt neked köszönhetem, kedves Celeste... – a szürke szemek a kislíú felé fordultak. Tyn átnyúlt a kapun, és apró kezeibe fogta a démon egyik karmát.

– Tyn, nee! – Celeste kétségbeesetten sikoltott, de nem bírt felállni; valószínűleg a lábát törte. A gyerek azonban nem hallgatott rá. Miközben áthúzta a démon egyik kezét a kapun, arca változni kezdett. Haja megnőtt, kihéredett, finom bőre rücskössé keményedett, és fekete színt öltött. Homlokából felfelé görbülő szarv tört elő, a hátából kinövő szárnyak pedig feltépték kék ingecskéjét. A démonfattyú rekedten felnevetett.

– Na nem egészen úgy van az! – Tyrian az oltár mögül egyenesedett fel. – Ehhez nekem is lenne némi hozzáfűznivalóm!

Ezzel felkapta a padlón heverő Pusztító Villámot. Bár a penge érintése iszonyatos fájdalomt okozott, a fiú összeszorította a fogát, előreszegezte a kardot és nekilődött. Az, ami valaha Celeste fia volt, vállai fölött hátranézett, de a balor karmait nem engedte el. Szürke szemei kitágultak a hirtelen ijedelemtől, de már késő volt...

– Neeeeeeeeee...! – Celeste elkészült kiáltása összeolvadt a balor falakat rengető ordításával, amint a villámoktól övezett penge átfúrta a démonfattyú testét, és apjához szegezte azt. A szúrás ereje mind a kettőt áttaszította a kapu túloldalára, ahonnan egy forró tűzcsóva csapott át, amely elborította a kimerült harcost. Celeste még látta, ahogy a démon kirántja magából a kardot, és a gyerekből lett apró szörnyeteg összerokkadt testét hátrahagyva az átjáró felé lép... A kapu ekkor zárult össze, de a balor iszonyatos ordítása még sokáig visszhangzott a teremben.

A féltünde lány lassan, fájdalmas mozdulatokkal kúszott oda a padlón fekvő Tyrianhez. Fejét a fiú mellkasára szorította, és könnyekben tört ki, amikor megérezte a gyenge, de ütemes lélegzést.

– Vége... Hála legyen az isteneknek, most már vége... – sóhajtotta, és a fal felé nézett, amely elnyelte a gyermekét.

Odakint lassan hajnalodni kezdett, és az éjszakát újra világosság váltotta fel.

Kedves Olvasók! Az átalatok beküldött tanácsok és kritikák között gyakran előfordult, hogy az újságban leközölt új varázslatok, varázstárgyak vagy szörnyek leírása túlságosan száraz, és sokkal jobb lenne, ha ezeket „akció közben” mutatnánk be. Ezt a kért szem előtt tartva a következőkben bemutatjuk a fenti novellában szereplő mágikus tárgyakat, azzal a nem titkolt szándékkal, hogy talán így sikerül életszerűbbé, kézzelfoghatóbbá tenni azokat. Kérjük, ha van véleményetek az ilyen módszerrel történő segédanyag-publikációról (pro vagy kontra), írjátok meg nekünk!

Álomörző sapka

A mágikus fejfedő az érzékszervek kikapcsolásakor (alvás közben) lép működésbe. Ha valaki ilyenkor viseli, akkor minden olyan lénynek érzékeli a gondolatait, aki 20 méternél közelebb van a birtokosához, és ártó szándékkal viseltetik ellene. Ez azonban csak és kizárólag a viselő elleni szándékra igaz, tehát akkor nem jelez a sapka, ha mondjuk a partin valaki rajta akar ütni pihenés közben. A regényben szereplő Celeste esetében azért figyelmeztett, mert a méhében növekvő gyermek az anya elpusztítására (is) törekedett. Ilyen veszély esetén a sapka azonnal felébreszti a birtokosát, aki azonban a veszély forrását nem tudja meg.

A Hatalom szimbóluma

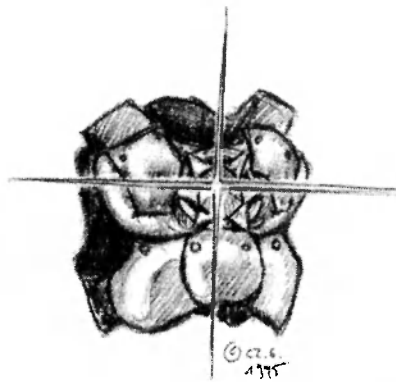
A láncon függő, koronás főt ábrázoló medál a parancsszó kimondása után a viselő ellen küzdő emberekben és humanoidokban azt a képzetet kelti, hogy a birtokos egy nem evilági hatalommal bír, félisteni erejű lény. Átlagos (8) intelligencia alatt a behódolás automatikus, a többiek (70 – ismert nyelvek száma × 10%) eséllyel teszik ezt (8. szintől kezdve dobható ellene mentődobás). A megigézettek száma annyi lehet, mint a viselő maximális szolgálóinak száma (mindig a lehető legalacsonyabb szintűek hódolnak be). Tündék és féltündék esetében él a 90% (30%) ellenállás. A megigézettek azonnal abbahagyják a harcot, és elrontott Intelligencia-próba esetén a viselő mellett fognak fegyvert. A hatás 2D4+1 körig tart, ennek lejártával a megtévesztettek rájönnek a csalásra, és dühödten a viselőre támadnak (+1 támadás és sebzés). Ez történik akkor is, ha a szimbólum viselője megtá-



madja őket. Ha a varázst a bővülő szünteti meg (aki nem tudja, hogy meddig tart), a megigézettek az időtartam végéig meghunyászkodva igyekeznek elkotródni a színe elől. A hatás véget ér, ha a használója támad, vagy őt megsebzik. A tárgy használatához minimum 12-es Vonzerő szükséges.

Tükrös páncél

Ez tulajdonképpen egy mellvért (Plate Mail), aminek a közepébe egy hatszögletű zafírt illesztettek, melynek minden oldalához egy mágikus tükördarab csatlakozik. Ha a viselőt tűz, gáz, hő vagy elektromos alapú támadás éri, a támadónak az alap THAC0-ját használva el kell találnia a -1-es AC-t. Ha ez sikeres, egy tükör összetörik, de a viselő csak a fele sebzést szenved el (ezután jöhet esetleg a mentődobás). Ha azonban nem sikerült, akkor a támadás által okozott sebzésnek csak a fele jön létre a viselőn, a másik felét az egyik tükör visszalövi a támadóra (mindketten dobhatnak mentődobást). Ilyenkor e tükör NEM törik össze. E képességen túl a páncél +1-es Védőgyűrűként is funkcionál. Hátránya, hogy egyrészt a fent említett támadásokat használva a viselőnek 10% varázslatrontási esélye van, másrészt ha az illetőt zúzó vagy vágófegyverrel megütik, a tárgynak mentődobást kell dobnia (fém szerint), különben egy tükör széttörik. Ha minden tükör megsemmisült, a páncél elveszti mágikus erejét.



Rejtő doboz

Leginkább egy ékszeresszelencére hasonlít ez az apró tárgy. Ha kinyitják, 1 kör alatt hatalmas területen kódpézdődik (kb. 100 m sugarú kör), amely 1D6+3 percig marad meg (szélétől függ). A kódben mindenféle nyomkövetés, üldözés esélye a felére csökken, míg a rejtőzködésé duplájára nő. A doboz 2D4-szer használható, utána porrá omlik.

Buborék pálca

A varázstárgy egy apró szappanbuborékot hoz létre a célpont feje felett, ami hirtelen kitágul (1.1 m sugarúra), és magába szippantja az áldozatot. Ha az illető elrontja pálca elleni mentődobását, karjai a gömb belső falához ragadnak, ahonnan csak különleges erőpróba dobással szabadulhat. A buborék max. 1.5 mázsát bír el, és ilyen súllyal 3 m/kör sebességgel emelkedik (kisebb súllyal gyorsabban). A buborékot csak Mágiasemlegesítéssel vagy

sebzéssel lehet kipukkasztani. A varázslatok közül csak a sav és tűz alapúak hatnak rá. Ha olyan támadás éri, amit a víz vezet (pl. Villámcsapás), akkor az a foglyot sebzí. Fegyverek közül a szúrók normálisan, a vágók -2-vel, a zúzók -6-tal támadják a gömb 10-es AC-jét. A buborékban rekedt személy is támadhat, ha karjai szabadok, de további -4-gyel, és csak akkor, ha előtte sikeres Ügyességpróbát dob. Különben elcsúszik. A gömb bármilyen találattól kipukkad, ekkor a fogoly az aktuális magasságból lezuhan. Magától 1D4+2 kör múlva pukkan ki, hat méter sugarú körben szappanos lét lövellve mindekire (2 körre -2 támadás).



seiloni rumbatók

A tárgy először a Seiloni Hajóskarnevál forgatagában tűnt fel. A belsejébe töltött mágikus anyagnak köszönhetően hangja csodákra képes:

- Csábítás esetén a csábítónak kettővel megnő a Karizmája, ha a rumbatók hangja hallatszik.
- Harc közben a rumbatókon játszó zenész társai +2-t kapnak a moráljukra, az ellenfélnek viszont 4 körönként morálpróbát kell dobnia.
- A hangszer erősen nyugtató hatású, ezért kiválóan alkalmas fenyegető helyzetek (pl. kocsmai verekedések) megelőzésére.

suhanó surranó

Állítólag druidák készítették ezt a mágikus lábbelit. A nap sugarait energiaként használó tárgy a felöltés és a megfelelő parancsszó kimondása után 1–2 cm magasra emeli a viselőjét, aki így mozogva szinte hangtalanul haladhat (bozotosban +60%, fűvön +75%, kővön, földön +90% lopakodásra). Nyomot is ritkán, legfeljebb nedves földön (20%) hagy. A surranó tíz percig tud a levegőben maradni, utána minden napfényben töltött óráért egy perct nyer vissza. Vízen járáskor az időtartam feleződik. Párás időben a töltési idő duplázódik, felhős időben pedig háromszorosára nő.

Végezetül szeretnék köszönetet mondani a novellában szereplő csapat minden tagjának, külön kiemelve Tóbit, aki a varázstárgyak kitalálásáért felelős.

Pálfalvi László

HOGYAN KEZDJÜNK

VAMPIRE-T

MESÉLNI?

„A kezdet nagyon kényes idő...”

–Iruan hercegnő, „DÚNE”

A kezdő Vampire mesélők általában energiával és lelkesedésselelve vágnának bele első Krónikájukba, de rögtön egy problémával találják szembe magukat: hogyan kezdjek neki? Jőmagam is elég sokat törtem a fejem azon, hogy mire építek az első történetemet, és ezalatt a fejtörési idő alatt – azt hiszem – sikerült némi tapasztalatra szert tennem, amit talán nem árt, ha Veletek is megosztok. Minden kezdet nehéz, így van ez a Vampire krónikákkal is. Mivel a Sötétség Világában a vámpírok életében jelentős szerepet játszik az intrika és a háttérből való manipulálás, ezért az igazán jó krónika gondos előkészítést és tervezést igényel, az érdekek és hatalmi viszonyok kialakítása például nélkülözhetetlen feladat – mégis könnyen megeshet, hogy elhanyagoljuk. Talán ennek a kidolgozása jelenti a legnagyobb munkát, hiszen gondosan kigondolt, a már elkészített karakterekhez passzoló erőket kell megidézni. A következő gond a hely kiválasztása lehet – melyik városban játszunk? Itt közrejátszik az, hogy igen nagy városra van szükségünk, hiszen – a vámpírok népszerűségét szem előtt tartva – be kell lássuk, hogy egy félmillió városkában a játékosaink majdhogynem az egyedüli Vértestvérek lennének. (Persze ez is egy érdekes szituáció, de kezdésnek inkább sztereotipikusabb alapkörnyezetet javaslok.) A város krónikánk mindenkor helyszíne lesz, kidolgozása tehát elengedhetetlen. (Ugyan lehet rögtönözni is, de az kevésbé színvonalas krónikát eredményezhet, ha nem vagy elég ügyes.) Tehát kell egy helyszín, amit be kell népesíteni az éjszaka átkozott lényeivel. Ezt a feladatot azonban mindenképp meg kell, hogy előzze a karaktergenerálás. Az alapkönyvben ennek a folyamatnak a gördülékennyé tételéhez minden segítséget megkapunk (nagyon hasznos ide a *Player's Guide* is!), a játékos elképzeléseit a mesélő úgy bírálja felül, hogy közben folyamatosan az járjon a fejében: ebből milyen kalandok sühetnek ki? Egnél több karakter esetében rögtön újabb probléma merülhet fel: mi van, ha a játékosok olyan karaktereket képzeltek el maguknak, akik minden valószínűség szerint nem fogják egymást kedvelni? Például egy Brujah és egy Ventruue vámpír általában nem igazán fér meg egymás mellett, csakúgy, mint mondjuk egy Nosferatu és egy Toreador sem. Ezen a sztereotípiák felrúgásával is segíteni lehet (nem biztos, hogy minden Toreador megveti a Nosferatukat rútságuk miatt, és elképzelhető olyan Brujah is, aki szabadság-eszméit nem ököllel, hanem ügyes diplomáciai úton kívánja érvényre juttatni), de az is lehet, hogy valakit rá kell beszélned egy másik klán, vagy egy másik személyiség kialakítására. Emellett nagyon fontosnak tartom (ezt a mesélő is tartsa szem előtt), hogy lehetőség szerint mindenki olyan klánt ill. személyiséget válasszon magának, amihez valamilyen módon hasonlatosnak tartja önmagát, mivel ez jelentősen megkönnyíti a karakter kijátszását. A karaktergenerálás alatt ki kell derülnenek a karakter motívációi, mivel ha az összes karakter kész, a mesélő ezekből az inspirációkból fogja összeállítani a krónika alapkoncepcióját. (Ha egy parti két tagja a Golconda elérését tűzte ki céljául, a harmadik pedig Vénfarkasokkal akar összeharagkozni, akkor igen nehezen lehet keresztülvinni egy olyan kalandot, amiben a karakterek akár egy Matuzsálemet is diablerizálhatnának.) Ki kell találni, hogy a karakterek miért vannak együtt, lehetőleg úgy, hogy az tökéletesen logikus legyen. (Például az egyik karakter célja, hogy eltüntesse a süllyesztőben Szülője gyilkosát, és a másik karakter az egyetlen, aki ebben segíthet neki. Aztán később a segítséget viszonzni is kell, nem is beszélve arról, hogy ha már három karakter van, akkor igen sokáig össze lehet kötni a partit ilyen módszerrel.) Ezek kitalálása már egybefolyik a város és a többi szereplő kitalálásával. Több módja is van annak, hogy egy várost találjunk. A legkézenfekvőbb, ha azt a várost Sötétítjük el, amiben élünk. Könnyen lehet viszont, hogy a város lakossága nem ad elég vámpírnak táptalajt, ilyenkor esetleg változtathatunk a megadott normákon. Láttam már olyan alternatív megoldást, hogy nem minden százezer, hanem minden hatvan ezer lakosra jut egy vámpír, sőt, a környező kisebb városok, faluk lakosságát is hozzáadhatjuk a lakossághoz. Az az előnye is megvan a saját élőhely felhasználásának, hogy elég jól ismerjük, és könnyen szerzünk hozzá segédanyagokat (térkép stb.). Akinek azonban a „Debrecen Hercege” elnevezésnél jobban cseng a „Prince of New Orleans”, az természetesen már nagyobb gondba ütközhet, ha maga akarja kitalálni a várost, legfőképpen, hogyha ezeket a hazánkon kívüli ide-

gen tájakat csak fényképeken látta. Szerencsére vannak kiegészítők, amelyekben elég jó városleírásokat kapunk (Chicago by Night, New Orleans by Night stb.). de ezek nagyban segíthetnek abban is, hogy képet kapjunk arról, hogy egyáltalán hogyan is kellene kinéznie egy ilyen város kidolgozásának. Városkidolgozásra tanácsokat a *Storyteller's Handbook*ban is találhatunk, de szerintem az többit segít, ha kapunk egy kész mintát. Kellenek majd fontos helyek, fontos személyek. a személyek motívációi, kiket irányítják ezek a személyek, őket kik irányítanak, kiene a kezében vannak a főbb intézmények (rendőrség, média), melyik klán milyen intenzitással van jelen, kik a főbb képviselőik, kik szeretik egymást és kik nem, vannak-e vérfarkasok, mágusok és egyéb természetfölötti lények. ki manipulálja majd a karaktereket, és ők kiket manipulálhatnak stb. Mivel a vámpírok közül néhányan már a város születésekor jelen lehetett, gondolni kell a történelmi háttérre, a város múltjára is. Innen kaphatunk jó ötleteket arra is, hogy a primogen tagjai mifélek legyenek. Persze nem muszáj mindent pontosan előre leírni, az is elég lehet, ha nagy vonalakban van elképzelésed a lényegről, és az első történethez kidolgozod a szükséges szereplőket. Innen aztán improvizálással és a karakterek önálló tetteiből az egész alakul majd tovább. Igencsak hasznosak még azok a krónikaépítési tanácsok, amelyeket az alapkönyvben olvashatunk. érdeemes megfogadni őket.

Remélem, most, hogy szembesültetek a probléma-tömegekkel, amikkel találkozni fogtok, még nagyobb kedvetek van Vampire-t mesélni (játszani). Ha valakinek segítségre van szüksége a kezdesben, megpróbálok segíteni, íratok, csak küldjétek válaszborítékot, és a borítékra íratok rá, hogy *Nosferaty-nek*.

Jó vadászatot!

Nosferatu



MITOSZ

AZ ISTENEK JÁTÉKA

„Jól van, gyerekek, ezt nagyon hamar felejtétek el!” – nagyjából ez volt az első reakcióm, midőn néhány régi barátom felkeresett a kéréssel: ugyan, írjak már egy cikket készülő kártyajátékukról, a Mitoszról. Ösztönös tiltakozásom két okra volt visszavezethető: egyrészt ugye április környékén kitört rajtam a szokásos tavaszi fáradtság, másrészt meg problémás egy még nem is létező játékról értékelést írni. Illetve már létezett, s ezt a büszke alkotók kb. 20 kilónyi jegyzettel és rajzzal bizonyítani is tudták, csak hát egy kártyás játéknál a külső is rengeteget számít, és a tesztapaklikat a játéktervezők látták el ábrákkal...

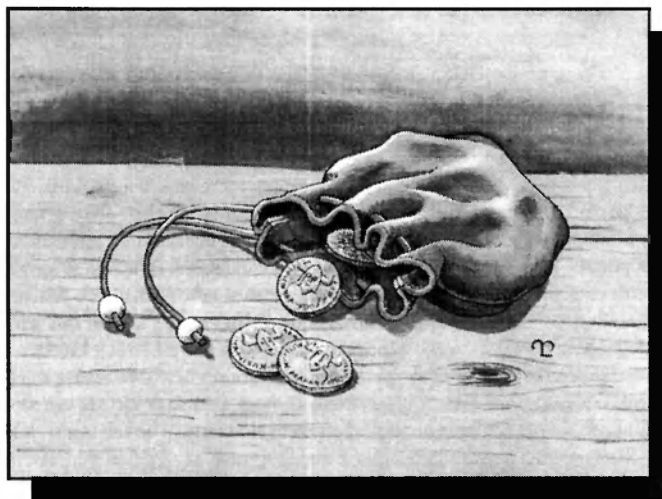
Na jó, nem részletezem tovább kezdeti fenntartásaimat, hisz végül az én kedves ismerőseimnek sikerült rávenniük valami cikkszerű izé megírására. Sűrű hálálkodások közepette kezembe nyomták a 380 lap leírását egy vázlatos szabálykönyvvel és négy tesztapaklival egyetemben. Eztán ígéretet kaptam még egy vacsorameghívásra s egy tiszteletpéldányra (illetve tiszteletpaklira), majd az egész csapat elviharzott a nyomda irányába holmi árajánlat ügyében. Én meg kettesben maradtam kb. 20 kilónyi dokumentummal...

Az első dolog, ami a Mitoszsal kapcsolatban feltűnt, az a szabályok rendkívüli összetettsége és a játék egészen egyedi hangulata volt. Jómagam mindig is kedveltem a mitológiát, épp ezért nagy érdeklődéssel olvastam a különféle istenek és hősök képességeit. Az már elsőre feltűnt, hogy a szerzők hál'istennek alaposan utánanézték az egyes személyek és népek háttértörténetének, úgyhogy a játék alapján elég pontos képet alkothattunk a kelta, görög és germán mondavilágról (az még külön jópont, hogy nem maradtak ki a klasszikus fantasy legismertebb alakjai sem). Egy-egy parti persze akkor igazán hangulatos, ha pak-

linkban nem keverjük a különböző mitológiákat, hisz néha roppant idétlen kombinációk is kijöhetnek.

Szóval a játék hangulatára és alapötletére nem lehet egy rossz szavunk se, de az én tetszemet mégis a szabályrendszer nyerte el leginkább. Mint azt már írtam, a Mitoszt mindennek lehet nevezni, csak éppen egyszerű játéknak nem. Rendkívül sok múlik a szembenálló felek stratégiai érzékén és ravaszágán, néhol a logikai játékok összetettségét súrolja. Sokak számára első pillantásra tán túlságosan is összetett a játék, épp ezért a szerzők igen ravasz módon egy kétlépcsős szabályrendszert kreáltak. Ez annyit tesz, hogy lesz egy kezdőknek és egy haladóknak szánt szabálygyűjtemény. Az előbbi egy lényegesen leegyszerűsített rendszer, ahol a szerencse és a paklik egymáshoz viszonyított erőssége jóval nagyobb szerepet kap, viszont a játék pörgőbb és könnyebben áttekinthető. A későbbiekben végig az összetettebb változatra fogok hivatkozni, elvégre számomra ez a szimpatikusabb.

Hát akkor kezdjük tényleg a legelejéről... A játék maga két vagy több isten harcáról szól, ahol a végső cél egy kontinens vagy birodalom fölötti uralom megszerzése. Egy dolgot senki ne felejtessen: fő feladatunk nem ellenfeleink kiirtása, hanem minél több nép lerakása. Körönként csak egy népet rakhatunk le, ha ezekből összegyűlt hét, megnyertük a játékot. Ami az egész néplelakodást érdekessé teszi, azok a különféle utak. A népeket csak egymás mellé rakhatjuk le, és csakis úgy, hogy útjaik illeszkedjenek. Voltaképp az egész valami területfoglaló játékra hasonlít, szinte végtelen variációs lehetőséggel. Jut eszembe, az egyes utakhoz tartozik egy harci érték is, amit védekezésnél hozzáadhatunk seregünk erejé-



hez. Ellenfelünk csakis a még szabad, azaz más néphez nem kapcsolt utakon keresztül támadhat. Általában annál kisebb egy nép átlagos harci értéke, minél több út tartozik hozzá. Itt álljunk is meg egy pillanatra. Hisz nagyon sok múlik birodalmunk kiépítésén. Nem kétséges, hogy erős népekből játszva szinte bármilyen ellenséges támadással dacolhatunk, viszont a kevés út nagyon megnehezíti majd dolgunkat. Elvégre roppant idegesítő tud lenni, mikor 3 nép is a kezünkben van de az utak elhelyezkedése miatt egyiket sem tudjuk lerakni... Csak gyenge, viszont sok úttal rendelkező népekkel szintén nem éri meg játszani, az erősebb ostromló seregek egymás után szedik majd le védekező bajnokainkat. Támadni és védekezni ugyanis csak bajnokokkal lehet, nélkülük birodalmunk teljesen védtelen. A helyes kombináció az erős és sok utat birtokló népek keverése, csakis így építhetünk ki életképes birodalmat.

Az általunk megszemélyesített istennek is megvan a maga kártyája, ami voltaképp nem más mint egy karakterlap. Ezt a kártyát a játék legelején le kell tennünk a pástra, a későbbiekben ezen vezethetjük hatalmunk alakulását. Minden isten 4féle hatalommal (ha úgy tetszik mannával) rendelkezik, nevezetesen haderővel, cselszövésessel, varázserővel, vagyonnal, ezek az értékek 1-től 6-ig terjedhetnek. Természetesen a legtöbb lap csökkenté ezen értékeket, azaz a Magic-ből már ismert leidézgetés a Mitoszból sem hiányzik. A fő különbség, hogy körünk végén csak 3 mannával kapunk, s ezt igazán nem is tudjuk feltápolni. Ennek a szisztémának köszönhetően nagyon meg kell gondolnunk, hogy mikor mit idézünk le, elvégre egy-egy komolyabb hős leidézése akár négy mannába is belekerülhet.



Mint azt már említettem, a játék kulcsfontosságú szereplői a bajnokok. Ezek a nagyhatalmú hősök, szörnyetegek vagy fél-istenek vezetik a hadjáratokat, és védelmezik népeiket. Minden bajnok rendelkezik egy vagy több különleges képességgel, ezeket saját körünkben bármikor használhatjuk. A dolog egyetlen hátulütője, hogy kalandozó (azaz képességüket használó) bajnokaink azonnal megfordulnak, s körünk végén csak egyet fordíthatunk vissza közülük. A kalandozó bajnokok nem védhetik népeiket, nem támadhatnak, azaz teljesen kiestek a játékból. Csak ritkán lesz egyszerre 3-nál több bajnoka lent a játékosoknak, így aztán mindig alaposan meg kell fontolnunk, hogy mikor, kivel és mit csinálunk.

Nem szóltam még az Intrika és Kataklihma lapokról, ezek sokban hasonlítanak a Spellfire-ből ismert *event* kártyákra. A legtöbbet bármikor, akár az ellenfél körében is kijátszhatjuk, ezért különösen értékesek. Az Intrika lapokkal főképp politikai és gazdasági változásokat idézhetünk elő, a Kataklihma lapnak pedig már a neve is magáért beszél...

Nem esett még szó a harcról, ami pedig a játék egyik legfontosabb és legérdekesebben megalkotott része. Körönként csak egy hadjáratot lehet indítani, s azt is csak egy le nem védett úton keresztül. Először a támadó fél nevezi meg az

ostromot vezető bajnokát, majd a védőnek kell ugyanezt megtennie. Ha a földjét védő játékos nem tud, vagy nem akar bajnokot kiküldeni, akkor a támadó automatikusan győzött, azaz a nép a dobott lapok közé kerül. Csatában a szokásos lapokkal tápolhatunk, azaz hadakkal, fegyverzettel, varázstárgyakkal és varázslatokkal. Érdekes szabály, hogy a hadakat két sorba kell bajnokunk mögé rendeznünk. Az első sor harci erejével támogatja vezérét, míg a második sorban harcoló hadak csak a különleges képességükkel segíthetnek. Ha a védő győz, az ostromló bajnok minden csatolt lapjával együtt elpusztul, s ezzel vége is a harcnak. Amennyiben viszont a támadó sereg diadalmaskodik, a védekező bajnok arccal lefelé visszatér a vezérsorba s a győztes isten elvehet ellenfelétől egy mannárt (mindennek tetejébe a népünk is megsemmisül).

Minden elfogultság nélkül állíthatom, hogy a Mítosz megállja he-

lyét mind hangulatában, mind pedig játszhatóságában a nagyszerű elődök mellett (Magic vagy a Spellfire). A játék egyetlen hibája, hogy néha túlságosan is sokat kell benne kombinálni, ámbr ez bocsánatos „bűn”. Szóval én mindenkinek csak ajánlani tudom a játékot, legyen az illető megszállott M.A.G.U.S. avagy Jyhad rajongó.

Kris

U.i.: Még búcsúzóul egy jó tanács: a Fekete Hadurat és Akhilleuszot semmiképp se cseréljétek el (hát ezek valami egészen brutálisak)...



INTERJÚ TÓTH JÁNOS SÁL a Mítosz társszerzőjével

– Mikor gondoltatok először arra, hogy megpróbálkoztok egy magyar nyelvű gyűlöletös kártyajáték kiadásával?

Ha jól emlékszem, egy borongós januári napon jött az ötlet. Ekkortájt tetőzött a Magic láz, a fanatikusabb vásárlók falkába verődve járták a boltokat mindenféle kártya után kutatva. Voltaképp a Magic, s később a Spellfire hatalmas sikere győzött meg minket arról, hogy a Mítoszsal érdemes komolyan foglalkozni.

– Szerinted melyik játékhoz áll közelebb a Mítosz: a Magic-bez vagy a Spellfire-bez?

Jó kérdés... Igyekeztünk egy teljesen új és egyedi játékot összehozni, de néhány átfedést azért lehet találni. Ha azonban a Mítoszt mindenképp társítanom kéne egy másik játékhoz, akkor a Jyhad lenne az.

– Mi adta az ötletet, hogy egy mitológiai játékot készítsétek? Ha jól tudom, rajtokat kívül ilyesmivel még senki nem próbálkozott.

A legelső és legfőbb problémánk az volt, hogy a játékot nem tudtuk mihez kötni. Eredetileg egy vegytiszta fantasy kártyajátékot akartunk összehozni, de akkor egy teljesen új világot kellett volna csinálnunk. Egy olyan világot, ami rajtunk kívül mindenkinek idegen és semmitmondó lett volna, azaz pont a legfontosabb, a játék hangulata vesztett volna el. Így aztán hosszas meditálás után a mitológiai környezet mellett döntöttünk, de azért átvettünk néhány dolgot a klasszikus fantasyból is.

– A legtöbb kártyás játék rákijéne, hogy a győzelem nem a játékos intelligenciájától vagy stratégiai érzékétől függ, hanem pusztán a szerencsétől és a paklik erősségétől. Ez igaz a Mítoszra is?

Bizonyos fokig igen. Elvégre minden kártyás játékban, legyen az Black Jack vagy Star Trek, igen sok függ a szerencsétől. Ami a tápolást illeti, ezt szintén lehetetlen kiküszöbölni, elvégre 380 teljesen egyforma erősségű lapot egyszerűen képtelenség csinálni. Mint minden játékban, a Mítoszban is vannak gyengébb és erősebb lapok, viszont egy-egy partit nem lehet pusztán erős lapokkal megnyerni. A játék alapjában véve a különféle kombinációkra épül, csakis ezekkel győzhetjük le ellenfelünket. Sok kombináció alapja viszont egy-egy gyengébb lap, épp ezért bátran kijelenthetem: a Mítoszsal játszva csak kevés fölösleges lappal fogsz találkozni.

– Mit tartasz a Mítosz legnagyobb hibájának?

Talán azt, hogy nagyon oda kell figyelni a játékra, főleg páros küzdelemnél. Nem egyszer 2-3 körrel előre kell gondolkozni, s a páston lévő összes vezér képességét fejben tartani. Szóval nem könnyű...

– Nem félsz, hogy a játék összetettsége sokakat elriaszt majd?

Igen, ettől én is tartok. Épp ezért lesz egy kezdőknek és egy haladóknak szánt szabályrendszer. Az előbbi főleg a fiatalabbaknak illetve a játékkal csak ismerkedni kezdőknek szántuk, míg az utóbbit az „öreg rókáknak”.

– Tervezték a Mítoszhoz kiegészítő csomagokat?

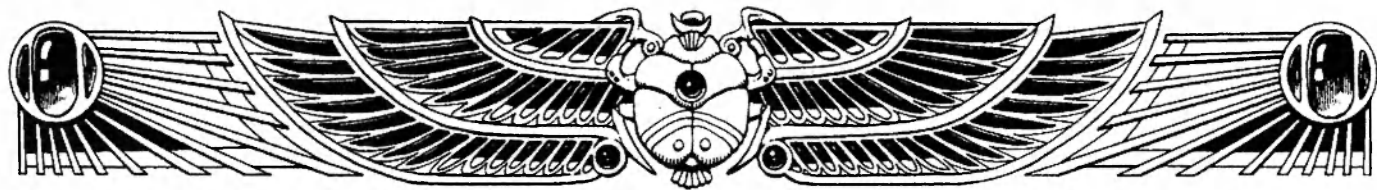
Naná, elvégre az alapsomagban csak a germán, kelta és görög mitológiával foglalkoztunk. Ott van még az egyiptomi, kínai, tibeti, finnugor mondavilág, hogy csak néhányat említsék. Témában tehát nincs hiány, ha minden jól megy kb. 2-3 havonta adunk majd ki kiegészítő csomagokat, melyekben egy vagy két mitológiával foglalkozunk.

– Gondolom a Mítoszban is lesznek gyakori és ritka lapok. Körülbelül hány paklit kell valakinek megvennie, hogy mind a 380 lapot legyűjtse?

Hát, jó sokat... A lapokat 4 csoportba osztottuk: vannak gyakori, átlagos, ritka és egyedi lapok. Minden alappakliban lesz 34 gyakori lap, 16 átlagos, 8 ritka, 1 egyedi és 1 főisten. Ennek a felosztásnak köszönhetően elég nehéz lesz a teljes sorozatot összegyűjteni, viszont ritkán fognak az egyes lapok ismétlődni.

– Sok szerencsét!

Az interjút készítette: Balogh Dávid



BESZÉLGETŐTÁRS

LOUIS PROSPERI



Holdtölte: Emlékszel, tavaly áprilisban beszélgettünk, akkor az Earthdawn még elég újdonság volt. Mennyit változott azóta?

Louis Prosperi: Azt hiszem, még mindig elég fiatal a játék, de nőtt a népszerűsége itt és a tengerentúlon is. Európában elképesztően szeretik, a német kiadónk már négy vagy öt Earthdawn-könyvet is kiadott. Úgy tűnik, minden egyes új könyv kiadásával megnyerünk magunknak új embereket, akik szívesen játszanak fantasyt egy kicsit másképpen.

HT: Milyen dolgok jönnek ki mostanában?

LP: A legújabb, ami pont most jelent meg, *Az Adeptus útja (The Adept's Way)*, ebben a különböző diszciplínák művelői beszélnek magukról, életükről, életmódjukról. Hasonló ahhoz, ahogy a fajokat taglaltuk a *Denizens* könyvekben; megtudhatod, hogy mit jelent jásznak vagy szellemidézőnek lenni. Egy kicsit kiterjesztjük benne a szabályokat, és reményeink szerint tisztábbá teszünk pár dolgot, ami eddig nem volt könnyen érthető, például a több diszciplínájú karakterekre vonatkozó szabályokat.

Ezután jön a *Rémek (Horrors)* könyv. Ebben van némi új információ a Rémekről, miért csinálják, amit csinálnak, honnan jöttek... Nem adunk ki túl sok információt, mert az embereknek sok olyan kérdése van a Rémeikkel kapcsolatban, amire egyszerűen nincsen válasz. Miért pusztítanak el mindent a Rémek? Csak. Ezen kívül tizenöt egészen különleges, egyedi Rémet is leírunk, amik egyszerű dolgokat csinálnak: elég hosszan lesz szó róluk. Van még a könyvben pár kisebb Rém és Rém-teremtmény. Persze mint minden korábbi könyvünkben, ebben is van egy hosszabb rész a szabályokról. A legfontosabb benne talán az a terjedelmesebb írás, ami arról szól, hogy hogyan használhatjuk a Rémeiket a játékban úgy, hogy ne tegyék teljesen tönkre a mesét. A baj az, hogy sok Rém, főleg azok, amik ebben a könyvben lesznek, fantasztikusan erősek, bármilyen adeptus-csapatot lemosnának. Akkor tehát hogyan lehet használni őket? Az nem megoldás, ha egyszerűen csökkentet az erejüket, hiszen a Rémeknek az a lényege, hogy erősek. Megpróbálunk felvázolni néhány lehetőséget, amivel fel lehet őket használni anélkül, hogy teljesen tönkremenne a játék. Szerintem idáig ez a legjobb Earthdawn könyv.

Augusztusban jön egy doboz, ami Skypoint-ról és Vivane-ről szól. Most foglalkozunk először a therai birodalommal. A hangsúly Vivane-en, a városon van, de részletesen leírjuk Skypoint-ot és az alatta fekvő várost is. Elég sok szó esik a Skypoint körüli tartományról is, így a játékmester megtudhatja majd, mire készülnek a theraiak.

HT: Lesz benne szó a theraiak szokásairól is?

LP: Egy rövid rész szól a therai birodalomról, meddig is terjed ki, és arról is, mit jelent therainak lenni. Barsaive népei egyszerűen csak gonosznak tekintik a theraiak-

kat. De a theraiak szükségszerűen tartják, amit csinálnak. Egy kicsit látszik az érem másik oldala is, bár Barsaive-en továbbra is Thera marad a fő ellenség. Tudjuk, hogy a rabszolgaság rossz dolog, és tudjuk, hogy a theraiak nem éppen szépen csinálták egy csomó dolgot. Remélem, ez kielégíti majd sokak kíváncsiságát, mert '96-ig nem nagyon akarunk foglalkozni a therai birodalommal újra. Még sok dolgunk van Barsaive-en, mielőtt a theraiakkal törődnénk.

HT: Folytatódik a Földhajnal legendái (Legends of Earthdawn) sorozat?

LP: Azért adtuk neki az első kötet címet, mert bőven anyagunk ahhoz, hogy még egyet kiadjunk. Úgy gondoltam, nagyon népszerű lesz ez a fajta könyv. 12 dollárért (kb. 1200 forint) kapsz több, mint harminc kalandot. A könyv első fele pedig olvasmányos is jó; érdekes történetek vannak benne. Ezért gondoltam, hogy legyen a címe első kötet. A második lehet, hogy nem jelenik meg 1997-ig, de mivel a visszajelzések nagyon jók voltak, talán hamarabb is kijön. 1996-ban jön egy hasonló kiadvány, a *Felfedezések könyve (Book of Explorations)*, amiben kalandorok naplóit és feljegyzéseit gyűjtötte össze a throali könyvtár. Ebben is nagyon sok kalandötlet lesz. Nem történetek lesznek benne, de a könyv végén ugyanúgy adunk ötleteket, hogy melyik feljegyzést hogyan lehet kalanddá kidolgozni. Úgy gondolom, a fantasy játékosok úgyis azt csinálják, amihez kedvük van. Ezekben a játékokban nincs szükség részletes kalandokra, amikben pontról pontra le van írva, hogy hol mi történik. Inkább olyan könyveket szeretnék csinálni, amikben két-három rövid kaland van, mint a *Parlaintb-i kalandokban (Parlaintb Adventures)*, vagy olyanokat, mint a *Földhajnal legendái*, amiben több dolog van röviden leírva.

HT: Van néhány tipikus hiba, amit sok fantasy játék elkövetett - elsőként az AD&D -, és amiből az emberek

nek talán elégük is van. Az egyik az, hogy a játékosok tonnányi szörnyet és varázslatot kapnak, de ráció nem sok van a balmazban. Hogyan próbáljátok meg elkerülni ezeket a hibákat? Amikor láttam, hogy megjelenik egy könyv Barsaive lényei (Creatures of Barsaive) címmel, féltem tőle, hogy csak egy statiszтика-sorozat lesz.

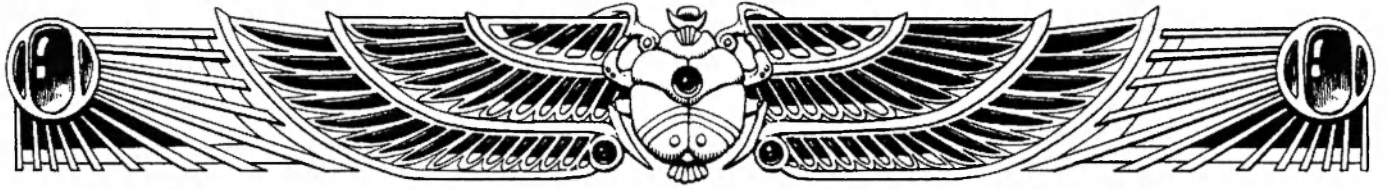
LP: A FASA egyik jellemzője a racionalitás. Általában mindig megmondjuk, hogy minek mi az oka. Mindig van valami oka, hogy az adott könyv miért létezik Barsaive-en. Az egyetlen kivételek a szabálykönyvek, például az *Earthdawn Companion*, ami kifejezetten a játékmesternek és a játékosoknak szól. A mágiról szóló kiegészítő, ami 1996-ban jelenik meg, szintén ilyen lesz. A többi, a *Denizen's* könyvek, esszégyűjtemények beleillenek a világba. A *Barsaive lényei*ben egy sárkány mondja el a gondolatait. Ha folytatjuk a sorozatot, valószínűleg megint az ő „hangját” fogjuk használni. Nagyon jó szórakozás volt írni a könyvet, és a visszajelzések is pozitívak voltak. A *Rémek könyvét* a throali könyvtár egyáltalán nem akarta megírni. Csak a király parancsára tették, és nagyon félték. A könyveinkben ugyanazok a személyek fűznek megjegyzéseket az írásokhoz, és ugyanaz írja az előszót minden fejezetben. Ebben a könyvben nem, mert nem akarták, hogy bárki túlságosan ki legyen téve a Rémeik hatásának. A fiatal könyvtárosok csinálták a másolást és a legtöbb munkát. A könyv rúnákkal és jelekkel van borítva, egész máshogy néz ki, mint a többi. Hangsúlyozni akartuk, hogy a könyvtárosok addig húzták az időt, ameddig csak bírták. A könyv bevezetője egy beszélgetés Valorus király és Merrox a főkönyvtáros között, melyben a király megkérdezi: És mi van a Rémeikkel? Merrox pedig azt válaszolja: Mi lenne?

Nem lesz soha olyan könyv az Earthdawnhoz, amiben csak még több adat van, aminél nincs megindokolva, miért létezik a világban. Soha nem lesz könyv a varázstárgyakról például, mert azok a világban nagyon fontos egyedi dolgok. Történetük van, nem lesz soha +1-es, +2-es, +3-as kard.

HT: Sok régi AD&D játékos van, aki szívesen váltana valami más játékra, de csak a „gyerünk, öljük le a legnagyobb szörnyet!” fajta kalandokhoz van hozzá szokva. Egy ilyen játékos hogyan tudna váltani, hogyan lehet rávenni őt a valódi szerepjátékra?

LP: Az Earthdawn nagyon jó erre a fajta játékra is. Nagyon érdekes a politikai háttér, a társadalmi helyzet, tele van kalandlehetőségekkel. A kapcsolatok a Throali Királyság, a Vervadon és a Therai Birodalom között sok lehetőséget ad. A különböző városok között is rengeteg intrika folyik. De úgy gondolom, az Earthdawn ideális üsd-vágd-nem-apád játék is. Sokféle szörny van, sokféle kockát lehet dobálni. A találkozókon sokan voltak, akik éppen azt a részét élvezték a játéknak, amikor szembeke-
rültek a szörnyekkel és előkaphatták a hat-, nyolc-





tízoldalú kockákat. Hogyan lehet az ilyen játékosoknak megmutatni, hogy másként is lehet játszani? Azt hiszem, nem tudok semmi olyat mondani, ami csak az Earthdawnra jellemző, bár van egy *Fertőzött (Infected)* című kalandunk, amiben egyáltalán nincsenek Rémek. Ha a játékosok úgy állnak hozzá a dolgokhoz, ahogy kell, egyáltalán nem kell verekedniük, egy kis csetepatét leszámítva. Ha harcolni kezdenek, valószínűleg vesztenek. Ez az egyik legjobb módja annak, hogy megmutasd, másképp is lehet hősnek lenni, nemcsak harccal. Sokan panaszkodtak hogy túl erősek az ellenfelek, de éppen az a cél, hogy a karakterek ne verekedjenek, hanem más megoldást találjanak. Azt hiszem, úgy érdemes kalandokat tervezni, hogy a játékosok belássák, nem csak harc kell a célhoz éréshez. Sok olyan diszciplína van, amik teljesen szociális jellegűek, például a trubadúr, ami nem egy gylológép, de az egyik legerősebb lehet, ha jól játsszák. Azt hiszem, nagyon sok dolog van a játékban, ami sokkal inkább a szerepjátékos stílus felé vezérli a játékosokat. Nem akarom egyik stílust sem a másik fölé helyezni, mert néha a legmulatságosabb dolog, ha összejössz a barátáiddal, dobáljátjátok a kockát, és hatalmas szörnyeket öltök le. De ha új utakat akarsz mutatni a játékosoknak, azt hiszem, az Earthdawn jó lehetőségeket kínál. A világban sok a lehetőség az intrikára, a politikára, sok a szerepjátékra épülő képesség és könnyű legyőzhetetlen ellenfeleket kreálni. Például az AD&D 2nd edition-ben a sárkányokat sokkal erősebbé tették, de egy 10–12. szintű parti még így is vígan lesöpri őket. Az Earthdawnban nem így van, még a legnyomibb sárkány is több, mint kihívás bármilyen partinak, és ennek így is kell lennie. Az Earthdawnban nagyon könnyű olyan ellenfeleket építeni, amiket közvetlen harcban lehetetlen levérni – kidumálhatod magad, de harcban nincs esélyed.

HT: Egy komoly bajom volt az Earthdawnnal amikor meséltem nagyon nehéz volt nem-játékos karaktereket csinálni. Változtattok valahogy ezen a helyzeten?

LP: A *Játékemester csomag (Gamemaster Pack)* előre kidolgozott NJK-i segitenek valamit a dolgon, de ez a feladat még mindig nem könnyű. Főleg, ha adeptus ellenfeleket dolgozol ki. Nagyon sok irányba fejlődhet egy karakter. Ha nem figyelsz eléggé, elfelejthetesz például arról, hogy a kardművész NJK-nak van visszavágás képessége, így viszont nem lesz komoly kihívás egy harcos játékosnak. Sajnos a játék rendszeréből adódnak ezek a nehézségek és igazán csak gyakorlattal és tapasztalattal lehet felülkerekedni rajtuk. Az NJK-k tekintetében számunkra csak az a megoldás, ha még többet írunk le. Gondolkodtam rajta, hogy kéne csinálni az Earthdawnhoz is a *Legnagyobb vadászokhoz (Prime Runners)* hasonló könyvet. Nem feltétlenül a legjobb és leghíresebb adeptusok lennének benne, inkább olyan emberek statisztikái, akikkel könnyen találkozhatnak a játékosok. Ha megvan valakinek az összes advány – könnyen beszél, mert nekem természetesen megvan –, azokban nagyon sokféle típus megtalálható, statisztikákkal együtt. A másik lehetőség, ami eszembe jut, a számítógépes karakter-tervező program, az EDGE. Azzal igen könnyen össze lehet tenni egy NJK-t.

HT: Még egy dolog volt, ami nem volt nyilvánvaló a szabálykönyvből. Mennyire gyakoriak az adeptusok? Ha a játékosok elé, akik adeptusok, olyan ellenfeleket akarsz állítani, akikkel gondjuk lehet (és mondjuk nem szörnyeket), akkor adeptusokra van szükség. Ha vi-

szont minden bokrban adeptusok vannak, elvész a mágikus tehetségek különlegessége.

LP: Nem szívesen mondanék hasraütésre egy százalékot. Sokan kérdezték már tőlem, mekkora az adeptusok aránya, de még sosem mondtam konkrét számot. Ha van egy városka vagy falu, ahol mondjuk százán laknak, és abból öt adeptus, az elég normálisnak hangzik. Ebben az esetben tehát 5 százalék. De ha egy nagyobb várost veszel, mondjuk Travart, ahol százezen laknak, akkor az öt százalék már ötezer adeptust jelentene. Ez nyilvánvalóan túl sok. Nincsen tehát egyértelmű arányszám. Ritkák. A legjobb válasz, hogy annyi van belőlük, amennyi szükséges a történetbe. Ha Barsaive egész népességét nézzük, az arány valahol egy és három százalék között lehet. A kisebb településeken több, a nagy városokban kevesebb. Az ellenfelek összeállításánál mindig jó vezérvonal, hogy nagyjából azonos képességű adeptusokkal állítsd szembe a játékosokat. Talán valamivel erősebbekkel, hiszen neked öt fickóval kell egyszerre játszani, nem tudsz mindenre odafigyelni. Persze kicsit furcsa lehet, hogy például a *Fertőzött* című kalandban egy falucskában egyszerre csak öt terem a játékosok előtt egy csapatnyi adeptus. De a játékosok az Earthdawnban definíció szerinti nagyon fontos személyek és egyfolytában érdekes dolgok történnek velük. Néha ez kicsit ellentmondhat a logikának, de szerintem amíg a történet jó és nincsenek benne hatalmas logikai bukfenek, addig rendben van.

HT: Mennyire alapul az Earthdawn a mi Földünkön? Volt néhány utalás erre, a képek sokat merítenek prekolumbiánus motívumokból, és a Shadourun és az Earthdawn között is volt némi áthallás.

LP: Ha ránézel Barsaive térképére, lent van a Halál-tenger, keleten meg az Aros-tenger, a Halál-tenger valójában a Fekete-tenger, az Aros-tenger pedig a Kaszpi-tó. Szóval Barsaive Európa, Középkelet-Európa pontosan. Thera ott van, ahol a Thera-sziget volt a Földközi-tengeren, egy kis sziget Kréta közelében.

HT: Atlantisz?

LP: Igen. Ott van, ahol Atlantiszt feltételezik, hogy volt. Talán nem kéne elmondanom, de mindegy. A legkorábbi tervezetéseik idején a therai birodalmat atlantiszi birodalomnak nevezték. Aztán Therára változtattuk a nevet, mert thera az egyik sziget, ahol feltételezik, hogy Atlantisz volt. A képek azért alkalmaznak annyi különféle motívumot, főleg a therai építészetben, mert a therai kultúra mindenféle elemeket tartalmazott. Az elv az, hogy a therai birodalom inspirált sok más későbbi civilizációt, az ő építészetükből vették át az aztékok piramisokat, és az egyiptomiak is sok más dolgot. A képek nagyon tudatosan készültek így, azt akartuk sugallni, hogy a therai birodalom sok más kultúra előhírnöke.

HT: Miért nem mondtátok ki eredetileg, hogy ez a világ a Föld?

LP: Azt sem mondtuk, hogy ez a Shadourun univerzum egy korábbi korszaka. Részben talán azért, hogy a játékosok maguk találhassák ki. Egyébként is, általában olyan a stílusunk, hogy semmit nem mondunk ki nyíltan. Nem is volt igazán hely arra a szabálykönyvben, hogy azt írjuk: egyébként ez a Föld bolygó. A lehető legréálisabban akartuk leírni a világot, és ilyenkor nem mondhatod el, hogy min alapul. Azt akartuk, hogy megálljon a saját lábán, és egyébként is tudtuk, hogy előbb-utóbb rá fogtok jönni.

HT: Mit gondolsz, mennyire fogja befolyásolni az emberek játékát, hogy most már tudhatják, hogy a Földön játszanak?

LP: Azt hiszem, választ kapnak sok kérdésre, amit magukban feltettek. Kényelmesebben fogják érezni magukat a világban. Ha egy teljesen idegen világban játszódik egy játék, és csak két vagy három százalékát látod a teljes világnak, gondolkodnod kell, hogy vajon hogyan néz ki a többi része. Most, hogy tudják, hogy a Földön játszanak, legalább el tudják képzelni. Ez választ ad sok kérdésre, mint pl. hogy miért működik ugyanúgy a fizika és hasonlók. Azért, mert ugyanaz a világ. Használhatják a Shadourun történelmét. Ha ott szó van arról, hogy a múltban történt valami, akkor azt elmesélhetik az Earthdawnban. Használhatják a Föld népeinek mitológiáját. Az európai mitológiákból bármi felhasználható kalandötletnek, vagy hasonlónak. Ha le akarnak menni a térképről, legalább tudják, hogyan néz ki a terep. Ha keletre akarnak menni, a mesélő kitalálhatja a történelem előtti Kínát és Japánt, ha ahhoz van kedve.

HT: Mi a te kedvenc diszciplínád?

LP: Nehéz kérdés. Nem sokat voltam játékos – sokat meséltem, de játékos csak párszor voltam. Szerettem az állatok mesterét és a lovast. Most egy elementalistával játszom, az is nagyon jó. Azt hiszem, ez a három. A lovast nagyon sokan lenézik. Hozzá vannak szokva, hogy kae-rekben mászkáljanak, és oda nem lehet vinni a hátast. De ezen kívül nagyon sok lehetőség van benne. Remélem, az *Adeptus útjából* kiderül, hogy milyen érdekes lehet.

HT: És a fajok közül?

LP: Talán a t'skrangok és az obszidemberek. A t'skrangok azért, mert olyan energikusak és élettel teliek, az obszidemberek azért, mert részben én találtam ki, hogy mik is ők, és mert annyira idegenek. És ez a játékosoknak, lehetőséget ad arra, hogy másképp nézzenek a dolgokra. Én egyébként egy obszidember elementalistával játszom. Ha igazán beleéled magad abba, hogy egy föld elementál vagy, aki köből van és legfőbb célja, hogy megértse, hogyan működik a világ, nagyjából minden elcsodálkozhat és ez nagyon sok szerepjátékra ad lehetőséget. A múltkor kalandban például találkoztunk egy kishíval, aki horgászott. Kísott pár kukacot, feltűzte a horogra és halat fogott. A karakterem teljesen elcsodálkozott azon, hogy a kukacok életét halra cseréli. Nincs a dolognak túl sok értelme.

HT: Mi volt a legjobb kaland, amit játszottál?

LP: A *Tört minta (Shattered Pattern)* című kaland, ami nemrég jelent meg, egy hirtelen játékból született. A barátaim mindenáron játszani akartak, én nem voltam felkészülve, ezért sokat kellett improvizálnom. Aztán a jegyzeteimből megírtam a kalandot. Ez a kedvenc történetem, amit meséltem; nagyon élveztem játszani is és írni is. Játékosként a legutóbbi kaland tetszett a legjobban. Egy Rémmel harcoltunk a fészében, és csak a hősiességünk miatt tudtuk legyőzni. Ez akkor persze nem hősiesség volt, hanem pusztán ostobaság. Az egyik játékos meg is jegyezte, hogy a hősiesség az az ostobaság, ami eredményes. Azt hiszem, ebben teljesen benne van a játék szelleme – hogy a hősök erejükön felül is kiharcolják a győzelmet.

Az interjút Nádori Gergely készítette



HERÓKOSZODMI

AZ UNIVERZÁLIS JÁTÉKRENDSZER



Hős. A szó kissé elcsépett, erejét veszttett, de ma is jelen lévő, élő fogalom. Hősök harcolnak a filmvászonon, a könyvek lapjain, de a szerepjáték-asztaloknál is hősök vállalkoznak veszélyes, embert próbáló feladatokra...

A *Champions* egy unalmas iskolai órán született, amikor George MacDonald a füzetében firkálva elkezdte lefektetni egy szuperhős-játék alapjait. A tervezéshez csatlakozott Wayne Shaw, akinek jó ötletei voltak a szuperképességek szimulálására. A játérendszer első verziója két és fél éves teszten ment végig, míg a csapat papírra vetette a kész változatot, amit 1981-ben kiadtak, majd kétszer (1982-ben és 1984-ben) kijavítottak. A *Champions* rendszere akkor kezdett önálló életet élni, mikor 1983-ban a Hero Games kiadta az *Espionage* című titkosügynök-játékot, amit a *Justice Incorporated*, egy, a '20-30-as években játszó szerepjáték követett 1984-ben. Kiderült, hogy a *Champions* rendszere, amit *Hero System* névre kereszteltek, minden környezetben és stílusban megáll a saját lábán, így talán a világon az első univerzális rendszer volt. Ezután sorban jelentek meg a különböző *Campaign Bookok*, azaz helyszín- és világleírások: *Fantasy Hero*, *Star Hero*, *Horror Hero*, *Robot Warriors* és *Cyber Hero*, valamint sok speciális, egyedi ötlet, mint amilyen az *Espionage* továbbfejlesztése, a *Danger International*.

Ezzel együtt azonban a Hero Systemet is elérte a kiegészítők bosszúja, a zavarosság és a bonyolultság. A *Fantasy Hero* varázslatrendszere más felfogású volt, mint a *Champions* vagy más játékok különleges képességei, s a játékosok elvesztek a rengeteg külön kiegészítő között. Ezért született meg 1989-ben az új, átdolgozott Hero System.

A játérendszer teljes egészében olyan felfogású, hogy a játékosok egy film, vagy képregény történetét játszassák le. Bár semmi sem tiltja a gonosz karakterrel való játékot, a rendszer természetesen a jó oldalon álló játékosokat feltételez. A dobálgatásoknál csak hatoldalú kockákat kell használni.

A játék egy részletes karakteralkotásból, és egy logikus és egyszerű manőver- és harcrendszerből áll. A karaktereknek nincs kasztja vagy osztálya, hanem a manapság elterjedt módon, tulajdonságok és képzettségek segítségével kell meghatározni a képességeket. A kép-

zettségeknek van egy *alapértéke*, amit mindenki használhat, ez ugyanis a képzettséghez tartozó tulajdonság ötöde plusz 9. Ezt az értéket lehet később, vagy karakteralkotáskor növelni. A karakter a képzettségeket, tulajdonságértékeket és egyéb képességeket a *karakterpontokból* vásárolhatja meg. Karakteralkotáskor a karakterpontok száma adott, csak a játék, illetve a karakter típusától függ. A karakterpontok egy része csak hátrányok felvételével szerezhető meg, így lesznek a karakterek képességei kiegyensúlyozva. A hátrányok különféle, a fizikai, megjelenési hátrányoktól egészen a Közismert Személyazonosságig (*Public Identity*) vagy a Figyeltetésig terjednek (egy szervezet, pl. a CIA figyelteti a karaktert).

A Hero System háromfajta embert különböztet meg. Az első az átlagember, pl. Kovács úr, aki nemtómány év elteltével megvette második autóját, vagy Konyicsewzki a szomszédából. Az átlagemberek nem kapnak karakterpontot, csak hátrányok megvételével szerzhetnek ilyeneket.

A másik csoport már a játékosok területe. A hősök az átlagember felett állnak, de mégis „csak hétköznapi” emberek. A példákat estig lehetne sorolni, Indiana Jonestól James T. Kirkig.

A harmadik csoport az ún. Szuperhősöké, akik emberfeletti képességekkel, felszereléssel küzdenek s valóban a „halandók” felett állnak. Ilyenek Superman vagy az X-Men. A játérendszer két fontos dologban különbözteti meg a hősöket és a szuperhősöket. A hősök nem használhatják a Tehetségeket (*Talents*) és a Tápokat (*Powers*), illetve csak mint kuriózumot, különlegességet. A szuperhősöknél pontosan a Tehetségeken és a Tápokon van a hangsúly. A második lényeges különbség az, hogy csak a szuperhősök növelhetik a tulajdonságaikat a megszabott Maximumérték fölé.

Nyolc alap és hat „kiszámolt” tulajdonság van. Az alaptulajdonságok a tényleges, semmi által nem befolyásolt jellemzők a következők: Erő (*Strength*), Ügyesség (*Dexterity*), Egészség (*Constitution*), Test (*Body*), Intelligencia (*Intelligence*), Akaraterő (*Ego*), Karizma (*Presence*) és Szépség (*Comeliness*). Ezek a tulajdonságok 10-ről indulnak, s megadott karakterpontért lehet őket növelni.



A kiszámolt tulajdonságok már alapértékeikben függenek az alaptulajdonságoktól. A kiszámolt tulajdonságok a Fizikai Védelem (*Physical Defense*), Energiavédelem (*Energy Defense*), Sebesség (*Speed*), Regeneráció (*Recovery*), Állóképesség (*Endurance*) és *Stun* (azt mutatja, mennyi fájdalom kell ahhoz, hogy elájuljon a karakter).

A tulajdonságok meghatározása után kell a Képzettségeket meghatározni. A képzettségek szintén karakterpontért vásárolhatók, illetve fejleszthetők. Az alapkönyvben tárgyalt 60 képzettség között sok a képzettségszint (pl. helyismeret vagy nyelvtudás). A karakterpontokon kívül még mindenki kap 4 pontot az anyanyelvére, egy pontot a Otthoni Vidék Ismeretére (*Home Area Knowledge*) és egy választott szakértelmre. Ezek ingyen járnak, de fejleszteni ugyanúgy kell őket, mint a vásárolt szakértelmeket. A képzettségek használata egyszerű. Három kockával kell kisebbet vagy egyenlőt dobni, mint a képzettség értéke.

Ha a játékos meghatározta a tulajdonságokat, és megvásárolta a képzettségeket, a karakter tulajdonképpen készen van, kezdődhet a játék. Ha azonban szuperhőssel játszunk, vagy a karaktert nagyon különlegessé akarjuk tenni, a Tehetségek és a Tápok kerülnek sorra, melyeket szintén az esetleg még megmaradt karakterpontokból lehet megvásárolni.

A tehetségek (*Talents*) olyan, nem teljesen normális képességek, amelyek kilógnak a hétköznapi ember lehetőségeiből, de nem lehetetlenek. Ilyen pl. az Abszolút Időérzék vagy a Halálszimulálás. Ezek óvatosan adagolva egy Hősnek is lehetnek, de vigyázni kell, ne ez határozza meg a karaktert.

A Tehetségeknél jóval speciálisabbak és érdekesebbek a Tápok (*Powers*). Ezek olyan képességek, melyek birtokosai felette állnak a halandó embernek. Ilyen lehet a Repülés, Regeneráció vagy a Fénysebesség Feletti Utazás képessége. A tápok hatásuktól szerint csoportosítottak. Kiigazító Tápok (*Adjustment Powers*) amelyekkel valakinek a tulajdonságát, képességét lehet átadni valaki másnak, Mentális Tápok (*Mental Powers*) melyek a gondolatolvasást, agyfürkészést teszik lehetővé, a Mozgási Tápok (*Movement Powers*) a különféle speciális helyváltoztatás (repülés, teleportálás) eszközei, a Mérettápok (*Size Powers*) a méretváltoztatást teszik lehetővé. Két nem igazán behatárolt csoport a Speciális és az Általános Tápok (*Special* ill. *Standard Powers*). Az első csoport a nagyon különleges képességeket tartalmazza (Többes Alak, Extra Végtag...) a második pedig az általános, „közönséges” tápok (Páncél, Telekinézis). A tápok nem lehet fejleszteni, ezek állandó, ki- és bekapcsolható tulajdonságok. Kiváló ötlet a Korlátozások (*Limitations*) bevezetése. Ezek a speciális hatások korlátozzák egy táp hatását, általában valamilyen külső tényező szempontjából, pl. nagy hidegben nem működik a repülés. Ha egy tápra ilyen korlátozást rakunk, akkor a táp ára a korlátozás erejétől függően csökken. Mivel a tápok elég drágák, érdemes megfontolni a korlátozások alkalmazását. Így a karakter is sebezhetőbb, ezáltal érdekesebb lesz.

Ha ezen is túljutottunk, már tényleg kész a karakter, lehet kezdeni a játékot.

Maga a játékszabályrendszer alapjában véve eléggé egyszerű, főleg a harcra, illetve a másodpercre pontosan behatárolható manőverekre koncentrálni. A manőverek alatt használt időmérés alapegysége a Forduló (*Turn*). (A bonyolult fogalmazást

az indokolja, hogy a „normál időben” történt eseményekre használt időtáblázat az 1 másodperctől az egy évszázadig terjed.) Ez a normál időben 12 másodpercnek felel meg. A Fordulót 12 szegmensre osztották, melyek az egy körön belül határozzák meg az események sorrendjét. Minden karakter rendelkezik annyi Akciófázissal, amennyi a Sebessége. Az, hogy a forduló hányadik szegmensében kezdheti meg a cselekvését, egy táblázatban található meg. Minden manőver hossza, „fázisigénye” adott, így pontosan meghatározható, mennyi mindent képes egy fordulóban cselekedni a karakter. Ez a módszer feleslegessé teszi a kezdeményezést, hiszen a manőverek sorrendje pontosan meghatározható, s a támadás is egy a manőverek közül.

Maga a harci kör roppant egyszerű. A támadó három kockával kell hogy kevesebbet dobjon, mint [11 + a támadóérték (*Offensive Combat Value*) – a másik fél védelme (*Defensive Combat Value*)]. Ha sikerül, az ellenfelet eltalálta, és sebezhet rajta. A támadás módja minden harctípusnál (közelharc, ökölharc, lőfegyveres harc) ugyanez, de a fegyverek, távolság, és egyéb módosítók miatt a rendszer életszerű marad.

A sebzés kettős életerőrendszeren alapul. Minden fegyvernek van egy Sebzés Típusa. Ez lehet Normál vagy Gyilkos (*Killing*). A sebzéseket a fegyvernél megadott számú hatoldalú kockával kell dobni. Normál sebzésnél a dobott számok összegével egyenlő STUN pontot veszít a karakter, valamint minden 2-5 dobásért egy, hatos dobásért pedig két Test pontot. A Gyilkos sebzéseknél annyi Test pontot veszít a sérült, amennyi a dobott számok összege, és ezt szorozva egy plusz dobás értékével veszít STUN-t. Ha az egy csapástól elvesztett STUN pontok száma meghaladja a karakter Állóképesség tulajdonságát, a karakter elkabult, képességei (támadás, védelem...) csökkennek, egy fázisra. Ha a STUN értéke nullára vagy az alá esik, a karaktert kiütötték. Súlyosabb hatása a Test pontok elvesztésének van. Ha a Test pontok száma nulla alá esik, a karakter haldoklik, minden fordulóban veszít egy Test pontot, és természetesen magatehetetlen. Ha a Test pontok elérik az eredeti Test negatívját, a karakter halott.

Természetesen nem véletlen a karakterek Regeneráció tulajdonsága. Minden forduló végén a karakterek a Regeneráció tulajdonságukkal egyenlő STUN és Állóképesség pontot visszanyernek. A Test pontok visszanyerése már jóval hosszadalmasabb, lassabb folyamat.

Érdekes, és szerintem nagyszerű ötlet az Állóképesség pontok használata. Minden manőver valamennyi Állóképesség pontba kerül. Ezzel pontosan követhető, ahogy a karakter kifárad, és nem lehet egész nap a háztetőkön ugrándozi. Persze, ha az Állóképesség elfogyott, a STUN pontokat is fel lehet használni, de minden két Állóképesség pontért 1D6 STUN-t sebződik a karakter. Erre írja a könyv: „Nem csodálatos dolog hősiesnek lenni?”

A szabálykönyv ezen fontos dolgok után olyan szabályokat tárgyal, amelyek már speciálisabbak, mint a számítógépek és a programozás, járművek és bázisok, a tárgyak eltérése, fegyverek és páncélok. A fegyvereknél minden „Ramboidnak” a figyelmébe ajánlanám, hogy szinte mindegyik Gyilkosban sebez, s az átlagos sebzés 2D6 + valamennyi, amivel hamar ki lehet végezni valakit.

Még szeretnék néhány szóban megemlíteni párat a Hero System világai, Campaign Sourcebook-jai közül.

Az első, a klasszikus a *Champions*. Ez a szuperhősjáték sokak szerint a legjobb, legélvezetesebb a maga műfajában. A karakterek és a kalandok többnyire a klasszikus MARVEL- és DC-féle képregényeket követik (a Superman és a Fantastic Four stílusúakra gondolok), ahol a karakterek szuperhősként küzdenek a különféle szuperbűnözők és bűnszövetkezetek ellen. A Champions egy speciális változata, a *Dark Champions* egy kicsit komolyabb (komorabb) az eredeti rendszernél. A „hagyományos” szuperhősök általában elfogják a gonoszt, bíróság elé állítják, s csak a legkritikább esetben ölnék – a Dark Champions hősei nem ilyen vajszívűek. Akkor lehet a legjobban megérteni a különbséget, ha olvasott valaki IGAZI Batman-t, vagy Punisher-t (Megtorló). A Dark Champions világot nagyon jól jellemzi a *Justice, Not Law* (Igazság, nem Törvény) című kiegészítő. Ez mellesleg a legprecízebb városleírás, amit valaha is láttam. Olyan adatok szerepelnek benne, mint a helyi rádió és TV-állomások frekvenciákkal, vagy az iskolák baseball-csapatának neve és színe. A könyv Hudson City-be vezetői az olvasót, s nem csak a felső tízezer életébe enged bepillantást (a város tíz leggazdagabb embere, felkapott klubok, szórakozóhelyek), hanem a világot behálózó bűnszövetkezetek (dél-amerikai és orosz maffia, Jakuzák...) helyi érdekeltsegeit is feltárja. Hogy a külföldiek szerepe jobban érthető legyen, a könyv minden, ezúgyban fontos kontinensről közöl térképet, így az esetleg tudatlan Játékmester is tudni fogja, hol van Líbia vagy Kolumbia.

A *Fantasy Hero*, mint a címe is mutatja, a klasszikus fantasy világban segít kalandozni. A fantasy szokásos elemei mind megtalálhatók a könyvben, több mint tíz faj, a szabvány hobbítókkal, tündékkal, törpökkel, de olyan különleges fajokkal is mint a vízköpők vagy a gyíkemberek. Mivel a Hero System nem kasztrendszer használ, rengeteg kidolgozott alaptípus mutatja be a fantasy világában szokásos kalandortípusokat, mint a harcok, tolvaj vagy varázsló. Természetesen jelentős részt foglal el a könyvből a mágia használatának ismertetése, amit sikeresen illesztettek be a Tehetség/Táp rendszerbe.

Az egyik legújabb kiegészítő könyv a *Horror Hero*. A cím itt is magáért beszél, s a könyv nem szorítja a stílus kereteit semelyik válfajra. A kötet lelegején tárgyalják a horror műfajának típusait, mint a klasszikus, gótikus horror, a humoros horror (itt a könyv a Szellemirtókra vagy a Szörnyecskékre céloz), a pszichológiai horror, végül pedig a „láncfűrész”. A kötetben helyet kapott egy különleges stílusú mágia is, amely a rituális, alkímikus, szertartásos varázslást mutatja be, egy fejezet pedig az 1900-1945 közötti Amerikában való mesélést segíti. A könyvben a sok szabály helyett három kidolgozott modul található. Az első, a *Polgárháború Arnyéka* egy kaland az 1800-as évek Amerikájában, a második, a *Taxlan Kultusza* a régi, lovcrafti stílus példája, míg a harmadik egy modern (paranoid) horror, a *Borzalmas Igazság*.

Érdekes még megemlíteni a *CyberHerot*, ami a szokványos kiberpunk környezetre alkalmazza a Hero System rendszerét.

Mint látható, a Hero System dinamikus, minden környezetben használható rendszer, amellyel bármilyen világban, bármilyen stílusban élvezetesen és jól lehet játszani.

Végezetül mit is mondhatnék? Légy hős a *Hero Systemmel!*

Bognár András

Apró szívesség

Egy szép tavaszi napon az egyik lovag a következő levelet kapja:

„Kedves Fiam, elkeseredésemben fordulok Hozzád, a Viláért sem akarok napos Egedre felhőt hozni, de mégis könyörögve kérek, keress fel mihamarabb, atyád oldalán számos csatát vívtam a Gonosz ellen, de most, hogy az Úr magához szólította Őt, egyedül kellett szembenézniem a Kisértéssel, és elbuktam, a Hibát magam jóvá tenni nem tudom, így Téged kérek, (ide a lovag apjának neve jön) emlékére, segis rajtam, Sir Harvis of (olyan hely, ahol a lovagok még nem jártak, és lehetőleg a Salisbury-től északra fekvő erdőben van)”

Az írást egy kereskedő hozta, aki egy másik kalmártól vette át, így a lovag nem tud meg előre semmi egyebet Sir Harvisról. Mivel az apja sok jót mesélt egykori bajtársáról, természetesen azonnal útnak indul (remélhetőleg). A történet szempontjából fontos, hogy ne egyedül vágjon neki az útnak, kérje meg néhány barátját, akik éppen nála vendégeskednek (a többi játékos), hogy kísérjék el.

Néhány napos lovaglás után megérkeznek Sir Harvis birtokára. Közben – ha kérdezősködnek a parasztoktól – megtudják, hogy senki sem járt évek óta azon a földön, azt beszélik, az öreg lovag az ördöggel paktált le. Egy tanyán át vezet az út, ahol egy brutálisan meggyilkolt vénembert találnak, aki egyedül élt itt. Látzólag egy vadállat tépte cafatokra. Ezután már joggal gyanakodnak a lovagok. Hiába próbálkoznak lábnyomok kutatásával, semmit sem tudnak megállapítani. Hallgatólagosan el kell ismertetni velük, hogy valóban csak egy medve vagy hasonló fenevad támadta meg a parasztot.

Lehet is némi igazság az öregről szóló intrikákban – állapítják meg a játékosok, mikor elérik a céljukat –, mivel a környékből valóban süt a gonoszság. Állatok nincsenek sehol, az erdő sötét és sűrű. Éjszaka érkeznek meg, ráadásul kiadós vihar is a nyakukba szakad. Közelebb érve tapasztalják, hogy a szántóföldeket évek óta nem művelték, a gyümölcsfákat nem gondozták, és a kastély is romos. Mikor a kapu elé érnek, az magától nyílik, hogy utat engedjen a lovagoknak. Bent egyedül Sir Harvis találják, szolgákat nem látnak sehol. Az öreg üdvözlő látogatókat, hállalkodik, hogy milyen gyorsan a segítségére siettek. Egyben elnézésüket is kéri, mert csupán gyengélkedése miatt üzent, és már rendbe jött azóta.

Természetesen ebből egy szó sem igaz, és ezt érzékelteni kell a játékosokkal is. Némi unszolás után Sir Harvis töredelmesen bevallja, hogy az utóbbi néhány évben belekóstolt a mágia tudományába. Először apró kísérleteket végzett, megjósolta az időjárást, kisebb állatokat irányított, de aztán kezdett komolyabban foglalkozni a lovagok számára tiltott művészettel. Pár hónapja különös vándor lovag kért nála éjszakai szállást. Az esti poharazgatáskor kiderült, hogy az idegen is járatos a varázslatok birodalmában. Felajánlotta segítségét, és a kastély ura nem tudott ellenállni a kísértésnek. Hónapokig együtt gyakoroltak. Az idős lovag tisztában volt azzal, hogy olyasmit művel, amit nem lenne szabad, de akkor már nem tudott visszalépni. Minden nappal, minden sikeres varázslat alkalmával egyre közelebb érezte magát a Pokolhoz, de telhetetlensége fe-

lülkerekedett józan eszén. Az idegen – távozásakor – odaajándékozta neki az egyik grimoire-ját. Ezt most is meg tudja mutatni a kalandozóknak. A könyv címe: *A Holtak Földje*. Különböző megidézési szertartások és más varázslatok leírását találják benne. Ha valamelyikük mélyebben akar a könyvvel foglalkozni, Sir Harvis figyelmezteti az utolsó oldalon található írásra:

„Mindennek van ára. A manók megidézésekor az élők elmenekültek birtokodról; a kínzó fájdalmaid megszüntetésével felégett az erdő egy része; vak-ságod elmúltával megnyitottad előttem a kaput; megadtam, hogy legyőzhetetlen légy, fizess a lelkeddel; életed meghosszabbításának pillanatában örök szomjúságra ítéltetél. Lucifer”

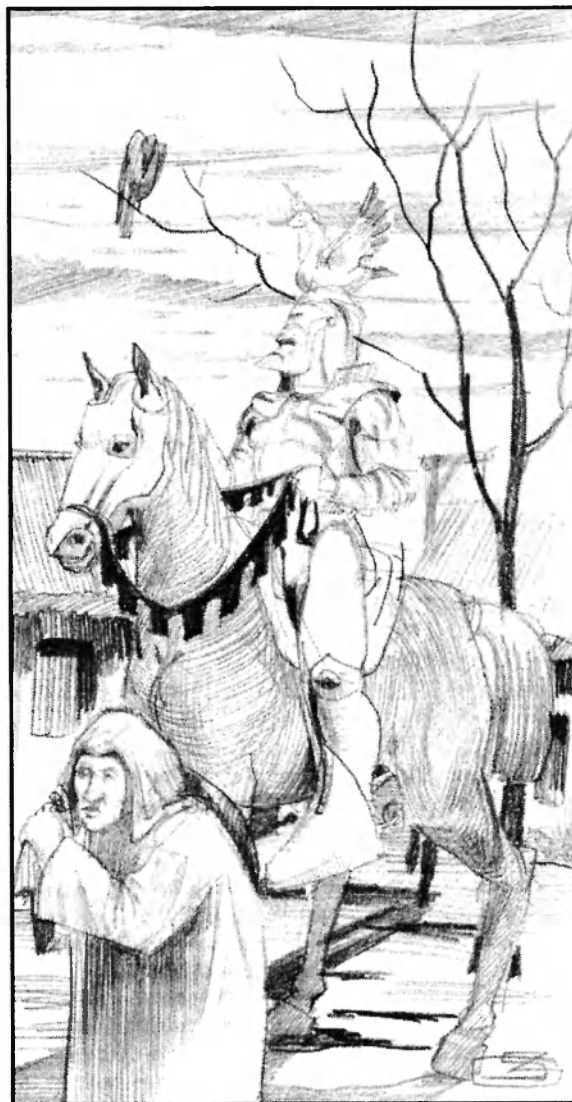
Kiderül, hogy az öreg szomjúságát csak vérrel lehet csillapítani. A Tündérek tudományában (*Faerie Lore*) járatos lovag már gyanakodni kezd. Megtudják, hogy a napfény égeti Sir Harvis bőrt, és átalussza a nappalokat. Minden jel arra mutat: vámpírrá változott. A megváltást természetesen csak egyvalami hozza el, ami nem más, mint a Szent Grál. Mivel a feladat, hogy szerezzék meg ezt az ereklyét, teljesen reménytelennek látszik, más megoldást kell találniuk. Az öreg legjobban a megváltó halálnak örülne, de annyira erős benne az „életösztön”, hogy képtelen elpusztítani önmagát.

A beszélgetés folyamán időnként dobálj húszoldalú kockával! Ennél a pontnál dobj újra, majd közd a játékosokkal, hogy a lovag egy pillanatra megszédül, de aztán kiegyesedik, előhúzza kardját, és a karakterekre támad. Látszólag mágiával támogatva, önkívületben harcol, ezt bizonyítja vérben forogó szeme, és idős korára nem jellemző fűgése. A csata negyedik fordulójában átváltozik denevérré, és kirepül a szobából. Hiába próbálják meg követni, gyorsabb a lovagoknál. Az ablakon lassan beszűrődik a felkelő nap fénye.

Végigkutatva a kastélyt könyveket találnak, amelyek a természet titkairól árulkodnak. Ezekből megismerik a vámpírok elpusztításának módszerét. Morgaine Erdejének közepén nő egy fa. Cövekfának nevezik. Ennek egy ágából készített karót kell átódni a vámpír szívének, hogy az örök nyugalomra térjen.

Az erdőt 3–4 nap alatt érhetik el lóháton. Útközben csak annyit tudnak meg az erdőről (ami egyébként is ismert), hogy varázslatos lények lakják, még megközelíteni is veszélyes. No persze a hős lovagokat nem lehet némi szóbeszéddel elriasztani.

Az erdőben természetesen azonnal eltévednek, még a vadászatban való jártasság sem segít, hiszen ez bűvös erdő. Pár heti bolyongás után egyikük rájön, hogy valaki követi őket. Az illetőt viszonylag könnyen le tudják



leplezni. Nem más, mint egy leprechaun. Barátságosan mutatkozik, és – miután megtudja, mit keresnek a lovagok – készséggel elvezeti őket a Cövekfához. Ha a lovagok megtámadják, természetesen védekezni fog, de úgy, hogy ő ne okozzon sebeket (például az előrán-tott kardot puhává, nyúlóssá varázsolja). Segítségéért cserébe csak annyit kér, hogy az egyik lovag fesse le őt. A festék beletartozik az alapfelszerelésbe, a pajzsra lévő címer esetleges újrafestésének érdekében. Bármilyen ronda is lett a kép, a leprechaun boldog lesz tőle, és hajlandó olyasmiket is mesélni az erdőről – főleg a bent lakó lényekről –, amik a történet szempontjából lényegtelenek, de később esetleg hasznát láthatják a lovagok. Sajnos a vámpírokról nem tud semmit.

Mikor elérnek a Cövekfához, egy lovag várja ott őket (a pajzsán kihegyezett fakaró látható), aki csak akkor engedi, hogy vigyenek egy karót, ha valamelyikük megküzd vele. Nem élet-halál küzdelemre hívja ki őket, csupán egyetlen rohamból áll a harc. Mellékes, hogy melyikük löki ki a nyeregéből a másikat, csu-



pán az fontos, hogy egyikük ki merjen állni vele. Természetesen tompított lándzsával vívnak. A lovag statisztikái megegyeznek az alapkönyvben található *Faerie Knight* adataival. Ha megfelelően, udvariasan viselkednek vele, szóbeli segítséget is adhat, a mesélő belátására bízva.

Ezután a leprechaun kivezeti őket az erdőből. Miután elbúcsúztak, az a lovag, aki a festményt csinálta, észreveszi, hogy eltűntek a festékei és az ecsete. Ha visszamennek elkapni a tolvajt, mindenképp eltűnnek az erdőben, pár hétig bolyonganak, és közben találkoznak néhány – számukra veszélyes – szörnyel. Ha nem esnek neki a lakóknak, szerencsésen kiérnek az erdő északkeleti részén.

Néhány nap alatt visszaérnek Sir Harvis kastélyába. Az úton egy alkalommal rablók támadják meg őket. Csak annyian legyenek, hogy a csapatnak ne okozzon nagy gondot a győzelem. Az útonálló statisztikái megegyeznek a szabálykönyvben található *Bandit* adataival. A történetben nincsen jelentősége ennek a támadásnak, csupán egy kissé eltereli a figyelmet. Valószínűleg Sir Harvisra fognak gyanakodni, de valójában semmi köze nincs hozzá.

Dél körül érkeznek meg a birtokra, ahol találkoznak egy keresztény pappal. Dalan atya átutazóban van, és egy éjszakára szállt meg a lovagnál – állítja ő. Persze ez nem igaz. A valóság az, hogy Lucifer megneszelte, hogy új szolgájának – Harvisnak – nem tetszik ez a létforma, ezért elküldte ezt a papot, hogy hiúsítsa meg a játékosok feladatát. Az atya a lovagokkal kedvesen viselkedik, próbál a bizalmukba férkőzni. Ha nem árulják el neki, mi történt Sir Harvis-szal, vihar tör ki, és a pap ezen indokkal még marad egy pár napot. Amennyiben beavatják a tervbe, Dalan atya először szörnyülködik, aztán biztosítja a lovagokat, hogy segíteni fog az ördögűzésben.

Elmondja, hogy a birtok ura jelenleg nem tartózkodik a birtokon, csak este fog megjönni. Mivel Harvis tudta, hogy a lovagok most érkeznek meg, üzenetet is hagyott nekik. A levélben ez áll:

„Kedves Fiaim, örvend a Szívem, hisz ismét felém sordot Benneteket a Sors, röstellem, hogy személyesen nem lehettem itt megérkezésetekkor, de még este megjövök, Dalan atya, aki nekem személyes Jóbarátom, segítségére lesz, hogy hiányt ne szenvedjétek semmiben, Sir Harvis of...”

Amint az egyik lovag a kezébe veszi az írást, a betűk átváltoznak. Sir Harvis varázslattal készítette az írást, nehogy lelepleződjön az ál-pap előtt. Az új üzenet így szól:

„Fiaim, a pap a Sátán szolgája, Erőtök nem mérhető az övéhez, de ha Szentelt Vízrel lelocsoljátok, hatalma megtörik, és visszatér Urához, Szentelt Vízet a kápolnában találtok néhány kulaccsal, engem a pincében találtok, a festményt, mely boldogult Atyámat ábrázolja, félre kell tolnotok, itt találjátok a lejárót, vigyázatok, mert Tülvilági Démonok vigyázzák testemet, Őket hitetek és kardotok erejével győzhetitek le, én odalent, a koporsómban várlak Benneteket és a Megváltó Halált, egy percet se késlekedjétek, éjjelkor felülkerekedik bennem az Ördög, Sir Harvis of...”

Ha túl feltűnően sietnek ezután a kápolnába, Dalan atya megneszelheti a szándékukat, és azonnal támadásba indul. Feladja a szerepét, felölti valódi formáját, és megpróbálja azonnal megsemmisíteni a lovagokat. Remélhetőleg a játékosok ügyesek lesznek, és nem keltenek feltűnést, így nem kell harcolniuk vele. Ha az egyikük például kijelenti, hogy körüléz a birtokon, esetleg imádkozni megy, azt még elhiszi a pap, de ha megpró-

bálják lecsábítani a kápolnába, az már gyanússá válhat. Amennyiben sikerül felhozniuk egy kulacs vizet, minden gond nélkül a démon nyakába tudják zúdítani. Az még vonaglik egy keveset, majd szétfolyik.

Ezután könnyen megtalálják a festményt, és lejutnak a pincébe. Ott annyi és olyan erős démon őrzi a testet, hogy a lovagok komoly sebeket kapjanak, de mégis eljussanak a koporsóhoz. Ezek a démonok legyenek változatosak, néhánynak mellékelem a leírását, de ezektől – szükség esetén – eltérhatsz.

Végül megtalálják Sir Harvis testét. Amikor a karót a szívébe döfik, a kastély megremeg, lassan kezd összedőlni. A lovagoknak menekülniük kell, ha nem akarják, hogy eltemesse őket a kőzuhatag. Dobálj a kockákkal, hogy sikerült-e időben félreugrani, vagy sem. Vigyázz arra, hogy ne kapjon senki halálos sebet!

Miután kiérnek a kastélyból, látják, hogy az porra omlik. A hősök felülnek lovaikra, és elindulnak a csilagos éjszakába, új kalandot keresni.



Mi van akkor, ha ...

... a lovagok nem akarnak a levél hatására útnak indulni?

Mindannyian veszítenek egy becsület (*honor*) pontot, és véget ér a kaland.

... az első csatában Sir Harvis súlyosan megsebesítene az egyik lovagot?

Csaljál!
... az egyik lovag a Holtak Földje grimoire-t elveszi, és végigolvassa?

Az a lovag hasonló sorsa jut, mint Sir Harvis. Remélhetőleg a többi játékos nem engedi ezt, és még időben megsemmisítik a könyvet.

... nem kutatják át a kastélyt, így nem ismerik meg a Cövekfá titkát?

A könyv legyen az asztalon, a megfelelő oldalon kinyitva.

... felkerekednek, hogy megkeressék a Szent Grált?

Tudatosítani kell velük, hogy a Grál sem támasztja fel az öreget, azonos hatása lenne, mint a Cövekfából származó karónak. Ha még mindig kitartnak az ötlet mellett, hagyd, hogy egy kicsit szerencsétlenkedjenek a kutatással, hamarosan belátják, hogy ez a megoldás nem válik be.

... az egyik lovag sem hajlandó lefesteni a leprechaunt?

A kis lény kitarót, sokáig nyúzza őket, de ha mégsem hajlandóak lefesteni, akkor is elvezeti őket a Cövekfához, csak egyfolytában duzzogni fog. Ebben az esetben nem lopja el a festékes készletet.

... megtámadják a Cövekfá őrzőjét?

Jó eséllyel elvéreznék. A túlélők pedig az álnok (*deceitful*), a kegyetlen (*cruel*) jellemvönásuk növekedésére, és a becsületük (*honor*) csökkenésére számíthatnak. De ettől függetlenül vihetnek egy ágat. A leprechaun időközben elszalad, így egyedül kell kimenniük az erdőből. Hasonló élményben lesz részük, mintha a festéktolvajt üldöznék.

... a kastélyba visszaérve megvárják az éjszakát?

Sir Harvis megjelenik, és Dalan atyával együtt lemészárolja a csapatot.

... a lovagok nem hajlandóak ledöfni a magatehetetlenül fekvő vámpírt?

Lásd előző az pontot.

... egyéb probléma merül fel?

A leleményességében bízva javaslom, ezt a gondot oldd meg önállóan!



Sir Harvis

SIZ: 17 Mozgás: 5 (4)
DEX: 25 Sebzés: 8d6
STR: 28 Életerő: 37
CON: 20 Páncél: 12+pajzs

APP: 12

Dicsőség: 300

Támadás: kard 24

Lényeges érzelem (*passion*): életosztón 27, gyűlölet az élők ellen 12, becsület 16

Lényeges szakértelem: helyzetfelfismerés (*awareness*) 18

Dalan atya (démon formájában)

SIZ: 30 Mozgás: 5
DEX: 18 Sebzés: 10d6
STR: 28 Életerő: 55
CON: 25 Páncél: 22

APP: 5

Dicsőség: 400

Támadás: karom 21, harapás 12

Lényeges érzelem: gyűlölet mindenki ellen 12, félelem Lucifertől 37

Lényeges szakértelem: felismerés (*recognize*) 23

Gyenge démon

SIZ: 12 Mozgás: 3
DEX: 17 Sebzés: 5d6
STR: 15 Életerő: 25
CON: 13 Páncél: 5

APP: 3

Dicsőség: 15

Támadás: karom 8

Lényeges érzelem: félelem az erősebb démonok haragjától 12

Lényeges szakértelem: intrika (*intrigue*) 3

Közepes démon

SIZ: 15 Mozgás: 3
DEX: 15 Sebzés: 6d6
STR: 18 Életerő: 32
CON: 17 Páncél: 8

APP: 4

Dicsőség: 30

Támadás: karom 11

Lényeges érzelem: félelem az erősebb démonok haragjától 15

Lényeges szakértelem: intrika (*intrigue*) 5

Erős démon

SIZ: 20 Mozgás: 4
DEX: 12 Sebzés: 7d6
STR: 23 Életerő: 41
CON: 21 Páncél: 12

APP: 7

Dicsőség: 60

Támadás: karom 15

Lényeges érzelem: félelem az erősebb démonok haragjától 20

Lényeges szakértelem: intrika (*intrigue*) 13

A teljes kalandért fejenként 2-300 pontot oszthatasz szét.

MAGIC: THE GATHERING

VERSENYEK

Az elmúlt hónapokban két Magic: The Gathering bajnokság is megrendezésre került. Az első egy önálló szervezésű verseny volt, a Csonkai Műv. Házban (1995. márc. 18.), a második a Mítoszkeletők Egyesületének szerepjáték-találkozóján, ápr. 23-án zajlott. Mindkét bajnokságot az MTG Pocket Guide-ban megadott hivatalos versenyszabályok szerint bonyolítottuk. (A játékban végig ugyanazzal a min. 60 lapos paklival játszol, de van egy 15 lapos kiegészítő paklid is, amelyből minden játszma előtt csereberélhetsz a fő pakliddal. A kiegészítő pakli mérete mindig 15 kell, hogy maradjon. Az 5 alap-föld kártyán kívül minden egyébből max. 4 lehet a pakliban, kivéve néhány erősebb lapot (pl. Sol Ring, Regrowth, Braingeyser, stb), amiből csak egy lehet benn. Tétet befolyásoló lapokat egyáltalán nem lehet használni.)

Az alábbiakban néhány információt közlünk a két versenyről, részben híradás céljából, részben, hogy ötleteket adjunk azoknak, akik hasonló jellegű versenyek szervezését fontolgatják.

Az első verseny kihívásos rendszerű volt, minden játékosnak a rendezvény során tizenkét ellenféllel kellett játszania. Minden győzelem 5 pontot ért, plusz annyit, ahány győzelmet az ellenfél elért. Minden páros csak egyet játszott, így a kezdés előnyt jelentett. A döntőbe a négy legtöbb pontot elért játékos jutott, akik egymással körmérkőzést játszottak, mindenki mindenkivel két játszmat. A versenyen 43 játékos indult, a végeredmény szoros versenyben alakult ki: az első helyezett holtversenyben Ruttmayer Antal és Tihor Miklós, a második Dörnyei Kálmán, a harmadik Würth Attila lett. Érdekes, hogy a négy döntőbe jutó közül az első három egyszínű pakli volt.

A díjakról: minden játékos nevezési díjként egy ritka ill. kevésbé gyakori kártyát adott be, az utolsó kettő, a második három lapot húzhatott ebből, az első helyezettek kapták a maradék lapokat.

A teljesség igénye nélkül ízelítő a négy legjobb pakliból:

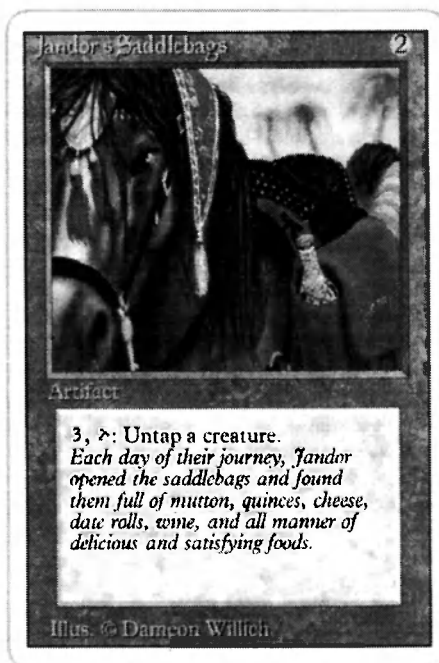
R.A. (fehér pakli) Szörnyek: Serra Angel, Order of Leitbur, Combat Medic, Savannah Lion, Juggernaut; Egyéb: Swords to Plowshares, Disenchant, Wrath of God, Balance, Crusade, Eye for an eye. A kiegészítő pakliban védőkörök és ward-ok voltak.

T.M. (fekete dobató pakli) Szörnyek: Sengir Vampire, Nettle Imp, Hypnotic Specter, Royal Assassin, Will-o-wisp, Mindstab Thrull, Bog Wraith; Egyéb: Hymn to Tourach, Mind Twist, Disrupting Specter, Terror, Dark Ritual; Kiegészítő pakli: Death Grip, Paralyze, Drain Life, Gloom.

D.K. fehér paklija R.A.-éhoz volt hasonló, itt azonban volt Resurrection, Ruins of Trokair, Icatian Store (a Gloom-ból való „kigyaloglást” megkönnyítendő), Northern Paladin, Farrel's Zealot és néhány érdekes artefakt.

W.A. kék-fehér paklival játszott, amelynek érdekessége a Meekstone volt (kis szörnyekkel és anyagokkal operált). A kék szín leginkább countereelő funkciót látott el.

A második verseny az előzőtől leginkább a bonyolítás rendszerében tért el. A sakkversenyekről ismert svájci rendszert alkalmaztuk (ahogy pl. a francia nemzeti MTG bajnokságot is szervezték). Az első fordulóban párokat sorsoltunk, minden páros két játszmat játszott, így minden játékos 0–2 pontot érhetett el. A következő fordulóban úgy választottuk a párokat, hogy lehetőleg azonos pontszámú játékosok játszanak egymással. A második, harmadik, stb. forduló után mindig összesítettük a pontokat, és ez alapján sorsoltuk össze a párokat, egészen a hetedik fordulóig (ennyire volt idő). A verseny folyamán két játékos csak egyszer vívhatott meg egymással. A verseny díjait (az előző versenyből megismert, nevezési lapokból kiadott díjak mellett) a Holdbázis és a szerepjáték-találkozó szervezői ajánlották fel. A versenynek – talán a kisebb reklám miatt – kevesebb résztvevője volt, mindössze 22-en jöttek el. Az élmezőnyben néhány nagyon eredeti és ötletes pakli is felbukkant, mint pl. Ruttmayer Antal szörny nélküli paklija, amely az ellenfél minden, az asztra kerülő lényét azonnal elpusztította, és gyakorlatilag arra játszott, hogy elfogyjon a másik játékos paklija (és ez egész jól is ment, amikor már kint volt három Millstone és három Howling Mine). Említést érdemel még Pátfalusi Attila paklija, amely ötszínű volt, benne minden dupla földből pontosan kettő, és minden színből pontosan



nyolc lap (mindegyik különböző). Igazán élvezetes volt ellene játszani.

A győztes pakli Tihor Miklósé volt: piros pakli, fehér, kék és zöld kiegészítővel. Az egyik ütőereje a földpusztítás volt (Flashfire, Tsunami, Magical Hack-Kel átnevezve, ha az ellenfél épp nem fehérrel vagy kékkel játszott), a másik a Power Surge (minden játékos a köre elején annyi ÉP-t veszít, ahány beforgatatlant földje van). A Power Surge elleni védekezést az biztosította, hogy a pakli tele volt olyan piros lényekkel, amelyre manát lehetett ráfordítani (Dragon Whelp, Shivan Dragon, Wall of Fire, Granite Gargoyle, Rock Hydra). Ezek a lények a szokásos tűzlabdákkal, villámokkal meg hasonlókkal megtárogatva önmagukban is ütőképes paklit alkottak.

A második helyezett Szücsy Dániel lett. Tiszta kék paklival játszott, amelynek érdekessége, hogy szinte minden lapból négy volt benne (kivéve a versenyszabályok szerint korlátozott lapokat és egy Nevinyral's Disk-et). A pakli tele volt erős artefakt lényekkel, klónnal, Control Magic-kel – és ezek a Mana Vault-oknak és a Basalt Monolith-oknak köszönhetően villámgyorsan leterültek.

A harmadik Bakos Balázs lett, egy konvencionális (de még mindig igen-igen hatékony) zöld-vörös paklival. A pókok, medvék, llanorwar elfek hadát tűzlabdák, Disintegrate-ek, Giant Growth-ok és hurrikánok támogatták.

Reméljük, még kerül sor MTG versenyre, és esetleg eljutunk odáig is, hogy Magyarország delegálhat képviselőt a világbajnokságra.

Tihor Miklós

HOLDTÖLTE

ÁPRILISI ESEMÉNYEK

- szerepjáték-találkozók tavasszal -

A Mítoszalkotók Egyesülete minden évben a Pestlőrinci Kondor Béla Művelődési Házban látja vendégül a szerepjátékosok egyre szélesedő taborát. A *Mítoszok feltámadnak!* címmel április 22–23-án megrendezett kétnapos rendezvényük változatos programokkal kápráztatta el a résztvevőket.

A művelődési házba való belépés után már azonnal felfedezhettük a körültekintő rendezés nyomait. Az érkező érdeklődőket jelmez rendezők igazították útba és a fíves színházi díszletek vérbeli fantasy hangulatot keltek, a rendezvény fő szervezőinek középkori öltözte pedig szemet gyönyörködtető látványosság volt.

A művelődési ház tágas tereit jól kihasználó programok minden szerepjátékos ízlését igyekeztek kielégíteni. A bejárat melletti asztalokon a Trollbarlang kínálatából tallózhattak a vásárlók; a nagyterem mögötti kisebb részen non-stop videovetítés várta az érdeklődőket – újból átélethettük a legjobb fantasy és kiberpunk filmek izgalmait. A galérián Szügyi Gábor remek grafikáiból rendezett kiállítást csodálhatták meg a műértő játékosok, az alkotó kéreésre szívesen válta alkalmi modellek arcképeinek elkészítését is. Az emeleti kisteremben az 576KByte Shop Sega gépei adtak ízelítőt a legmodernebb játékokból. (Felejthetetlen élményt volt az egyik új játékhoz mellékelte 15 perces, filmszerű CD-s animáció.) Egy másik teremben, vitrinek mögött szakértően kifestett figurákat láthattunk. A kiállítás bemutatta, hogyan telítjük élettel játékok díszleteit.

Egyre többen érdeklődnek az új szerepjátékok iránt – a számos érdeklődő szombaton Vampire, Armageddon és Warhammer előadásokat hallhattak. Ezen a napon a Vértóci (*Blood Bowl*) rajongói is összemérhették erejüket. A rögtönzött bajnokság keretében izgalmas mérkőzéseknek lehettünk szemtanúi. A fantasy kártyajátékok kedvelői szombaton Spellfire, vasárnap pedig Magic the Gathering kártyaversennyel ünnepeltek. A kártyacsaták után az izgalmas cserélgetés sem maradt el.

A vasárnap fő eseménye az elmaradhatatlan AD&D verseny volt. Most is a már hagyományá vált versenyszám vonzotta a legtöbb játékost. Nagy sikert aratott a „szabályos karakterek” tápversenye – a győztes karakter megérdemelt jutalma egy M.A.G.U.S. volt. A vasárnapi rendezvények szüneteiben élő Cyberpunk happening színesítette a műsort, a fegyverek mellett a szavaknak is akadt hely a nap programjában. Vasárnap délután a Holdtölte Magazin munkatársai beszélgettek az olvasókkal; ezúton is köszönjük a sok hasznos kérdést és észrevételt.

A kétnapos találkozón többszáz lelkes játékos vett részt. Reméljük, ez a hagyomány a jövőben sem törik meg, hiszen a mítoszok velünk élnek tovább...

Szegie

A következő beszámoló a békéscsabai szerepjáték-találkozóról készült. Az érintettek – a környékbeli szerepjátékosok – közül majdnem mindenki el látogatott a rendezvényre. A meghívottak közül csupán újságunk képviselői jelentek meg, és a lelkes (ámde különös jelmezbe öltözött) rendező szabályosan fellélegzett, mikor megpillantott bennünket. Néhány szó a programról: először a hazai szerepjátékokról tartottunk előadást – a megjelenést követően itt esett szó először az Armageddonról, ami újdonságnak számított a békéscsabai szerepjátékosok körében. Előadást tartottunk továbbá a készülő Káosz Galaktikáról és a magyar nyelvű Shadowrunról is. Némi szabódás után kaptunk pár kíváncsi kérdést az újságot és a játékokat illetően, bár a menetközben aktív kártyacserélgetést, majd vad kártyacsatákat kísérő morajlás el-elnyomta beszámolóinkat.

Ezután következett a szerepjáték vetélkedő. Újszerű ötletnek tartom, hogy még a mesélőket is bevonták a versenybe. A lényeg az volt, hogy egy történet-váz megismerése után kellett teljes egy mesét kitalálni, és azt leírni. Ez gyakorlatilag a teljes találkozóra kiterjedt, beleértve az előadást

sokat is, hiszen addigra a mesélő-jelöltek már megkapták a feladatot. Akik nem indultak a versenyen, két lehetőség közül választhattak (feltéve, ha továbbra is részt kívántak venni a találkozón): akiben kérdés merült fel, bátran fordulhatott a Lacihoz (már mint a Prekop Lacihoz), aki viszont mindent tisztán látott, illetve végignézhett egy Pendragon játékot. Ez utóbbi nem volt túl egetverő, ugyanis nem sikerült teljesen megteremteni a szükséges hangulatot. Persze a hibákból tanulni lehet, remélhetőleg ez az eset sem lesz kivétel.

A találkozó végén került sor a díjkiosztásra. Arról ugyan konkrét tapasztalatom nincs, hogyan sikerült a verseny, de nem láttam szomorkodó, esetleg csalódott arcokat. Összegezve tehát a találkozó jól sikerült, fennakadással nélkül zajlott le, mégis mentes volt a profizmus negatív íztől.

Bár esett az eső, ez mégsem zavart senkit, hiszen a rendezvényt fedél védte. Csak én ültem le egy vizes padra, amitől átázott a fenekemen a nadrág.

Szigeti Zsolt

Világok Háza

Szentesi szerepjáték találkozó

A szentesi Holy Avengers és Csontpallas klub szerepjáték találkozót rendez július 13–16-án a Szentesi Ifjúsági Házban. Részvételi díj: 400 Ft/nap/fő a szállás a kollégiumban, 100 Ft/nap/fő a belépő (kivéve 13-át, amikor csak a megnyitó van). Jegyek és helyfoglalás elővetelben (címet ld. alul). Ízelítő a programkínálatból –

Bemutatók:

- Mage, Werewolf, Vampire, Earthdawn
- kártyás játékok, Magic páros játék
- BloodWars, Wývern, Doomtrooper, Star Trek
- Warhammer Quest

Programok:

- Bemutatkozik az Impérium kiadó
- Kerekasztal a magyar „fantasy ipar” nagyjaival
- M.A.G.U.S. Magisztérium
- Hálózaton keresztül játszható játékok
- TF, Káosz Galaktika

Újdonság! Először itt:

- Merlin (új fantasy szerepjáték)
- Egy új fanzín is bemutatkozik
- Mítosz bajnokság és bemutató
- Észak Lángjai – beszélgetés, tippek, eszmecsere

Vendégeink lesznek: Tihor Miklós, Szegedi Gábor, Nádori Gergely, Kovácsi Barnabás, Novák Csanád, Tóth Viktor.

Klubok versenye! A nevezés feltétele legalább egy csapat (5+1 fő) nevezése a klubból.

Bővebb információ a rendezvényről és bajnokságokról is jelentkezés:

Kocsis Árpád, 6601 Szentese, Pf. 143.

Tel.: (63) 311-424

A rendezvényt segítik: Holdtölte, Trollbarlang, Valhalla, Rémségek Kicsiny Boltja

MINDENKI OTT LESZ, GYERE TE IS!

PSZICHOANALÍZIS

HÁROM SZERKESZTŐ BESZÉLGETÉSE A STORYTELLER JÁTÉKOKRÓL

A résztvevők:

Nadír Gargoyle
Adeptus (Danci)
GoNoszferatu

Gargoyle: Nekem igazából egy nagy bajom van a Storyteller játékokkal. Néha baromi jó lehet, ha tökéletesen beleéled magad valamilyen karakterbe, de azt már nehezen bírom, ha folyamatosan gyötördnöm kell a magamnak kitálatl elképesztő lelki problémákon. Mindegyik Storyteller játék nagyszerűen lett úgy megcsinálva, hogy normális karakternek helye se legyen benne. Valami defektje mindenkinek kell, hogy legyen...

Nosferatu: Túl reális valóságsszimuláció?

Gargoyle: Nem, pszichoanalízis. Ami nem mindig olyan fergeteges szórakozás, mint a szerepjáték.

Nosferatu: Azért arra ügyeltek, hogy normálisan is lehessen játszani – vérfarkasokkal gyilkolod a gonosz Wyrnügynököket, vagy a vámpírokkal lenyomod a vámpírvadászatok stb. –, viszont emellett én érdekesnek tartom azt, hogy egy új tapasztalatnak is teret ad. Szerinted a szerepjáték maradjon a „hős vagyok, és sértetelen – nincsenek érzelmeim” szinten?

Gargoyle: Én nem azt mondtam, hogy maradjon meg ezen a szinten, bár az se lenne baj. Nézd meg például az Earthdawn-t, az pontosan arra lett kitalálva, hogy hősök lehessenek benne a karakterek. Ez viszont nem jelenti azt, hogy nincsenek érzelmeik. Mindenesetre egy hőssel szerintem könnyebb azonosulni, mint egy örökkön elkarhozott vámpírral, egy megátkozott és vesztségre ítélt vérfarkassal, vagy egy élet és halál között lebegő szellemmel.

Adeptus: Aki csak szívhat...

Nosferatu: Eddig az embereket a szerepjáték egy bizonyos viselkedésre kondicionálta, vagy inkább egyfajta életszemléletet mutatott, és most itt van egy másik. Lehet, hogy a Storyteller játékokat csak elmebetegeknek találták ki. Nekik is joguk van a szerepjáték nyújtotta lehetőségek kiaknázására. De mint említettem, vérfarkas is lehet hős, vámpír is lehet diadalmas...

Adeptus: De ez ellenkezik a játék szellemével – pontosabban, hosszú távon nem lehetsz hős.

Gargoyle: A másik gond az az, hogy ezek az elérhető diadalok, azt hiszem, sokkal kevésbé átélethetőek.

Adeptus: Ezt most hogy gondold?

Gargoyle: Star Wars-ban vukival játszol, ami a legkevésbé emberi lény, de akkor is könnyeb-

ben fel tudod fogni azt a győzelem-érzést, hogy felrobbantottál egy csillagrombolót. Az a győzelem-érzés, hogy megöltöm nyolc szerencsétlen embert, akik próbálták a vámpíroktól védelmezni a társadalmat, vagy esetleg hogy megakadályoztam, hogy a volt házamba beköltözön egy másik család (miután meghaltam...), szerintem nehezebben átélethető.

Adeptus: És beteges.

Nosferatu: Elképzelted, hogy könnyebben átélethetőek az olyan cselekedetek, mint hogy felrobbantottál egy csillagrombolót, ami mellesleg ötezer ártatlan katonai alkalmazottnak adott otthont és megélhetést, de szerintem egyik játékot sem egyszerű morális értékek alapján támadni/védeni, mivel majdnem mindenhol az ölés a lényeg, és hogy az öldöklés útján haladsz előre. Lehet, hogy általad gonosznak ítélt orkokat aprítottál halomra, de az ő szemszögükből nézve ez korántsem ilyen hősi cselekedet. A Vampire-ban egy sötétebb oldalt élhetsz át – ami egyébként nagyon népszerű az összes játékban, de ezt itt vállalják is. Mélyebbnek tartom, és nem betegesnek, sokkal inkább filozofikusnak. A Werewolfban egyébként egészen konkrét problémák ellen harcolhatsz, környezetszennyezés, fagyűlölet stb., és az ezek ellen való kondicionálást nem annyira tartom betegesnek, mint a sárkányölésre és királynő-kiszabadításra való.

Gargoyle: Azért mindenképpen állítsunk fel egy sorrendet a Storyteller játékok között: Streetfighter, Werewolf, Mage, Vampire, Wraith.

Nosferatu: Ez milyen sorrend?

Gargoyle: Elborultsági sorrend.

Nosferatu: Gondolom, a Wraith-t gondolod a legelborultabbnak...

Gargoyle: Nem, a Streetfightert! (IRÓNIA!)

Adeptus: Tehát. Szerintem nem mindegy, hogy egy mese-világban ölsz mese-lényeket, és az ottani értékrend szerint általában a rosszat, vagy a való világhoz nagyon is hasonló világban magadhoz hasonló embereket. A Sötétség Világa és a valós világ közt eléggé el van mosva a határ ahhoz, hogy a Storyteller játékokat közvetlenül vonatkoztathasd a saját világodra. Ez pedig akár veszélyes is lehet. A Werewolf magas morális eszméivel kapcsolatban pedig csak annyit, hogy az ilyen „védjük meg a világot” duma mindig jó reklám-erő, másrészt pedig lehet, hogy a célok nemesek, de még a legnemesebb célok is veszélyesek lehetnek, hogyha olyan mentalitással küzdünk értük, mint ahogy azt a vérfarkasok teszik.

Nosferatu: Azért érdekes lelkivilágod lehet neked is, hogyha a vámpírokat nem mese-lé-

nyeknek tartod. A világ egyébként tényleg belefolyik a mienkbe, de ez majdnem mindegyik világra igaz. Gondolj a Cyberpunkra, a Call of Cthulhura, vagy akár az AD&D-re (ugyebár köznépkor).

Adeptus: Na jó, de...

Nosferatu: Csak semmi de.

Adeptus: Igaz, hogy azoknak a világoknak közül van a mi világunkhoz, de olyannyira távol vannak tőlünk időben – és/vagy fejlettségi szintben –, hogy csak díszleteknek érzed őket, nem úgy, mint a Sötétség Világát, ami külsőleg megszólalásig olyan mint a mi világunk.

Gargoyle: Szerintem nem véletlen, hogy elég sok pontban eltértek a megszokott vámpír, vérfarkas és szellem-legendáktól. Éppen azért, hogy ne mese-lényeknek érezzük őket.

Nosferatu: Az neked jó, hogyha Call of Cthulhu játék közben a Nagy Öregeket csak „meselényeknek” érzed?

Adeptus: Nem. Játék közben nyilván beleéled magad a világba. Ami különbözik attól, hogy játék után úgy mész ki az utcára, hogy félve nézelődsz és félrehúzódsz a hegyesfogú guberálóktól...

Gargoyle: Na, most Adeptusnak egy elég szép ívű baromságot sikerült mondania. Ez ugye a tipikus sztereotípiát, amit a szerepjátékok ellen fel szoktak hozni, hogy a játékosok képtelenek megkülönböztetni a játéktól a valóságot. Egy agysejtrel lehet, hogy nem is lehetséges, de szerintem kettő már képes rá. (IRÓNIA!)

Adeptus: Tudsz egyet kölcsönadni...?

Gargoyle: A baj nem itt van, inkább ott, hogy nagyon kifacsart ideák kellene ahhoz, hogy pozitívnak tudd képzelni magad ebben a világban (vérfarkasok kivétel). Egyébként itt még egy dolgot el kell hogy mondjak, nekem nem a Storyteller játékokkal van bajom – nagyon jó játékoknak tartom őket – sokkal inkább azzal, ha valaki ezeket tekinti a szerepjátékok egyetlen és igazi útjának és minden mást alacsonyabb rendűnek tart.

Nosferatu: Ilyet én nem ismerek. (TÚLZÁS: EMBEREK! A STORYTELLER TÉNYLEG FELSŐBBRENDÜBB JÁTÉK, MINT A TÖBBI INFANTILIS TÜNDEMESE!)

Adeptus: Mint a Changeling? (Ez csak szemétkedés, nem kell rá reagálni.)

Nosferatu: Reagálás: nem ismeri egyikünk sem a Changelinget, szóval ne mondjunk róla véleményt. (Juszt is!) Amúgy a Vampire-ban van „Emberség” érték, aminek az elvesztése igen rossz kimenetelű zuhanás az állatias létbe, tehát az üzenet nem az, hogy minél gonoszabb

vagy, annál jobb – ellenkezőleg, rossz kiindulópontból és rossz körülmények között megtartani az emberi méltóságot. Nem?

Gargoyle: Azért neked mégis a Nosferatu klán a kedvenced, akik olyan rondák, mint a... a... Nosferatuk. Semmi emberi nincs a kinézetükben.

Nosferatu: Viszont a lelkükben annál inkább. És a Nosferatu klánban a legnagyobb az összetartás, ők azok, akik általában nem emberből táplálkoznak, hanem mondjuk patkányokból, és ők szeretnék legjobban elérni a Golcondát (*vámpírok nirvánája – a szerk*), megszabadulni a bennük lévő szörnyőtől.

Adeptus: Na de...

Nosferatu: Semmi de...

Adeptus: Na. De egy Vampire-játék alapállása akkor is mindenképpen az, hogy mindenkinek szar. Senki nem harcos szellemben áll neki a Vampire játszásának.

Gargoyle: Vagy ha igen, akkor ott elég nagy problémák vannak...

Nosferatu: Láttam ilyet is. Nem nagyszerű, hogy a játékot így is lehet játszani, meg úgy is? (És úgy az értelmesebb.) A Vampire egyszerűen érzelmeken alapszik, emberi szituációkon, annak ellenére, hogy vámpírokat használnak metaforaként. Abban nem sok emberit látok, hogy kocsmáról kocsmára járom a világot, és kincset keresek... ebben nem sok érzélem van, és csak egyfajta embertípust ábrázol. Mit csinál AD&D-ben az a játékos, aki nem érzi úgy, hogy kincset, hatalmat kellene gyűjtenie, vagy ször-

nyeket ölnie? Hát azt, hogy megpróbálja magát ebbe beleélni. A Vampire a klánok és a jellemrendszer révén lehetőséget ad bármilyen érzelmvilág és világvélemény kijátszására.

Gargoyle: Nem igaz! Csúnya logikái buktató, ha a gyenge AD&D játékot állítod szembe a jó Vampire játékkal (*maradjunk ennyiben: az AD&D kb. 20 éves játék, míg a Vampire sokkal-sokkal újabb; érthető, hogy fejlettebb –szerk*). Az általad említett AD&D-nek az a Vampire parti a párja, akiknek egyetlen célja, minél több emberből minél több vért kiszívni, és lehetőség szerint minél több város Hercegét hidegre tenni. Aztán jöhetnek a Matuzsálemek... Végül diablerizálni Káint, és átvenni a világ feletti uralmat.

Nosferatu: Hát igen, visszatértünk oda (ősi téma), hogy mindent lehet rosszul is és jól is játszani. Ott evolucionáris lépés a Vampire, hogy a szabályokat háttérbe szorítva gondolkodtatóbb és beleélősebb játékot kínál. (A kiegészítők persze már nem mind ebben a szellemben születnek hozzá – semmi sem tökéletes.)

Adeptus: De zsákutcába vezető lépés.

Nosferatu: Nem az.

Adeptus: De.

Nosferatu: Nem.

Gargoyle: Hagyjátok abba!

Adeptus: Nem.

Nosferatu: DE!

Gargoyle: KUSS!

Adeptus: A pszichoanalízisből nem lehet továbblépni. A hagyományos játékokban nagyon jól kitapintható a fejlődés, ahogy egyre jobb világok, a képzeletet egyre jobban segítő szabályrendszerek születnek. Hasonlítsd össze az AD&D-t és az Earthdawn-t. Ehhez hasonló fejlődés a „felsőbbrendű” pszichoanalitikus játékokban elképzelhetetlen. Különben is, az egész csak divat.

Nosferatu: Jó, bevallom. Divat-orientált pszichopata vagyok, a többi sokezer Vampire játékkal együtt. PSZICHOPATÁK EGYESÜLJETEK!

Ez csak vicc volt. Innentől fogva a vita egészen elmebeteg irányba lépett, aminek lejegyzéséhez már az én kilencujjas gépelésem sem volt elég, azonkívül a témától is meglehetősen eltértünk. Mindenesetre a beszélgetés vége felé Nadir már egy fűrt fokhagymával kergetett, közben azt kiáltozva, hogy „mikor mesélsz már”, Danci pedig levitte sétáltatni Cthulhukat.

Mindannyian más lehetőségeket látunk a szerepjátékban – remélhetőleg ezzel a kis vitával sikerült felpiszkálni néhány ember fantáziáját. Érdemes elgondolkodni azon, hogy mi a szerepjátékok célja, miért élvezzük, de a lényeg, hogy csinálni kell, mindenki úgy, ahogy tudja (mindenki másképp csinálja...). A következő vitacikket akár a Ti hozzászólásaitokból is megírhatjuk, támadjátok vagy védjétek a pszichopatákat!

*Nosferatu és a többiek
(alfabetikus sorrend!)*



A KÉTARCÚ BOHÓC

Az Aranysárkány Gyermekai először voltak boldogok találkozásuk óta. Élve és kincsekkel megrakva tértek vissza az Orkszagú Lápból, ahol felderítették a hírhedt zöld sárkány, Tihikodaronivlix táborát és gigászi küzdelemben győzelmet arattak felette. Tegnap a városba lép-vén már csak annyi erejük maradt, hogy megszo-kott fogadójukat, a Vak Koldust elérjék, és kime-rülten ágyba dőljenek. Ma reggeltől mindhárman a fegyverkereskedőket és orgazdákat, varázsmes-tereket és ékszerészeket látogatták, jó üzletek re-ményében. Estére sikerült a teljes kincset ékkö-vekre váltaniuk, és elégedetten gyűltek össze a Koldusban.

Először Albertnak, a szikár, kopaszodó tolvaj-nak jutott eszébe, hogy kártyán kellene kincseiket gyarapítani. A folyton morgolódo dombi törpe, Izzó Acél minden ellenvetése dacára Albert és a gyermekes mosolyú bűvmágus, Krisztina már a részleteket egyeztették. Elhatározták, hogy a Ne-mesi Negyed egyik elegáns mulatóját látogatják meg, ahol feltehetően senki sem fogja őket meg-ismerni.

Először úgy látszott, nagy esélyük van a nyerés-re – külön-külön érkeztek és hamarosan egy magányos férfival ültek egy asztalnál. A furcsa alak térdig érő fekete lakkbőr csizmát, éjfékete kezeslábast és kesztyűt viselt. Arcát ékköves maszkkal takarta el, ami mögül hosszú fekete hajfonatok lóg-tak ki, nyakát vastag ezüstlánc, csuklóját és alkarját számtalan ezüstkarkötő díszít-te. Fekete bőrövén sötét bőrszűtyők lógtak, melyek időről időre az arany von-zó hangjával csendültek meg. Az idegen lány hangon kártyát kért az egyik felszol-galótól, melyet a csalások elkerülése vé-ggett mind a négyen tüzetesen átvizsgáltak.

Bár minden mellett szólt, hogy a há-rom összejátszó „sárkányfi” nyerjen, az első leosztástól kezdve a maszkos idegen felé hajlott Szerencse Istennő áldó keze, és kivétel nélkül minden játékot meg-nyert. Krisztina kikéredzkedett a pihenő-helyiségbe és egy mágiát érzékelő varázslat elmondása után indult csak vissza. Nagyon meglepődött, amikor érzékelte, hogy a maszkos alak nem használ mági-át, csak karkötői között vannak varázslat-osak.

Bár neki még viszonylag jól ment a já-ték, a bűvmágust nagyon nyomasztotta a társaiból áradó feszültség. Albert és Izzó Acél folyamatosan vesztek, és a törpe arcán a harcokban előforduló megszá-lottság jelei kezdtek mutatkozni. Léleg-zése felgyorsult, pupillái kitágultak, iz-mai megfeszültek, és Krisztina sikitása el-lenére baltáját előkapva lesöpörte az asz-

tról az idegen előtt tornyosuló ékköveket. A győzelemben még mindig bízó, de bajtársias Al-bert is előrántotta kétélű kardját, melynek hegye kékes nyálkában úszott. Krisztina kicsit hátralé-pett az asztaltól, és egy kis, egyenes vasrudat hú-zott elő egyik zsebéből. A vendégek nagy része ijedten kezdett el rohanni a kijáratok felé, de pár vakmerő kíváncsian laza gyűrűbe fogta a küzdő-ket. Az őrség fegyvert rántva rohant a nagyobb baj megakadályozására. Megállt az idő... Az idegen villámgyors mozdulattal letépte az ékköves masz-kot arcáról, és előrenyújtotta karjait. Bal kezében fehér, jobb kezében fekete tőr jelent meg. A lány szemei szétrobbantak, amint megpillantotta a dolgot, amit eddig a maszk borított. A jobb arcfél a mennyek fényével és a földöntúli boldogság mosolyával világított, míg a bal arc a pokol mélyé-nek sötétjét és a negatív matéria könnyeit sírta. A lebegve zuhanó könnycseppek bombaként, lyu-kakat égetve csapódtak a parkettára. A mágiát lá-tó lány nem viselhette el a Kétarcú Bohóc arcaiból áradó erőt; kezét véresen tátongó szemgödreire tapasztva összeesett. A törpe és a tolvaj a beléjük hasító páni félelem ellenére is folytatták a küzdel-

met, melyet nem nyerhettek meg. A csata rövid volt és véres. A bohóc is több sebből vérzett, de pokoli szerencséjével hamar legyőzte ellenfeleit. Mikor mindketten a földön heverték, gyakorlott mozdulatokkal kötözte be sebeiket, majd a lány mellé térdelt, és halkan motyogva üres szemgöd-reire tapasztotta kezét. Körbejárt, és miközben összegyűjtötte a földön vérben s verejtékben úszó ékköveket, egy szomorú verset szavalt:

„Ha a múltnyári fényből legalább szikrányi sugár maradt volna bennem, nem morzsolnám fogam közt a balált, nem kellene most elevent temetnem.

Ha volna még remény, mi visszaránt a mélyből, talán lenne hova lennem. De elvitettem mértéket, arányt, s tulajdon férgeim falnak föl engem.

Megszikkadtam, nem leszek jó falat, keserű zsigereim ellenállnak az alattomos önfelszámolásnak. Eltűrom csak – nem adom magamat.”



S a bohóc könnyezve gondolt vissza a múltra, mikor még hű hátságán vágta-tott át a táncoló búzamezón, mikor még Őt kereste, mikor még a lány ter-mészlet volt otthona. Sírt és a fekete könnycseppek függönyében látta a Nőt, az igazit, az egyetlen, kivel min-den kezdődött...

Fiatal volt, bizakodó, az utakat járta és kalandot keresett. Egyszer egy útszéli ütött-kopott fogadóban gyönyörű ékkö-vet talált. Egy varázslatos mosolyú, zöld szemű, szőke hajú bárdot, ki első pillan-tásra csapdába ejtette szívét. Bár az er-dőket és mezőket szerette, a lány kedvé-ért egyre több időt töltöttek városok-ban. A bárd a szerencsejátékok megszá-lottja volt, de a veszítő sokakkal szemben ő a szerencsés nyertesek közé tarto-zott...

Így hát utaztak, játszottak, szerettek és a bohóc – jaj, hogy is hívták akkor? – bol-dog volt. Több hónap elteltével egy álarcosbálba voltak hivatalosak. A lány, mint mindig, előkészítette a vándor jelmezét és egy felemás fekete-fehér maszkot. A bálon sokat táncoltak, de éjfélt után szem elől tévesztették egymást. Reggel a bohóc kábultan érkezett vissza szobá-jukba, de egy bőrbe csomagolt kártya-paklin és egy marék ezüstpénzen kívül semmit sem talált. Lerohant a földszint-re és a kocsmárostól megtudta, hogy a

bárd az éjszaka rohanva távozott. A vándor sírni kezdett, mivel tudta, hogy élete legszebb részét vesztette el.

Egy hirtelen ötletnek engedelmességre a város egyik hírhedt kártyabarlangja felé vette az irányt. A strázsák kíváncsian méregették a maszkabál maradványaként rajtamaradt fekete-fehér maszkot, de beengedték, mert a pénze jó volt. Amikor leült az asztalhoz, az álarc sötétséget és fényt árasztott és ő nyert, nyert, nyert... Végül kidobták, és a sikátorban korábbi kártyapartnerei támadták meg. Megijedt, hogy fegyvertelensége miatt le fogják győzni, de két tör jelent meg a kezében és a harcban is szerencsés volt. Amikor a sötét sikátorból kilépett egy napsugaraktól fénylő térre, már tudta az igazságot. Kedvese a Szerencse Anyja, a Sor-sok Fonója volt. Ettől a naptól az ő feladata a szerencsét nem becsülők tanítása, és az istennőnek szülő áldozatok bemutatása lett.

Élete teljesen megváltozott, sosem hagyta el hosszú időre a városokat, s szinte megállás nélkül játszott, szomorú verseket írt és szavalt, fájdalomosan mosolygott és felszabadultan sírt. Felfedezte az Istennő által otthagyt kártyák titkát is, és az arra érdemeseknek esélyt adott, hogy szembesülhessenek az úrnő akaratával és sorsot húzzanak. Fekete-fehér álarcát rendre eltakarta, a Szomorú Bohóccal senki sem játszott volna.

Krisztina a Koldusban, ütött-kopott szobájában tért magához. Arcát alvadt vér borította, keze még mindig remegett. Levetkőzött és beült a hívogatóan gőzölgő dézsába. Próbált visszaemlékezni az este eseményeire, de valahogy nem akart összeállni a kép. Emlékezett a fekete-fehér maszkra és arra, hogy megvakult, de arra nem, hogyan tért vissza a látása és mikor jutott vissza szobájába. Töprengése közben hirtelen egy papírfecnit vett észre a földön. Nyújtózkodott, felvette és elolvasta:

„Elnézést kérek a ma esti kellemetlenségekért, melyek kirobbanásában azért Neked is volt részed. Holnap délből Szerencse Istennő templomában várlak, hogy húzzál a szerencse kártyáiból. Csak így teheted jóvá, mit szolgálja ellen tétted.

A bohóc”

S Krisztina másnap várakozással telve félve indult a templom felé...

Statisztikák

A KÉTARCÚ BOHÓC

16.szintű „vándor” (a szerencse képviselője)

Erő:	26
Ügyesség:	18
Egészség:	16
Intelligencia:	14
Bölcsesség:	14
Vonzató:	23

Védettség: -2 (AC 2-es Védelmi Karkötők, ügyesség)

Hit pontok: 116

THACO: 4 (a mágikus törökkel 2)

Támadások: 2+1 (2 × jobbkez + 1 × balkéz)

Sebzés: 1D4 +3 + speciális

HOLDTÖLTE

Mágiaellenállás: speciális

Jellem: kaotikus (a jó és gonosz egyáltalán nem befolyásolja)

Ismert nyelvek: közös

Kor: ? (bár arcát senki sem látta; hangjából ítélve harminc év körüli lehet)

Magasság: 167 cm

Súly: 61 kg

Megjelenés: általában fekete ruhákat visel, amit néha-néha szürkére cserél. Arcát mindig maszk borítja, gyakran a fekete-fehér maszkra még egy másik álarcot rak. Mindig ezüst ékszereket visel.

Ismert fegyverek: tör (vándor múltjából elképzelhető, hogy más fegyverekhez is ért, de csak két törét szokta használni)

Fegyvertelen képességek: vakharc, színészkedés, mulattatás, szerencsejáték (ha akar, akkor mindig nyer)

Különleges képességek:

- Csendes Mozgás: 99% (városban is)

- Árnyékban Rejtőzés: 99% (városban is)

Egyéb vándor-képességeit (varázslatok, állatokkal bánás, nyomkövetés) elveszítette.

- Zsebmetszés: 95% (ezt sohasem használja tolvajlásra, csak kisebb trükkök bemutatására)

Mágikus tárgyak:

- AC 2 Védelmi Karkötők

- +2 Balszerencse Tör (a jobbkezes fegyver): A fekete tör nagy erejű mágija minden egyes találatnál ront egyet az ellenfél védettségén (ez csak az adott harcra vonatkozik).

- +2 Szerencse Tör (a balkezes fegyver): A fehér fegyver napi 1D4 limitált kívánságot (*limited wish*) hordoz, melyeknek pontos számával ő sincs tisztában. Egy kívánság teljes körös cselekedetnek minősül.

Mindkét tör egy extradimenzionális térben van, ahonnan bármikor előhúzóhatók.

- A Szerencse Maszkja (relikvia): Ez a fekete-fehér álarc a Szerencse Istennőjétől származik és nagyon komoly erővel bír:

- a viselő minden dobását kétszer próbálhatja meg, és eldöntheti, melyik számít (ezt a képességét körönként egyszer másra is átruházhatja),

- harcbeli ellenfelei is mindig kétszer kell, hogy dobjanak, és a bohóc választhat náluk is,

- minden varázslat ellen automatikusan megdobja a mentődobását, ill.

- ha nincsen mentődobás, 11-es mentődobást kap.

- A (Bal)Szerencse Kártyái: ld. később.

Célok, viselkedés:

A bohóc elsődleges célja, hogy Istennőjének ajándékokat gyűjtsön és azokat oltárokon feláldozza. Emellett fontos számára a szerencsejátékokban részvevők jellemének, viselkedésének felismerése. Az őszinte, tiszta játékosokat hagyja nyerni, a csalóktól viszont utolsó rezüket is elnyeri. Ő maga sosem támad meg senkit, de harcos múltja és mágikus tárgyai miatt félelmetes ellenfél. Időnként előfordul, hogy valakit enged a kártyákból húzni, ami igazi szerencsepróba lehet.

MESÉLŐKNEK:

A bohóc nagyon kemény tud lenni, így inkább szövetségesként meséljük be (pl. bérelje fel a partit egy számára fontos tárgy visszaszerzésére segítségként). Ha legyőzik, a maszk és a török átkozottá válnak (bár kezdetben úgy tűnik, hogy jól működnek), a kártyapakli pedig az első vállalkozó húzásai után eltűnik. Szerencse Istennő ajándékai csak a bohócnak szólnak. Ha a tárgyakat a bohóctól függetlenül (teljesen más háttérrel) akarja valaki felhasználni, akkor ezt csak igen magas szintű partinál lehet megtenni (a maszkkal valószínűleg ott sem).

A (BAL)SZERENCSE KÁRTYÁI

Egy zöld bőrtokból lehet kihúzni a lapokat, de csak egyesével: a lapok nagyon vékonyak, tapintásuk alapján papírból vannak, de nagyon kemények.

AZ ALSÓ LAPOK

ÉRMÉK (treff)

1 – **A Krakéler:** a levegőből húsz darab dobókocka zuhan le a földre. Ha a karakter utána a kockákkal nagyobb dob, mint az eredeti, akkor annyi ékkövet kap, ahányat dobott.

2 – **A Jótékony:** a karakter mives tekercest talál a földön, ami azt írja, hogy az összes vagyona királyi (császári stb.) utasításra a kincstárból megkértesztetik. A vagyonba birtokok, állatok, bányák, ékkövek és pénz tartozik bele, varázstárgyak nem.

3 – **Az Árus:** a kártyáról lelép az eladó és három mágikus tárgyat mutat (random), amelyekből egy megvásárolható. Ha a világban vannak varázstárgykereskedések, akkor az ár legyen a szokásos összeg tizede, ha nincsenek, legyen egyszerűen az XP érték. Az árus csak pénzt és ékköveket fogad el, de más is segíthet a vásárlónak.

4 – **A Kereskedő:** egy nagy lánál ülő ember jelenik meg és azt állítja, hogy hajlandó előnyös cserét kötni a karakterrel. A kereskedő csak nagyon hasonló értékű és rendeltetésű, tárgyakat hajlandó elcserélni, pl. +2-es Rövid Kardért +2-es Buzogány. Összesen három cserére van lehetőség. A kereskedő minden általános tárggyal rendelkezik.



5 – **A Céh-tag:** a kártyából áradó harmónia eltávolítja a szövetségeseken levő minden káros varázslatot.

6 – **A Koldus:** a kártyára rajzolt koldus fejét lassan forgatva megvizsgálja a kártyát tartót. Karizma-próba: ha elrontotta, elveszti minden olyan vagyonát, amit éppen nem hordoz magával.

7 – **A Tolvaj:** egy értékes (mágikus) tárgy eltűnik.

8 – **Az Adószedő:** azonnal semmi sem történik, de másnap a karaktert felkeresi a helyi tolvajklán egyik tagja és védelmi pénzt követel tőle. Szint \times szint \times 100 arany megfelelő összeg, de ezt a mesélő a világban uralkodó pénzvisszonyok függvényében módosíthatja. A kifizetés megtagadása rokonok, barátok, szövetségesek kirablását, meggyilkolását vonja maga után.

9 – **A Fösvény:** egy kincsestérkép jelenik meg a levegőben, mely hatalmas pénzüsszeg megtalálási helyét mutatja. A mesélőnek NAGYON kell ügyelnie arra, hogy a megszerzés közben több legyen a veszteség, mint a végső kincs!

10 – **A SZELHÁMOS:** hirtelen mágikus erő árad a lap kihúzójába. (+1 ügyesség.) Amennyiben szelhámos (tolvaj, bárd) a szerencsés, akkor egy szinttel korábbi erejű önmaga jelenik meg. (Ha sikerül legyőzni és tolvaj a húzó, akkor hátszúrás szor-zója eggyel javul, magas szinten akár 6-ra is. Ha bárd az illető, akkor Legendaismeret képessége sokkal jobban fog működni a továbbiakban. A fantom által használt tárgyak eltűnnek.)

KARDOK (pikk)

1 – **A Megtorló:** egy kérdés hangzik el – „Melyik fajt gyűlölöd a legjobban?” Amelyik faj szerepel a válaszban, az ellen a karakter THACO-ja és sebzése 5-tel javul, míg ugyanez a faj +2 THACO-t és sebzést kap a húzó ellen. A faj lehet olyan bő, mint pl. sárkányok, óriások, törpék stb.

2 – **A Lovag:** látszólag semmi sem történik. Kb. két héttel később azonban a karaktert nagy méltóság éri, a helyi úr meghívja udvarába egy nagyon jelentős ünnepségre, ahol lovaggá üti, megajándékozza, és nagy udvari méltóságot ajánl fel neki. Bár ez utóbbi megkötéseket is tartalmaz, de a kalandozásról még az elfogadás esetén sem kell lemondani. Az ajándék és a méltóság nagysága függjön a karakter szintjétől.

3 – **A Katona:** a levegőben három mágiát sugárzó kard jelenik meg. A Szerencse Penge, a Síkok Kardja és a Kilenc élet Elrablója. Ezt még mágiával sem lehet kideríteni, így a választás véletlenszerű lesz. Egyet ki lehet választani közülük.

4 – **A Zsoldos:** a kártyából zöld sugarak záporoznak a húzóra, melyek ellenállását, belső erejét növelik. (+1 max. életerő, +5% max. testi sokk.)

5 – **A Csatlós:** az Idő Amulettje jelenik meg, mely használatkor képes egy harci kört újraiszámolni. A tárgy egyszer használható.

6 – **A Megszállott:** a lapból kiáramló mágia megpróbálja eltorzítani a húzót (mentődobás kövéválás ellen tárgybonuszok nélkül). Ha nem bír ellenállni, likantrópiával fertőződik meg, melynek következményeit a mesélő személyre szólóan határozza meg.

7 – **A Csuklyás:** egy csuklyás lovas jelenik meg a színen és párvialdra hívja a karaktert, ami elől nem lehet kitérni. A harcba senki sem avatkozhat bele. A Csuklyás a karakternél 5-tel alacsonyabb szintű harcos, ugyanolyan tulajdonságokkal, 5-tel rosszabb védettséggel, és nagyon veszélyes fegy-

verrel (lefejező, életrabló stb.). A harc halálig tart, ha a karakter veszt, csak Kívánsággal lehet feltámasztani, ha nyer, akkor a Csuklyás erősségének megfelelő XP-t kap. A kard eltűnik.

8 – **A Diktátor:** bár úgy tűnik, semmi sem történik, a lap kihúzója szörnyű következményekkel jár. A húzó lakhelyének (város, ország, stb.) ura hirtelen súlyos adókat vet ki, megkezdte a nép kegyetlen elnyomását és kizsákmányolását. Ezeknek pontos körülményei a mesélőtől függenek, de javasolt, hogy amennyiben a vezető nagyhatalmú kalandozó, akkor egyes beosztottai miatt történjen ez a változás.

9 – **A Kínzómaster:** a semmiből vörösen izzó testű, meztelen felsőtestű eltorzult alak jelenik meg, a jobb kezében fogott tüzes piszkavasat hozzáérinti a karakterhez, majd eltűnik. Képességpróbát kell dobni minden tulajdonságra, amelyik sikerül, az a tulajdonság a szörnyű fájdalomtól permanensen csökken eggyel.

10 – **A HARCOS:** hirtelen erő önti el a lap kihúzóját. (+1 erő.) Amennyiben harcos a szerencsés, akkor egy szinttel korábbi erejű önmaga jelenik meg. Ha sikerül legyőzni, akkor a harcos újat tanul a támadásról. +1 THACO. A fantom által használt tárgyak eltűnnek.

CSILLAGOK (káró)

1 – **Az Átalakító:** egy csöppnyi, ősi pergamenre írt könyv jelenik meg a húzó kezében a kártya helyén. Elolvasás után a használó képes lesz arra, hogy tetszőleges tulajdonságról tetszőleges tulajdonságra 1 pontot átrakjon. Ez 20-as maximumig működik. A könyv a három napos elolvasás után megsemmisül.

2 – **A Jós:** a karakternek egy általa nagyon fontosnak tartott dologgal kapcsolatban látomása támad. (Mint a 7. szintű Vízio varázslat.)

3 – **A Bűvölő:** misztikus köpenyes alak jelenik meg a karakter háta mögött. Felajánlja, hogy a húzó egy tárgyának mágiáját továbbfejleszti. Pluszos tárgyaknál ez nagyjából +2 javulást jelent +6-os maximumig, más tárgyaknál a pontos változás a DM fantáziájára van bízva. Előre nem árulja el a pontos változást, az csak egy hét múlva, a tárgy elkészültekor derül ki.

4 – **A Tagadó:** a kártyán látható kristálygömb materializálódik és körülöleli a karaktert, aki ennek következtében mágiaellenállóvá válik. (1% / 2 szint, szintlépéskor tovább nő.)

5 – **Az Elementalista:** négy kis energia-golyó jelenik meg a húzó kezében, egy kék, egy fehér, egy vörös, és egy fekete. Mindegyiket egyszer lehet használni egy-egy 24 Hit Kockájú elementál megidézésére, mely a használatkor engedelmessé válik és egy óráig marad.

6 – **A Pusztító:** egy asztalon számtalan értékesnek tűnő könyv jelenik ki, melyek közül egyet lehet kiválasztani. (A DMG 95. táblázatából meghatározandó mágikus könyv, melyről csak az elolvasás derítheti ki, hogy mire jó.)

7 – **Az Illuzionista:** megjelenik a karakter őselensége és a harc elkerülhetetlen. (Mint a 9. szintű Végzet (*Weird*) varázslat. Az ellenfelet a DM választja ki. Ha megvan a mentődobás a varázslat ellen, akkor a csata elkerülhető.)

8 – **A Nekromanta:** a karakter testét egy pillanatra a halál hidege járja át. Ennek következtében a továbbiakban őt is lehet élőhalottként kezelni az

elkergetés szempontjából. Semmi más változás nem történik.

9 – **A Megidéző:** azonnali hatás nem látszik. Egy alsó síkbeli erős teremtmény a karaktert terveinek részévé teszi. Ez semmiképpen sem jelent előnyt a karakter számára. A lény hosszútávú tervei érdekében akarja kihasználni a őt.

10 – **A MÁGUS:** a lap kihúzóját hirtelen hatalom járja át. (+1 intelligencia.) Amennyiben varázsló a szerencsés, akkor egy szinttel korábbi erejű önmaga jelenik meg. Ha sikerül legyőzni, a mágus varázslatai hatásosabbá válnak és ellenfelei ettől fogva –1 büntetéssel dobják majd mentődobásikat. A fantom által használt tárgyak eltűnnek.

RÚNÁK (kor)

1 – **A Szerzetes:** a karakter egy extradimenziális cellában találja magát egy köpenyes pappal, aki meggyónatja. Ez a gyónás eltávolítja a varázslatok és varázstárgyak által okozott jellemváltásokat, valamint a jellemmel nem összeegyeztethető akciók miatti jellemeltolódást. Olyan karakteren nem segít, aki eredeti jellemét sorozatos hibák miatt veszítette el.

2 – **A Misszionárius:** egy hang szólal meg a kártya kihúzójának fejében és a jellemének megfelelő viselkedést magyarázza el. Ennek következménye magas szinten +100 000 XP, alacsonyon azonnali szintlépés.

3 – **A Gyógyító:** a szerencsés karakter megérti a gyógyítás művészetét. Képes lesz a Könnyű Sebek Gyógyítása varázslat napi egyszeri használatára, valamint a többi gyógyító mágia használatára egy-egy alkalommal (nem naponta, hanem összesen egy-egy alkalommal).

4 – **A Pásztor:** ennek a lapnak a hatására a húzó azonnal felismeri, hogy szolgálai és csatlósai közül ki hűséges hozzá. Emellett a leghűségesebb azonnal szintet léphet és +1 vonzerőt nyer.



5 – **A Druida:** a kártyából szívárványszínű aura ömlik ki, mely körülveszi a karaktert. Megkapja a 7. szintű druidák alakváltó képességét heti egy alkalommal. Ha az illető druida, akkor az átalakuláskor jobban gyógyul – 1D8 \times 10%.

6 – **Az Anarchista:** a káosz ezen jele a karakter kastélyában (varázslótornyában, stb.) kárt tevő

földrengést idéz meg (7.szintű Földrengés – pap varázslat). Ha ilyen nincs, akkor a földrengés a húzás helyén következik be.

7 – **A Sarlatán:** látszólag nem történik semmi. A karakter egyik későbbi ellenfelének kéme van a karakter környezetében, vagy mágiával figyel meg törekvéseit, így a későbbi találkozásokkor az ellenfél +5 kezdeményezést kap a csatában és a karakter által elhatározott akció után döntheti el, mit csinál. Ez a társakra nem vonatkozik. Ajánlott, hogy ez a dolog ne egy közeljövőbeli találkozásakor bukkanjon fel, hanem később, amikor a kártya kihúzása már feledésbe merül.

8 – **A Püspök:** a karakter istenének küldötte jelenik meg és egy nagyon nehéz küldetést ad. Ebben a kalandban sem kincsek, sem tapasztalat nem nyerhető, de balsiker esetén azonnali 1 000 000 XP veszteség következik be – ha a karakter tapasztalati pontja 0 alá csökken, a karakter szabadon új pályafutást kezdhet. Az elveszett tapasztalatot semmilyen módon nem lehet visszaszerezni. A mesélőnek ügyelnie kell, hogy a kaland NAGYON veszélyes, de túlélhető legyen, és az adott vallás céljaival harmonizáljon.

9 – **Az áruló:** úgy látszik, semmi sem történik. Azonban a karakter egyik véletlenszerűen kiválasztott tárgyának mágiája a visszájára fordul, ami nagy veszélyben kapcsolódik majd be.

10 – **A PAP:** földöntúli bölcsesség árasztja el a lap kihúzóját. (+1 bölcsesség.) Amennyiben pap a szerencsés, akkor egy szinttel korábbi erejű ön-maga jelenik meg. Ha sikerül legyőzni, akkor a pap mágiájának jobb ismerőjévé válik. Napi +1 varázslat a legmagasabb szintjén. A fantom által használt tárgyak eltűnnek.

Az összes alsó lap: a húzó azonnal szintet lép, ha kihúzza a saját osztályának és jellemének megfelelő lapot a következő módszer szerint. 1=CG, 2=LG, 3=NG, 4=LN, 5=TN, 6=CN, 7=NE, 8=LE, 9=CE, Érmék=tolvajok, Kardok=harcosok, Csillagok=varázslók, Rúnák=papok. Különleges osztályokra használjuk az értékes lapokat (pl. Mentalista = pszionikusok jellemtől függetlenül stb.).

AZ ÉRTÉKES LAPOK:

Az **Akasztott Ember** (treff – Bubi): a világi és egyházi hatóságok törvényen kívül helyezik a karaktert, melynek következtében irigyei és más ellenfelei megpróbálják elpusztítani. Amire kettőt (1D4+1) kísérletet sikerül túlélnie, a hatóságok felismerik tévedésüket és elnézést kérnek tőle.

A **Csábító** (treff – Dáma): azonnali hatás nincs. A karakter egy csábító célpontjává válik (pl. Succubus, Incubus, Erinyes, Lhiannan Shee stb.). A mesélőnek finom megoldásokra kell törekednie.

A **Köd** (treff – Király): köd száll fel, és olyan helyre viszi a karaktert és szövetségeseit, mely a húzó számára nagy fontossággal bír (pl. régi szövetséges tartózkodási helye, régen keresett varázstárgy stb.).

A **Börtön** (pikk – B): a karakter eltűnik, így újabb kártyát sem húzhat. Valójában a föld elemi síkján kerül fogságba. A föld teljesen bezárja, tárgyai megsemmisülnek. Önjerejéből nem tud elmenekülni. Társai csak egy Kívánság vagy Vízió

HOLDTÖLTE

varázslat segítségével tudhatják meg pontos helyét. A börtönt általában valamilyen erős elemi lény őrzi.

A **Lovas** (pikk – D): egy rémlovon (*nightmare*) lovagoló szellemlovas vágat ki a lapból, megáll, majd megátkozta a karaktert. Az átok nagyon-nagyon durva kell, hogy legyen: pl. a karakter rontsa el minden mentődobását, ne tudjon tapasztalatot gyűjteni, ellenfelei mindig sebeznek meg stb. Ezt az átkot csak a lény elpusztításával lehet feloldani, amit a szenvedő alany valószínűleg csak társai segítségével tud megtenni.

A **Bestia** (pikk – K): a karakter képessé válik, hogy bármilyen emberméretű humanoid faj alakját felvegye. (Bár a mozgáson kívül másmilyen speciális képességet nem kap.)

A **Szellem** (káró-B): a kártyából szellemalak repül ki és a karakter vesztét jósolja. Az alak jól felismerhetően egy korábbi nagy ellenség, akit a pakli mágiája feltámasztott. A későbbiekben tehát újból meg kell küzdeniük. Ez csak akkor fog megtörténni, ha a lény felkészültnek érzi magát.

A **Marionett** (káró – D): látszólag nem történik semmi (Valójában a karakter egyik csatlósa, szolgája, vagy régi szövetségese egy külső síkbeli lény szolgáivá válik és a karakter ellen kezd szervezkedni. A mesélőnek ajánlott a szemtől szembeni harc elkerülése.)

A **Relikvia** (káró – K): egy nagy könyv jelenik meg, mely elindítja a partit egy nagyon értékes tárgy megtalálásához vezető úton. A megtalálás nehézsége függjön a tárgy értékétől, ami egy Lefejező kardtól az Ósmágus botján keresztül egy igazi Relikviáig terjedhet, a parti szintjétől függően.

A **Sötét Úr** (kőr – B): ez a lap a legveszélyesebbek egyike, annak ellenére, hogy nem történik semmi látható. A karakter jelleme elkezd tolnódni a gonosz felé. Ez Ravenloftban egy elrontott Sötétség Próbának felel meg. Egyéb helyeken a jellem a következő lépés fele tolnódik 50%-ot, így a jellem akár kaotikus-semleges/kaotikus-jó is lehet. Ezt csak isteni közbeavatkozás szüntetheti meg. Ha a karakter nem megfelelően játssza az újonnan kapott jellemet, akkor vagy kevesebb tapasztalati pontot kap, vagy semmit.

A **Megtört Ember** (kőr – D): a kártyából áradó negatív energia megtöri a karaktert. (-1 szint, és -1 az összes tulajdonságból)

A **Mentalista** (kőr – K): a karakter agyának képességei hirtelen megnőnek. Ha a világban létezik a pszionika, akkor automatikusan dobhat a Vad Tehetség táblán, ha nem létezik, akkor képessé válik a telepatisz kommunikációra vagy a telekinézisre.

Az **Ártatlan** (fekete dzsóker): a karakter hasznos és erős szövetségest kap, aki mindig, minden körülmények között hűséges lesz hozzá (pl. valamilyen sárkány, külső síkbeli lény, a parti átlagszintjénél 2–4 szinttel alacsonyabb szinttel rendelkező kalandozó). A segítő véletlenszerű tulajdonságainak meghatározásakor minden dobásnak legalább 51%-osnak kell lenni (1D4-en legalább 3, 1D6-on legalább 4 stb.).

A **Holló** (piros dzsóker): 10 000 arany értékű ékkövek (2D4 db.) jelennek meg a karakter kezé-

ben. Mindegyik egy kívánságot hordoz. A kívánságokat az összes kívánt lap kihúzása után 10 percig kell elmondani, és a többi kártya negatív hatásainak szinte egyetlen ellenszerei lehetnek. Olyan kártya hatása ellen is lehet kívánni, aminek a hatása nem nyilvánvaló. (Megjegyzendő, hogy a 9.szintű Kívánság varázslat NEM TUDJA a kártya hatását befolyásolni.)

Mesélőknek:

– A húzható lapok maximális száma három (amit az első lap előtt kell kijelenteni, ha ez elmarad, akkor csak egy lapot lehet húzni). A karakter soha, semmilyen körülmények között nem húzhat újra a pakliból. (Nem ajánlott a szám megegyezése, mert a kártyák hatásai nagyon erősek és esetleg kiegyensúlyozatlanná tehetnek egy régen játszott partit.)

– Ha valami megtörtént, megtörtént, ne engedjünk kibúvót a negatív hatások alól (a pozitívoknál úgysem keresne senki).

– Ha valamelyik kártya hatása túlzottnak tűnne, még a húzás előtt kell megváltoztatni, a „nyerő” és „vesztő” lapok arányának és erejének megtartásával.

– Szintén nem ajánlható a pakli bemesélése alacsony szinten. Az alsó határ, ahol a hatások már kezelhetőek, nagyjából a kilencedik és tizenegyedik szint között van.

– A kártyák hatásai ellen nincs mentődobás vagy mágiaellenállás (kivéve azoknál, ahol ez külön meg van említve), mivel a karakter kezdetben pozitív hatásban bízik, így nem próbál ellenállni a mágiának. (Ha ellen akarna állni, akkor egyszerűbb lenne nem is húzni.)

– A pakli nem hat olyanokra, akik akaratauk ellenére húznak.

– Jótékony hangulatú mesélők adhatnak egy kis esélyt (maximum 5%) vadmágusoknak vagy Vistaniknak a húzás kontrollálására, ekkor a játékos kiválaszthat egy tetszőleges kártyát. (Nem kell, hogy tudja a lap hatását.)

– A kártyák kihúzásakor törekedjünk a drámai hatásokra, esetleg érdemes a fenti leírásokat meg színesebbé tenni. A hatások nagyjából egy perccel a húzás után következnek be. Az azonnali látható hatással nem járó lapoknál jó, ha nem áruljuk el, mi történt, így tovább fennmarad a feszültség.

– Sok lap egy kaland kezdetét jelenti, így a mesélőnek feltehetően pluszmunkát okoz. Aki lusta, az inkább ne mesélje be a tárgyat, mert az vesztit érdekességéből a következmények teljes elmesélése nélkül.

– A húzáshoz a Forbidden Lore (Ravenloft) dobozhoz mellékelte tarokka-paklit a legjobb használni, mivel az ottani illusztrációk és a hatások nagymértékben összefüggnek. Ha ez nem áll rendelkezésünkre, akkor jó a francia kártya is (52 lap + 2 dzsóker). Ha az utóbbit használjuk, a lap nevéből adódó rövid leírással illusztráljuk a kártyát. (Sokkal szórakoztatóbb, ha azt mondjuk: „kihúzol egy vörös vésetes lapot, mely egy egyszerű öltözetben térdepelő szerzetest ábrázol”, mintha azt: „kihúzod a kőr ászt, ami... hmm... a szerzetes, és akkor...”) Nagy vállalkozó kedvvel rendelkező mesélők esetleg azt is kitalálhatják, hogy tarokk-kártyával hogyan lehet megoldani a dolgot. (Nekem ugyan nem sikerült, de örülnék, ha valaki megírná a megoldást.)

Somlai László

Dióhéjban

■ **Volo's guide to Waterdeep** (Forgotten Realms, TSR)

Volo leírásai lassan a Berlitz-útkönyveket is megszégyenítő méreteket öltenek: ezúttal az Elfeledett Birodalmak legnagyobb városa, Waterdeep az ismertető tárgya. A kiadvány a már megszokott kinézettel és minőséggel szolgálja az olvasót: a legapróbb részletekig ismerhetjük meg a Csodák Városát. Nemcsak a mulatók és tavernák színes vászta, hanem a sötét, veszélyes sikátorok, csendes boltok, kísértetjárta házak és nemesi villák sora is található a könyv lapjain.

A kiadvány felépítése hagyományos: Elminster, majd Volo előszava után következnek a város egyes negyedeinek (Kastély-negyed, Tengeri Negyed, Kereskedő-negyed, stb.) részletezése (leírás, híres helyek, nevezetességek, majd a városrész fogadóinak, boltjainak és sikátorainak ismertetése), majd egy külön fejezetet találunk Waterdeep legfontosabb személyeiről. A könyvet egy index és egy színes térképpel zárja.

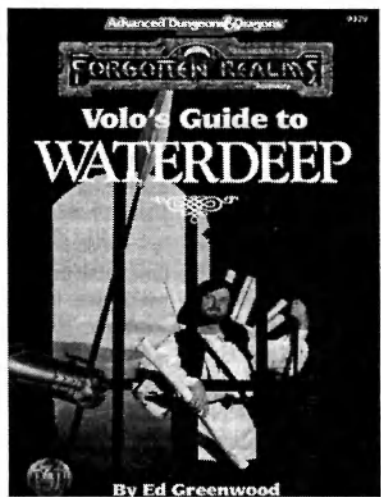
Osszességében véve remek kis könyvecske ez, mindenekelőtt azok számára, akik a városban játszódnak, politikai csatározásokkal átszótt történeteket részesítik előnyben. Semmiképpen sem ajánlom azoknak, akiknek egy település egy fogadót és gyógyításra alkalmas templomot (esetleg egy helyi „Magic Shop”-ot) jelent. Külön ajánlom ezt a kiegészítőt olyan DM-eknek, akik saját világukba szeretnének elhelyezni egy nagyvárost, de kevés idejük van a kidolgozására.

■ **Adam's Wrath** (Ravenloft, TSR)

Valószínűleg mindenki ismeri Mary Shelley *Frankenstein*-jét, ami a gótikus horror egyik alapműve. Természetesen Ravenloft világából sem hiányozhat ez a klasszikus elem: a doktort Victor Mordenheimnek hívják, teremtménye pedig Adam (Ádám), egy értelemmel és érzellemmel bíró hűsgölem. Kettőjük sorsa a Frankensteinben megismertek szerint kezdődik, de a végkifejlet más: a Rettegés Birodalmában nem győzhet a jó, Adam nem pusztul el, sőt, teremtője fölé emelkedik, birtokúr lesz Lamordia földjén. Kettejük párharcának egyik epizódja az Adam Dúhe címet viselő kalandmodul, melyet 5–7. szintű csapatoknak ajánlanak.

Nehéz úgy írni egy modulról, főleg egy ilyen környezetben játszódóról, hogy az ember ne áruljon el meglepetéseket. Ezért a következőkben inkább csak a történettel kapcsolatos benyomásaimat írom le, nem térek ki konkrét részletekre.

Először is, kicsit furcsának találtam a helyszínt. A Haldoklás Szigetén elhelyezkedő Mordenheim-laboratórium szerintem túlságosan is modernre sikerült a maga bonctermeivel, lélektranszferraló gépeivel és elektromos berendezéseivel. Egy fantasy játéktól ezek meglehetősen idegen elemek, de ettől függetlenül el lehet őket viselni, hiszen a játékosoknak valószínűleg komolyabb gondjaik lesznek, mintsem



hogy a környezet furcsaságaira panaszkodjanak. A Ravenloft világtól megszokhattuk, hogy a szereplőket teljesen szokatlan, váratlan helyzetekbe hozza, ez most sincsen másként: Doktor Mordenheim gondoskodik arról, hogy a karakterekre *mély* benyomást gyakoroljon laboratóriuma.

A kaland egyébként elég változatos, nem a gótikus horror történetekben oly gyakori egy helyszínen játszódó történet: a játékosok küldetésük teljesítése során (hogy a küldetés mi, azt fedje jótékony (?) homály) bejárhatnak egy diliházat, találkozhatnak Adam Gyermekével, megláthatják a rémséges Alvó Szörnyeteget (ami ki van dolgozva, de amikor megláttam, azt kívántam, bárcsak ne lenne – ennélfogva eredetibbet vártam volna egy horror modultól), végül eljuthatnak Adam otthonába, majd – ha eléggé rátermettek – felkereshetik a Rettegés Kapuját, ami talán a kiutat jelentheti a Sötétség Földjéről. Amint láthatjuk tehát, a karakterek nem fognak unatkozni, van bőven felfedezni való, és természetesen a borzongás sem marad el, bár a modul véleményem szerint inkább látvánnyal sokkal (Mordenheim bonctermei, a jégbe fagyott hajó, az emberi darabokból összerakott hűsgölemek), semmint a hangulattal.

Kellemes rettegést mindenkinek, és vigyázzatok, nehogy utolérjen benneteket Adam Dúhe...

Pálfalvi László

■ **Player's Handbook & Dungeon Master Guide** (AD&D, TSR)

Itt a klasszikus alapkönyvek új változata, amire már sokak vártak. Ez nem a 3. kiadású AD&D, a kiadványok csak új köntös kaptak – a hibákat kijavították, a könyveket áttekinthetővé tették, s megszórták színes képekkel (néhány egészen jól néz ki).

Változó vélemények alakultak ki a kiadványokról, de sokaknak tetszik az új formátum. Annyi bizonyos, hogy a PHB 25%-kal, a DMG 33%-kal vastagabb, ami nem semmi! Nekem személy szerint az az egy gondom van velük, hogy a fejezetcímeket, varázslatok és varázstárgyak neveit pirossal írták ki. Gondolom, ha újítanak, akkor nem akarták használni az előzőből jól ismert kék színt (nekem az tetszett), s ezért választottak egy újat. Szerintem jobban tették volna, ha zöldet, vagy lilát nyomtattak volna a lapokra. A rajzolókat és a festőket szintén lecserélték, s így új és csakis színes képeket tettek a könyvekbe. Hiányolom a kisebb grafikákat az oldalakról, pedig azok sem lennének rosszak.

Fontos, hogy a táblázatokat jól áttekinthetővé tették, s feltűnően bekeretezték. A fedőlap is vastagabbnak érződik, úgyhogy strapabíróbb is. Pozitív dolog volt a TSR részéről, hogy végre lerajzolták, hogyan is néz ki egy *bec de corbin*, vagy egy *glave-guisarme* (ezt semmi pénzért nem próbálom lefordítani, mert valaki úgyis beleköt). Viszont, ha már így belejöttek, a többit is odarakhatták volna, ne a szegény kezdő játékosoknak kelljen utánanéznie valamely másik TSR-cucban.

Most hirtelenjében ennyit erről a két termékről, s ha valaki észrevesz bennük valami makiságot, vagy változtatást, kérem jelezze. (Aki utánozni tudja a PHB borítóján látható barbár fickó mozdulatát, az vagy mutáns, vagy gumiember – ha lakinek sikerül, azt körbetapsolom!)

■ **Thri-Kreen of Athas** (Dark Sun, TSR)

A vadászat mesterei ők, minden más élőlény csak zsákmány számukra. Eddig mindent túlélt ez a faj, s a jövőben sem foghat ki rajtuk semmi és senki. A thri-kreenek a sivatag titokzatos és félelmetes harcosai. Most fellebben a fátyol és választ kapunk a valük kapcsolatos kérdésekre.

Remdikül jól sikerült kiadvány ez, s teljes betekintést nyújt számunkra a thri-kreenek („vándorló egyének”) életének minden részébe – megtudhatunk min-



dent! Lássunk egy gyors áttekintést: thri-kreen szótár, testfelépítés (totál részletes!), növekedés, alfajok, a törzs, fegyverek, új thri-kreen kitek (ld. még Holdtölte 29), miért szeretik elkapni a tündéket, s egyéb, eddig ismeretlen dolgok. A könyvben van még egy poszter is, amin az alfajok rajzán kívül elolvashatjuk fő jellemzőiket és láthatjuk fejlődési szakaszaikat. Az utolsó oldalakon egy modul található olyan csapatoknak, melyekben minimum két darab thri-kreen van. Végezetül néhány NPC is megtalálható bónuszként. Aki *Dark Sun* világán játszik vagy mesél, annak ezt a könyvet feltétlenül ajánlom, érdemes belekukkantani!

©zuppon

■ The Complete Book of Necromancers (AD&D, TSR)

Már tavaly december óta vártam, hogy ez a kiadvány megjelenjen, véleményem szerint ugyanis a nekromanták lehetőségeit korántsem meríti ki sem a PHB, sem az azóta megjelent néhány kiegészítés (WHB, Tome of Magic stb.). Mivel a halottidézők rejtélyessége, mérhetetlen gonoszsága és a túlvilággal való kapcsolata számtalan remek kalandlehetőséget rejt magában, örömmel vettem kézbe a kiadványt. Nos, mit is találhatunk benne? Egyvalamit biztosan nem: a könyv nem a „vörösborítás” sorozat tagja, azaz NEM a játékos karakterek nekromantáit hivatott színesíteni, kizárólag a mesélők számára készült. Ez bizonyára sok feketeköpenyes egyénnek bosszúságot okoz, de mit lehet tenni...

A Nekromanták Kézikönyve bevallottan azt a célt tűzte maga elé, hogy segítsen a mesélőnek érdekes, színes (nem kizárólag fekete) és rendkívül veszélyes ellenfeleket készíteni, amelyek ideális esetben akár a karakterek egész pályafutását végigkísérhetik, mint háttérből lecsapó nemezisek.

A feketemágusokról szóló néhány oldalas eszmefuttatás után a szerző rögtön rátér a nekromanta-kitekre, melyek ötletesek és változatosak ugyan (anatomista, halálpusztító, élőhalottak ura), de nincs belőlük túl sok (hetet közölnek). A túlvilági lényekkel kötött szövetségek előbb-utóbb minden halottidézőre maradandó hatást gyakorolnak, ezek lehetnek előnyösek (Sötét Ajándékok, kicsit Ravenloft-szagú ugyan, de hatásos), vagy hátrányosak (betegség, örület, szentségtelen vágyak, stb.). Véleményem szerint ezek már nagyon hiányoztak a játékból, és a könyv megfelelő részletességgel dolgozta ki őket, bár lehetnének egy kicsit változatosabbak (szinte mindegyik visszaköszön valamelyik Ravenloft-kiadványból).

Aminek viszont nagyon örültem, az a Halál papjairól szóló fejezet volt: nem ragadt le ugyanis a szerző a halottidéző mágusoknál, hanem kidolgozta a sötét istenek híveinek képességeit, az isten portfóliójától függő karakterkészletek formájában (Halottak, Járványok, Gyilkolás, Szenvedés Istenének papjai).

Szintén dicséretes a kötetben található rengeteg varázslat is, amelyek igazán félelmetessé tehetik a nekromanta papokat vagy varázslókat.

A könyv további – nem kevésbé fontos – egységeiről csak címszavakban szólnék: új szakértelmek, mérgek, varázstárgyak, követők, szekták, valamint egy bármely világban elhelyezhető helyszín, a Nekromanták Szigete... Remek!

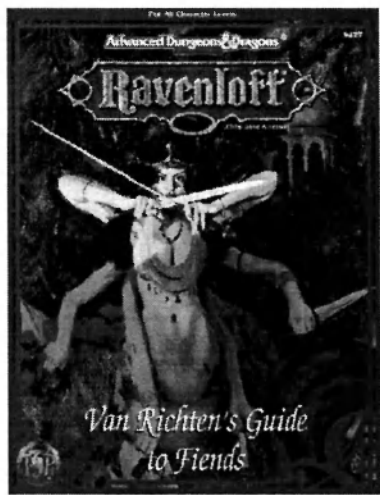
Hogy azért valami rosszat is mondjak a kitek alacsony számán túl: hiányolom a szerepjátékhoz fontos adalékokat, pl. személyiségtípusok, néhány rituálé leírása, meg ehhez hasonló apróságok.

Végszó: a Ravenloft-kutatóknak túl sok újdonságot nem nyújt, mindenki másnak azonban javasolni tudom a Nekromanták Kézikönyvét, apróbb hiányosságai ellenére is.

■ Van Richten's Guide to Fiends (Ravenloft, TSR)

A híres vámpírvadász ez úttal az Abyss és más pokoli helyek mélyéről előmerészkedő fenevadak, démonok és ördögök természetéről készített tanulmányt. Itt végre úgy jelennek meg a külső létsíkok teremtményei, ahogyan korábban kellett volna: nem leömlendő XP-halmok, hanem ravasz, kegyetlen és intelligens lények, akik a megtévesztés mesterei: mindent és mindenkit felhasználnak hatalmuk növelésére.

Az első felmerülő kérdés az lehet, hogy mi módon kerülhet egy démon a Rettegés Földjére. A megoldás egyszerű: egy gonosz személy sötét cselekedetei felkeltik a lény figyelmét, aki szépen lassan birtokába veszi az illetőt, és az Átvitel során fokozatosan helyet cserél vele. A folyamat



leginkább a Sötét Hatalmak hívásához hasonló, de gyorsabb annál. Persze csak a magasabb rendű démonok és ördögök képesek belépni ily módon Ravenloftba, és mindegyik Átvitele egyedi módon zajlik le.

Szintén érdekes a bestia és a vidék kapcsolata. Egy démon, ha belép a Rettegés Birodalmába, azonnal egy saját, kis méretű birodalmat alakít ki maga körül, amely vele együtt mozog. Ezen a néhány mérföldes területen belül a lénynek a tartományurakkal megegyező hatalma van. A bestiák ezen kívül különféle sötét rituálék végrehajtásával erőt vonhatnak ki a földből, ahol éppen tartózkodnak, új, az adott tartományra jellemző képességeket kapva ezáltal.

Dr. Van Richten ír még a démonok általános képességeiről, a lények és az emberiség kapcsolatáról, valamint tanácsokat ad az ellenük folytatott küzdelemhez. A függelékben pedig útmutatót kaphatunk a túlvilági teremtmények személyiségeinek megformálásához.

Mindent összevetve, jó kiadvány látott napvilágot, amit nemcsak a Ravenloftban mesélőknek, hanem mindenkinek ajánlok, aki az alsó létsíkok teremtményeire kívánja alapozni meséit.

Pálfalvi László

■ A World of Darkness (Vampire, White Wolf)

Most szívesen kezdeném a szokásos dumámmal, hogy „némi ellenérzéssel vettem kezembe a könyvet, de aztán rájöttem, hogy gyanakvásom alaptalan”, de ez esetben ennek ellenkezőjéről van szó. A Sötétség Világa kiegészítőtől csupa jót vártam, és sajnos jócskán csalódnom kellett. Mivel Vampire ügyekben némileg elfogult vagyok, igen rosszul esik, hogy ezezszer nem áradoznom kell egy White Wolf termékről, hanem bizony... hogy finoman fejezzem ki magam a Sötétség Világa kiegészítő melyen az elvárásaim alatt



landolt. A hiba nyilvánvalóan bennem van, tehát valószínűleg nem minden Vampire rajongó osztozna véleményemben. A szóban forgó kiadvány ugyanis rendeltetését tekintve – mint az nevéből is világosan kitűnik – a Vampire világképét hivatott bővíteni, (amerikai gyermekek által) ismeretlen tájakra (pl. Európa, Hong Kong), ismeretlen misztikumokra kalauzol. Nézzük az elejétől! A bevezető egészen konzolidált, a megszokott szöveg: „minden Mesemondó maga dönti el mit használ fel innen” meg „nem muszáj telezsúfolni a világot mágusokkal, szörnyekkel, kísértetekkel és kiégett kastélyokkal” stb. Ez idáig jó, bár ezt mindig is tudtuk, de azért nem árt belélni verni ugeybár. Az első fejezet a Brit szigeteket taglalja, történelem, London, az ottani politika, térkép – meglehetősen jó. A problémák ott kezdődnek, amikor kezdik sugallni, hogy Hasfelmetesző Jack esetleg Malkavian volt, esetleg valamilyen Tremere rituálék voltak a sorozatgyilkolászások. Ez mondjuk még nem is olyan feltűnően rossz, de mindenképpen figyelemre méltó. Európa leírásánál már kezd súlyosodni a dolog, itt a leírás után egyből kézhöz kapjuk Francois Villon karakterlapját, aki ötödik generációs Toreador volt. Az még oké, hogy Hannibált a nagy hadvezért is vámpírrá alakítottuk, de ezt azért talán mégse kéne... Aztán van még egy irritáló kavarrás Karóbahúzó Vladdal, akit itt meglehetősen szabadosan kezelnek, én sem értek ugyan az akkori történelemhez oly nagy mértékben, de azért az számomra is egyértelmű, hogy a magyarokhoz neki elég kevés köze volt (elentétben a könyvbeni állítással). Ez még nem is lenne baj, hiszen alternatív világról van szó, vagy miről, de igencsak AD&D-re emlékeztető módon prezentálták szegény besszarábiai vajdát. Tovább lapozván találhatóunk aztán még Hussein ibn Tálal ibn Abdullah ibn Hussein Al Hashimi nevezetű Jordániai uralkodót is, némi Al-Qadimos melléktörténettel is. A Haitit taglaló rész már nem volt olyan vészes, bár én kicsit ödzködnek a voodoo-témától, szerintem a Vampire világa van olyan érdekes, hogy ilyen dolgok bedobása nélkül is misztikus maradjon. A Hong Kong-os történet kimondottan jó volt, hangulatos, használható, éppencsak rövid (talán erre külön lehetett volna egy kiadványt szánni). Végül van itt egy Vámpír Klub ami megint csak túlzás szerintem. Persze lehet hogy csak azért, mert a Nosferatuk nem társasági lények...

Nosferatu

AZ UTOLSÓ EGYSÉG

KALANDMODUL

Az alábbiakban olvasható az április 22–23-án megrendezett A Mitoszok feltámadnak! rendezvény Star Wars versenymodulja. Jó szórakozást!



ALAPOK

Időpont:

Az endori csata után 12 évvel, a Bealey koronahercegség önálló hatalommá válása után 1 évvel.

Háttér:

A Szirén szektor nem bővelkedik hatalmas vagyoniakat érő rendszerekkel. A Pax Imperián kívül csak négy igazán erős rendszer található benne.

Kyos rendszer – Egy, még a Birodalom által is elkerült sötét vallás szülőbolygója, amiről az a hír járja, hogy élő teremtmény még el nem hagyta a felszínét, és a kereskedők semmilyen körülmények mellett sem szállhatnak le.

Dimok és **Ripoblous** rendszer – Állandó csatározások folynak, mert mindkét bolygó a fegyvergyártásból és a hadiipart kiszolgáló gépezetek előállításából él. A két rendszer között helyezkedik el a Pax Imperia nevű műbolygó, amit a „szépmelékű” Darth Vader parancsára létesítettek. Ennek az volt a feladata, hogy stabilizálja a Birodalom által kikényszerített békét a két ellenlábás rendszer között.

Gylla rendszer – Az egyetlen olyan rendszer, ami egyáltalán nem szorul senkire. Nagy flottával és még nagyobb hadsereggel rendelkezik. A környező rendszerek innen szerzik be az összes olyan berendezést, ami a galaktikus szintű technológiának megfelel. A Birodalom hallgatólagosan elfogadta egyenrangú félként, így Gylla a környezetében lévő rendszerek fölött jószerével teljhatalommal bír. Mivel a felszín nyugodt, a szektorba érkező parti nem is sejt, hogy a színpalak mögött már jóideje gazdasági és diplomáciai harc folyik Gylla és a Pax Imperia között.

Jelen: A Gylla pár hete bejelentette, hogy egy vadonatúj technikával felszerelt új hadihajóflottát állít csatarendbe, és így a régi rendszervédelmi erőket egy az egyben elárverezte. Természetesen a helyi Birodalomnak és azok vezetőinek ez óriási veszélyt jelent, mivel így elveszíthetik a térség egy részében a befolyásukat és a Bealey koronahercegségtől vagy a logosi Birodalmi Kormányzóságtól csak úgy kaphatnak segítséget, ha feladják a tőlük való függetlenségüket. A holo-hírekben mást sem látni, csak a politikusok vitáját arról, hogy a rendszerek akkor járnak-e jól, ha kapva kapnak az alkalmon és felfegyverezik magukat, vagy ha mindent hagynak a régi-ben és továbbra is elfogadják a Birodalom békéjét. Az eddigi, Birodalom által befolyásolt rendszerek két nap után úgy döntöttek, hogy ők egyelőre továbbra is elfogadják a Birodalom fegyveres fennhatóságát. Egy nappal a történések előtt a Vanna rend-

szel bejelentette, hogy benyújtotta az igényét egy teljes rendszervédelmi flottára. Minden rendszer a Birodalom mozdulatait lesi.

Helyszín: Szirén szektor; Terbell rendszer főbolygója; az űrkikötő.

ELSŐ EPIZÓD

A Lila Hólyag kocsmája

A parti tagjai ide igyekeztek egy céljával, de közben meghibásodott a tartalék hiperhajtómű és a fényalatti hajtómű. A normál hajtómű megjavítása elviszi az egész eddigi útjuk hasznát, emiatt csak annyi pénzük van, amennyit maguknál tartanak. Kénytelenek munkát keresni.

A karakterek éppen munkát keresve betévednek a kikötőváros egyik legelhanyagoltabb bájrájába, ahová még a Birodalmiak se szívesen mennek be, mivel az itt tanyázó alvilági elemek némelyike valamikor a sziréni szabad hadsereg tagja volt és hajlanak a megmondatlanságokra, ha arról van szó, hogy rohamosztagosokat kell kiebudalni kedvenc kocsmájukból. Természetesen a többi törzsvendég sem vesztélytelen, veszedelmesen bánnak a vibrokések-

kel. Az első reakció, amit a karakterek megjelenésükkel kiváltak, az a mélységes csend.

– Ha a parti szó nélkül leül egy boksza, egy idő után mindenki folytatja azt, amit elkezdett.

– Ha azonnal kérdezősködnék, egy három fős, nehézfűkiből álló társaság beleköt a parti legszembetűnőbb tagjába.

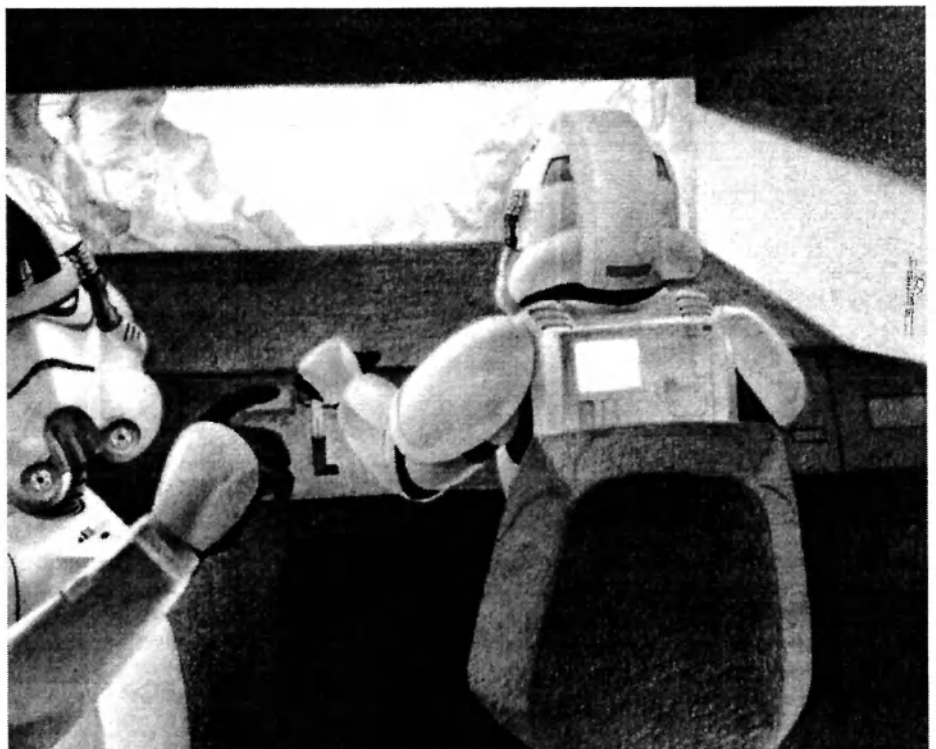
„Emlékeztetsz engem egy birodalmi patkányra, akit Grhonnak hívnak. Nem a testvéred véletlenül...?”

– Ha a parti tagjai egyöntetűen kiállnak társukért és veszélyesnek mutatkoznak, a fegyverek látán a nehézfűkik eloldaldognak és a karaktereknek semmi problémájuk nem lesz a továbbiakban a kocsmája törzsvendégeivel

– Ha megijednek és a nehézfűkik ezt észreveszik, a csevegés tovább folytatódik:

„Én mégis csak azt hiszem, hogy te annak a patkánynak vagy a testvére. Márpedig én a patkányokat rohadtul utálok. – Előveszi a kését. – Es ahogy nézem, te is csak egy patkány vagy a sok közül!” – mondja, és megpróbálja kiválasztott áldozatának az arcát megvágni. Ha az ellenáll, akkor a nehézfűkik ezt úgy veszi, hogy a partitag barcolni akar. Teljesen bedűbödik rá, meg akarja ölni. Ha a parti mégis feláll, a másik kettő is rájuk vetik magát – a támadók asztalánál ülő alakok kabátja alól előkerül két sugárpisztoly, és gondolkodás nélkül tüzet nyitnak a partira.

Ha a parti túléli a csatát, felkéri őket, hogy térítsék meg az okozott kárt (500 birodalmi kredit),



és a továbbiakban semmi problémájuk nem lesz a kocsmá törzsvendégeivel.

Nehézfűk

Ügyesség: 2k Érzékelés: 2k Erő: 3k+2

Fegyverzet:

– vibratőr — erő+1k

– sugárpisztoly — 4k

A kocsmáros kellő pénz (10 kredit) átadása után arra kérdésre, hogy tud-e valami jól fizető munkát a városban, azt válaszolja, hogy éppenséggel tud egy rakományról, amit senki sem akar elvinni a Vannára, mert a birodalmiak minden előre be nem jelentett hajóra tüzet nyitnak, ami be van jelölve, azt meg teljesen átkutatják. Annyit elmond, hogy a parti jól kérje meg az árát, ha elvállja mert... (itt elmondja a hátteret). Van két órájuk, hogy elmenjenek vásárolni. (Fegyver nem kapható!)

Amikor visszatérnek a kocsmába, a kocsmáros már várja őket, és elmondja, hogy a munkaadó a keleti dokkrészleg 115-ös dokkjában vár rájuk.

Ha taxival mennek, 75 kreditet fizetnek. Ha gyalog, dobja kockával – ha egyet dobtál, birodalmi ellenőrzésbe futnak bele. (Statisztikákat ld. alább.)

MÁSODIK EPIZÓD

A 115-ös dokk

Amikor megérkeznek a 115-ös dokkhoz, nem látnak mást bent, mint egy üres, lerobbant raktárt. Még rendes fali csatlakozót sem lehet látni. Az egész olyan benyomást kelt, mintha a dokkot már évek óta nem használták volna. Amikor már éppen mennének ki a karakterek, odalép hozzájuk egy teljesen ismeretlen, humanoid típusú lény, és egy papírt ad át, melyen ez áll:

„Sajnos, most nem tudok önök elé menni, de a társam elvezeti önöket a hajómboz.”

Ha valamelyik partitag rákérdez, hogy miért nem a megadott helyen találkozhatnak, az tehetetlenül szétárja a kezét, jelezve, hogy ő nem tud velük beszélni, mert nem érti a nyelvüket.

Már éppen indulnának, amikor a nehézfűk egyikével az élen megjelenik egy birodalmi különítmény (Hat rohamosztagos meg egy nehézfű, aki kihallgatta a kocsmárossal való beszélgetést.)

– *Ha a parti úgy dönt, hogy menekül, ezt azonnal jelentse be. A tömegben való elrejtőzésre a nehézségi szám 22, míg azonnali menekülés esetén az első körben a nehézségi szám 16, a másodikban 14, a harmadikban 8 lesz. Ha valamelyik karakter kitérést jelent be, a menekülés nehézségi számát meg kell emelni öttel.*

– *Ha lövöldözésbe keverednek, a rohamosztagosok statisztikáit ld. alább.*

Birodalmi rohamosztagos

Ügyesség: 3k Érzékelés: 3k Erő: 4k

Fegyverzet: sugárvető, két gránát.

Ha a parti túlélte a találkozást, lélekszakadva futnak a humanoid által mutatott dokkhoz. Amint belépnek a dokkba, azonnal nyolc fegyveres állja körül a partit, és felszólítja tagjait, hogy dobják el fegyverüket.

– *Ha a parti azonnal leteszi a fegyvert, a dokkban lévő teherhajó rámpájáról egy magabiztosan közeledő, kb. 45 éves, őszülő halántékú, markáns arcú, fekete overallos férfi lép hozzájuk. Már éppen mondana valamit, amikor az ajtó felől ordibálni kezd az őrszem, hogy rohamosztagosok vizsgálják át sorban a dokkokat, és már a szomszédos blokkoknál járnak.*

HOLDTÖLTE

Az egész társaságot felterelik a hajóra, mondván, hogy ott majd mindent elmagyaráznak. Amikor fent vannak, vészstarrtal indulnak. A fekete overallos férfi bemutatkozik:

„Sig Hanamro vagyok, a vannai kormány különleges megbízottja. Az volt a feladatom, hogy elszállítsak egy különleges eljárással készült hiperhajóművet a bolygónkra, még hozzá határidőre. Sajnos egy véletlen hiba folytán a hajó navigációs számítógépe felmodta a szolgálatot, így kénytelen vagyok másik hajóra bízni a munkát. Magukra azért van szükségem, mert csak maguknak van a környéken olyan teher szállítója, ami nincs bejegyezve a Birodalom által, tehát a birodalmiak nem érzékelhetik a mozgását. A fizetés ennek megfelelően igen magas, 4000 kredit fejenként.” (Az igazság az, hogy a hiperhajómű idegenben legyártott, működésképtelen egység. Valójában aranyból van – így akarják a vannaiakat átjutatni a hajókért járó fizetés utolsó részétét. Ez az utolsó egység, aminek a leszállítása után megkapják a hadihajójukat.)

nek és keressenek valami teher szállításra alkalmas járművet a közel fekvő településről. Három órai gyaloglásra van a legközelebbi lakott település, ahol két birodalmi felderítő és két normál rohamosztagos tartózkodik, akiktől el lehet venni egy nagy teher szállító bárkát és két felderítő suhabót.

Mire visszaérnek, csak Sig és egy embere van életben. A többi halott – van, akinek a teste meg sincs. Sig elmondja, hogy nem sokkal azután, hogy elment a parti, rajtuk ütött egy birodalmi AT-AT, de sikerült még időben szétlőniük a kommunikációs antennáját. A rakományt a birodalmiak magukkal vitték.

Harc-helyszín: A harci terület olyan, hogy a lépegetőt könnyen be lehet csalogatni egy szűk sziklás kanyonba, ahol azután már nem lehet megfordulni. Mivel az AT-AT lépegető hátulról teljesen kiszolgáltattott és a léte függ attól, hogy folyamatosan menjen előre, üldözőből könnyen válhat üldözötté. A kanyon végén egy sziklakatlan van, ahol már olyan szűkek a falak, hogy a lépegetőnek semmiféle manőverezési lehetősége nincs. A birodalmi erők megpróbálnak majd kijutni belőle. Ha a parti jól



A férfi itt tart, amikor a hajót hatalmas ütések érik. Ez percekig folytatódik, majd amikor már vége lenne, a hajó minden részén vészfények villannak fel, és a pilóta közli, hogy eltalálták a gépet, és mindenki igyekezzen a legközelebbi mentőkabinhoz, mert percekben belül lezuhanak.

HARMADIK EPIZÓD

Az AT-AT.

Miután a mentőkapszulák földet értek, a vannaiak keresni kezdik a roncsot, amit kis idő után meg is találnak. Sig azt mondja a partinak, hogy menje-

helyezkedik el és beosztja a az időközben zsákmányolt fegyvereket, a birodalmiak tüze csak hősiesség fokozatra találja el őket.

Feladat: Bármilyen áron visszazerezni a rakományt. Van rá két napjuk, míg az AT-AT városközelbe ér. Ha az AT-AT megsemmisül, a küldetésnek lóttak, mert a rakomány is vége. Ha a karakterek megszerzik a rakományt, már csak el kell szállítani a hajóval. Az űrben a parti nem találkozhat senkivel. (A parti teherhajója egy szabvány GTROH teherhajó.)

Felderítő rohamosztagos

Ügyesség: 2k Érzékelés: 3k Erő: 2k

Fegyverzet: sugárpisztoly, 2 thermál-detonátor.

San Francisco, CA – Megkezdődtek a júniusban tartandó nemzetközi technikai termékbemutató konferencia előkészületei. A rendezvény fővédnöke, az Arasaka vállalat nagy erővel készülődik az eseményre. Több nagy meglepetés is várható, legjobban az újonnan alakult *Virtual Headquarters* fej-

Itt a Világok Harca?

AZ IDEGENEK MEGINDULTAK...

■ Szórakoztató szombati összeállításunk az elmúlt két hét híreiből válogat

Földönkívüli invázió Arizonában

Több lakos elmenekült

Gilbertville, Arizona – A mexikói határtól pár kilométerre fekvő határvárosból, Gilbertville-ből az elmúlt hét során négy bejelentés is érkezett a lakosság részéről „földönkívüli tevékenységgel” kapcsolatban. Az esetet ugyan mindenki másként kommentálta, de a beszámolók több ponton is megegyeztek. Valamennyi fényesen villódzó, elliptikus tárgyat vagy tárgyakat emlegetett, melyek egyre fényesedve pörögtek, és egy-két perccel a megjelenés után eltűntek. A

nemrég alapított *A.H.A. (Alien Hunters' Association)* „tudományos kutatóvállalat” egy csoportja azonnal a helyszínre utazott. Sajtótájékoztatójukon elmondták, hogy egy hónapon belül bemérik és elűzik az idegeneket.

A hír felröppenése után hatszázan elhagyták a várost – ebben azonban a közelgő tornádónak és a helyi nomádbandák kiújult inváziójának is szerepe lehet.

E.T Night Cityben

Night City – A rendőrség tehetetlenül áll azokkal a feljelentésekkel szemben, melyek egy „gondolatolvasó, hipnotizőr varázslóról” szólnak. A „varázsló” leírása teljesen eltérő, a ködfátyolos angyaltól az öreg guberálóig minden megtalálhatunk (emlegettek életre kelt köztéri szobrot és XIX. századi ruhába öltözött gonosztevőt is). Abban azonban minden „sértett” egyetértett, hogy az illető „kiforgatta a gondolatait”. Mivel a feljelentők kivétel nélkül elég közel állnak a kiberszichózishoz, a beszámolók hitele legalábbis kétes.

Ha már E.T.-ről van szó, megemlítjük, hogy két hét múlva lesz a hollywoodi Nagymester halálának huszadik évfordulója. A megemlékezés nagy eseménye lesz *Stephanie Spielberg (26) Duel II – He's got a new truck!* című, a virtuális technika minden újdonságát felvonultató filmjének első nyilvános vetítése. (A nagy Spielberget '01 májusában lőtte le egy fanatikus Star Wars-rajongó, a saga IX. részének bemutatója után – részletek és exkluzív riportunk > VII/134).

Zöld csápok a Hálózatban

Egyre több szó esik a BBS-ekben a senki-földje-vidékek furcsa lakóiról. Eddig kilenc kalóz nullázódott le ismeretlen okok miatt a „pusztaságon”. Egyesek az EBM ügyködéséről, mások idegenekről beszélnek. Addig is, míg valami biztosat sikerül megtudni, jobb lesz, ha mindenki inkább a biztonságos LDL-eket használja.

[kommentárunk > 5]

lesztővállalat „forradalmi” bejelentését várják a hálózati biztonsági rendszerekkel kapcsolatban. A *NuovoNeuro Inc.* a neuroprocesszorok terén ígért fordulatértékű újdonságot.

Night City – Hétfőn kezdődik Robert Hutchinson, becenevén „Mészáros Rob” tárgyalása. [ügyeiről > XXVI/156, 190, 202, 287, 304; XXVII/15, 37, 61, 89, 97, 124] A pszichopata tömeggyilkos két hónapja van őrizetben, de csak most fejeződött be a tárgyaláshoz szükséges anyagok összegzése. A bíró E. Kowalsky lesz, aki annak idején a Szűcsöt is gázkamrába küldte.

[> XXVI/230]

KÜLFÖLD

El Dalabana, Mexikó – Letartóztatták a drogmaffia régóta körözött fejét, a Fűnyírónak becézett Don Trellanót. Birtokainak és telepeinek felderítése még folyik, eddig mintegy 1400 km²-nyi területet foglaltak le, a tucatnyi laboratórium mellett. Az elkobzott kész, vagy félig kész drogok összértéke meghaladja a kétmilliárd dollárt.

A Fűnyíró legnagyobb és legtermékenyebb telepeinek helyét egyelőre még homály fedi. Don Trellanót egyébként saját hoteljében fogták el a szemfüles nyomozók. [részletek a drogüzelmekről > XXVII/01, 55, 108]

Zavargások a Balkánon: Újból fellángoltak a határviták a Balkán északi részén. Az akciókat Magyarországon (?) a tavalyi puccs után hatalomra jutott új kormány kezdeményezte. Az ország területén állomásozó francia erők hamar lecsendesítették a jelentéktelen helyi harcokat.

Federico Estavar, az EU soros elnöke kijelentette, hogy az ilyen és ehhez hasonló megmozdulások veszélyeztetik Európa egyensúlyát, ezért a keleti fronton megerősítik a katonai ellenőrzést.

PULVERIS TURBO IV.

Mindig, mindenhol az Ön szolgálatában.

„Ha eljutottam volna a kirakatig az új Pulveris Turbo IV-ért, a C-SWAT se állít meg.”

Gordon Chzemer Kiberpszichó (kivégezték Pulveris, Megapulse-zal: 21.03.14)



PULVERIS sorozat ■ Szépség és erő.

ARASAKA

CYBERMIX 3.

Egy kis információ

Sokak kérésére jelentkezik újra a **Cybermix**. A mostani rész kísérleti példány – azok igényeit szeretnénk kielégíteni vele, akik unják a hagyományos modulokat, és szabadabb, kevésbé kidolgozott történetre vágnak. Ezt teszi lehetővé az alábbi „elemes” rendszer, ami nemcsak egy történetet vázol fel, hanem megadja az alaphangulatot és jónéhány melléklettel is ellátja a mesélőt a játékhoz. A tanácstalan mesélők a cikk végén található néhány gyakorlati tanácsot. Addig is – jó szórakozást!



Na, mondd, mi kell? Fű, koks, hó, crack – minden van. Valami extra netán? Személyre szabott speckó anyag? Exkluzív rendelés, különleges hatások? Barátnőnek, fiúismerősnek? Mondjad bátran, minden van. De gyorsan, mert drága az időm...

Hogy mi? A forrásaimról? Viccelsz, líú? Na, takarodj, mielőtt... Hogyan? A Trellano gyerek? Mi vagy te, zsaru?! Vigyázz magadra! Látd azt a négy fiatalembert mögöttem...?

...Szóval infó kell. Végül is ez is egyfajta drog. Nézd, ha megfizeted... Pár ezer, és kérdezhetsz... Rendben. Áll az alku. De velem soha nem találkozta, világos?!

Tehát Trellano.

Igen, elkapták, de... bunda volt, nekem elhiheted. Tudod, már annyira a nyomában voltak, hogy muszáj volt valamit tenni, már csak labdól is... A forgatókönyv már egy hónappal előtte megvolt. Minden le van fixálva, a fickó fél év múlva szabadul. A mexikói lakabátok is vastagon benne vannak – persze nem ingyér, gondolhatod... Ami a telepeken igazán értékes volt, azt már hónapokkal ezelőtt átszállították a titkos ültetvényekre. Az egész mögött egyébként valami itteni cég áll. Megegyeztek, hogy fedezik Trellanót és vigyáznak a telepeire, amíg szabadul, megfelelő százalékért és későbbi együttműködésért.

Szerintem ez az alku nem lesz hosszú életű. Nekem elhiheted. Ezen a piacon nem lehet osztozkodni. Vagy Trellanót nullázzák le, vagy eggyel kevesebb rohadék kis cégecske ronjtja majd itt a levegőt...

Hogy melyik az a cég? Nézd, én semmit se tudok... legalábbis ennyiért.

...Na. Kezd egész üzletszerű lenni a dolog. Úgy tudom... persze ez csak egy füles, de... a név „Lifetime Ltd.”. Velled? Na, akkor húzás! És ne feledd: soha nem találkozunk!

Guy Wolves, a „Hókirály” vagy „Tél-herceg”



Network 54

BELSŐ HASZNÁLATRA

Iktatószám: K78-985

Szerző: J. Gabroleo (NC-2-877)

Téma: AHA sajtótájékoztató, 04.26.21

Megrendező: AHA = *Alien Hunters' Association* (állításuk szerint UFO-kutatással és elhárítással foglalkoznak). Hely: Effinger 38., 14-es különterem. A rendezőkön kívül tizennégy ember volt jelen (ott volt többek között a *NC-i Hírmondó*, és az *Üzleti Hírek* is). A rendezők: Norman *Southey*, a szervezet elnöke és Harold Ingram technikai konzultáns.

A felvetődött témák:

– a tájékoztató oka: a cég most szervez egy nagyobb „elhárítást” valahol a mexikói határ környékén, már meg is kapták a helyi polgármester engedélyét. A kutatás a várostól négy km-re lesz egy farmon.

– mi ez az egész idegen-ügy: szerintük idegenek léteznek, rendszeresen ellátogatnak ide. Ennek bizonyítására néhány fényképet és videofelvételt is mutattak (nem biztos, hogy valódiak voltak). Belebonyolódtak az idegenek biológiájának és technikai apparátusának részletezésébe is.

– módszereik: saját fejlesztésű eszközeikkel próbálják bemérni az UFOkat. Közelebbit még nem adnak ki. Állítólag már egy UFO-roncs is a birtokukban van, de ezt egyelőre szintén nem adják közre. A mostani akciótól a bizonyító erejű sikert várják.

– felszerelés, irodák stb: konkrét információt nem adtak. Annyi derült ki, hogy Night City-ben van valami központféle, de egyébként elég kevesen vannak.

– honnan van pénzüik: „saját találmányok”, „kereskedelmi és számítástechnikai vállalkozások” (...). Semmi konkrét.

Összbenyomás: nevenséges, érdektelen, pitiáner (ez volt a vélemény a többi megjelent körében is). Viccrovatba esetleg.

Gabroleo / NET54 hiv. munk.



FAL LEHET SOUTHET-NAK VÁRJA WAGYKUTYA KARS?
W. J.



Jelentés 015

Szervezési osztály

Tárgy: az északi telep átvétele és általános jelentés

A telep átvétele rendben megtörtént. A munkatársak kicserélése folyamatban. Jónéhányat meghagyunk, mert megbízhatóak és láthatólag nem nagyon ragaszkodnak T-hez. Ami problémát okoz, az a telep védelme. A méretei miatt további félmillió értékű berendezésre lenne szükség. Ez már csak azért is fontos lenne, mert hírt kaptunk, hogy a politikai szervezkedés miatt [puccs] újabb katonai beavatkozás készül Mexikóban. Az akciók során egy nagyobb, katonailag aktív cég könnyen ráteheti a kezét a telepre, mivel az meglehetősen közel van az Államok határához.

A telep egyébkény valóban pazar, nemcsak az előzőleg említett havi egymilliárdban lehetünk biztosak, hanem most abban is, hogy hat héten belül megindulhat az O-9-es gyártása.

T-vel kapcsolatban természetesen megtettük a lépéseket.

D.Altman

(Ugráló videofelvétel; hang enyhe japán akcentussal)
 Április huszonekilenc, kettőezer-huszonegy, Night City. Jason's Hut motel, huszonkettes ajtó.

Yoshimo Moi vagyok. Korom 34 év. Az Arasaka társaság alkalmazottja vagyok. Beosztásom osztályvezető üzletkötő. Feladatam San Franciscóban dúcoló berendezések és kotrógépek vásárlása lett volna. Feltűnés nélkül, mert a cég már rendelt egyszer, csak kevésnek bizonyult, meg egy részük tönkrement a homoktól és melegtől.

Mivel cégem emberei a nyomomban vannak, nagyjából hét percem lehet még az életből. Főbelevöm magam, mielőtt ideérnek. Telefonösszeköttetésem megszűnt, a menekülés értelmetlen.

Bűnös vagyok. Megpróbáltam elárulni cégemet. De rámtaláltak egy zugklinikában. Az új arcom csak félig volt még kész. De a fájdalomgenerátort szerencsére már eltávolították... nagyrészt.

Remélem, sokat árthatok Saburo Arasakának az információival, amit hátrahagyok.

Nem ismertették velem az egész tervet, nem kockáztatnak. De annyit tudok, hogy valahol Arizonában, Tucsontól délre kutatnak valami bázisféle után. Valami értékes lehet ott, és úgy vettem ki, nem nagyon őrzik. Hogy egy tudós van-e ott, vagy pénz vagy infó, nem tudom. Emlgettek nagy erejű berendezéseket és jó stratégiai elhelyezkedést is. Valószínű az is, hogy a hely valaha állami tulajdonban volt. És nehezen megközelíthető, fellehetőleg földalatti – ezért kellene az



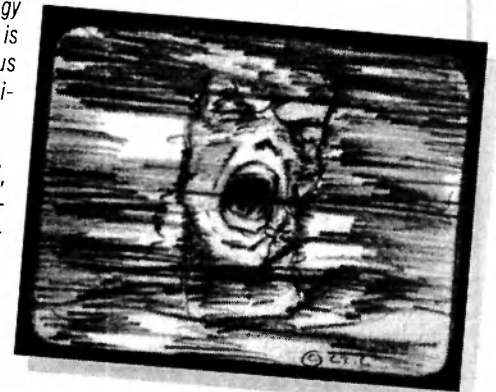
kotrógépek. Egy álcázott tanyaszerűség alsó szintjéről akarnak eljutni a helyhez, ássással. A tanya névleg nem a cégé, hanem valami neveléses fantomvállalaté, hogy ne legyen feltűnés. A fantomcég földönkívüliekkel foglalkozik – volt valami tűzjátékozás is a környéken, hogy legyen az egészre alap. Az egész akció célja valószínűleg az, hogy valamit eltöröljenek a föld színéről. Akármilyen is az, elég nagyra kell lennie, ha ilyen eszközökre van szükség.

Annyit tudok még, hogy a Biotechnicának van valami köze az egész ügühöz. Lehet, hogy a bázist ők is keresik? Vagy régen az övék volt? Nem tudom. De említődött velük kapcsolatban egy „telep”. Az is lehet, hogy az a célpont.

A tanya kódneve „Menedék”. A project rám tartozó részének kódneve „Vakond-alom”. A legmagasabb tokiói felelős, akit ismerek, Ralami Helamo. Telefonja 00-08-644-7290. A project főszerzői a 13-as ügyosztályon vannak. Aki Night Cityben tudhat valamit, az William Querons. Az Arasaka Toronyban dolgozik, a 237-es részleg az övé. Lakása a 67. utcában van, 55/4. A Habanera bárba szokott járni. Van egy másfajta kedvenc helye is a belvárosban... Venus Szigetének hívják, azt hiszem.

Ennyi, amit tudok.

Van még valami, amiben azonban nem vagyok teljesen biztos. Gyarnítom, hogy a rendezvény is bele... ÁÁÁÁÁ... közelednek... el kell rejte... ÁÁÁÁÁÁÁÁ... gyorsan...



THINGS TO BE DONE

587-1214

ALTMAN - BIOTECHNICA

17-01-01-106

REFERZ. OZT. HELTETTESZ.

KAPCS. GILBERT REDFEED

566-5623

SOUTHBY

NCPD FEJ:

DZ 897-7756

(19-04-04)

MEG. U.A. HELYBEN SELEJTE-
 JEK

- VÁLALATI KÖZBELEPÉS?

MEGHARADT. MASOLAT:

544-87-57/12 (NCPD KÖZP. IRATÁR)

KAPCSOLAT: ARAS IS DROGUA

UTAZIK ??

OSWALD R23 / PARADISO BÄR 1245

network news 54

NETWORK NEWS 54
 KOMMUNIKACIO
 ÉS IJRSZOLGALAT

Wilfred Clive
 Johnson
 tudósító

NCPD eljárási lap

Azonosítási szám: részl DZ egys 899 sorsz 7756

Dátum: 19. 04. 04.

Szabálysértő neve: Southey, Norman

Kor: 34

Foglalkozás: ügyintéző, Arasaka Corp.

Szabálysértés: ittas vezetés, kábítószerbirtoklás, gyorsajtás, hatósági közeg megsértése

Intézkedés: helyszíni bírság, vezetési engedély bevonása; javasolt büntetés: tizennégy nap elzárás Bűnvádi eljárás folyamatban.

Ügyintéző: Trevold C45



ÉRVÉNYTELEN

Eljárás megszüntetve. Az intézkedés tévedés volt. Nyilvántartás megsemmisítendő.

E. Perkins
 hadnagy sk.

Ja, igen, vót valami ott, amirő beszétek sokat. Nem t'om, mos mi lehet vele, mer má rég nem vagyok a seregbe... maradtak nekem a kukák. Na de mindegy.

Ja, amikor délre ha'cöltünk a drogosok ellen, akkó akartak oda telepíteni valamit, el is keztek, de aszta... Mindenfélét mesétek róla, hogy ilyen új, meg olyan új... Mi? Hogy miéle új? Honnét tuggyam? Az a lényeg, hogy bevetettek mindent, és el is kezdték valamit összerakni, de aztán valami nem gyült össze... Azt beszé'tték, valami komoly gond is vót a cuccokkal. Abbiztos, hogy atom vót lenn. Lehet, hogy még a vörösek is rátettek a dologra pár kartáccsal. Aztán meg úgyis jól ellefe'tette mindenki az ügyet. Igazábó senki se tuggya, mi lett vele pontosan, de az biztos, hogy később egy szót se hallottunk róla. Vót egy parancsnokváltás a háborús kuda'cok miatt, az új muki meg – Bill Gordon, az vót ám a belevaló fickó! – nem nagyon szarta le az ügyet, vót fontosabb dóga is.

...Mi kéne? Ja, valahol a hátárná vót, de asszem az innensz ódalon. Hogy fód alatt-e, azt nem t'om, mondtam má, hogy soha nem vótam ott, nem, haver? Csak a srácok mesélték. De hát gondolom, hogy ott vót, hol a francba máshol lenne a sivatag közepin? ...Hogy a 'kalmás-e még támadásra? Ki a rossebet aka'hatnának azzal mettámadni? Fogalmam sincs, a 'kalmás-e, de könnyét lehet.

Aszta most azt keresik a támaszpontot, he? Nem t'om miéle sze'számokat bütykőtek ott össze, de sze'intem inkább nem kéne ott túrni. Vót má arrafele mindenféle kísérlet. Valamelyik tetves társaság meg ruteszi valamire a redvás mancsait, aszta' itt a negyedik társasági háború, atommal... A fejesek meg mennek a Hódra, mi? Na mindegy, szarom le az egészet. Akkó hol az a cigi?



Hogyan tovább!

Egyszerű: rakd tetszés szerint sorrendbe az elemeket, töltsd föl a részeket, és kész (ha nem teljesen tiszta, miről szól az egész, és lusta vagy kombinálgatni, az ismertető után elolvasható a történet alapötletét). Találj ki valami hatásos mesekezdést, majd ebből kiindulva folyamatosan adagold az adatokat, tetszés szerinti plusz bizonyítékokkal ill. szereplőkkel bővíve a történetet. A mese célját te választod meg: lehet a cél valamelyik társaság (Arasaka v. Biotechnica) segítése a másik ellen, nyomozás az újságíróval, önálló



kutatás, esetleg egyszerű kavarás és üzérkedés. Izgalmas mese kerekedhet már abból is, ha a játékosok egyszerűen belecsöppennek a történetbe, lassan rájönnek, miről van szó, és végül megpróbálnak információt eljuttatni valamelyik félhez, vagy egyszerűen csak túlélni. A történet kampánnyá is bővíthető, ha egy-egy bizonyítékra vagy bizonyíték-csomagra egy egész mesét szánsz. A bizonyítékokat bármilyen forrásból megszerezhetik a karakterek: feltörhetnek adatbankokat, tárgyalhatnak seftesekkel és egyéb kapcsolatokkal, vagy megjelenhet egy titokzatos „Megbízó” is. A történet teljesen képlékeny, úgy és afelé alakíthatod, ahogy és amerre akarsz – akár már futó kampányba is beleillesztheted. Azt azonban ne felejtse el, hogy az ügybe keveredett cégek annyira nagykutya, hogy a játékosoknak nagyon nehéz dolga lesz, ha bármit tenni akarnak, és hacsak nem igazi keményfiúk, mindenképpen csak epizódszerepet játszhatnak a történetben. (Tehát pl. nem tehetik tönkre a társaságokat üzelmek szelöltetésével – ha egyáltalán élnének elég ideig, hogy ezt megpróbálják, akkor utána takarítanak el őket a társaságiak, gyorsan és hatékonyan.)

Még két dolog. Elsőnek egy figyelmeztetés: ne lepődjete meg, hogy a híroldal („Screamsheet”) néhány cikkének semmi köze a sztorihoz; ez direkt van így – e rész alapvető funkciója a hangulatkeltés (az „idegen-hírek” mögött nem Armageddon-utánérzés sejtendő: az egész természetesen csak kacska). Másodszor egy kérés: ha lehet, jelezzétek, hogy tetszett-e ez az új, beütéses modulitípus, mert ha használható, talán hagyományt teremthet. Köszö, és kellemes kirakósdit!

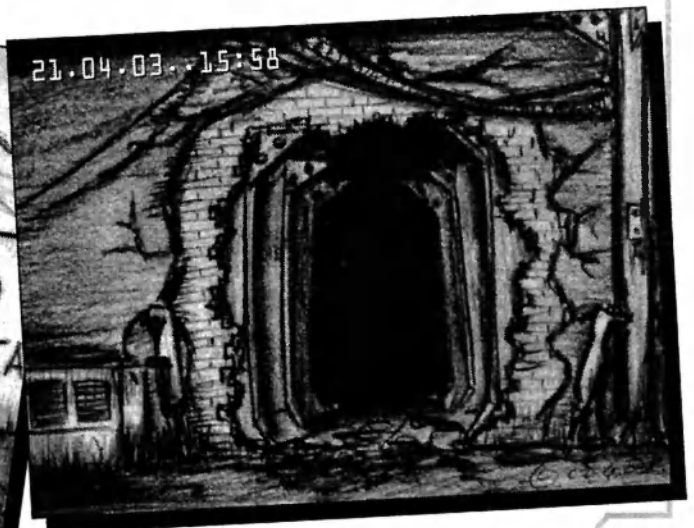
Megfejtés

– azoknak, akik végképp feladták a küzdelmet –

A történet dióhéjban a következő: a két fő szembenálló fél a Biotechnica és az Arasaka. Az előbbi egy fantomcégen keresztül (Lifeline Ltd.) próbálja megszerezni a legnagyobb drogbáró birtokát – részben a hatalmas pénz, részben valami különleges – és feltehetőleg illegális – szerrel való kísérletezés céljából („O-9-es”). Az Arasakának is van egy titkos terve, amit szintén álcázva szervezget (az UFO-sokon keresztül): egy, a déli drogháborúk idején létesített és hirtelen lezárt katonai támaszpont után kutat. Ettől a főemberek egyrészt új fegyverek és rendszerek megszerzését remélik, másrészt stratégiai előnyre számítanak – a támaszpont ugyanis feltehetőleg igen közel esik a Biotechnica által megszerzett drogtelephez, amit így fenyegetni tudnak, sőt, az ottani fegyverek felhasználásával akár tökéletesen el is pusztíthatnak – minden rájuk utaló nyom nélkül. (A szárazföldi „hadműveleteket” ugyanis nagyon könnyű lenne kiszűrni.)

Hogy a két vállalat konfliktusának oka pontosan mi, azt – akárcsak a mese egyéb részlet-elemeit (mint pl. a támaszpont részletes adatai) – neked, mint mesélőnek kell saját ízlésed és CP-világképed alapján kitalálni. A fenti történet csak váz, életet neked kell lehelni belé.

D.D.



Setét Patkány Naplója



Ha te is részt akarsz venni hasonló kalandokban, mint Setét Patkány, a következő címre írd: **Beholder Bt. 1680 Budapest, Pf. 134.**

1082. Nap

Valaki megint megtámadott tudatcsatával. Fogalmam sincs, miért, hiszen a legutóbbi csata után semmi tudati energiám nem maradt, amit elvehetne. Biztosan csak azért, hogy bekerüljön a neve a naplómba. Hát azért sem! Nem árurom el, ki volt az.

Úgy döntöttem, ma lesz az a nap, amikor lenyomom azt a három gennyes tetemembert. Hosszasan készülődtem. Először is bekötöttem az orromat egy darab kendővel. Ezt a kendőt még otthon, a faluban loptam. Valaha fehér volt, piros hízzéssel, de mivel ebbe szoktam beletörölni az orromat és a pipaszurkálómát, így a legnagyobb jóindulattal sem lehet már fehérnek nevezni. Mindegy, kedves emlék. Utána elmormoltam a tulajdonságpajzs varázslatot. Ez – ha hinni lehet a szóbeszédnek – megvéd a tetemember rothadást okozó érintésétől. Elrothadni pedig végképp nem akarok. Elég volt a múltkori kővéválás.

Ha jól emlékszem, láttam a környéken egy tetemembert. Néztem jobbra, néztem balra. Már éppen hátra néztem volna, amikor felszállt füstöt pillantottam meg magam előtt. Valószínűtlen, hogy tetemember melengette volna magát, de azért érdemes megnézni. Nem részletezem az esetet, elég annyi, hogy bekötött orral nem tudtam kiszagolni a csapdát, így beleléptem.

Rohantam, ahogy tudtam, de szerencsére nem üldözött az a pacák. Éppen jó irányba futottam, ugyanis talákoztam egy tetememberrel. Összeszedtem minden bátorságomat, leküzdöttem a mérhetetlen undort, és vasalt bunkómat meglengetve rárontottam. Nevetséges! Nyomorult lény! Ettől voltam annyira betojva? Éppen megpöccintettem, és összeesett. Kezdem megtanulni: itt nem szabad hinni a látszatnak. Aki Ludas, nem Ludas, aki nem Ludas, az Ludas – szokta volt mondogatni megboldogult nagyapám. Hogy mire mondta, arról fogalmam sincs, de biztosan igaz volt.

Örömben végeztem egy sullárral is. Most minden olyan könnyedén megy, szinte repül a fegyver a kezemben. Elhatároztam, hogy mostantól bátrabb leszek, mint eddig voltam. Végre visszatért az önbizalmam. Egyáltalán nem fárasztott le ez a két csata, inkább energiát nyertem tőle, elindultam hát nyugat felé. Útközben megfutamtítottam egy arató csattanatot. Egyszer össze fogom számolni, hogy a csattanatok közül hányan futottak már el előlem. Már majdnem végeztem a számolással (kettőnél tartottam), amikor ismerős bűz ütötte meg az orromat – a védőkendőn keresztül.

– Tetemember! Kicsinállak! – üvöltöttem. A hullajelölt nekem adott igazat, megadóan esett össze. Ismét meg kellett állapítanom, hogy félelmetes harcos vagyok. Jöhetne ragyás burástya is, most azt is könnyedén átsegiteném a másvilágra.

Szerintem ma van az árnymanók kívánságainak napja. Ezt csak azért mondom, mert a hívásomra rögtön megjelent egy burástya. Persze nem a púpos fajtából, hanem igazi ragyás, pont olyan, amilyenre vágytam. Uccu neki, most, hogy a vasalt bunkó irányítja a kezemet, nem jelenthet akadályt egy ilyen semmi kis szörnyecske. Ez is, mint az elődjei, próbálkozott mindenféle trükkel – de mi érthet nekem, kérdelem én? A válasz pár perc múlva ott feküdt előttem, a burástya tetemének képében (mint látható, nemcsak nagy harcos vagyok, hanem költő tehetség is). Ha már ekkora költő lettem, úgy határoztam, írok egy szörny-hívó verset. Már majdnem eszembe jutott egy normális rím, amikor felbukkant egy újabb tetemember. Mi van itt, kirajzás? Ennek fog örülni Leah! Ismét teljesítettem egy kívánságát.

Mivel későre járt, elindultam a kocsmába. Jött közben két púpos burástya, nehogy hiányt szenvedjek valamiben. Pár lépés választott el attól,

hogy beérjek a városba, amikor – csodák csodája – újabb tetememberrel hozott össze a sors. Bár Leah kifejezetten három tetemember halálát kívánta, bizonyára nem fog haragudni a repetéért.

Az ivóban bedöntöttem egy kis varkaudar pálinkát, és haraptam is valamit. Érdekes, hogy rajtam kívül senki sem volt a kocsmában. Kérdeztem a tulajt, mi a szöszért pang az üzlet, az meg csak a vállát vonogatta. Állítólag valaki egy idomított ongóliantot hozott a város közelébe, és páran leléceltek. Na, micsoda betojsi alakok vannak errefelé – ha én találkoznék azzal az ongólianttal, rögtön... elszaladnék. Ellenben megtudtam, hogy a vérsz ídején olcsóbban tartanak edzést a fegyvermesternél. Itt a soha vissza nem térő alkalom. A zsíros kenyeret futtában faltam be, rohantam, hogy még nyitva legyen.

Szerencsére idejében érkeztem. Bent egy talpig vaspáncélba bújt ember fogadott. Mondtam neki, hogy hallottam az akcióról, és szeretnék a továbbképzésben résztvenni. Szomorúan csóválta a fejét, hogy az akció lejárt. Mintha azt hallottam volna egy odébb gyakorló kobuderától: legalábbis árnymanóknak. Úgy tettem, mintha nem hallottam volna. Mivel ma már késő van, holnap kezdem az edzést. Van pófája a rohadéknak száz aranyat elkérnie. Na, kíváncsi vagyok, mi lesz...

1093. Nap

Ó, az álnok! Hogy megtornáztatott! Futnom kellett, meg súlyt emelni. Azt is mondták, hogy elhíztam, nem vagyok elég fürge. Még meg is kellett mosakodnom. Valaminek azért örülök: ellenfélnek éppen azt a kobuderát jelölték ki, aki azt a megjegyzést tette. Jól a földre döngöltem. Talán még az életét is kioltom, ha nem fognak le. A troll verőlegények közül hármat is orra rúgtam, mire kihajítottak. De határozottan érezhető a fejlődés.

Miután összeforrtak a csontjaim, keletnek vettem az irányt. Erre van egy oltár. Útközben beugrottam a boltba, hogy eladjak pár fölös cuccot. A gnóm boltos – amikor megpillantotta a koponya szimbólumot a nyakamban – elémrakott három szvó-ektoplazmát is. Mondta, hogy Leah hamarosan arra fog kérni, hogy ezeket áldozzam fel, és minek a sok kockázat. Hatvan aranyra megvágott. Megígértem neki, hogy ha hazudott, visszájvók, és akkor bezár a bolt. Ő meg csak mosolygott. Egészen addig, amíg rám nem szózott tíz sünnedve tuskét. Közöltem vele, hogy nekem egyáltalán nincs szükségem erre, de csak biztatott, hogy ez kitűnő minőségű áru. A saját anyjától is harminc aranyat kérne, és nekem húszért odaadja. Rendben. Utána még jobban mosolygott. Na, mosolyogjál, ráfagyasztom az orcádra, ha becsaptál.

Kifelé menet a boltból furcsa dolog történt velem. Elöttem az úton egy fekete árny haladt át, ami első pillantásra felettebb ijesztő volt, tehát vilámgyorsan mérlegelve a helyzetet (fussak vagy üssek) akcióba léptem. Mivel az árny nálam sokkal kisebbnek és gyengébbnek tűnt, úgy döntöttem, hogy az udvari etikett szabályai szerint felveszem a lényel a kommunikációs kapcsolatot. Vasalt bunkóm második csapása után az árny kifejűdt – egy fekete macska volt. Nem tudom miért, sosem kedveltem az ilyen baljós jeleket, ez a dög meg ott feküdt előttem, és olyan élethű hulla volt, hogy szinte élt. Nagyon megsajnáltam. Nem tudom, mi ebben olyan fontos, mindenesetre sajnálom a nyomorult jószágot. És még csak azt sem éreztem a csata után, hogy valamivel tökösebb legény lettem volna, sőt, kifejezetten kellemetlen volt. Mivel nem akartam hosszabban a döglött macska társaságában maradni, gyorsan leléptem, befordultam az első kocsmába, és egy hirtelen ötlettől vezérelve annyi varkaudar pálinkát nyakaltam be, amennyit... nos, amennyit nem kellett volna. Miután a kocsmárosnak megkértem a kezét, és kidobott, még egyszer-kétszer, elnékeltem az „Ó, te burástya te drága...” kezdetű dalt, majd nekiláttam, hogy a nyelvcsövemen lepréseljem felszerelési tárgyaim egy részét. Nagy-



jából ez az utolsó esemény, amire emlékszem, utána a szokásos feketeség, meg a gonyolékányás az arcomon. Huhh. Kedves Naplóm, megigérem, hogy soha többet nem iszom, nem nőök, és nem kártyázok. De tényleg. És ezt tessék komolyan venni.

1102. nap

Azt az előbbi cuccot, hogy jó kis árnymanó leszek, egyébként nem gondoltam komolyan. Ma sokat fogok gyalogolni, és valamiért előre sejtem, hogy valami komoly szopás lesz. Azt hiszem, pont ezen elmélkedtem, amikor egy fűcsomó mögül elélem ugrott egy márvány-torony. Tudtam, hogy valami nem lesz jó. Először úgy gondoltam, hogy úgy teszek, mintha nem vettem volna észre. Aztán rájöttem, hogy Leahot nem olyan egyszerű becsapni, úgyhogy becsuktam a szemem, és füttyörészni kezdtem. Valamiért úgy éreztem, hogy ez sem jött be. Na jó, felmegyek – gondoltam, megmutatom ennek a szarrágónak, hogy mi Leah bácsi akarata. Vasakaratomat a tegnapi pálinka némileg ugyan döngönyözni kezdte, amikor félúton voltam a falon felfelé, de ez nem állított meg. Belendültem az ablakon, és elkiáltottam magam:

–Izé... ne mocsanj, vagy mi...

A kőkorszaki szaki – merthogy az volt a jószág – le se tojt. Úgy tűnt, nem voltam elég erőteljes, szóval megpróbáltam még egyszer:

–Na... izé... helyzet van!

Erre leborult a székről. No, szép kis állat vagy te – gondoltam – és nagyon óvatosan megközelítettem a teremtményt. Sajnos villámgyorsan kiderült, hogy csak viccelt az előbb, felugrott, és igyekezett a szemeimet kipréselni a tomporomon keresztül. Tehát csatába keveredtem vele. A többi már tudjátok, agyonnyomtam mint egy legyet. Engem ez csak ne szuggérálgasson. A mamáját változtassa kővé. Lemásztam, és elrebegetem egy áhítatos imát. Hülye kőbarom. Még mázli, hogy gyakós hangulatban voltam. Így még olcsón megúsza.

Vérben forgó szemekkel róttam tovább a síkságot (ami egyébként zöld volt és egyhangú), amikor egy nagyszerű szó ötlött eszembe. Annyira jó, hogy elhatároztam, hogy senkinek nem mondom el, de azért – Kedves Naplóm – előtted nincsenek titkaim. A dolog mellest azért hadítok, merthogy nevem egy toldalékkal fog bővülni. A haverek előtt ezentúl csak Babaságosságos Szent Setét A Patkány leszek. Mivel egyelőre a név titkos, persze még senki nem szólíthat így. Így belegendolva ennek nem sok értelme van.

Itt az idő, hogy lopjak. Már több órája nem loptam semmit. Ez kikészít. Ilyesmik jártak a fejemben, miközben meglovasítottam egy kobudera 57 aranyát. Bocs, öreg, de az élet nem habostorta. Most, hogy a millióim 57

arannyal gazdagodtak, határozottan jobb. Az utóbbi időben kezdem elveszíteni a hitem az életben.

Órák óta figyelek a fűben egy izletesnek tűnő pondrót. Igyekszem csöndben körmölni, nehogy elrohanjon, bár figyelembe véve, hogy a pondró tökéletesen mozdulatlan, lehet, hogy halott. Megközelítem.

A természet normális rendje, hogy az erős (ez vagyok én) elpusztítja és megeszi a gyengét (ez volt a pondró). Kicsit rosszul érzem magam, mert-hogy kezdtem már egészen megszeretni, de aztán rájöttem hogy felesleges lenne elnyomnom a bennem lakozó vadállatot, meg különben is köz tudott, hogy a pondrót a magamfajta igencsak favorizálják. Miután kibőgöm a pondróból a gázokat, megyek tovább.

Itt ülök tíz méterre a tett helyszínétől, és gymortáji panaszaim vannak. A pondró megbosszulta a halálát. A naplóírás azért jó most, mert már kifogytam a káromkodásokból. Atyaég, azt hiszem, mélyponpon vagyok. Nincs erőm meggyógyítani magam, egy pondró fog velem végezni. Belülről rág szét a mocsok. Nem tudom, mennyi tapasztalatot szed össze a halálom árán a pondró, de ha szintet lép és elszabadul, akkor itt a második világégés. Huhh. Azt inkább nem. Inkább összeszedem magam és elszívok egy kis életenergiát a környező növényekből. Egy pillanat.

Azt hiszem, a varázslat nem sikerült. Az összes sebem beforrt, tövig rágott körmeim ismét kinőttek, borotválkozhatok újra, viszont a gymortáji panaszok megmaradtak. Nemcsak megmaradtak, de még erősödtek is. Valószínűleg a pondró is kapott az életenergiából, amit varázsoltam magamnak. Egy élősködő lakik bennem, egy parazita, egy aljas potyautas. Van egy tervem, mindjárt beszámolok róla.

Legyártottam egy ubuk dobónyilat, és igyekeztem lenyomni a torkomon, hogy rászúrjam a pondrót és kihúzzam. Az orvosi beavatkozás sikeres volt, bár nem a pondrót, hanem a nyelvemet sikerült átszúrnom. Viszont felavattam a dobónyilat. Basszus, dől a vér a nyelvemből, nem tudom mi lesz most. Legjobb lesz, ha pihenek egy kicsit, hátha begyógyul a nyelvem reggelre.

Nem bírok aludni, fogy a tintám, tele van a pofám alvadt vérrel, és elegendem van a világból. Úgy döntöttem, elmegyek ürgét fogni.

S.P.



Axmart Varázskönyvéből

A következőkben Axmart, Mistrea (a mágia istennője) mágus-papjának néhány feljegyzését olvashatjátok. Axmart életét a mágiának, ahogy ő nevezte, a művészetnek szentelte. Igyekezett az összes észrevételét, találmányát, újítását lejegyezni, hogy az elkövetkezendő korok hasznára legyen. Tudását szívesen osztotta meg jólelkű fiatal reménységekkel, hatalmas könyvtárának és tudásának hírére messziföldről jöttek a tudásra vágyók. Sajnos egy démonnal folytatott harca során ő és tornya is elpusztult. Tudásából mára csak az maradt meg, amit tanítványainak átadott. Most következnek pár az általa megalkotott mágus varázslatok közül.

Meggyőzés (Bájlás)

szint: 3
hatótáv: 0
komponensek: V, S
időtartam: 2 kör/szint
varázslási idő: 3
hatókörzet: a varázsló
mentődobás: nincs

Amikor a varázsló elmondja ezt a varázslatot, beszéde meggyőzővé, határozottá válik. Mindenki, aki hallgatja, a hatása alá kerül. Meggyőző ereje megnő, mintha 19-es karizmája lenne. Féligazságoknál 75% esélye van, hogy nem fedezik fel a Hazugság Keresése (*Detect Lie*) varázslattal, míg nagyobb hazugságoknál ennek esélye 50%.

Axmart Lángoló Vijjai (Megváltoztatás)

szint: 2
távolság: 0

komponens: V, S, M
varázslási idő: 2
hatóidő: 1 kör/szint
hatókörzet: speciális
mentődobás: nincs

Ezt a varázslatot azért találta ki Axmart, mert zavarta, hogy amikor közelharcra került a sor, nem igazán tudta mivel felvenni a harcot az öklén kívül. Ezzel a varázslattal a mágus lángba boríthatja az egyik kezét, majd támadhat vele. Ez a láng a mágus kezét természetesen nem sebzí. Ha a mágus sikeresen eltalálja ellenfelét, a lángok miatt kezének sebzése 1d4-re nő. Emellett az érintett tárgyakra mentődobást kell dobniuk, vagy lángra kapnak. Ez a tűz egy kör alatt eloltható, ha az alany semmi mással nem foglalkozik. Ha ezt nem teszi meg, további égési sérüléseket szenvedhet. A lángok a mágus kezén 1 kör/szint ideig tartanak. Ha a mágus óhajtja, korábban is megszüntetheti a varázslatot.

Anyagi komponense egy csipetnyi kénpor, és egy olajba, vagy más erősen éghető anyagba mártott szövetdarab. Ezen tárgyak a varázslat folyamán megsemmisülnek.

Tisztánlátás (Jóslás)

szint: 2
távolság: érintés
komponens: V, S, M
varázslási idő: 2
hatóidő: 1 kör/szint
hatókörzet: látótávolság
mentődobás: nincs

Ez a varázslat lehetővé teszi, hogy a varázsló tisztán lásson természetes eredetű füstben, ködben, esőben, hóviharban stb. Látása annyira fog javulni, mintha a zavaró tényezőt elhanyagolnánk. (Pl.: éjszaka, nagy esőben úgy fog látni, mint egy bo-

rult éjjelen, hisz a varázslat nem ad infralátást, és a felhőket sem tünteti el.) A varázslónak ezen tényezők csak a látására nincsenek hatással, tehát esőben elázik, egy füstös szobában füstmérgezést kap. A varázsló a varázslatot bármely más lényre is alkalmazhatja. Ehhez meg kell érintenie.

A varázslat anyagi komponense egy madár szeme, melyet a varázslónak a varázslás közben el kell fogyasztania.

Felon Égő Vére (Átalakítás)

szint: 3
hatótáv: 1 méter/szint
komponensek: V, S, M
időtartam: 4 kör
varázslási idő: 4
hatókörzet: 1 lény
mentődobás: van

E varázslat segítségével a mágus képes bárki vérért felforrósítani, akiknek nyílt sebe van. Ezáltal az áldozat körönként 2–16 HP sebzést szenved. Természetesen a lénynek vére kell, hogy legyen, különben a varázslat nincs rá hatással. Az áldozatnak mind a négy körben mentődobást kell dobnia. Egyik dobás sincs hatással a következőre. A mágusnak ez idő alatt nem kell koncentrálnia, bármilyen tevékenységet végezhet. A varázslónak nem kell célbatalálást dobnia, de látnia kell az áldozatát. Regenerálódó lényekre csak két körig hat a varázslat.

Anyagi komponens ecet, bors, vagy egyéb maró hatású anyag.

Tisztítóvarázs (Minden)

szint: 1
távolság: érintés



komponens: V, S, M
varázslási idő: 1
hatóidő: spec.
hatókörzet: 1 tárgy/szint
mentődobás: nincs

Ezt a varázslatot Axmart a lustasága miatt készítette el. Nagyon utálta a házimunkát, ezért alkotta meg ezt a tisztítóvarázst. Ezzel a varázslattal a mágus képes lesz 1 db/szint mennyiségű tárgyat letisztítani. Ez a tisztítás semmilyen mágikus szennyeződést nem képes eltüntetni, csak azokat, amelyek egy egyszerű lemosással, illetve letörléssel eltüntethetőek. Az ily módon letisztított tárgy ragyogóan tiszta lesz, kardok, páncélok csillogni-villogni fognak. Bármely tárgyat képes megtisztítani a mágus, amelyeknek kiterjedése nem haladja meg a 24 köbmétert. Ez az érték három osztályonként megduplázódik. (1—3: 24, 4—6: 48, 7—9: 96 stb.) Az olyan tárgyakat, mint például a lánc, a teljes vértet, a láncing, értelemszerűen egy tárgynak vesszük. A varázslat nem végleges természetesen. Ha egy tisztított páncélban egy lovag beleyalogol a mocsárba, az újra koszos lesz. Az anyagi komponense a varázslatnak egy darab szivacs és egy kis szappan.

Axmart Munkásai (Invokáció/Evokáció)

szint: 4
hatótáv: 120 méter
komponensek: V, S, M
időtartam: 10 óra + 1 óra/szint
varázslási idő: 10 kör
hatókörzet: speciális
mentődobás: nincs

A varázslat 2—20 ember nagyságú árnyalokat hoz létre. Mindegyik fel van szerelve egy csomó szerzővel (pl.: kalapács, véső, ásó, csákány stb.). A munkásoknak nincs szükségük sem pihenésre, sem táplálékra. Nem tudnak harcolni, és senkinek nem tudnak sebzést okozni. Annyi HP-juk van, ahányadik szintű a megidéző varázsló. A munkásokat harcon kívül minden másra lehet használni. Építhetjük velük várat, kunyhót, hidat, csatornát, bármit. Mindegyikük remek „mesterember”. A mágusnak meg kell mutatnia a terveket és elmondani, hogy mit csinálnak, ők elvégzik a munkát minden zokszó nélkül. Ha a hatóidőbe belefér, több munkát is megcsinálnak. Anyagi komponens egy miniatűr szerszámkészlet, melynek értéke legalább 500 arany. Ez a varázslat alatt megsemmisül.

Axmart Villanása (Átalakítás)

szint: 2
hatótáv: 30 méter + 2 méter/szint
komponensek: V, S
időtartam: pillanatnyi
varázslási idő: 2
hatókörzet: 3 méter átmérőjű gömb
mentődobás: speciális

Ez a varázslat egy nagy villanást hoz létre a hatókörzetben belül. Minden lénynek, aki bent tartózkodik ezen területen, mentődobást kell dobnia

HOLDTÖLTE



mágia ellen. Ha nem sikerül a mentője, 1—6 körre megvakul, ha sikerül, 1—4 körig kába lesz, és -2-vel fog támadni. Akik a hatókörzeten kívül állnak, vagy nincs szemük, illetve élőholtak, azokra nincs hatással a varázslat. Az olyan lényeknél, akiket zavar a fény, a varázslat hatása duplázódik.

Védelem A Nem-Mágikus Gázoktól (Vedelmezés)

szint: 4
hatótáv: 0
komponensek: V, S, M
időtartam: 7 kör/szint
varázslási idő: 3
hatókörzet: 4 méter átmérőjű félgömb
mentődobás: nincs

A varázslat egy 3 méter átmérőjű félgömböt hoz létre a varázsló körül. Az aurán belül lévő lények védettek lesznek a nem mágikus gázokkal, gőzökkel és füstökkel szemben. Egyetlen természetes eredetű gáz sem tud bejutni az aurába, viszont bárki beléphet, ha akar, akár ki-be járhat. Aki kilép az aurából, arra természetesen már nincs semmi hatással a varázslat. A levegő odabenn mindig friss és oxigéndús. A varázslat nem működik víz alatt és vákuumban. Az aura együtt mozog a mágussal. Anyagi komponens egy legyező, valamint egy legalább 100 arany értékű parfüm, mely a varázslat alatt megsemmisül.

Védelem a nedvességtől (Védelem)

szint: 3
távolság: érintés
komponensek: V, S, M
varázslási idő: 3

hatóidő: 2 óra/szint
hatókörzet: 1 személy, vagy tárgy

Az érintett tárgy vagy személy körül létrejön egy olyan felület, amely taszítja a nedvességet. Ezáltal leperegnek testéről, ruhájáról a folyékony anyagok, pl.: víz, bor, olaj stb. Ruhája nem ázik át, festéktől nem lesz színes. A mágus összes ruhája és felszerelési tárgya belesik a varázslatba, ám mondjuk a lova nem, és a társai is hiába bújnak hozzá. Természetesen mindez nem jelenti azt, hogy vízben lélegezni tudna, ebből kifolyólag tengerbe esett mágusunk teljesen száraz ruhában fog megfulladni. Nemcsak magára alkalmazhatja a mágus ezt a varázslatot, hanem egy általa megérintett személyre vagy tárgyra is. Ha mondjuk lánegelő olajjal lelocsolják a varázslat alanyát, az olaj ugyan lepereg róla, de a tűz meggyújtja ruháját. Ez igaz más éghető folyadékokra is. Savak, „slime”-ok, és egyéb mágikus támadások ellen a varázslat hatástalan.

Az anyagi komponens egy kis darab viasz, mely megsemmisül.

Érzelmek Látása (Jövendölés) */megfordítható/*

szint: 1
hatótáv: 8 méter
komponensek: V, S
időtartam: 1 kör/szint
varázslási idő: 5
hatókörzet: 1 lény
mentődobás: van

A varázslat segítségével képes lesz a varázsló leolvasni egy lény auráját. Az alany körül megjelenik egy színes aura, melynek színe a lény érzelmeitől függ. Megtudhatja a varázsló, hogy az alanyban mely érzelmek a legerősebbek. Természetesen elég nehéz lenne átfogó képet kapnunk egy gondolkodó lény teljes érzelmvilágáról, ezért a varázslat csak a pillanatnyi legerősebb érzelmeket tudja megmutatni. Például ha a varázslatot az éppen verekedést kezdeményező barbárra sűjtjük el,

PRIME DIRECTIVE

Sokan ismerik és szeretik a Star Trek-filmeket, azt a sorozatot, amelyben űrhajósok utaznak a végtelen űrben, megoldhatatlannak tűnő feladatok nyitjára jönnek rá, új, ismeretlen bolygókat, kultúrákat fedeznek fel, miközben éberen őrzik a Bolygók Szövetségének határait a klingon, romulán és egyéb támadókkal szemben. Talán annak köszönheti ez a világ példátlan népszerűségét – melyhez képest a Star Wars-mánia jelentéktelen fellángolásnak számít (*ez azért kicsit túlzás – a szerk.*) –, hogy a történetek logikusak, elgondolkodtatóak, és a szereplők jelleme, viselkedése nem merül ki a „bátor űrkutató” titulumban. A Star Trek-sorozat mára galaktikus méreteket öltött, ennek egyik legnyilvánvalóbb jele, hogy Amerikában már megjelent a Klingon—Angol szótár is.

A Star Trek világnak ezidáig két szerepjáték-változata létezik, de különös módon mindkettővel kapcsolatban vannak kisebb problémák: a FASA szerepjátéka megszűnt, mivel lejárt a szerződésük filmsorozat jogait birtokló céggel; a másik játékban, a *Prime Directive*-ben viszont sehol sem szerepel a Star Trek név, nem találhatjuk meg benne a filmsorozat egyetlen tagjának adatait, de még a nevét sem – viszont az idegen lények között ott vannak a klingonok, a vulcanok, a romulánok, és még az űrhajók is a filmekből megismert alakúak.

ALAPOK

A „Prime Directive” jelentése Elsődleges Utasítás. Az Elsődleges Utasítás így szól: *Egyetlen kultúra fejlődésébe sem szabad idő előtt beavatkozni.* Meg kell várni, amíg szabad akaratukból csatlakozhatnak a Bolygók Szövetségéhez.

A játékosok a Bolygók Szövetségének elit rendfenntartóit személyesíthetik meg, akiknek az Elsődleges Utasítást szem előtt tartva kell megoldaniuk a Csillagflotta küldetéseit. A *Prime Team*nek nevezett csapat tagjai tulajdonképpen speciálisan kiképzett katonák. Mind adottságaik, mind képzettségük magasan az átlag fölé emeli őket, olyan emberek – ill. más élőlények –, akiket fiatal koruktól kezdve hosszú éveken keresztül a legfejlettebb módszerekkel készítettek fel munkájukra.

A karaktergenerálás első lépése a faj kiválasztása. Valamennyi játszható faj szinte teljesen emberi, bár mindnek megvan a maga egyedi képessége. A faj az alaptulajdonságokat is meghatározza, ezek sorban: Erő (*Strength*), Pontosság (*Accuracy*), Sebesség (*Speed*), Vezetőképesség (*Leadership*), Logika (*Logic*), Ösztön (*Intuition*), Akarat (*Discipline*), Technika (*Technical*), Általános műveltség (*General Knowledge*), Fel-

fogás (*Perception*). Minden tulajdonságot egy szám jellemez, ami átlagos emberi egyednél 2.

A *Prime Directive* egyfajta laza kasztrendszerrel használ, amit Beosztásnak (*Service Division*) neveznek. Mindegyik kasztnál bizonyos megkövetéseknek kell megfelelni a karakteralkotás végén. Ahhoz például, hogy egy karakter Mérnök lehessen, a karakteralkotás végéig legalább 6-ra kell növelnie a Technika tulajdonságát.

Mint a legtöbb modern játék, a *Prime Directive* is ismeretekkel (*skills*) méri a karakter tudását. A kezdeti ismereteket a Beosztás, és az ezen belül választott specializáció határozza meg. Egy Katona (*Marine*) például három specializáció közül választhat: Közelharci, Nehézfegyveres, vagy Felderítő specialista lehet.

RENDSZER

A játék csak hagyományos dobókockát (D6) használ. Legtöbbször annyi kockával kell dobni, amennyi a használt tulajdonság és az ismeret átlaga (pl. a Gyors Fegyverrántás ismerethez a Sebesség tulajdonság tartozik. Ha a tulajdonság 5, az ismeret pedig 4, 4 kockával kell dobni.) A dobott kockák közül ki kell választani a legnagyobbat, a többivel nem kell törődni (minden 6-os után újra lehet dobni, és az eredeti értékhez az eggyel csökkentett új értéket hozzá lehet adni).

A feladat sikerének meghatározására az úgynevezett trikód szolgál: három, szám növekvő sorrendben. Ha a kocka csak a legkisebbet éri el, a siker Minimális. A középső értéket elérve Közepes, ha pedig a legnagyobb szám is megvan, Teljes sikernek minősül. Ha a legnagyobb dobott érték nem éri el a trikód legkisebb számát, az akció Sikertelen. Ha a dobott érték kevesebb, mint a legkisebb trikód-érték fele, Balsiker történt.

HARC

Mint a legtöbb játékban, a harcban eltelt időt itt is fordulókra bontják. Minden fordulónál elején a Sebesség tulajdonságot próbára téve meg kell határozni, hogy hány cselekedetet lesz képes végrehajtani a karakter; ezt hívják Akciószint tesztnek. A teszt eredményét egy táblázatba kell behelyettesíteni, aszerint, hogy támadni ill. mozogni, vagy védekezni akar a karakter.

Ezután jön a Kezdeményezés. Az Akciószintnél használt összes kockát össze kell hasonlítani az Akciószint trikódjával (4/6/8). A Minimális sikert elérő kockák 1 pontot, a Közepes sikert elérők 2 pontot, míg a Teljes sikert elérők 3 pontot érnek. A pontokat össze kell adni, a résztvevők csökkenő sorrendben cselekedhetnek.

A támadások végrehajtása szintén tesztekkel történik, a célpont távolsága, mozgása, a látható-

ság, a használt fegyver, a célzásra fordított idő, meg hasonló dolgok határozzák meg a trikódot. Minden fegyvernek adott a sebzés-értéke, ami szintén három számból álló kód. Hogy melyik az éppen aktuális sebzés a három közül, azt a támadási teszt sikerszintje dönti el. Ha tehát Közepes sikert ér el a karakter, a fegyvere második sebzésértékének megfelelő sérülést szenved el a célpont.

Kétféle sérülés lehetséges: fizikai (*lethal damage*) és a szellemi (*stun damage*). Ha elfogynak a szellemi sérülésponatok, a karakter elájul, fizikai pontok elvesztésekor pedig meghal. A fejlett gyógyítási módszereknek köszönhetően még a legsúlyosabb sérülésekből is fel lehet épülni.

FEJLŐDÉS

Minden küldetés végén a Játékmester (akit itt Eligazító Tisztnek, *Briefing Officer*nek neveznek) karakterpontokat oszt szét a karakterek között. A karakterpontokat tulajdonságok és ismeretek fejlesztésére lehet felhasználni.

A rengeteg hősies küldetés számtalan lehetőséget ad a megdicsőülésre, és ha ennek híre megy, egyre többen fogják ismerni a karakter nevét. Ugyanez a rendszer kezeli a katonai előléptetéseket is, hiszen a küldetések sikeres elvégzéséért előbb-utóbb kitüntetés jár. A játékosoknak oda kell figyelniük rá, hogy karaktereik hősként viselkedjenek, mert a sikertelen küldetésekért negatív hírnév jár, ami lefokozással, börtönbüntetéssel, vagy, bizonyos kultúrák esetében – ilyenek például a klingonok –, akár kivégzéssel is járhat.

EGYEBEK

A 180 oldalas könyv utolsó harmada felszereléslistákat, lényleírásokat, nem-játékos karaktereket és két kalandmodult tartalmaz.

A könyv külalakja – hmm – spártaian egyszerű, kissé nehezen áttekinthető. Az illusztrációk jó minőségűek, de elég aprók – igaz, a Star Trek világot már most is jónéhány film, képregény és művészeti album mutatja be.

Egyetlen szót sem olvashatunk az űrhajókról vagy az űrcsatornáról. Még mielőtt szerkesztői vagy írói hanyagságra gondolnánk, nem árt fellapozni a könyv elejét, ahol megtudhatjuk, hogy *Star Fleet Battles* néven külön táblás játék foglalkozik ezzel.

A *Task Force Games* játéka könnyen érthető, megfelelően működő játérendszer. Hogy szerepjátékká is váljon, az már a Ti dolgotok.

Troll

ELŐSZÓ

HELYETT
KALANDMODUL

Ehavi mottónk: „És mégis mozog a föld...”

Üdv mindenkinek!

Azt hiszem, rögtön belevágok mondanom közepébe, hiszen közel sem biztos, hogy el fogok férni ezen az egy oldalon. Szóval, Khitomer barátom társaságában olyan kalandot éltem át, melyet még élek, nem felejték el. Rá kellett jönnöm arra, hogy az emberi fantázia lőtűró a valós élet alkotta helyzetekhez képest. A velünk megtörtént eseményeket próbálom meg modul formájában leközojni. Előjáróban meg kell még említenem, hogy ezt a modult csak és kizárólag az un. valós élet keretei között lehet lejárni...

A mese elején a kalandozók, akik ez esetben kizárólag emberek lehetnek, elhatározzák, hogy elutaznak Ouzo Nagy Varázsló birodalmába, délre. (Ötlet a mesélőnek: amennyiben lehetséges, a kalandorok minél kevesebb élelmet vegyenek magukhoz, így mire elérik céljukat megfelelő idegállapotba kerülnek. Kókuszgolyó elengedhetetlen része az elemőzsiának!!!) A kalandorok a mese elején a Csikágork fogadóban iszogatnak (mert ugye minden tököses mese fogadóból indul!!!), ahol az egyik homály és dohányfüst függönyözte asztalnál a város egyetlen karaván tulajdonosa búslakodik egy nagy pohár „RATEKITÓL”™ (GYK: Retekital) felett. Problémáját az okozza, hogy rendkívül veszélyes szállítmányt, VÉRNAGYAMÁKAT kell elszállítani Ouzo földjére, ahol busásan megfizetik érte, azonban a rakományt kordában tartó fiatal segítők közül többen megrettentek és az éj leple alatt kereket oldottak. Nos, ha minden jól megy, a kalandorok szerény juttatásokért cserébe felkérkedhetnek a karavánra, majd másnap késő délután neki is vághatnak az útnak.

A karaván igen veszélyes terepen próbálja megközelíteni a kitűzött célt. Ez pedig nem más, mint az „Ezer Határ Ország”. Az itt élő emberek népszokása meglehetősen furcsa, így a felkészületlen kalandozók meglehetősen kiakadhatnak, ha kétpercenként megállítják a karavánt gyanús ruhába öltözött, fegyveres nacionalista egyének, akik csak akkor engedik tovább őket az úton, ha a megfelelő esztrádműsor keretében átnyújtanak nekik egy zacskónyi ajándékot. (barackpálinka, Marlboro, vodka) Ha a kalandozók lazán veszik ezeket az akadályokat (pl: ez idő tájt alszanak) nagy esélyük van arra, hogy elérik a várva várt célszág határát. (Ötlet a mesélőnek: rendkívüli hatást érhetünk el a játékosok idegrendszerének szétzúzása terén, ha a vérnagyamák közül húsz másodpercenként felordít egy-egy. Például ekképp: „Pernahajderék, csönd legyen ott hátul!” – „Hagyjatok élni!”™ – „Gizikém azt hiszem, levezem a papucsomat, mert bedagadt a bokám.”)



Ha a kalandozók szellemi teljesítőképességüket még mindig nem veszítették el nincs más megoldás, be kell vetni a vérnagyamák fődémonát Nat-Ash-A-t. Ez biztosan hatással lesz majd rájuk. (A démon hónaljjal és egyéb szaglószerveket irritáló savakkal valamint testéből párolgó gőzökkel támad.)

Miután idegileg teljesen megfáradva megérkeznek Ouzo birodalmába, képtelenek lesznek minden egyes apró részletre odafigyelni, így valószínűleg az sem fog feltűnni nekik, hogy rajtuk és az óslakosságon kívül egy teremtet lélek sem mászkál az utcákon annak ellenére, hogy Öreg Világ ezen zuga az idelátogató kalandozók nyüzsgéséről híres. Csalétekként ajánlatos bedobni egy-két hívogató kávézót, akarom mondani fogadót ahol kipihenhetik az út fáradalmait. Hogy a fogadóban egész pontosan mi történjen, az a mesélő fantáziájára van bízva. (Ötletek: 1. Nincs WC papír, mely egy ilyen hosszú út után elengedhetetlen. („Az meg minek?” – Khitomer) 2. van WC papír, de nincs WC. 3. nincs egyik sem.)

Az asztalnál ülő, feszengő, fáradt kalandozók alatt ekkor hirtelen megmozdul a föld. Nagy valószínűség szerint első gondolatuk az lesz, hogy biztos a metrő...izé...őöö...akarom mondani vad bölénycsorda haladt el a közelben.

Hagyjuk az egészszet a fenébe, nem nagyon megy nekem ez a modulírás. Hiába, igazuk lehet azoknak akik azt állítják, hogy dilettáns vagyok. Na mindegy, lényeg a lényeg túléltünk egy bazi nagy földrengést (Hetes erejű volt. Yesss!!!), túléltük az „ezer határ országát” és legfőképp túléltük a vérnagyamák agyszívó hangzivatárát. Amúgy mellesleg a fent leírtak a szabadságom alatt történtek meg, még ha nem is szó szerint ... („Egyszer megyek el ezzel a tepsiképuvel pibenni és akkor sincs nyugtom!” - Khitomer)

Agymenés után talán térjünk rá a lényegre, hogy mi is lesz a Trollban. Tényleg mi lesz a Trollban? Lesz makramé tanfolyam, receptek, Slachazy Anarchia bevezet minket a házi vesekő-eltávolítás rejtelmeibe és végül de nem utolsó sorban két igen kedves képregényfigurát ismerhettek meg Töcsök és Pumó™[®] személyében. Ezek távlati terveink, és ha majd mi is úgy érezzük, hogy dilettantizmusunkkal már mi sem vagyunk képesek megbirkózni, át is térünk az előbbi témákra. Én pedig Khitomer barátommal trapézna drágót és derékig érő vászonzsákot húzok, margarétát teszek a szám sarkába és nekivágok gyalog Woodstocknak. (Ha Khitomer mégsem tartana velem, inkább kecskepásztor leszek Albániában!) De addig is, már bocsásson meg a világ azt csinálnám kollégáimmal együtt, amirehhez értek.

Maradok tisztelttel,
Egy túlélt

Aradi Sándor

Troll – A Trollbarlang magazinja • Második Vértólyam negyedik szám

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

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 logo 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.

SPACE MARINE

A BIRODALMI ŐRSÉG A SPACE MARINE ÁRNYÉKÁBAN

MÁSODIK RÉSZ

Duzgah óvatosan kidugta fejét a homokzsákok nyújtotta fedezék mögül. A 4 órán át tomboló zárótűz után jól esett ez a kis csend, még ha hátulról fel is harsant néha egy-egy panaszos üvöltés. „Azé’ me’ kezeit-lábát lelőtték, még nem kéne rinyá’nia” – zsörtölődött magában Duzgah, amint még egyszer, alighanem utoljára ellenőrizte fegyverét.

Duzgah nem áltatta magát. Nagyon is jól tudta, hogy ez a csend csakis a humanók újabb támadásának lehet az előhírnöke. És ez a néhány tucat, fáradt, éhes és kedvetlen ork aligha fogja a császár halált hozó gépeit megállítani. A halál tényre nem izgatta az orkokat, azt viszont mind bosszantónak találták, hogy egy bukott hadjárat utolsó túlélőiként éri őket a vég. Hát igen, Ghazghkull Thraka nem épp ezt ígerte...

Filozofálásra azonban nem maradt túl sok idő, a távolból már fel is tűntek az első humanó gyalogosok, az előttük botladozó alakok azonban valahogy furcsának tűntek. Lehet hogy... orkok? Ahogy közelebb értek, Duzgah majdhogynem elmosolyodott a felismerés hatására. A gárdisták hátrakötött kezű ork hadifoglyokat hajtottak maguk előtt élő pajzsként.

„Agyasodtok, humanók, agyasodtok” – gondolta az ork, miközben géppuskájával elkezdte vadul sorozni az ork foglyokat – „De azé’

ba’omság volt pont Goffokat hozni... Mer’ a’okat mi, Fejszék k’vára utá’jjuk...”

– *Eletkép az Armageddon ostromának 154. napjáról* –

HARCKOCSIK ÉS EGYÉB JÁRMŰVEK

A Császári Gárdában számtalan különféle járművet, harckocsit, tüzérségi üteget rendszeresítettek. Ezek a harci gépek mind kinézet, mind pedig minőség terén igen változatos képet mutatnak, hisz némelyik típus magasan veri a legjobb Elda harckocsikat is, míg néhány ósdi szerkentyű láttán még a legigénytelenebb mérnök is röhögőgörcsöt kap. Épp ezért részben helyhiány, részben pedig lustaság okán nem is vállalkozok az összes létező típus ismertetésére, csak a szerintem használhatóbbakat emelném ki.

Kezdjük tán a harckocsikkal, ahol még nem is olyan bő a választék, hisz összesen 3 típus közül választhatunk. Ezek közül messze a **Predator** a legjobb, hisz 2 lézerágyújával és egy géppágyújával igen tekintélyes tüzerőt képvisel. Más kérdés, hogy páncélzata nem igazán masszív (3+), és 0-ás közelharcú értéke miatt kéztüskében szinte a biztos pusztulás vár rá. Főképp az ellenség gyengén páncélozott járművei vagy gyalogsága ellen érdemes bevetni – természetesen csak tisztességtől.



SPACE MARINE

Szintén jól használható tank a **Vindicator**, amely voltaképp egy Rhino személyszállító és egy nehézlöveg keveréke. A Vindicator játszi könnyedséggel lövi át a betont, a plasztacélt vagy akár az adamantiumot (lővegének -3-as páncél módosítója). Külön érdekesség, hogy a fedezékeket egészen egyszerűen átlövi, azaz nem kap büntetést akkor sem, ha épületben bujkáló gyalogságra tüzel. Sajna csekély lőtávolsága miatt nem mindig tudjuk nagy tűzerejét kihasználni, bár az ellenfél óvatlan Titánjaira és szupernehéz harcocsijaira állandó veszélyt jelent.

A végére hagytam a **Leman Russ** nehézharckocsit, amely voltaképp a Predator kezdeti változata. Jómagam egyáltalán nem kedvelem ezt a típust, hisz tűzereje kisebb mint az előbb felsorolt két típusé, s igazán a közelharcú értéke és páncélzata se kiemelkedő. Amolyan „egy kicsit mindenre jó, de igazán semmire” tank. Feledhető...

Szóval ennyit a harckocsikról, most pedig jöjjenek az igazi ínycsiklások. Például itt van a **Basilisk önjáró löveg**, amely az egyik legjobb tűzérségi üteg. 150 cm-re lö 2 zárótűz pontot, s akkor még nem is említettem a -2-es páncélmódosítót, meg azt, hogy a Basilisk körönként **KÉTSZER** lőhet... Hasonlóan kedves jószág a **Bombard nehézmozár** is, amelyet kifejezetten épületek és bunkerek lerombolására terveztek. -3-as páncélmódosítójával jóformán bármit letarolhat a pályán, legyen az komplett háztömb vagy harckocsi-szakasz.

Az eddigiek alapján gondolom mindenki számára világos, hogy a Birodalmi Gárda tűzérség szempontjából minden más sereget magasan ver. Mindössze 600 pontért behozhatunk egy teljes tűzérségi ezredet, amely 6 Basiliskból és 3 Bombardból áll. Ez azt jelenti, hogy körönként 4 db 6 pontos, s 1 db 9 pontos zárótűz küldhetünk ellenfelünkre (ennyi elég lehet egy teljes ork klán megtöréséhez is)...

Személyszállító járművek terén meglehetősen gyér a választék, az egyetlen valamirevaló típus a **Rhino**. Ez a rendkívül fürge, ám elég gyengén páncélozott jármű Birodalomszerte elterjedt, hisz a Birodalmi Gárdától az Űrgárdistákig, a Titán Légióktól a Zömik erdővilágokig mindenki ezt a típust használja. Ezen nem is kell csodálkozni, hisz a Rhino tökéletesen megfelel arra, amire tervezték, azaz a gyalogság gyors szállítására. Egyetlen apró (?) hibája, hogy harcra viszont teljesen alkalmatlan, hisz teljes fegyverzete 1, azaz egy darab géppuskából áll.

A PARANCSNOKI LÁNC

A Birodalmi Gárda a galaxis egyik legsokoldalúbb és legjobb serege, de azért korántsem legyőzhetetlen. Mint minden seregnek, a Gárdának is megvan a maga gyengéje, mégpedig a körülményes és lassú **parancsnoki lánc**.

Csakis azoknak az ezredeknek és kiegészítő csapatoknak adható ki bármilyen utasítás, melyek részei a parancsnoki láncnak, azaz legalább egy szakaszuk 25cm-nél közelebb van az ezredparancsnoksághoz (minden ezredünkhöz jár egy parancsnokság, ami egy Rhinóból és két gyalogos szakaszból áll). Ezen kívül minden századnak (detachment) megvan a maga parancsnoksága (section HQ), ami továbbítja a kapott parancsokat a szakaszokhoz. Ha ez a századparancsnokság megsemmisül, akkor az illető században megtörik a parancsnoki lánc. Ha pedig ez bekövetkezik, akkor a szakaszaink tanácstalanul álldogálnak, legfeljebb a túl közel merészkedő ellenséges csapatokra tüzelnek - az Advance Fire szegmensben. Ez a legtöbb esetben egyet jelent csapataink gyors és elkerülhetetlen pusztulásával, épp ezért az ezred- és századparancsnokságainkat lehetőleg ne vigyük a tűzvonalba. Sőt, az ezredparancsnokságot lehetőleg dugjuk el valamilyen masszívabb épület vagy fedezék mögé, csak a 25 cm-es távolságra ügyeljünk.

TROLL

Akad persze néhány egység, amely kiképzésénél és harci stílusánál fogva parancsnoki lánc nélkül is szabadon tevékenykedhet, mint pl. a Halfling orvlövészek vagy a lovaság.

A HADSEREG-PARANCSNOKSÁG

A hadsereg-parancsnokság a parancsnoki lánc csúcsa, innen kapják az ezredek az utasításokat, itt születnek meg a csapatok sorsát meghatározó döntések. Ha a hadsereg-parancsnokság elpusztul, a csapatban résztvevő **ÖSSZES** ezred parancsnoki lánc egy körre megszűnik - ez általában egyet jelent a katasztrófális vereséggel. Ezzel a veszéllyel természetesen a Birodalom tábornokai is tisztában vannak, épp ezért a vezérkar egy hatalmas Leviathan osztályú mozgó erődben tartózkodik - jó mélyen a frontvonal mögött. Ezek a Leviathanok igen mókás járművek: képzeljünk el egy láncfalakon gördülő, lézerágyúkkal, tűzérségi ütegekkel és gépfegyverekkel telepakolt kisebb háztömböt, amelyet több méteres páncélzat véd.

A félreértések elkerülése végett: nem muszáj egy Leviathant se behoznunk, határozhatunk úgy is, hogy vezérkarunk a távolból irányítja csapatainkat. Ilyenkor nem kell tartanunk a parancsnoki lánc megszűnésétől, viszont megfosztjuk magunkat egy kiváló fegyvertől. Ha mégis úgy döntenénk, hogy vállaljuk a kockázatot és bevetjük a Leviathant, akkor **NAGYON** vigyázzunk rá! Nincs annál idegesítőbb, mint amikor ellenfelünk egy - két szerencsés kockadobással egész seregünket megbénítja egy körre...

A KOMISSZÁROK

A komisszárok a Birodalom mindenre elszánt ügynökei, akik a harcoló csapatok közé vegyülve növelik a harci kedvet és közvetítik a parancsokat. Ha meghal egy parancsnok, mindig áll mögötte egy mindenre elszánt komisszár, hogy a helyébe lépjen. A komisszárok fanatikus bátrak és hűségesek, személyes példamutatásukkal sokszor emberfölötti tettekre sarkallják katonáikat.

A komisszárok teljesen szabadon mozognak, nem részei egy ezrednek sem és minden szempontból parancsnoki egységnek számítanak. Ezen kívül bármikor csatlakozhatnak egy századhoz, s annak parancsokat adhatnak. Ez annyit tesz, hogy az illető századnak nincs szüksége parancsnoki láncra, amíg a komisszár él, szabadon cselekedhet (a parancsokat persze kör elején így is ki kell adni). E tulajdonságuk miatt a komisszárok rendkívül értékesek minden Birodalmi tábornok számára, hisz csakis velük lehet kiküszöbölni a nehézkes és könnyen megbomló parancsnoki láncot. Ja, és mindezek mellett van még egy hasznos tulajdonságuk: minden ezredünk mellé teljesen ingyen behozhatunk egyet belőlük.

SZÁZADPARANCSNOKSÁG

A Birodalmi Gárdában minden századnak (detachment) megvan a maga parancsnoki szakasza, amelyet hivatalosan századparancsnokságnak hívnak. A századparancsnokság minden szempontból úgy kezelendő, mint egy normális szakasz (parancsokat kell neki adni, tartania kell a formációt). Egyetlen előnye a többi szakasszal szemben, hogy az ellenfél csak akkor lőhet rá, ha a századparancsnokság a legközelebbi egység. Elvégre elég unfair volna, ha az ellenfél csak úgy egyszerűen lelődözhetné parancsnokságainkat...

Még valami: az esetleges viták elkerülése végett nem árt századparancsnokságainkat valamilyen megkülönböztető jelzéssel ellátni (például zászlóval).

Comissar Wolfe



TROLL

The riddle of Geheimnisnacht

avagy

A DÉMONOK ÉJSZAKÁJA

Warhammer Fantasy Roleplay kalandmodul 4-5 fős csapatok számára

SZIGORÚAN CSAK MESÉLŐKNEK!!

Az itt következő kalandmodul William King Geheimnisnacht (A Titkok Éjszakája) című novellája felhasználásával készült. Ezt a novellát egyébként az Ignorant Armies című kötetben találjátok meg. A modul a Mítosz Keltők Országos Szerepjáték találkozóján került bemutatásra, mint versenyese.

A HELYSZÍN: A történet kezdetén a karakterek a Birodalom legnagyobb városa, a Császár, Karl Franz székhelye, Altdorf felé haladnak. A város a Talabec és a Reik folyók találkozásánál terül el. Magas, piros cserepekkel fedett várfalait a váróság (mely mellesleg a birodalmi csapatok közül a legjobban felszerelt) védelmezi. A várost sűrű erdő veszi körül, melyben rengeteg út fut a Birodalom különböző városai felé. Az Altdorfot védelmező hatalmas kaput éjszakára bezárják, és szinte senkit sem engednek ki vagy be. Ezt veszély esetén még szigorúbban veszik. Ilyen veszély a minden nyáron bekövetkező Geheimnisnacht, amit a környékbeliek a Démonok Éjszakájaként is emlegetnek. A hiedelmek szerint ezen sötét, titkokkal teli éjszakán a Káosz szolgái, bestiák, mutánsok és démonok szállják meg a környéket, hogy perverz szokásaiknak hódolva ártatlan lelkeket ragadjanak magukkal. Senki sem tudja, hogy pontosan mennyi az igazságtartalma ennek a legendának, de biztos ami biztos alapon a városlakók a nyugalmat nyújtó várospfal mögé húzódnak, Altdorf környékén élők pedig jól bereteszelik az ajtókat és ablakokat.

A KARAKTEREK: A modul végrehajtásához 4-5 fő szükséges, ajánlatos legalább egy törpe (lehetőleg hitehagyott, troll vagy óriásölő) és egy erdőjáró (esetleg druida) karaktert beállítani. Fontos, hogy a karakterek semmit se tudjanak a Geheimnisnacht-ról.

I. Epizód:

Altdorf városkapuja és az erdő közelében

A történet elején a parti tagjai valamilyen kisebb balesetből kifolyólag (pl: a kalandorokat szállító kocsis tengelye vagy kereke eltört) kénytelenek gyalog megközelíteni a legközelebbi várost, mely ez



óta szerves része Öreg Világnak.) A karakterek letáborozhatnak egy nekik megfelelő helyen, esetleg tüzet gyűjthetnek. Az este igen nyugalmasnak ígérkezik, egyikük sem sejtí még, hogy mekkora veszély leselkedik rájuk...

II. Epizód:

Az erdőben

A karakterek távolabbról zajt hallanak, a **Kifinomult Hallással (ACUTE HEARING)** rendelkezők a többieknél jóval előbb észlelik a zajt és forrásának irányát, majd ahogy elindulnak a hang irányába és kiérnek

TROLL

egy szűk erdei útra, hatalmas fekete kocsi húz el mellettük. A kocsi valósággal repül az elé fogott négy szénfekete ló jóvoltából. (Lehetőleg paraszthajszálon müljön valamelyik karakter élete, hangsúlyozzad, hogy erőteljesen felé tart a kocsi és nagyon nem szándékozik lassítani!) Ahogy a kocsi továbbhalad, a hátsó részén egy kart látnak kinyúlni, majd hirtelen eltűnni, aztán velőtrázó női sikoly hagyja el a járgány belterét. Mire a kalandozók esetlegesen észbekapnának, hűlt helye a fekete járműnek és furcsa mód elcsendesedett minden körülöttük, a csillagok és a két hold valamint a környező fák lombjai ködbe burkolóztak. Az egész környék egyre baljóslatúbbá válik. Ha továbbhaladnak, pár lépés múlva (ha egy helyben tanakodnak, nem sokkal később) morgásra és furcsa állati vinnyogásra lesznek figyelmesek, majd a ködből négy alak kontúrja bontakozik ki. Egy alacsony és három magas figura ront feléjük. Az alacsony koszos köpenyszerű öltözetet visel, egyik kezében hajlott fabotot tart, melyre csengőket és apró szarvakat aggattak. Másik kezében alvadt vértől mocskos, fűrészelő kardot szorongat, tömzsi testét és patkányszerű fejét sűrű szőrzet borítja, szeméből izzó gyűlölet süt. Társai jóval magasabbak nála, izmos, helyenként szőröstestű, kecskefejú humanoidok, pajzzsal és egyszerű kézfegyverrel felszerelve. Minden teketória nélkül a kalandorokra vetik magukat.

KÁOSZ BESTIÁK, MUTÁNSOK /Chaos Beastman/ * 3

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

(Megjegyzendő, hogy a Káosz Bestiák leggyakoribb megjelenési formája a kecskefejú humanoid, de előfordulhatnak Óreg Világ vad erdeiben és a káoszföldeken más variációk is)

Felszerelés: *Bőrpáncél, esetleg láncing, Kézfegyver (kard, buzogány, csatabárd stb...), Pajzs*

Képességek: *Hárítás (Dodge Blow), Utcai barc (Street fighting), 30 yardig spec látás éjszaka (Night Vision)*

Véletlenszerű mutációk (Nem kötelező): Dobj D6-ot!

1. – 1D4 extra végtag /2 végtag fölött +1 támadás/
2. – Egyik kéz helyett rákolló /+1 erő/
3. – Egyik kar helyett polipcsáp
4. – Csapásra képes farok /+1 támadás/
5. – Pikkelyes bőr /+2 szívósság/
6. – Nincs feje /Arc a mellkason/

PATKÁNYEMBER VARÁZSLÓ /SKAVEN PLAGUEMONK/

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
5	33	25	3	3	7	45	2	24	24	35	35	29	14



(A Skaven kezében lévő boton a Patkányisten fődémonának, a Férgék Urának a szimbólumai találhatók, melyekhez, ha a kalandozók hozzá akarnak nyúlni, ajánlatos hangsúlyozni, hogy erősen szítja őket.)

Felszerelés: *Kard (Fűrészpengéjű), Varázslóbot szimbólumokkal, Tekercs (Skaven írással, Skaven rúnákkal - olvaszhatatlan!!!)*

Képességek: *Hárítás (Dodge Blow), 30 yardig spec látás éjszaka (Night Vision), Varázslás - Harci Varázslatok 1.szint (Cast Spell - Battle Magic Level 1.)*

Varázslatok: *Tudatlopás (Steal Mind)*

III. Epizód: A fogadóban

Amennyiben a kalandozóknak sikerült legyőzni a Skaven varázslót és a Bestiákat, kifűjják magukat, majd követik a nyomokat, melyeket a kocsi hagyott a puha földben. Ez az Altdorfól Talabheim felé haladó út, mely párhuzamosan fut a Talabec folyóval. A nyomokat követve egyre beljebb kerülnek az erdőben, melyre továbbra is a baljóslatú néma csend és a köd jellemző. Kisvártatva egy házikót - fogadót - pillantanak meg, melynek bereteszelt zsalugáterei és ajtaja résein fény szűrődik ki. Mikor a karakterek kiabálására, kopogására sem érkezik válasz, a réseken bepillantva néhány embert, helybeli parasztokat látnak meg, akik csendben, arcukra fagyott rettegő tekintettel ücsörögnek egy asztal körül. Hosszas kérlelés, újabb kopogtatás, esetleges fenyegetés után a fogadóbéliek beengedik őket. (Be kell bizonyítani nekik, hogy a karakterek hús-vér emberek és nem a Démonok Éjszakájának szülöttei.) A kocsmában - melynek neve egyébként FOGADÓ A CSÁSZÁR GRIFFJÉHEZ - néhány helyi paraszt, egy idősödő, pocakos fogadós és egy nagyon csúnya öregember tartózkodik (akiről később kiderül, hogy nő és mellelleg a fogadós felesége), akik rettegve várják a hajnalt.

FOGADÓS ÉS A PARASZTOK /ÁTLAGOS ÉRTÉK/

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
2	20	22	2	2	5	33	1	38	24	25	20	38	38

Felszerelés: *Kés, 1D4 arany, Tűzszerszám, esetleg pipa*

FOGADÓSNÉ

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
1	12	10	1	1	3	20	1	25	12	18	12	29	9

A fogadóban néhány mécses világít, a falon lógó festmények többségén Karl Franz látható kedvenc griffje, Halálkaronom hátán. A helyiségben

TROLL

hat durván faragott asztal a hozzávaló székekkel, valamint egy hasonló anyagú és kiképzésű csapospult található. Ha a karakterek párbeszédet kezdeményeznek a fogadóssal és annak nevével, megtudhatnak egy pár információt a Geheimnischtróll. (Évenként egyszer jön el, különös eltűnések és halálesetek jellemzik, melyek eredetét a Démonoknak tulajdonítják.) Az eltűnésekről beszélgetve az öregasszony szívettépő sírásba tör ki, és elpanaszolja, hogy Helmuth, a fia reggel fát vágni indult az erdőbe és azóta nem tért vissza. Kiderül még az is, hogy tavaly ilyenkor az egyik szomszéd lánya Hilde, akit melleleg a fiuknak szántak, hasonló körülmények között tűnt el, noha nem fát vágni indult. A fogadós megemlíti, hogy egyszer nagyon régen, pár mérföldre innen egy monolitokból és gyanús, kőoltárszerű építményből álló helyet fedezett fel, melyről eddig nem beszélt senkinek. A beszélgetés során szóba kerül a fekete kocsi is, melyről kiderítik, hogy nagy valószínűség szerint azzal rabolják el a szerencsétlen áldozatokat. Egy idő után a fogadós ráveszi a kalandorokat, hogy segítsenek megkeresni Helmuthot és ad nekik egy medált, melybe Sigmar kalapácsát vésték. Ennek a párja található a fiú nyakában. A fogadós elmagyarázza, hogy merre kell menni a monolit-szentély felé...

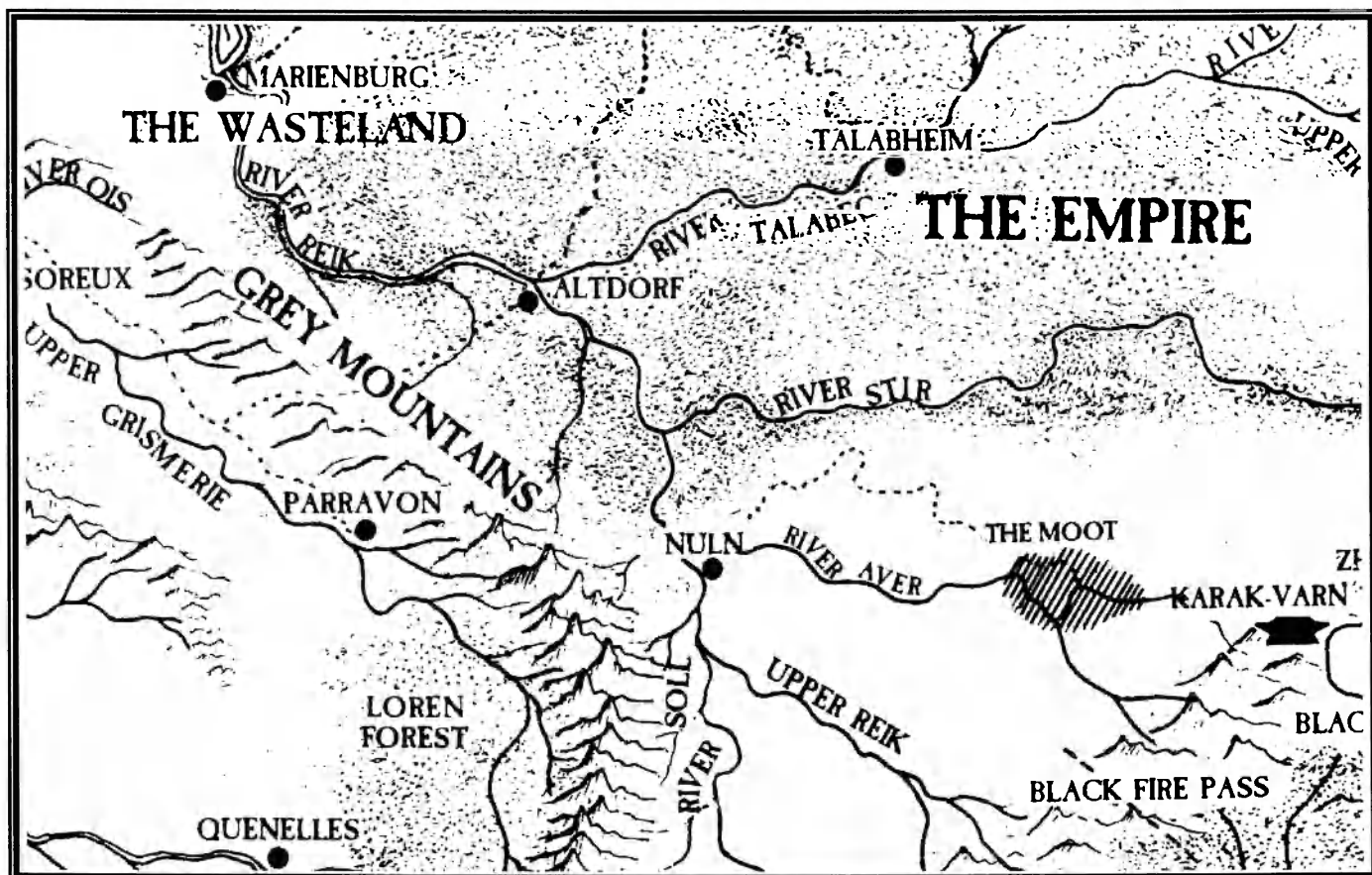
IV. Epizód: Újra az erdőben

A karakterek útra kelnek és újra a sűrűben találják magukat. Másfél mérföld után a zajt hallanak és fényeket vesznek észre úgy húsz méterre tőlük. Mikor közelebb érnek, egy tábor körvonalai bontakoznak ki előttük, melyben kb 40-50 mutáns és Káosz Bestia tartózkodik. Esznek, ordítóznak és egymással civakodnak.

(FIGYELEM!!! Ajánlatos hangsúlyozni, hogy a káoszlények nagyon sokan vannak, hiszen nem célja a kalandnak a tábor lerohanása. Ezek a kreatúrák csak távolról őrzik a szertartást, egyfajta előretolt helyőrségként funkcionálnak. (Bestia karakterisztika ua. mint fentebb.)) Ha a játékosok sikeresen kikerülték a tábor, továbbhaladva egy vízmosást találnak, amelyben egy öreg fa áll, melynek gyökereit kimosta a víz és kilátszanak a földből. Ahogy jobban megnézik az egyik gyökéren apró, csillogó fémtárgyat, gyűrűt találnak. (Eljen Csun sokáig! – Inkvizítor) Kiszedve a gyűrűt az akadémista karakter (főleg druida) Mágia Érzékeléssel (MAGICAL SENSE) gyenge varázserőt érez. Mikor az ékszert leemelik a gyökérről, a fa törzse felizik és a következő szöveg bontakozik ki, melyet a druida képes elolvasni (Titkos jelek (Secret Signs)). Amennyiben nincs druida a partiban, az erdőjáró vagy bármilyen erdei ember képes elolvasni a szöveget. (Secret Language – Ranger or Woodsman)

*„Egykoron szent lábak tapodták e földet
Min most gonosz dudva terem
Meggförtözve lelket, feketítve zöldet
Mit csak forrása fölé feszített szentség pusztít el
Így bát ne feledd elbagyni a földet
Aombok közé, mi örök végzetet rejt”*

/A verssorok a Káosz érkezésére utalnak, valamint az oltár fölött elhelyezett megszentelt fatöncre, mellyel (V. Epizód) a megidézendő démont el lehet pusztítani, mert más fegyver nem fogja./



Troll

V. Epizód: Az oltár

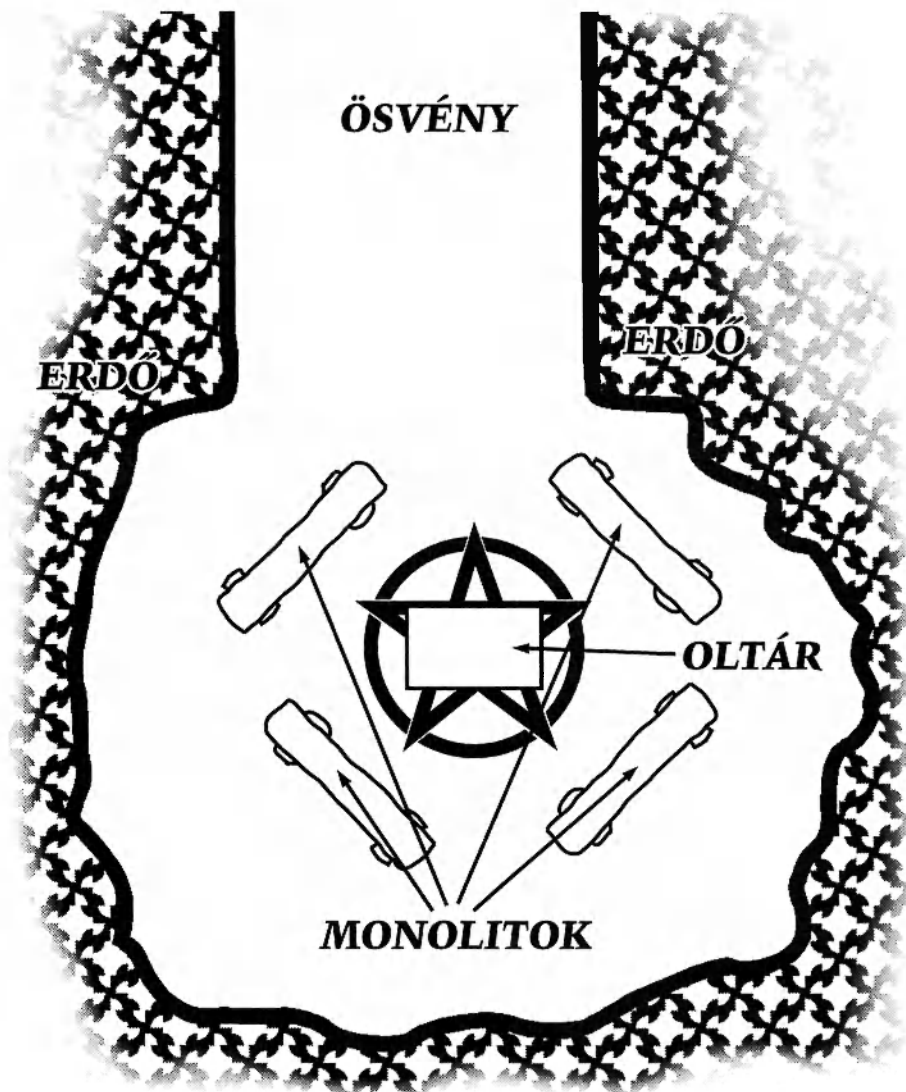
Az öreg fa fellelése után a karakterek folytatják útjukat, majd jó fél mérfölddel arrébb perverz sikoltozást, vinnyogást és dobszót hallanak meg. Közelebb érve rettetően zavaró, kaotikus, orgiákra emlékeztető zene bontakozik ki a zajból. A bokrok és fák mögül kipillantva fényt (tüzet) és egy gigantikus, a környező növényzetből kialakított kupolát vesznek észre, melynek egyetlen bejárata van. A kupola alatt pentagrammán álló oltár található, melybe a négy Káosz isten egyikének, Slaaneshnek a jeleit vésték. Slaanesh a halálig tartó gyönyör és a kék istene, kinek földé-mona hatalmas bika vagy kecskefejű szörnyeteg, a Titkok Őrzője. Az oltár körül tíz alak látható, hét mutáns válogatott mutációkkal (több végtag, polipcsápok stb...) akik teljes transzban dobolnak és kaotikus éneket sikoltoznak. Az oltár mögött két, kék-bíbor palástot viselő, álarcos alak áll. Az alacsonyabbik áldozótört szorongat. Előttük az oltáron három meztelen csecsemő hever. (Két ember, egy törpe.) Egy harmadik alak fekete-arany színű csuklyás köpenyben a pentagramma mellett áll és mágikus szavakat mormol a kezében lévő tekercsből. Pontosán az oltár fölött egy farönk lóg ki a kupolából. Ha a karakterek megnézik, rájönnek, hogy egy szerkezethez kapcsolódik, mely, hogy úgy mondjam nem igazán működőképes... (Remélhetőleg az intelligensebb karakterek rájönnek a farönk és a fában megjelent szöveg kapcsolatára. (A farönk eléréséhez és használatához ajánlott az akadémikusnak Repülés (Flight) varázslatot adni.)) Mire a karakterek észbe kapnak, a kisebbik áldozópap szíven szúrja a törpe csecsemőt és már emeli is a kést a következő felé. (TÖRPE KARAKTER!!!!!!) Eközben a varázsló, ha még él (!) tovább idéz. Nem árt, ha a karakterek minél előbb elteszik láb alól, mivel ő képes megidézni a Titkok Őrzőjét. Amennyiben nem sikerül nekik és a démon megjelenik, azt csak és kizárólag az oltár felett lógó farönkkel – melyet sok évvel ezelőtt druidák helyeztek oda, mikor kísérletet tettek a pentagramma megtörésére és az oltár elpusztítására – lehet elpusztítani (visszaküldeni saját létsíkjára). Ha a kalandoroknak sikerül legyőzni az áldozópapokat és leleplezni őket (VEGYÉK MÁR LE AZT A NYOMORULT ÁLARCOT!!! – Khaled) rájönnek arra, hogy az egyik áldozópap nem más mint Helmuth. (Ugyanis a nyakában lóg a kalandozóknál lévő medál párja, melyen Sigmar jele elmosódott!) Ezek után visszamehetnek a fogadóba, ha akarnak... (Én nem mennék – Khitomer)

PAPOK (HELMUTH ÉS TÁRSA)

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
4	33	25	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	35

TROLL

ÖSVÉNY



Felszerelés: Slaanesh álarc, Áldozóköpeny, Áldozótör
Képességek: Utcai harc (Street fighting)

KÁOSZVARAZSLÓ

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
4	52	48	5	3	5	45	1	35	40	52	65	48	14

Képességek: Hatodik érzék (Sixth sense), Ősi nyelvek - Démonológus (Arcane language - Demonology), Varázslás - Démonológus Varázslatok 1.szint

Felszerelés: Csuba, Tekercs - Démon idézés (Summon Greater Demon)

Varázslatok: Tűzgolyó (Fireball), Félelem keltés (Cause fear)

(A varázsló által használt tekercs használat után elporlad... DE! Amennyiben megölték a varázslót és megszerezték a tekercset, arról szép lassan eltűnnek a betűk és megjelenik rajta a Middenheimi Almáspite receptje. BOCSIKA!!!)

A modult kiagyalta: Khitomer & Garth
A modult írta és szerkesztette: Khitomer & Khaled



ELDA FŐNIX LORDOK

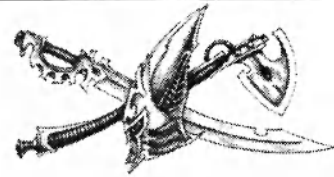
RICK PRIESTLEY JEGYZETEIBŐL

A Főnix Lordok minden idők legősbibbi Elda Alvezérei. Az elda harci szellem képviselőihez, a Látványharcosokhoz hasonlóan bizonyos értelemben halhatatlanok. Mikor valamelyik Főnix Lord „meghal” egy másik elda veszi át helyét, magára ölti eltávozott társa ruháit és személyiségét. A ruhán található lélekköbön lakozik mindazon, elhunyt elda Főnix Lord lelke, akik valaha is viselte azt. A köbön rejlő lelkek száma nem mérvado, hiszen elméjük mindannyiuknak megegyezett, céljuk egy és egyetemes volt, ez pedig nem más mint az eldák népének fennmaradásáért vívott harcban helytállni.

A Főnix Lordoknak a többi Alvezértől eltérően nincsen saját szentélye. Egyszer, nagyon régen egészen bizonyos, hogy tartoztak valahová, de azóta rengeteg idő telt el. A Főnix Lordok legerősebbjei a Bukás előtti időszakból származnak, ők a Látványharcosok megteremtői, ők voltak az első Alvezérek. Rengeteg legenda szól a Főnix Lordok példátlan bá-

társágáról, hősiességéről, azonban ezen nagyhatalmú Alvezérek nem csak a mondákban élnek, hanem nagyon is valóságosak...

BAHARROTH – A SZÉLSIKOLY 161 pont



+25 pont Lézerromboló

	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	V
BAHARROTH	6	7	7	5	5	3	10	3	10

Baharroth a legöregebb Vadászó Sólyom, a harciösvény alapítója magától Asurmentől tanulta a hadviselés művészetét. Megszámlálhatatlan-szor született újjá, hihetetlenül sok csatát vívott és ellenséges erőt győ-zött le. Baharroth (E név az eldák nyelvén Szélsikolyt jelent) a repülés nagymestere. Egyes jóslatok szerint Baharroth egy másik Főnix Lord ol-dalán fog végleg meghalni a Rhana Dandra során, mely az eldák szerint a végső összecsapás lesz a Káosszal, mely a materiális és alternatív uni-verzum együttes megsemmisülésével fog véget érni.

Fegyverek: Baharroth lézerrombolót, erőkartot és surikenpisztolyt használ valamint Vadászó Sólyom szárnyakat visel.

Hadfelszerelések: Baharrothnál két Hadfelszerelés kártya lehet, melyek közül az egyik kötelezően a lézerromboló. (lasblaster)

Páncélzat: Alvezérpáncél (+3-as mentődobás)

Különleges tulajdonságok: Baharroth a következő három Látványhar-cos hatalommal bír: Titkos Mozgás(-1 / -2 találati módosító), Lefegyver-zés (ellenfelet) és Szerencse (újradozható mentődobás)

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Pszichológia és Vezetés: Minden pszichológiai befolyásoló tényezőre immúnis. Nem törik meg és nem kell vezetési jellemzőn alapuló teszten átesnie.

JAIN ZAR – A NÉMA VIHAR 132 pont

**+25 pont Néma Halál, +10 pont A Pusztítás
Kardja, +20 pont Jain Zar Maszkja**

Mikor Asurmen megalkotta a Látványharcosait, Jain Zart választotta gyermekéül, vadsága és gyorsasága miatt, így ő lett az első Asuriai Alve-



WARHAMMER

40,000

zér. Jain Zar életének nagy részét harci képességeinek továbbadásával és az eldák harci ösvényre terelésével töltötte. Nem váratott sokat magára a Visító Szellemelek szentélyeinek felállítására, majd további Alvezére feltűnése akik, Jain Zar nyomdokain továbbhaladva oktatták a jövő nemzedék harcosait.

	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	V
JAIN ZAR	7	7	7	5	5	3	10	3	10

Fegyverek: Jain Zar a Pusztítás Kardját, a félelmetes Jainas Mort azaz a Néma halált (ez egy hárompengés dobófegyver) valamint saját maszkját használja, melyhez képest a Visító Szellemelek maszkja gyenge hamisítványnak tűnnek.

Hadfelszerelések: Jain Zarnál három Hadfelszerelés kártya lehet, melyek a következők: Néma Halál (Silent Death), a Pusztítás Kardja (Blade of Destruction) és Jain Zar Maszkja (Mask of Jain Zar)

Páncélat: Alvezérpáncél (+3-as mentődobás)

Különleges tulajdonságok: Jain Zar a következő három Látványharcos hatalommal bír: Hatalmas Ugrás (extra 4"-es mozgás és kiugorhat a közelharcból), Figyelem elvonás, Szerencse (újradobható mentődobás)

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Pszichológia és Vezetés: Minden pszichológiai befolyásoló tényezőre immúnis. Nem törik meg és nem kell vezetési jellemzőn alapuló teszten átesnie.



MAUGAN RA - A LELKEK BETAKARÍTÓJA 134 pont +45 pont Maugetar

Altansar egyike volt a Bukást túlélő Hajóvilágoknak, de az ott élők legnagyobb szerencsétlenségére a Rettegés Szeme közelébe sodródtak, majd a bukástól számított, ötszáz évig tartó ádáz küzdelem után, magába szippantotta őket a Káosz. Erről a világról semmi sem maradt meg napjainkra, és csak egy elda élte túl a harcokat, egy Főnix Lord kinek neve Maugan Ra. Ő a Sötét Kaszások leghatalmasabbika.

	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	V
MAUGAN RA	5	7	7	5	5(+1)	3	8	3	10

Fegyverek: Maugan Ra Surikenpisztolyt valamint a nevezetes Maugetart használja.

TROLL



Hadfelszerelések: Maugan Ránál két Hadfelszerelés kártya lehet, melyek közül az egyik kötelezően a Maugetar.

Páncélat: Alvezérpáncél (+3-as mentődobás)

Különleges tulajdonságok: Maugan Ra a következő három Látványharcos hatalommal bír: Szívósság (+1 SZ, így az akár 6 is lehet), Hárítás (közelharcban), Szétszórt lövés (+1 találati módosító hosszú táv esetén)

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Pszichológia és Vezetés: Minden pszichológiai befolyásoló tényezőre immúnis. Nem törik meg és nem kell vezetési jellemzőn alapuló teszten átesnie.

Khaled

Troll

A E N A R I O N



AZ ELSŐ NEMES ELF KIRÁLY

A Nemes Elfek több ezer éves történelmét két részre oszthatjuk fel. Az első, az Aranykor, melyről az elf krónikák nem igazán tesznek említést, mivel a Mindenek királynőjének uralkodása alatt béke és rend honolt Ulthuan földjén. Ezt az időszakot csak az egyes királyságok közti torzalkodások zavarták meg, ám ezek nem jelentettek többet apró csetepatéknál. Ulthuan történelmének második, máig tartó fejezete az írott történelem, melyet a Főnix királyok uralkodása szerint van felosztva. Az első, és minden bizonnyal legnagyobb elf Főnixkirály Aenarion, a Védelmes volt. Midőn a Káosz négy főistenének egyesített haderői partra szálltak Ulthuan földjén, az elf harcosok vadászatra szánt íjaikkal és párbajtőreikkel szálltak harcba a teljes fémpáncélt viselő, robusztus káoszharcosokkal, mutáns bestiákkal és irtózatosszörnyetegekkel. Nem volt meglepő, mikor a gyenge nyilvánvalóan ártalmatlanul pattantak le betolakodók pajzsairól. Az elfek

hősiesen harcoltak az utolsó vérig, ám a rémséges hadseregben nem tudtak komolyabb kárt tenni, így a túlélők menekülni kényszerültek.

Az összecsapás után Aenarion elutazott Asuryan szentélyéhez, hogy a megszentelt lángnál könyörögjön istenéhez. Ám Asuryan elfordította a fejét, nem felelt a könyörgésre és nem törődött az áldozatokkal sem. Aenarion végső elkeseredésében a lángok közé vetette magát. A jelenlevők meg voltak győződve uruk haláláról. Ám az isten ezt az áldozatot elfogadta és kiemelte Aenariont a tűzből. Leégett bőre és haja újra a régi színben pompázott...

Első győzelmét a Morkar generális vezette káoszhercegek ellen vívott, Asuryan szentélyének védelmére irányuló csatában aratta. A győzelem híre Caledorhoz, az első Sárkányherceghez is eljutott, aki egy sárkányt ajándékozott Aenarionnak, aki ezután Indraugnir hátán repült Vaul üllőjéhez, ahol páncélt és fegyvereket készítettek neki és seregének. A király felszólítására megárvult,



Troll

megözvegyült és földönfutóvá vált elfek ezrei seregletek harci zászlaja alá a közös cél, a betolakodó káosz kiűzése érdekében. Az Aranykor nyugalmában nevelkedett elfek megismerkedtek a harc és a háború művészetével, s mire a káosz erői újra a szigetre tetté szentségtelen lábukat, megerősödvé várták őket. A rettegett második invázió nem maradt el. Akár a villámok az égből, úgy csaptak le a partra szálló bestiákra a caledori sárkánylovások. A pár évig tartó véres háború a káosz visszavonulásával zárult.

A következő időszak, a várakozással teli törékeny béke nem tartott sokáig. Ezidőtájt vette feleségül Aenarion Astarielle-t, Mindenek királynőjét ki két gyermeket – Yurainet és Morelliont – hozott világra.

A káosz harmadik támadására Avelorn partjainál került sor. A Mindenek királynőjét a zűrzavarban meggyilkolták, Aenarion két gyermeke pedig eltűnt. (Mint az később kiderült a gyerekek Tölgyszívnél, a faembéknél rejtőztek, aki a hatalmas erdőben gondjukat viselte.) Haraggal és bánattal telve, Aenarion elindult az Üszkők szigetére. Kaela-Mensha Khaine szentélyéhez, hogy elhozza a halál istenének fegyverét, melyet a legendák szerint maga Valul kovácsolt. Aenarion útját evilági és démoni erők próbálták keresztezni, ám a király sikerrel járt és magával vitte a halálhozó fegyvert. Sárkányán lovagolva, immáron legyőzhetetlenül, túl reményen és kétségbeesésen csak a bosszúállás gondolata járt agyában, ám tudta jól, hogy a fegyver elorzásáért még fizetni fog. A karddal felfegyverkezve újra serege élére állt, melynek katonái nem foglalkoztak személyes sorsukkal, teljesen reménytelenek és kiábrándultnak érezték magukat. Az idő telt és sokak meglepetésére Aenarion másodszer is megnősült: A gyönyörű boszorkányt, Morathit vette el. A frigy után született gyermeküknek a Malekith nevet adták. (O lett később Naggarothe első Boszorkánykirálya.) Az időközben kiújult harcok során rengeteg elf lelte halálát a káosz követőinek gyilkos fegyvereitől. Sárkányszeli-dítő Caledor levonta a végső következtetést, meg kell csapolni a szigeten átívelő mágikus áramlatot, ez az egyetlen esélyük a betolakodók elpusztítására. Összehívta Ulthuan legnagyobb mágusait és a Halál szigetén hozzáláttak egy ősi, elfeledett rituáléhoz.

A káosz erői megéreztek a mágikus áramlat változásait és megsokszorozták csapataikat, hogy megakadályozzák az elfek tervét. A négy isten armadájának legnagyobb varázstudói mágikus falat emeltek Ulthuan köré. Aenarionnak nem maradt más választása, minthogy serege minden tartalékát egybegyűjtve szemtől-szembe mérje össze erejét a pusztítókkal.

Sárkányszárnyak tömege takarta el a napot, mikor a két ellenfél összecsapott. Elfek és sárkányok együtt gyilkolták Khorne, Slaanesh, Tzeentch és Nurgle démoni követőit. A csata vízen, földön és levegőben egyaránt dúlt. Halálsikolyok visszhangoztak a környéken, a vérhabos tenger pedig teteme-



ket vetett a partra. Mikor Caledor varázslóinak sikerült a mágikus örvényt létrehozni, a tenger hullámai hatalmasra emelkedtek, pusztító szél kerekedett, villámok hálózta be az elsötétült eget. A csatater közepén Aenarion állt, szemben a Káosz négy istenének földemonaival. Sárkányával és Khaine vértől csöpögő kardjával először a Titkok Órzóje felé csapott, majd pajzsával háritotta annak tűzgolyóit. A Vérszomjas és a Nagy Tisztátalan támadásait is túlélte, bár ereje erősen megcsappant. Ezalatt a mágusok megállás nélkül kántáltak a rituálé szövegét. Ég és Föld között iszonyatos energia feszült.

Ekkor az isteni kard rettenetes ajánlatot tett Aenarionnak: lelkéért cserébe teljes intenzitással harcol a démonok ellen. A rituálét kántáló varázslók elméi, sorra adták fel a szolgálatot az erőlködés és a megfeszített koncentráció miatt. A démoni erőktől megrészegült Főnix Király először Nurgle földemónának rothadó beleit ontotta ki, majd a Vérszomjas következett, azonban Indraugnr ennél a párviadalnál halálos sebet kapott. Kaela nem szegte meg az alkut és az időközben megsebesült király diadalmaskodott Tzeentch, majd Khozm démonai felett is. A csata után Aenarion visszavitte a kardot az üszkők szigetére, majd örökre eltűnt...

Kbitomer



TROLL

AZ ELSŐ HIVATALOS MAGYARORSZÁGI
BLOOD BOWL
AZAZ VÉRFOCI BAJNOKSÁG A
TROLLBARLANG
RENDEZÉSÉBEN.

Minden érdeklődőt szeretettel várunk
1995. július 8-án 9.00-tól 19.00-ig
a Kondor Béla Közösségi Házban
(XVIII. kerület, Kondor Béla t. 11. sz. 8.
(a kőbányai-Rispesti metró megállótól
a piros 136-os busz 16. megállójánál).

TROLL

SZI VACS

A Warhammer él és élni fog!!! Legalábbis ez derül ki a abból az apró csomagból, amely a napokban érkezett központunkba a Games Workshop jóvoltából. A szokásos újdonságértésítő mellett egy vaskos dosszié is guggolt, melyről a Hogshead Publishing logó vigyorgott az arcmba. Nos, ez a londoni könyvkia-dó gondolt egyet, és felvásárolta a GW-től a Warhammer Fantasy Roleplay kiadási jogait. És most jön a lényeg: a Szabálykönyvet úgy hagyták, ahogy volt, (mellesleg igazuk van. Azon nem kell javítani) viszont a kétoldalas karakterlapot újratervezték és egy szimpatikus kis karaktergenerátor könyvecskével toldották meg. A kiadási tervzetben szerepel az eddig megjelent és elfogyott összes kalandmodul, valamint két teljesen új is! Most pedig lássuk kicsit részletesebben, hogy miről is van szó.

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY (Megjelent április 1-én): Az eredeti szabálykönyv, benne minden, amire a kezdő és profi játékos-

nak szüksége lehet. Több, mint száz játszható karakterosztály, 130 képesség, hétféle mágiaiskola, teljes világleírás, bestiárium (szörnyciklopedia) és egy teljes kalandmodul kezdőknek. Mindez a GW közismert művészeinek illusztrációival. Szóval igazi babaság.

THE ENEMY WITHIN VOL.1.: SHADOWS OVER BÖGENHAFEN (Megjelent május 1-én): Egyike a valaha megjelent legjobb szerepjáték kalandmodul-sorozatnak. A kötet gyakorlatilag két könyvet tartalmaz: az Enemy Within-t, mely kulcsfontosságú adatokkal szolgál a Birodalomról, valamint a Shadows Over Bögenhafen-t, melyben egy démoni összeesküvés gócpontját kell felkutatni és elpusztítani.

APOCRYPHA NOW! (Megjelent június 1-én): Teljesen új!!! Új karakter karrierok, varázslatok, háttér-információk valamint (ezt kapjátok ki!) konvertálási és összekapcsolási segédlet a Warhammer Fantasy Battles és Warhammer Quest játékokhoz.

THE DYING OF THE LIGHT (Megjelent augusztus 20-án): Teljesen új!!! Marienburg részletes leírása és a közeledő borzalom története (kalandmodul), melynek első jele a teljes napfogyatkozást okozó Mórrslieb, a Káoszhold feltűnése.

CHARACTER SHEET PACK (Megjelent október 1-én): A népszerű, kétoldalas karakterlapok újratervezve. A csomagban található egy, a karaktergenerálást elősegítő könyvecske is.

THE ENEMY WITHIN VOL.2.: DEATH ON THE REIK (Megjelent december 1-én): A Wittgenstein kastély teljes leírása, új háttér-információk, NPC-k, varázslatok. A Shadows Over Bögenhafen modul folytatása.

Szóval az idén ezt kínálja a Hogshead a Warhammer rajongóknak. És ez még nem minden. Megjelenésre vár egy meglehetősen idiótikus szerepjáték, a FRUP mely a Monty Pythontól megszokott stílusban támadja majd szürkeállományotokat. (Megjelenés: augusztus 20).

Aradi Sándor

KONVERTÁLGATUK? KONVERTÁLGATUNK?

Rengetegen érdeklődtek levélben és telefonon, hogy mi a helyzet a Warhammer 40.000 szerepjátékkal. Nos, még egyszer és mindenkorra le kell szögezmem, hogy W40K szerepjáték nincs, nem volt és nagy valószínűség szerint nem is lesz. DE! Ha nagyon nem bírtok magatokkal és mindenáron az Űrgárdisták bőrébe akartok bújni, a következőt javaslom. Vegyetek egy Warhammer Fantasy Roleplayt és annak szabályrendszerével, a következő konvertálási táblázatot használva, kialakíthatjátok a party tagjainak karakterisztikáit. Megjegyzendő, hogy előbb nem árt beszerezni egy Wargeart, azaz a negyvenedik évezred fegyverarzenáljának leírását, hiszen igen hülyén néznének ki az eldák újakkal és parittyával. A következő táblázat egyébként a Warhammer Fantasy Battle adatainak átkonvertálására is jó. Az alábbi hasznos táblázattal beépítheted meséidbe a csatajáték főhőseit és minden egyebet, ami a forráskönyvekben található. (SE-REGKÖNYVEK!!!)

ERŐ ÉS SZÍVÓSSÁG (E),(SZ): Ezek maradnak változatlanul.

WFB és W40K SEBZÉS (S)	ROLEPLAY	
	Átlagos	Véletlenszerű
1	5	2-7 (1+D6)
2	11	8-13 (7+D6)
3	17	14-20 (13+D6)
4	23	21-26 (20+D6)
5	29	27-32 (26+D6)
6	35	33-38 (32+ D6)
7	41	39-44 (38+ D6)
8	47	45-50 (44+D6)
9	53	51-56 (50+ D6)
10	59	57-62 (56+D6)
+1	+6	+6

KEZDEMÉNYEZÉS (K): Szorozd meg tízzel a Battle adatokat és megkapod a Roleplay-ét.

TÁMADÁS (T): Ez marad változatlanul.

WFB és W40K FEGYVERHASZNÁLAT (FH)	ROLEPLAY	
	Átlagos	Véletlenszerű
1	17	(13+D8)
2	25	(21+D8)
3	33	(29+D8)
4	41	(37+D8)
5	49	(45+D8)
6	57	(53+ D8)
7	65	(61+ D8)
8	73	(69+D8)
9	81	(77+ D8)
10	90	(85+D10)

MOZGÁS (M): Ez marad változatlanul.

FEGYVERHASZNÁLAT(FH) ÉS CÉLZŐKÉSZSÉG:

WFB és W40K CÉLZŐKÉSZSÉG (CK)	ROLEPLAY	
	Átlagos	Véletlenszerű
1	9	(6+D6)
2	17	(13+D8)
3	25	(21+D8)
4	34	(30+D8)
5	43	(39+D8)
6	52	(48+ D8)
7	62	(57+ D10)
8	72	(67+D10)
9	83	(78+ D10)
10	93	(89+D8)

A VEZETÉS (V), az INTELLIGENCIA (I), a HIDEGVÉR (H) és az AKARATERŐ (A) a következők szerint változnak:

WFB és W40K V, I, H, A	ROLEPLAY	
	Átlagos	Véletlenszerű
1	2	1-4 (D4)
2	6	5-8 (4+D4)
3	10	9-12 (8+D4)
4	14	13-16 (12+D4)
5	18	17-20 (16+D4)
6	24	21-26 (20+D6)
7	29	27-32 ((26+D6)
8	43	33-53 (29+4D6)
9	66	54-79 (49+5D6)
10	89	80-99 (78+2D10)

Az ÜGYESSÉG (Ü) és KÜLALAK (K) karakterisztikák nem szerepelnek a Battle és 40K szabályrendszerében így ezeket két tízoldalú kockával határozhatod meg. (1-100)

Aradi Sándor

SPECIÁLIS EGYSÉGEK

ÉJGOBLIN HÁLÓVETŐK

A barlangokból, ahol az Éjgoblinok élnek, számtalan régi és felfedezetlen folyosó, hasadék ágazik szerte. Ezek némelyike, vagy a felszínre vezet vagy vakfolyosó, míg más járatok eltűnnek valahol a hegy gyomrának setétjében. Ez utóbbi barlangok számtalan veszélyt tartogatnak az óvatlan behatól számára, ugyanis nagy a valószínűsége, hogy valamilyen rettenetes teremtmény lakhelyét képezik. Bár az Éjgoblinok tisztában vannak a rájuk leselkedő veszélyekkel, muszáj aláereszkedniük ezen mély tárnákba, hogy ott egzotikus gombaféléket gyűjtsenek. Végül is ez a szükség hívta életre a hálóvető osztagokat. Ezek az egységek hálóval és bunkósbottal felfegyverezett Goblinokból állnak, a feladatuk pedig az, hogy a veszélyes szörnyeteket mozgásképtelenné tegyék majd elpusztítsák. Később aztán hűsszerzési és üzleti célból is útnak indították a Hálóvető osztagokat. A Squigek húsa inyenc falatnak számít (ki ne hallott volna a Squigrostélyos mennyei ízéről?), az élve elfogott fenevadakat pedig pénzzé lehet tenni. A hálóvető osztag tagjai persze harcban is szeretik bizonyítani rátermettségüket, így az Éjgoblin hadvezérek gyakran alkalmazzák őket.

Profil: Mint más goblinoké.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Alakzat: A hálóvetők öt vagy több Éjgoblint számláló egységben harcolnak. Mindegyik Goblin fel van fegyverezve, némelyik bunkóval, némelyik pedig hálóval. Az osztag annyi hálós vagy bunkósbotos harcost tartalmaz, amennyit jónak látsz. A sorokat nem muszáj egyféle fegyverrel felszerelt modelleknek alkotnia, tehát a bunkók és a hálók arányát neked kell eldöntened. Mivel ezekkel a Goblinok kissé eltérően harcolnak, ez az arány döntő jelentőségű lehet. Az osztag úgy mozog és harcol, mint bármely más Goblin egység. Ha az osztag több sorból áll, mindig az első sor harcol. Csak azok a modellek harcolhatnak amelyeknek, a talpa érintkezik valamely ellenséges modell alapjával. Ha a hálóvető osztagból valakit lemeszárolnak, bármelyik küzdő modellt leveheted és behelyettesítheted a hátsó sorból, így tudod változtatni a hátsó sorban lévő hálós és bunkós goblinok arányát. (Mondjuk leveszel egy hálóst és helyére teszel egy bunkóst.)



Hálós goblinok: A hálóval felszerelt goblinok +1 kezdeményezés bonuszt élveznek és mindig a bunkóval felfegyverzett társaik előtt támadnak. A támadást a szokott módon kell kidolgozni. Bár a találatok nem okoznak sérülést, jegyezd fel számukat, mert a későbbiekben szükség lesz rá. A hálóval eltalált ellenfelek cselekvésképtelenek abban a körben, melyben a találatot kapták, nem képesek visszatámadni, ezért kitűnő célpontot nyújtanak a bunkósbottal rendelkező goblinoknak. (Lásd lentebb)

Bunkós goblinok: A bunkóval felfegyverezett goblinok +1 erőbonuszra jogosultak, így támadásuk ereje 4-es. Dolgozd ki a támadást, mint rendesen. Miután feljegyezted, hány ellenséges modellt sikerült eltalálnod a bunkósbottokkal, add hozzá a kapott számhoz a hálóval elért találatok számát. A bunkós goblinok minden előzőleg behálózott ellenfélre kapnak egy extra találatot, tehát az összes találat értékéért sebeznek. (pl: ha az osztag négy ellenfelet talált el hálóval és kettőt a bunkókkal akkor összesen hat találatot értek el,

tehát ha szerencséd van, hatszor képesek sebezni.) Ezen ütések mindegyikére érvényes a +1-es erőbonusz, a bunkóval elért találatok számától függetlenül. Ha viszont az első sorban nincs bunkóval felfegyverzett goblin, vagy van, de nem ért el találatot, akkor maguk a hálósok ugranak rá a magatehetetlen áldozatokra és sebzik őket 3-as erősséggel, mint rendesen. Mindegyik hálóval mozgásképtelenné tett modellt, akit nem meszároltak le, automatikusan kiszabadítja magát és nem számít behálózott modellnek, tehát a következő körben akár harcolhat is.

Lövés a hálóvető osztagokra: Midőn a gaz ellenség nem átal a te hálóvető osztagodra löni, esetleges találatai vaktában érik a lehetséges célpontokat (az első sort), ezért kockadobással dönts el, kik esnek áldozatul a nyílzápornak. Például, ha négy hálós és két bunkós goblin alkotja az első sort, dobj egy D6-ot és járj el a következők szerint: 1,2,3,4: egy hálóval felszerelt goblint találtál el; 5,6: egy bunkós goblint lőttél le.

Ha seregéd legalább egy Éjgoblin osztagot tartalmaz, akkor alkalmazhatsz egy hálóvető osztagot is. Az osztag 5 vagy több főből áll, belátásod szerint. Minden modell 3,5 (három és fél) pontot ér. Az egységet természetesen irányíthatja egy főnök, aki hálóval van felfegyverkezve, ez +1 ponttal növeli az egység értékét.

Gabesz

BLOOD BOWL



HALOTTNAK LENNI JÓ



...hiszen élőhalott csapatnál edzősködni az egyik leghálásabb feladat a Vércociban. Az alábbi tippek és trükkök bizonyára sokaknak megmozgatják majd a fantáziáját.

Mint minden vérfoci-csapat, az élőhalottak is igen differenciált képességű játékosokból állnak. Nem árt tehát arra használni őket, amire való: ne próbáljuk például elkapni a labdát az 1-es ügyességű múmiával.

A zombik és csontvázak közül kerülnek ki a közkatonák. Főbb feladataik közé tartozik az ellenfél útjába állás, szerelési zónák létrehozása és segédkezés a blokkolásnál. Alacsony mozgásértékük miatt ellenfeleik könnyen leghagyhatják vagy megkerülhetik őket, de emiatt ne aggódj, az alább közölt taktikák bizonyítják, hogy azért néhány kört előbb meg kell tenni körülöttük, hogy ez igaz is legyen.

Mint fentebb említettem, a múmiák igen bénák, ellenben 5-ös erejükkel a sztárjátékosokat leszámítva a legerősebbeknek számítanak. Mivel mozgásértékük 3-as, nagyon oda kell figyelni, hova állítod fel őket. Mindenesetre csak kamikaze ellenfeleknek ajánlott a közelükbe kerülni.

A ghoulok – bár nincs labdaelkapás jártasságuk - az élőhalott csapat fogói, hiszen 3-as ügyességüket bőven kompenzálja 7-es mozgásértékük és 3-as erejük, melyek jobbák az átlagos fogóénál.

A wightok blokkolás jártasságukkal és viszonylag magas páncélatértékükkel igen kellemes rohamozónak szoktak bizonyulni.

Végül, de nem utolsó sorban itt van a vámpír is, akinek erejét és ügyességét figyelembe véve, hozzászámítva blokkolási és cselezési jártasságát, szerintem az egyik legkitűnőbb sztárjátékos. Kitűnően tud rést vágni az ellenfél védelmi vonalában, hiszen ugyanabban a körben hipnotizálhat egy játékost és blokkolhat egy másikat. Wightodra vagy ghoulodra ezek után már csak a gólszerzés örömteli feladata hárul.

Mindent figyelembe véve körül-belül így kellene összeállítani egy élőhalott csapatot:

1 vámpír sztárjátékos (V)	180,000
2 múmia (M)	200,000
2 wight (W)	180,000
2 ghoul (G)	140,000
3 csontváz (CS)	90,000
3 zombi (Z)	90,000
1 újraobás	70,000
5-ös szurkolófaktor	50,000
Összesen	1,000,000

Ha már szépen gyászba öltözött kis csapatunk, ideje lenne áttérni a taktikai okításokra is. Lássuk előbb, miként folyik a vér védekezés közben (mert ugye a vámpírka miatt egy kis vérnek mindig kell folynia).

Általános jótanács, hogy igyekezz minél masszívabb középső blokkot kialakítani, melybe a múmiákat mindenképp tedd be, hiszen az ellenfél edzője *valakiket* biztosan odatesz a csomóvonalhoz. Ha közkatonáid főleg zombik, akkor azokat tömörítsd középre, mert páncélatuknak köszönhetően tovább bírják a pofonokat, ha viszont csontvázak, akkor nem árt kicsit széthúzni az első sort, hiszen extra mozgási lehetőségeik jóvoltából lépést tudnak tartani a ghoulokkal. A vámpírt úgy helyezd el, hogy ott tudjon besegíteni, ahol a legnagyobb a szükség - tehát hátrébb és középre. A gyorsabb ghoulok és wightok helye a szélzónákban van.

Ha az ellenfél bulldózer jellegű támadójátékot játszik (a törpék például ilyenek), akkor valószínűleg megpróbálja védelmezően körülvenni a labdát cipelő játékost, miközben ezzel egyidejűleg megkísérel áttörni a csomóvonalra felállított játékosaid védőfalán. No, ez a stílus fekszik neked legjobban, hisz a múmiák és a zombik nehezen esnek el, viszont könnyen visszaüthetnek az első körben. Míg középen patakokban folyik a vér, a széleken be tudod keríteni az ellenfelet, s ezáltal könnyebben megszerezheted a labdát. E változatban a következő felállást javaslom: a csomóvonal mentén üres mező (ÜM)-Z-M-Z-M-Z-ÜM, a szélzónák és a felezővonal által képezett sarkokba 1-1 wight, kicsit hátrébb és az oldalvonalakhoz közelebb 1-1 ghoul, a ghoulokkal egy vonalban a térfél közepén a vámpír, közvetlenül mögötte 1 csontváz sörprégető.



BLOOD BOWL

Ha az ellenfél inkább gyors, passzolós játékot játszik (ilyenek az elf csapatok), kicsit változtatni kell a taktikán. Célszerűbb a jobb mozgásértékkel rendelkező csontvázakat bevetni, illetve a ghoulakat és wightokat kicsit hátrébb húzni, hiszen kezdőrúgásod után az ellenfél dobója fel fogja kapni a labdát és előre fogja passzolni, miközben fogói teljes erőből nyomulnak előre, hogy megfelelően tudják fogadni a passzt. Ghouljaid és wightjaid ez utóbbiakkal így simán lépést tudnak tartani, sőt meg is tudják őket rohamozni. Ha sikerült megállítani a fogókat, vámpíroddal próbáld meg áttörni az ellenfél vonalain és gyakd le a dobót. Ez igen kockázatos, a kör idő előtti befejezését sejtető lépés, úgyhogy ajánlatos előbb végrehajtani a biztosan sikerülő műveleteket. A javasolt felállás: a csomóvonal mentén CS-ÜM-M-Z-M-ÜM-CS, a szélzóna belső határvonala mentén a felezővonaltól két mezőnyire 1-1 wight, tőlük 1 mezővel hátrébb és az oldalvonal felé 1-1 ghoul, középen a csontváz söprögető és valamelyik szélső csontváz mögött a vámpír.

Nos, ha már jól kivédekeztük magunkat, jöhet a temetési menet, avagy a támadójáték (más szóval: vérroham - Khaled). Tulajdonképpen itt is a középjátékot tudom leginkább javasolni. Először kezdjük a felállással: a csomóvonal mentén W-Z-M-V-M-Z-W, a vámpír mögötti második és negyedik mezőben 1-1 ghoul, a zombik mögötti negyedik mezőben 1-1 csontváz. A képlet halálosan egyszerű: a vámpírral az élen ék formájában törjük át az ellenséges vonalat, valamelyik ghoul kapja fel a labdát és szaladjon az ék szájába. Az éket szélesítsük folyosóvá úgyelve arra, hogy a szélekről érkező ellenséges játékosokat sikeresen leblokkoljuk. A ghoul számára nem marad más, minthogy begyalogoljon a határzónába. Ezt a műveletet taktikai megfontolásokból esetleg célszerű elhúzni. A ghoul addig ugyanis nem fenyegeti veszély, ameddig az ellenfél még álló játékosai szinte áttörhetetlen falba ütköznek, de legalább is valamelyik élőhalott szerelési zónájában vannak.

Most pedig következzen néhány megjegyzés a ligameccsekkel kapcsolatban. Feltételezem, hogy az mindenki számára világos, hogy az élőhalottak regenerációs képességüknek köszönhetően jelentős előnyt élveznek a többi csapattal szemben, hiszen játékosaik többsége tovább gyűjtögetheti a sztárjátékos pontokat, mint bármely más csapat tagja. Az viszont már nem teljesen egyértelmű, mire is költsek ezeket a pontokat.



Természetesen az erő növelése tűnik a legcélszerűbbnek, de azért nem árt tudni, hogy egy négyes mozgásértékű múmia bizony felboríthatja az ellenfél terveit. Mindazonáltal azonban e fáslis népség szinte verhetetlenné válik, ha megszerzik a blokkolás jártasságot, s csak nagyon kevés igen drága sztárjátékos tud majd elbánni velük. A szerelési jártasság sem elhanyagolható, hiszen ennek segítségével még hatékonyabban tudnak fellépni a gyors csapatok ellen. Ha a szerencse úgy



hozza, hogy két egyformát dobsz, akkor mindenképp ajánlom a felugrás jártasságot, hiszen nincs megrázóbb annál, minthogy a nagy nehezen legyakott 5-ös erősségű pali hirtelen feláll és blokkolja az őt földre küldött játékost.

A ghoul számára legfontosabb a labda elkapása jártasság. Ezen felül labdabiztosabb lesz, ha megszerzi a biztos kéz és biztos láb jártasságokat is. Nem árt az ugrás jártasságot is felvenni, de a blokkolás, még inkább a passzolás blokkolása jártasságok már igen félelmetessé teszik ezt a játékost.

A wightok számára hasznos jártasságok két csoportra oszlanak: a blokkolást segítők (nagy ütés, cselezés és rettenthetetlen) és a rohamozást támogatókra (árnyékolás, őrlőngés és cselezés).

Végül, de nem utolsó sorban a szürke eminenciások (csontvázak és zombik) számára a rettenthetetlen, cselezés és blokkolás jártasságok megszerzése tűnik célszerűnek. Ha sikerül duplát dobnod, akkor melegen ajánlom a testőr jártasságot, hiszen így a múmiákkal együtt igen hatékony védőfalat alkoshatnak.

Gondolom, ezek után sokatok felcsap nekromantának az elkövetkezendő napokban, de hát ez így is van jól.



JÁTÉKOK

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

JÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK

<i>Warhammer 40.000-bez</i>	
Dark Millenium (Sötét Évezred)	5250.-
<i>Warhammer Fantasy Stratégiai játékokhoz</i>	
Battle Magic (Harci Mágia)	5250.-
Arcane Magic (Ősmágia)	3950.-
<i>Vérfociboz</i>	
Death Zone (Halálzóna)	3950.-
<i>Vérfoci Csapatok</i>	
Orkföldi Fosztogatók (Orkok)	4000.-
Naggarothi Rézmálmok (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

<i>Warhammer 40.000-bez</i>	
Ürfarkas Kódex	2150.-
Elda Kódex	2150.-
Ürork Kódex	2150.-
<i>Warhammer Fantasy Stratégiai Játékokhoz</i>	
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.-

Shadowbr	850.-
Genevieve Undead	850.-
Drachenf	850.-
Ignorant Armie	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	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	1050.-
Shub-niggurath cycle	1050.-
Encyclopedia Cthulhiana	1150.-

CYBERPUNK KIEGÉSZÍTŐK

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

A TROLLBARIANG EHAVI AJÁNLATA

Éjgoblin Hálóvetők (4db-os)	1350.-
Jain Zar	1350.-
Maugan Ra	1350.-
Baharroth	1350.-

KÁRTYAJÁTÉKOK

MTG Booster (15 lapos)	400.-
MTG Fallen Empire (8 lapos)	320.-
Doomtrooper-Mutant Chronicles Alappakli (60 lapos)	1150.-
Doomtrooper Booster (15 lapos)	290.-
Star Trek Alappakli (60 lapos)	1500.-
Blood Wars Alappakli (100 lapos)	1440.-

MODELLEK ÉS FIGURÁK

WARHAMMER, WARHAMMER 40.000, BLOOD BOWL, STAR WARS, CYBERPUNK, CTHULHU, AD&D, RAVENLOFT, DARK SUN, SHADOW-RUN, 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.

TROLLBARIANG – KÖZPONT
1067 Budapest, Teréz körút 13.

TROLLBARIANG – BUDA
Budapest, Déli Pu. Üzletsor

A postai megrendeléseket a Teréz körüti címre várjuk.
Áraink az ÁFÁ-t igen, a postaköltséget nem tartalmazzák.

TROLLBARIANG HOTLINE: 3-226-026 (10-18h)

Boltjainkban több mint 1000 féle filmzene és egyéb CD közül válogathatsz.

HOGYAN JÁTSSZUNK ARMAGEDDONT?

Most, hogy nagysokára megjelent az *Armageddon 2092 – Mars szerepjáték* (ezúton is elnézést-hegyek a késésért és ígéretésekért), eljött az ideje, hogy szólnunk róla, (szerintünk) hogyan is érdemes játszani vele. Ez már csak azért is időszertű, mert a játék koncepciója az első vázlatok óta jelentősen változott (először még fanzinformatumú űrbeli lövöldözős játéknak indult, s csak később lett belőle rendhagyó kiberpunk rendszer). Sajnos, terjedelmi és időbeli okok miatt a szabálykönyvben már nem volt mód mindezeket elmondani, ill. a szabályrendszeren kívüli lényegesen többet (ötletek, tanácsok) közreadni, ami miatt több félreértés is adódott-adódik az olvasók körében. Ezeket most megróbáljuk tisztázni, néhány kiegészítéssel és tippel fűszerezve.

A legfontosabb dolog, amit hangsúlyoznunk kell: az *Armageddon* nem harci játék, bármennyire is ez a látszat (harminc oldalas harc-fejezet stb.). Az eddigi visszajelzésekből nagyrészt az derült ki, hogy a legtöbben (bedölvé a látszatnak) egyfajta magyar Cyberpunkként játsszák az *Armageddon*ot. Valójában ezzel semmi baj sincs, az *Armageddon* azonban mégsem a „szokásos” kiberpunk világ. A hangsúly a hangulaton van, ami a környezet idegenségéből és a tökéletes világvége-hangulatból adódik. A bolygó mindennél ellenségesebb, semmi otthonos, ismert nincsen benne, *senki* nem tudja, mi történhetett a Földdel, vagy hogy mi áll az Ausländer-támadások mögött, az emberiségből megmaradt maroknyi embercsoport magára van hagyva egy teljesen idegen világban. Nagyon erősen építünk az idegen világ nyújtotta és hangulati pluszra (már az olyan apróságok is jól használható kényelmetlenség-érzést biztosíthatnak, mint hogy 24,5 óra egy nap vagy hogy a természet fittyet hány a naptár állásának [vagy inkább fordítva]). Ne feledjük azt sem, mekkora a kavarodás a Föld eltűnése és a titokzatos idegen lények feltűnése miatt: az információáramlás megbénult, senki sem tudja, mihez kezdjen, mindenki igyekszik kihasználni a zavarodást és így tovább. Persze megvan a hagyományos kiberpunk-elemek is: az intrikáló Társaságok, az alvilág, a mocskos utcák és így tovább. (A Társaságok vezetői rádöbbenek ugyan, hogy előbb-utóbb *kénytelenek* lesznek összefogni a közös ellenséggel szemben – bármennyire is undor és rosszullet fogja el őket még a gondolatától is –, egyelőre azonban zavartalan a pezsgő „üzleti élet”.) Mindezeket vegyítve igazi, százjűnk szerinti nyomászó hangulatot keverhetünk.

Lássunk néhány gyakorlati tanácsot, vagy inkább intést!

Az első kritikus pont (mint a fentiekből már ki-világott) a fegyvereké. Való igaz, az *Armageddon* világa erőszakos, veszélyes hely, ez azonban nem azt jelenti, hogy mindenki állig felfegyverkezve, robbanógolyókkal, gránátokkal a tarisznyájában, golyóálló mellényben caplat az utcákon, csillogó krómkezeléssel meg-megtörölve a repedt éjjellátó-optikáiból szivárgó olajat, és minden szembejövőt, aki nem hajol földig előtte, cafatokká lö szét a haditechnika legújabb vívmányával. Az emberi élet még a 2090-es évben is

több annál, semhogy *mindenki* könnyedén gyilkoljon bármiféle lelkiismeret-furdalás nélkül. Remek szerepjátékra adhat lehetőséget az első fegyverhasználat vagy az első gyilkosság – nem kell mindenkinek Schwarzeneggernek lennie.

Nem árt újra hangsúlyozni, hogy a kiberpunk-ill. akciójáték-sztereotípiával ellentétben itt nincs mindenkinél lőfegyver, és az automata fegyverek nagyon ritkák. [Gondolj csak arra, hogy Amerikában sincs mindenkinek fegyvere, pedig ott elég lazák a fegyvertartásra vonatkozó szabályok – sokkal lazábbak, mint a Marson. Nem beszélve arról, hogy a legtöbb ember amíg lehet, távol tartja magát a fegyverektől, még akkor is, ha erőszakos világban él.] Aki nek mégis van fegyvere, soha nem hordja nyíltan, hiszen a látható fegyver sokakat ingerel, és könnyen előfordulhat olyan alkalom, amikor bizonyítani kell, hogy a karakter használni is tudja azt. Könnyű belátni, hogy még a legkeményebb, legjobbban felszerelt harcosnak is lehet balszerencsés napja, és lehet, hogy ott marad, vérbe fagyva – itt nincs Trauma Team, sem pedig DocWagon... [Egyáltalán nem abnormalis tehát, szót, hogyha nincs a parti minden tagjának fegyvere.]

Mit tehet a Játékmester, aki felfegyverzett csapatnak mesél, és valahogy el szeretné szedni tőlük a flintákat úgy, hogy ne kelljen kitérni őket mindenféle társasági rohamcsapattal? Legelőször is láttatnia kell a játékosokkal, hogy másnál nincs fegyver, vagy legalábbis nem feltűnően. Le kell írnia, hogy a járókelők hogy reagálnak a fegyverekkel maszkáló partira. Gondolj bele, ha ma a főutcán végig masírozna egy csapat fickó, nyíltan viselt fegyverekkel, mit szólnának hozzá az emberek. No, pont így reagálnának 2092-ben is: lehetőleg minél messzebb kerülnének tőlük, a hátuk mögött megjegyzéseket tennének, remélve, hogy csak a haverjaik hallják szellemes beszéléseiket, és ha nagyon látszana rajtuk, hogy a saját szakállukra dolgoznak – tehát nincs méteres betűkkel a dzsejkijükön a városi Társaság jele –, valaki kihívna a rendőrséget. Azt se felejtjük el, hogy a szabálykönyvben köztel fegyverek és felszerelések kóbtálnak és halszállás fűzőnek számítanak a Társaságok kutatólaboratóriumaiából kikerülő technikai csodákkal szemben – a játékosok tehát egy bizonyos határon túl esélytelenek a konfliktusok fegyveres megoldásában.

Ha ez nem elég, és még mindig nagyon kemények, kössön beléjük egy banda; elég, ha a támadók csak kések vagy láncokat forgatnak, az a lényeg, hogy úgy ird le a találkozást, hogy a játékosok érezzék, *emberekkel* állnak szemben, és nem játékkadályokkal. A támadók csak azért kötöttek beléjük, mert egyszerűen nem tetszett nekik a parti megjelenése, és egy kicsit „meg akarták őket nevelni”. Nyilván az a legyorsabb megoldás, ha a karakterek fegyvert rántanak, és lövöldözni kezdenek, leterítve egyiket csövest. Bár a 2092-es években olcsó az emberi élet, igazából ez csak a Társaságokra és egyéb nagy szervezetekre igaz – manapság is látszik hasonló, ahogy az áremelkedést elnézgetem – az „átlagember-

berben” még mindig benne van az az egészséges gátolás, hogy nem gyilkol hidegvérrel, vagy ha mégis emberölésre kényszerülne, nem intézi el annyival, hogy fátyolos tekintettel, arcán pengemosollyal, könnyed mozdulattal kifújja a füstöt a fegyvere csővéből. Ha a karakter előéletéből nem következik másképp, feltételezhetjük, hogy megvan benne ez a bizonyos gátolás, és a harc még sokáig fel-fel bukkan rémálmaiban. Ezt a momentumot feltétlenül vigyük bele a játékba. A játék célja ne a lövöldözős legyen – igaz, a környezet erőszakos, de ez inkább az emberek hozzáállásában és a világot uraló Társaságok módszereiben nyilvánul meg.

Az *Armageddon* harci szabályai lehetővé teszik a nem-halálig menő küzdelmeket (elsősorban közelharcban). Nem feltétlenül kell kinyírni a másikat, elég harc képtelenné tenni, vagy egyszerűen csak leütni, de a legjobb megoldás az, ha valami más megoldást keresünk (ugye, milyen jó lett volna a Karizma-csoportra több pontot tenni!).

A másik fontos dolog, hogy az Ausländerekről nem derülhet ki semmi. Sem nyelvüket, sem indítékaikat nem lehet megfejteni, nem lehet velük kommunikálni, és játékosok/nem-játékosok nem ejthetnek egyetlen harcost sem fogságba – főként nem tanulmányozhatják a testfelépítésüket, és felszerelési tárgyaik közül még azok sem kerülhetnek az emberek kezei közé, amelyeket a 30-as Holdtöltében köztünk le. Most már tudom, nagy hibát követtem el, amikor a 30-as Holdtöltében az Ausländerekről játékadatokot is leírtam, néha épp ezt úgy értelmezték, hogy az *Armageddon*ban Ausländerekre kell lövöldözni. Nem. Az ott leközölt adatok kizárólag a Játékmesternek szólnak, abból a célból, hogy „tudja hova tenni” az idegen támadókat, és hogy izelítőt kapjon a Marsot fenyegető egyik veszélyről... Az Ausländerek egy hosszabb távú „project” részei; szerepük egyelőre annyi, hogy időnként itt-ott felbukkannak, kavarodást okoznak és mindenki ideges miattuk (de *senki* sem tudja, valójában mit akarnak). A Föld elhaggatásának okát sem sikerülhet megfejteni [a bolygót lehetetlen megközelíteni, és egyetlen műszer sem képes az ismeretlen eredetű zavarás miatt kielégítően működni]. Ha ti is úgy akarjátok, napvilágot látnak majd olyan *Armageddon*-kiadványok, amikben az emberek, a Mars, sőt a Naprendszer jövőjére is fény derülhet majd (azt, hogy szívesen látnátok a játékhoz kiegészítőket, úgy adhatjátok leg-egyszerűbben a tudtunkra, hogy megírájátok véleményeteket a játékról és a világról).

A fegyverekhez hasonló megfontolások szükségesek a krómokkal kapcsolatban is. A krómok hasznosak és nem nagyon drágák, de az átlagembernek a filléres beépítéseken (pl. szimstim-csatlakozó) kívül nem lesz más beépítése – az utcai keményfiúknak nincs fémkezüik, és a sarki hentes sem ujjpengével vágja a szalámit. A menőbb krómok olyanoknak számítanak, mint manapság a mobiltelefon: van, akinek tényleg kell, van, aki csak sikkból használja, de egyik csoportra sem lehet az ágrószakadt titulust ragasztani. Arra is figyeljünk, hogy a kiberpszichózis

ne legyen jópofa dolog („Tök buli, a terminátorom letaposta a nagypofájúakat!”). A karakter kerüljön nagyon kellemetlen helyzetbe a tombolásai miatt: lecsukják, és csak nagy nehézségek árán szabadulhat, vagy magára haragít egy egész bandát, esetleg nyomába éred a kiberspzió-elhárítás...

A krómoknál – és minden más, nem szabvány felszerelési tárgynál – arra is vigyázzunk, hogy a krómok beszerzése ne degradálódjon egyszerű hozzáférhetőség-dobások sorozatává: legalább egy mondatban döntsiük el, kitől, hogyan és miért szerezte a karakter az adott krómot/tárgyat – ez már alapszabvány segíteni fog a karakter esetleges alvilági (vagy „felvilági”) ismeretégi körének megtervezésében is.

Jelentéktelenebb elem ugyan, de ne felejtjük azt se, hogy a Marson nem csupa pszionista nagymester járka. A pszionika nem túl gyakori dolog – olyan, mint manapság mondjuk a zenei hallás. Legtöbbször ne engedjük, hogy minden karakternek legyen, csak azért, mert jó poén. (Hogy ne legyen minden fenéig tejfel, és a pszionika ne egyszerű tápplusz legyen, esetleg mondhatjuk, hogy a pszionikus karaktereknek van valami defektje, például furcsák, érzékenyebbek a „normális” embereknél, esetleg „eszmések”, és ezt ki is kell játszani [az ember nem veszi nyugodtan tudomásul, hogy tárgyakat tud emelgetni pusztán koncentrációval] – gondolj a keleti meditációkat üzőkre, Agykontrollosokra vagy szerepjátékosokra.)

Mostanra már sokan felfortyanhattak, hogy van itt egy szerepjáték, de se így, se úgy ne játszunk vele. Akkor hogyan?

Meséinkben elsősorban a felfedezés/nyomozás vonulatot részesítsük előnyben. Nem kell, hogy mindenkinek fegyvere legyen és aknavetőikkel üldözzék a karaktereket. Ne az legyen félelmetes, ha egy ellenfélnek nem hús, hanem ötven fegyvercső áll ki különböző hajlataiból, hanem az, hogy a játékosok fenyegetve vannak, számukra ismeretlen erők szervekednek mögöttük, fenyegeti őket a felfedezetlen világ [gondolj arra a részre a Neurománc 2-ből, amikor Gróf Zéró hazafelé tart, és egyszer csak azt olvasa az újságban, hogy a lakásába rakétát lőttek]. Mindezt fűszerezzük meg a fent már részletezett hangulattal.

De milyenek is legyenek ezek a mesék? Mit meséljek egy számomra teljesen ismeretlen bolygóra? Egyáltalán, hogy jöjjön össze a parti? A Társaságoknak megvannak a maguk emberei, az Alvilágot a maffiák irányítják, az önálló munkához pedig töké kéne, ami meg nem biztos, hogy van a karaktereknek.

Mindenek előtt: engedj szabadjárá a képzelet! Ne riasszon el, hogy a világ felfedezetlen – annál jobb lesz felfedezni. Mivel nincs kidolgozva minden egyes négyzetcentiméter (sőt!), nem is tévedhetsz: saját világot alakíthatsz ki magadnak. (Azért persze mi is igyekezzünk majd segíteni.)

A partiszervezésnél több lehetőség van. A legkézenfekvőbb, hogy a karakterek korábról ismerik egymást: munkatársak, jóbarátok vagy [esetleg] rokonok [voltak], és egy időben rakták ki őket, tehát együtt is igyekeznek boldogulni [egységben az erő, ugyebár]. Izgalmasabb megoldás, ha nem ismerik egymást, és mi kényszerítjük össze őket valami váratlan esemény nyomán, ahol kénytelenek összetartani (ehhez tippetek ld. alább). Ez utóbinnál plusz ízt ad a kampánynak az a folyamat is, ahogy a karakterek megismerik egymást. (A módszer veszélye, hogy a kiberpunk világ törvényei alapján a csapatnak a mese után fel kell bomolnia – ennek megakadályozását a leleményességetekre bizzuk). A harmadik lehetőség, hogy egy seftessel vagy titokzatos megbízóval rántjuk össze a csapatot. Ehhez csak akkor folyamodjunk, ha nagyon jó és logikus háttérrel tudunk kitalálni hozzá, különben eléggé lapos.

A parti összekovácsolásáról és összetartásáról a továbbiakban már a mesék hivatottak gondoskodni. Néhány ötlet és kiindulási pont ezekhez:

- A nagy Társaságok ugyan nem csavargókat bérelnek fel a titkos feladataik elvégzésére, de a kisebb szervezeteknek nincsenek erre a célra tenyészített szuperügynökeik (könnyen akadhat tehát a karaktereknek kémkedéssel, betöréssel, információszállítással kapcsolatos munkájuk).

- Semmi szükség felkérésre, játékosokat belekötethetjük egyenesen a mélyvízbe: együtt utaznak repülőn, és lezuhannak/lelövik őket, egy városközi járással lerobbannak a sivatagban [lehet, hogy nem magától romlott el a motor...]. Kiaknázhathatjuk az előleletet is ilyen „nyakba-szakadós” kalandban

[rosszakaró régi ellenség vagy a karaktert kirúgó Társaság akcióba lendül].

- A régi jó barátok, ismerősök és munkatársak mindig jól jönnek – az ismerős nyomozásra vagy védelemre kérheti a karaktereket, vagy bevonhatja őket egy felfedező akcióba, csempészületbe vagy akcióba. Egy tapasztalt, az Utcát már ismerő NJK haver esetleg hosszabb időre is a csapat „menedzserévé” válhat.

Egyéb ötletadók:

- Harc-orientáltabb kalandokhoz felhasználható a különböző szélsőséges vallási szektákat [szabálykönyv 23. old.].

- A Mars nagy területeit még soha nem látta emberi szem; az ismeretlen helyekre szabadon telepíthetsz szinte bármit.

- A városok között a végtelen sivatagokban hatalmas területek váltak örökké terméketlenné, mérgezetté a korai területszerző háborúzások miatt; ezeken a helyeken a különleges sugárzás megváltoztathatta az odatévedt élőlényeket.

- A csatákban eltűnt emberek közül talán nem mindenki halt meg, lehet, hogy megpróbáltak valamivel önállóan, távol a romlott városoktól, távol a lelketlen Társaságtól. [Az utóbbi kettőhöz hasonló titokzatos pletykák mindegyik területtel kapcsolatban olvashatók a szabálykönyvben, érdemes rájuk odafigyelni. Persze te magad is találj ki ilyeneket – a bolygó nagysága és az emberi populáció mérete miatt, és mivel a világ nagyrészt felfedezetlen, erre rengeteg lehetőség van.]

A fentiek természetesen mind csak ötletek, javaslatok. Ez a mi véleményünk, ezek azok az elvek, amik alapján a játékot a továbbiakban fejleszteni szeretnénk. Persze semmi sem szentírás – a játék a tied, úgy játszod, ahogy akarod. Aki valódi kiberpunk játékra vágyik, és szereti a Kibertér-kalózkodást, nyugodtan szórja ki a Hálózatból az MI-vírusokat, mintha soha nem is léteztek volna [aztán, ha később mégis megdondolja magát, bármikor felbukkanhatnak]. Ha valakinek sok ideje van, kidolgozhatja a 2092-es évek Földjét, és játszhat ott is [ha később mégis megdondolja magát, és csatlakozni akar az Armageddon-történethez, még mindig átteheti a karaktereket a Marsra, és Armageddon 2098 – Mars-ot játszik]. Akik nem komálják a sci-fi beütést és az egzotikumot, egyszerűen felejtsek el az Auszlandereket és a pszionikát. Akik viszont inkább a sci-fi játékokat kedvelik, erősíthetik az űrutatásban elért eredményeket, hozzáférhetőbbé téve az űrutazásokat a karakterek számára is. Azok, akik a kommandós, űrgárdista stb. harcok-kalandjátékokat szeretik, társasági katonákból összeállított csapattal teljesíthetnek küldetéseket [szabotázsakciók – akár a Phobos ellen is –, vagy Aliens-szerű mesékhez az Auszlanderek elleni kalandok]. Ha nincs kedved a „hivatalos” kiegészítőkre várni, nyugodtan találd ki magad, mit akarnak az idegenek és mi történt a Földdel – és így tovább.

A következő Holdtöltében további ötletgerjesztőnek leközlünk majd egy halom kalandötletet, amiből mindenki (mármint Játékmaster) kedvére csemegezhet. Most pedig következzen néhány pontosítás, kiegészítés és megjegyzés.

Szereplők (NJK-k) kidolgozása

Amikor egy szerepjáték tervezői arra törekednek, hogy minél realisabb rendszert alkossanak, gyakran elfelejtkeznek a Játékmaster irányította lények (Szereplők, avagy közismert nevükön nem-játékos karakterek) statisztikáinak könnyű, gyors kialakítható-



„Kérjük, ne akadályozzák a hatóságokat a törvényes rend visszaállításában...!”

Egy Fenrir-osztag akcióban, avagy: kiket *nem* fognak a játékosaink lenyomni, avagy: játékmester-válasz a Terminátor-stílusra

ságáról. Első ránézésre az **Armadillo** elnaszthatja az egyszerű Játékmestert: **húsz tulajdonság hierarchikus ismeret-rendszer, testzónák stb.** Most egy olyan gyors, egyszerű szereplőgenerálási módszert írok le, ami kiválóan alkalmas mind az egyszerű járókelők, mind pedig a nagytantósággá, újra meg újra visszaközönő szereplők megalkotására.

Tulajdonságok

Mivel a tulajdonságcsoporthoz mindig a hozzájuk tartozó három tulajdonság átlaga, megtehetjük, hogy csak a tulajdonságcsoporthoz készítjük el, és mindig a megfelelő csoportot használjuk a tulajdonság helyett. Ha tehát például valami miatt a Koordináció tulajdonságra lenne szükség, az Ügyességet lehet behelyettesíteni.

A tulajdonságok meghatározása lehet teljesen „hasraütős”, de ki lehet dobni 2D-7-tel is, illetve – tucatszereplők esetében – teljes lelki nyugalommal ki lehet jelenteni, hogy valamennyi +0 értékű.

Abban az esetben, ha egy szereplőt úgy képzeljük el, hogy egyik-másik tulajdonsága kirívóan magas vagy alacsony értékű (pl. nagyon erős, vagy könnyen befolyásolható, gyenge akaratú), az adott tulajdonságot külön-külön is meghatározhatod.

A tulajdonságokból következő értékek (szabálykönyv 38. oldal) már egyszerű számítások, és igazából csak kettőre lehet szükség közülük. E kettő a Mozgási Sebesség (FRG+10), és a Fegyvertelen Sebesség (ERO+5). A Dobási Hatótávot nagyon ritkán kell használni, a Teherbírás pedig csak a Karakterek esetében fontos. A gyors szereplőgenerálásnál nem szabad elfelejteni, hogy az „átlagember” (akinek csupa +0 minden tulajdonsága) Mozgási Sebessége 10, a Fegyvertelen Sebessége pedig 5.

Ismeretek

Az ismeretek kiválasztásánál arra kell figyelni, hogy csak olyan ismereteket kaphat egy szereplő, amelye-

ket korábbi élete során megtanulhatott, másszóval egy jöttment csavargó nem ismerkedhetett meg egy kiberdeck vagy egy aknavető működtetésével, és valószínűleg lila gőze sincs az orvostudományról.

Minél jelentéktelenebb egy szereplő, annál kevesebb munkát igényel a kidolgozása. Csak azokat az ismereteket kell felírni, amiket valószínűleg majd használni fog. Ha játék közben szükség lenne egy ismeretre, mérlegeld, hogy a szereplő egyáltalán jártas lehet-e az adott témakörben, majd ha erre igennel válaszoltál, határozd meg (ismét a bűvös hasraütéses módszerrel) a hozzáértés szintjét.

Nem árt tudni, mi számít alacsony, és mi magas szintű hozzáértésnek, ehhez segítségként itt egy összefoglaló táblázat:

ISMERET SZINTJE	MEGNEVEZÉS
0	Nem ért hozzá, használni kell a Járatlansági Büntetést
1–2	Kezdő
3–4	Gyakorló
5–7	Gyakorlott
8–10	Kiváló
11–13	Mester
14–16	Nagymester
17–	Legendás tudás

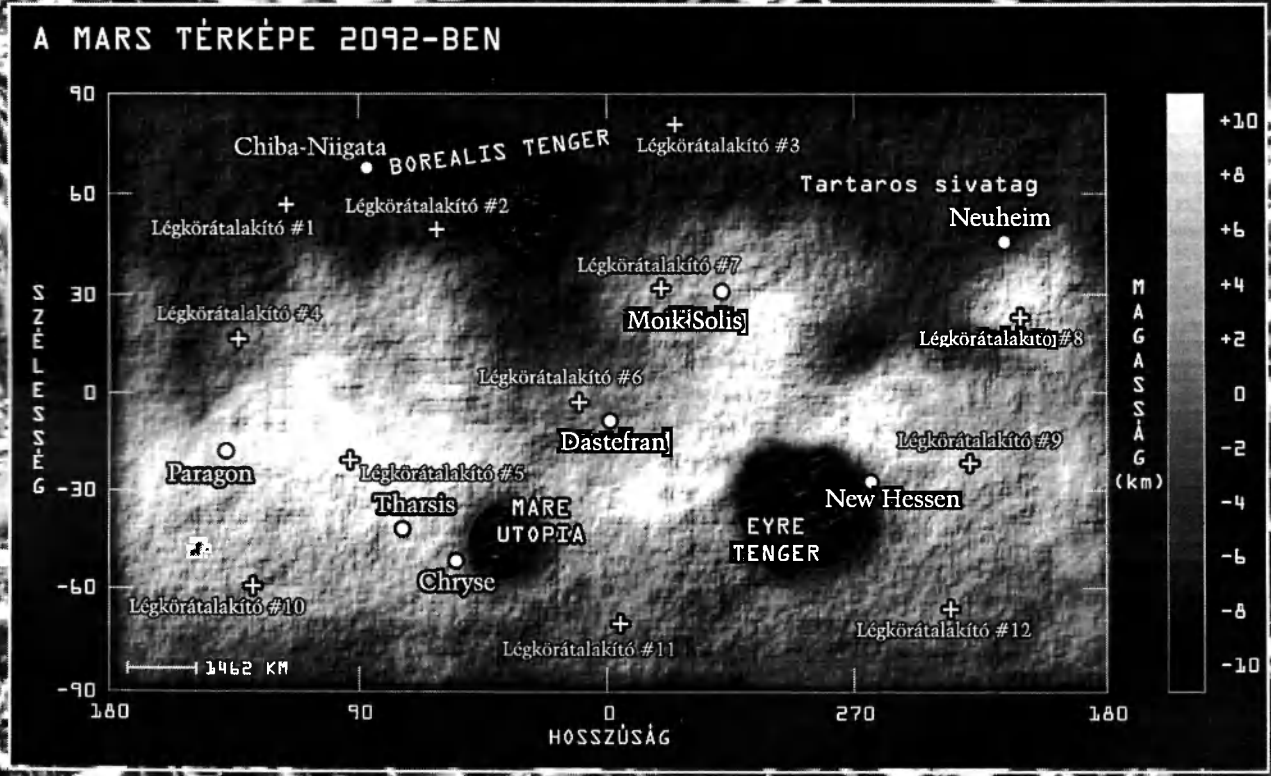
Nem szabad elfelejteni, hogy a szint az ismeret szintjét jelenti, nem pedig az ismeret használatához szükséges tulajdonság és az ismeret szintjének összegét. Fontos még tisztázni, hogy az emberek többsége csak alacsony szinteken jártas a különféle ismeretekben, egy átlagember ismeretei ritkán magasabbak 5–6-nál. Nyilvánvaló továbbá, hogy az egyes szintekhez tartozó „szakemberek” száma (azaz hogy hány ember ismeri a világon az adott szinten az adott ismeretet) exponenciálisan (nagyon meredeken) csökken. Tehát mondjuk Gyakorlott elektroműszerzést könnyűszer-

rel találhatsz. Kiválóhoz már ki kell nyitnod a szemed, egy adott város Mestereiből egy közepes méretű klub telne ki, Nagymesterekből és Legendás tudásúakból pedig 10–20 van az egész világon.

Az ismeretek szintjét nem érdemes pontokból felépíteni, még a legfontosabb szereplőknél sem. Soha ne úgy találj ki egy szereplőt – bármennyire fontos is –, hogy elkezdésd számolgatni, hanem gondold végig a szereplő életét, mivel foglalkozott eddig, mennyire magas szinten sajátíthatta el az ismereteit, milyen erőforrásai vannak stb. A karaktergenerálás szabályai a karakterekre vonatkoznak – te, mint Játékmester szabadon dolgozhatsz.

Sok gond szokott lenni a zombiszerű szereplőkkel (egyszerhasználatos bandatagok, nagyszájú csavargók stb.). Elég bosszantó, ha órákat töltesz azzal, hogy kiírogasd a megfelelő fegyveradatokat, kiszámolgatod a különböző bónuszokat és hasonlót, aztán pedig fél perc alatt szitává lövik a szereplőt. Erre két megoldás lehet. Vagy uniformizárod a golyófogókat (ugyanolyan tulajdonságok, ugyanolyan fegyveradatok stb.) – ez persze nem jelent az életben is azonosítást, könnyen kimesélheted a helyzetet úgy, hogy ne tűnjön fel a dolog; a tagok ruhája különböző, fegyverük máshogy néz ki (csak a statisztikáik ugyanolyanok) stb. Ha nagyon akarsz egyéniesíteni, minden tagnak kitalálhatsz valami speciális jellemzőt [ennek a pisztolya gyorsabb vagy pontosabb, ennek nagyobbak a sebhátai stb.]. A másik, haladóbbaknak ajánlott megoldás, hogy ki sem dolgozod őket részletesen, hanem „saccolgatsz” (ennek a bandatagnak kb. emnyi a támadóértéke, ez ennyitől már meghal stb.). Ezzel nem azt akarom mondani, hogy ne jegyezd fel a szereplők adatait egy darab papírra, de nem szabad, hogy a szereplők lélektelen, gondolkodni nem képes számhalmazá de generalódnak. Bizonyos alapértékeket persze fel kell írni, mert egyrészt mindenki hajlamos elfelejteni a kevésbé gyakran használt adatokat, másrészt pedig a rossz értelemben vett csalásra csábít. Általános tanácsként azt tartsd szem előtt, hogy a lényegtelen szereplőkkel nem

folytatás a következő oldalon



BATTLETECH

Virtual Reality



Valamikor még az ősidőkben volt egy olyasmi a Bátorholdban, amit Számítógépes rovatnak nevezünk. Hamar lemondunk róla, mert igazából a kutyát sem érdekelte. Mégis, most valami hasonlóról lesz szó. Azért gondoltuk, hogy érdekelhet titeket, mert erősen kötődik egy játékhoz, amiről már sokat írtunk, és olyan technikát alkal-



maz, ami a jövő felé mutat. A Battletech Virtual Reality központokról van szó. Ezek a játékcentrumok jóval többek azoknál a játéktérmeknél, amiket már mi is ismerünk. A tervezők nagyon ügyeltek rá, hogy ne csak egyszerű lövöldözgetés legyen, hanem hogy a játékosok bele tudják élni magukat a helyzetbe.

A központokat a Virtuális Földrajzi Társaság működteti. A társaságot még a múlt században alapította Bell és a híres fizikus, Tesla. Tesla kidolgozott egy elméletet, mely lehetővé tette, hogy más dimenziókba is eljusson az ember. Az első utazást egy egycentes tette meg, szétolvadva tért vissza. A húszas években küldték el az első embert, ő azonban nem jött vissza. Ezek után sikerült felfedezniük két csomópontot a tér-idő kontinuumban.

Az igazi áttörés 1992-ben következett be, ekkor határozta el a társaság, hogy nyilvánossá válik. Az első központot Chicagóban hozták létre, de azóta nagyon sok további nyílt főleg az Egyesült Államokban és Japánban. (Az első európai központ idén ősszel nyílik Londonban.)

Mi is történik azzal, aki bejön egy ilyen központba? Először is tagja lehet a Virtuális Földrajzi Társaságnak, aztán beszélhet egy gépbe és elrepülhet egy párhuzamos dimenzióba. Az egyik dimenzióban a nem túl távoli jövőbe jut, ahol a Marson légpárnás-versenyen vehet részt. A másikban a XXXI. századba kerül, egy 'Mechbe. Természetesen nem dobják rögtön mélyvízbe a bátor vállalkozókat, elsőként egy negyedórás videót nézhetnek végig, amiben elmagyarázzák, mi lesz a küldetés. Arra is ügyelnek, hogy menők és kezdők ne kerülhessenek össze.

A pilótafülkében két monitort figyelhetünk, az egyik a radar, a másik a gépre szerelt kamerák képét közvetíti. Egy botkormánnyal a fegyvereket, egy tolókarral pedig a 'Mech mozgását irányíthatjuk. Ezekon kívül még gépünk sematikus rajzát is figyelemmel kísérhetjük, ahol a sebzések jelennek meg, valamint számtalan gombbal állíthatjuk a fegyverek elosztását is.

Egyszerre nyolcan vannak jelen a csatamezőn. A kezdőknek egyszerű a dolguk: mindenkit le kell lőni, aki mozog. Eközben persze a mi gépünk is sebződik; semmi gond, a katapultálás után pár perccel új gépben térünk vissza a csatamezőre. A haladóbbak már csapatokban, különböző terepeken és más-más célokért küzdhetnek. A legmenőbbek a Virtuális Földrajzi Társaság bajnokságán indulhatnak, az ideit döntőt (csapatban és egyéniben) Las Vegasban rendezik.

Talán kicsit furcsa, hogy olyasmiről írunk, amit ma még csak igazán kevesen tudnak kipróbálni. De London már tényleg közelebb van, mint Chicago vagy Tokio, és talán egy napon Magyarországra is eljut a Virtuális Földrajzi Társaság.

-btb-

(A londoni Virtual Reality Center címe: Tracadero Center, Picadilly Circus, London, Nagy-Britannia, W1B 7FD; nyitás augusztusban.)



HOLDBÁZIS

A BÍBORHOLD SZEREPJÁTÉKBOLTJA



Szerepjátékkönyvek az Arnortól a Ye Booke of Monstres-ig.
Több mint 200 fajta szerepjáték, ólomfigurák, kockák,
minden második szombaton különleges események.

nyitva

CÍM: 1072 Budapest, Nagydíófa u. 5.
NYITVA: hétköznap 10—18, szombaton 10—14 óráig
TELEFON: 267-0923

Kereskedőknek nagykereskedelmi árat biztosítunk