

# HOLDTÖLTÉ

# 32

Fantasy és  
szerepjáték magazin

1995. július  
IV. évfolyam, 7. szám

Ára: 180 Ft

## Troll

MELLÉKLET

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

Túlélők  
Földje

## Shadow World

ARMAGEDDON  
2092 - 4495

## EARTH DAILY

## SHADOW WARRIOR

Közép földje





# MEGNYERHETED MAGADNAK A JÖVŐT MÁR MA

AZ ÚJ *STAR TREK*-FILM BEMUTATÓJA ALKALMÁBÓL FORGALMAZÓJA, A U.I.P. DUNA FILM, ÉS LAPUNK KÖZÖS JÁTÉKOT HIRDET. AZ ALÁBBI HÁROM KÉRDÉSRE (TÖBBÉ-KEVÉSBE-) HELYES VÁLASZT BEKÜLDŐK KÖZÖTT HÁROM *STAR TREK - AZ ÚJ NEMZEDÉK* MŰSOROS VIDEOKAZETTA ÉS HÁROM, A *STAR TREK - NEMZEDÉKEK* ZENÉJÉT TARTALMAZÓ CD-LEMEZ KERÜL KISORSOLÁSRA.

## A KÉRDÉSEK:

1. NEVEZD MEG AZ *ENTERPRISE* ŰRHAJÓ LEGALÁBB HÁROM KAPITÁNYÁT!
2. MELYIK ÉVSZÁZADBAN JÁTSZÓDNAK AZ ÚJ NEMZEDÉK TÖRTÉNETEI?
2. SOROLJ FÖL HÁROM FAJT A FÖDERÁCIÓ LEGHÍRHEDETEBB ELLENSÉGEI KÖZÜL!

A VÁLASZOKAT LEVÉLBEN KÉRJÜK BEKÜLDENI 1995. JÚLIUS 31-IG SZERKESZTŐSÉGÜNK CÍMÉRE:  
1072 BP. NAGYDIÓFA U. 5.  
SOK SIKERT, VAGY, AHOGY WORF MONDANÁ: QAPLA'!

# TARTALOM

<b>Farkasvadászat</b> .....	<b>2</b>
MERP kalandmodul	
<b>Monstra Universales</b> .....	<b>5</b>
Két szörny az Earthdawn, a Shadowrun, az AD&D és a MERP rendszeréhez!	
<b>Filmajánló</b> .....	<b>11</b>
Start Trek és nyeremények (ld. belső borítól!)	
<b>Heraldika</b> .....	<b>12</b>
A címerek története	
<b>A Boraxok átka</b> .....	<b>15</b>
Túlélők Földje-novella	
<b>Shadow Word</b> .....	<b>19</b>
A Rolemaster hivatalos világa	
<b>Armageddon kalandötletek</b> .....	<b>22</b>
Pont az, amire a címet elolvassa gondolni!	
<b>Rendezvények</b> .....	<b>24</b>
Mi történt júniusban?	
<b>Doomtrooper</b> .....	<b>25</b>
Kártyajáték ismertető	
<b>Mátrixmámor</b> .....	<b>26</b>
Kiberpunk novella	
<b>Cyberspace</b> .....	<b>31</b>
Az ICE kiberpunk szerepjátéka	
<b>MERP opcionális szabályok</b> .....	<b>33</b>
További ötletek	
<b>Setét Patkány naplója</b> .....	<b>34</b>
Ófelsége I. Setét Patkány	
<b>Dióhéjban</b> .....	<b>36</b>
Csemegés	
<b>Hatalom Kártyái</b> .....	<b>38</b>
Hivatalos információk a Túlélők Földje gyűjtőgötös kártyajátékról	
<b>Levezés</b> .....	<b>39</b>
Alluvialis-e Maci?	
<b>Démonidéző</b> .....	<b>41</b>
NPC-kit AD&D-hez	
<b>TROLL</b> .....	<b>45–60</b>
A Trollbarlang magazinja	
<b>A téli rege</b> .....	<b>61</b>
Kökemény, heavy metal, kiberpunk novella	
<b>Kocsmák és fogadók</b> .....	<b>62</b>
Az AD&D karakterek második otthonai	
<b>Hírek, rejtély</b> .....	<b>64</b>
Hír-hegyek, meg szenzációs nyeremények özöne	

**HOLDTÖLTÉ**  
fantasy és szerepjáték magazin

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

**Főszerkesztő:** Szegedi Gábor  
**Szerkesztő:** Kodaj Dániel, Sebő Ferenc, Szigeti Sándor, Tihor Miklós  
**Kreatív szerkesztő:** Nádori Gergely  
**Nyelvi lektor:** Fugedi Ulal

**Tördelőszerkesztő és laptervező:** Prekop László, Szigeti Sándor és Szigeti Zsolt  
**Kiadja:** a Bihorhold Budapesti Kft. 1072 Budapest, Nagydiófa utca 5.  
**Tel:** 268-0170, 268-0319, 268-0320. **Fax:** 121-3797

**Grafikák:** Czirák Gergely, Csikós György, Fischer Tamás, Szügyi Gábor  
**Külső borító:** Jeff Laubenstein, FASA Corp.  
**Készítette:** Franklin Nyomda és Kiadó Kft. **Felelős vezető:** Györi Géza  
**Terjesztés-szervezés:** Baranyi és Társa Kft.

A lapban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállalunk felelősséget.  
Megrendelhető a Bihorhold Budapesti Kft. címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál  
Hírlétfelvételek a szerkesztőségben. Terjeszti a Magyar Posta és az alternatív terjesztők.  
ISSN 1216-7290

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvételre, másolásra, illetve hármiiken módon való újranelhasználásra csak a kiadó engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratokat nem ösztön meg és nem küldünk vissza. A MERP, a Rolemaster, a Cyberspace, a Shadow World az Iron Crown Enterprises, az AD&D, a Planescape a TSR Inc.; az Earthdawn, a Shadowrun a FASA Corp.; a Doomtrooper a Heartbreaker Inc.; az Armageddon 2002 – Mars a Bihorhold Budapesti Kft.; a Túlélők Földje a Beholder Bt. védjegye.

## Szerkesztői üzenetek

### Sziasztok!

Beköszöntött a nyár, és – mint azt már az előző számban is jeleztük – csödtől jönnek a legkülönfélébb szerepjátékos programok és rendezvények (csak ebben a számban öt különféle programlehetőséget találhattok). Igyekszünk majd mi is ott lenni minél több táborban és találkozón.

A Holdtölte magazin június 28-án sajtótájékoztatót tartott, melyre meghívtuk a legkülönfélébb nem-szerepjátékmagazinok munkatársait. A sajtótájékoztató megtartására a különböző magyar médiumokban egyre gyakrabban feltűnő, nem mindig pozitív kicsengésű, szerepjátékkal kapcsolatos cikkek vezettek minket. Az egyik utóbbi írás szerzője elsősorban abbéli kételyeit fejezte ki írásában, hogy a szerepjátékok rajongói minden idejüket e hobbinak kezdik szentelni, s elhanyagolják egyéb, tisztességes teendőiket (pl. tanulás). A sajtótájékoztató célja az ehhez hasonló jövőbeli vádak megelőzése lett volna: szeretnénk volna, ha a sajtó képviselői ezután ne csak pillanatnyi benyomásokból és véreskező szerepjátékosokkal kapcsolatos elkapott pletykákból ítéljenek. Reméljük, így is lesz, és előbb-utóbb megszűnik a szerepjáték „underground” jellege.

Mint a mellékelt fényképből látszik, Nyugaton e jelleg tűnően van – valószínűleg az AD&D megjelenésének huszonjónéhányadik évfordulójának tiszteletére neveztek el utcát a szerepjátékról. (A felvétel Írországban készült.)

Egy régebbi számunkban olyan kastélytérképet közöltünk le, melyhez három szerepjátékban (CoC, Shadowrun, AD&D) elmesélhető, rövid modul is tartozott. Mivel akkor nagyon pozitív visszajelzéseket kaptunk, most egy újabb kísérlettel állunk elő: ugyanazt a két szörnyet négy különböző rendszerben kidolgozva közöljük le. Kérjük, írjátok meg, hogy tetszettek.

További élvezetes (és nem túl tikkasztó) nyarat:

*a szerkesztőbizottság*



## A SZEREPJÁTÉKRÓL:

### Mi is a szerepjáték?

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

A játékban általában 2–7 játékos és egy játékvezető vesz részt (ez utóbbi neve mesélő vagy Játékmester). A játék a mesélő és a játékosok közti „párbeszédből” áll. Minden játékosnak van egy karaktere, ami (aki) tulajdonképpen egy 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 Bri városának kocsmájában ülnek. Ezután a játékosok akarataik szerint irányíthatják a karaktereket a mesélővel való kommunikáció során. Mondhatják például, hogy „megkérdezem a kocsmárosról, ki az a félszemű a szomszéd asztalnál”, vagy „mikor a csuklyás fickó kimegy, utánalopakodom”, vagy „szóba elegyedem a helyiekkel, hogy mik a legfrissebb hírek”; a mesélő pedig ennek megfelelően válaszol: elmondja, mit felel a kocsmáros; mit lát a karakter, mialatt követi az idegent; milyen híreket hall a kíváncsiságos karakter a helybéliektől stb.

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

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

# FARKASVADÁSZAT

## KÖRNYEZETLEÍRÁS

A negyedkor elején, Sauron legyőzése után, az ott élő rabszolgák kapták meg a földeket, amelyeket – főleg a Núrnen tó körül – szabadon művelhettek. Mordor ugyan nem adta magát könnyen, s a barlangokban még mindig nagyon sok ork bujkált, de az emberek szabadok voltak, és megvédték a tulajdonukat. Öt évvel a háború után a helyzet nagyjából normalizálódott. Gorgoroth fennsíkján senki sem él, csak wargok és orkok kószálnak arrafelé. A Núrnen tava körüli területen a volt rabszolgák telepedtek meg. Főleg halászatból és favágásból éltek, sokan vadásztak az északi erdőben, de délen elvéve a földművelés is lehetségessé vált. Bár az élet jobbára békés, szürkület után csak a legbátrabbak, vagy a legvakmerőbbek merészkedtek a házakon kívülre. Az itteniek a haradiak leszármazottai, de kulturálisan sehová sem tartoznak, Sauron uralma alatt csak arctalan rabszolgák voltak. A jelenlegi nép az erdei emberek és a nomád haradiak keverékére hasonlít. Egyszerű, sok szempontból primitív, de bizakodó népek, akik megpróbálnak becsületesen megélni a saját erejükből. A terület hivatalosan Gondor fennhatósága alá tartozik, de a Mordort körülvevő hegyvidék és az utak hiánya miatt ritka erre bármilyen utazó.

## HÁTTÉRTÖRTÉNET

A karakterek Mordorban, egy faluban szálltak meg a Tó északi partján. Tirg, a falu egy tucatnyi házból álló település, egy közös épülettel, ahol a szálást adták. Az épület afféle közösségi ház, itt jönnek össze esténként a falubeliek egy kis beszélgetésre, ivászatra a napi munka után. A karakterekkel ugyan barátságosak, de a régi beidegződések nehezen múlnak, s érezhető némi enyhe bizalmatlanság. A hangulat ugyan vidám, szinte az egész falu jelen van, de érezhető valami mély félelem, fojtottság. A gyerekek a karaktereket nyaggatják, hogy meséljenek a távoli országokról, milyen emberek vannak még, s hasonló dolgokról, a felnőttek jobbra csendben beszélgetnek, s csak néha hallatszik egy-egy nevetés. Ha valaki képes figyelni a gyerekektől, akkor elkaphat olyan szavakat hogy „farkas” vagy hogy „már négyen”, de semmi konkrét dolgot nem hallgathat ki. A falusiak visszahúzódnak a kérdésekre, láthatóan nem mernek megbízni a jövőbenekben.

Már javában sötét van, mikor egy asszony lép be a házba. Az egyik öreg mellére veti magát, és keservesen zokog. A többiek csitítgatják, egyesek pedig zavartan pislognak a vendégek felé. Az asszony kicsit lenyugszik és elújságolja, hogy a férje átment Ragiba, hogy megpatkoltassa a lovat, de még min-

dig nem ért vissza. A teremben mély csönd támad, majd valaki halkán megjegyzi: „öt”. Erre az asszonyból megint kitör a zokogás, s a többi nő a gondjaiba veszi. A férfiak egy ideig tanakodnak, majd az idősebb férfi, akihez az asszony futott, tétován a karakterek elé áll. Ha láthatóan van vezér a csapatban, ahhoz szól, ha nincs, akkor mindenkihez.

– Bocsánatot kérek, hogy megzavarom önöket. A nevem Gor. A lányom Serga – mutat a síró asszonyra. – Nem tudom, mi a szokás ilyenkor, de a segítségüket szeretnénk kérni. – Tétován tördeli a kezeit, láthatóan nem tudja, hogy fogjon hozzá. Ha a karakterek noszogatják, könnyen belelendül.

– Ezen a környéken négy falu van, egymás szomszédai: Tirg, Soga, Darog és Ragi. Mi tirgiek főleg favágók vagyunk, Sogában pedig halásznak. Nem vagyunk gazdagok, de amire szükségünk van, azt megtermeljük. Az erdő este mindig is veszélyes volt, főleg télen, de újabban már ki sem merünk menni. Egy hónappal ezelőtt a Kicsi Fan kint maradt éjszakára, hogy másnap korán folyathassa a munkát, mert el akart menni a déli partra a vásárba... Szóval kint maradt. Másnap mentünk dolgozni, de sehol sem találtuk, csak a holmiját és a táborra nyomat. Aztán harmadnapra meglett.

Elhallgat, majd folytatja – Garum, a vadászunk szerint farkas volt. Megecsüdtött hogy elkapja a fenevadat, s vagy négy napig az erdőben volt. Az ötödik nap ő is eltűnt, aztán megtaláltuk másnap. Azóta nem merünk az erdőbe menni, csak ha muszáj, pedig a többi falu várja a fát. – A mondat után csendben marad, láthatólag próbálja magát összeszedni. – Az út Ragiba az erdőn át vezet. A vejem elvitte a lovat patkoltatni, mert csak ott van kovács. Estére, még sötét előtt kellett volna hazaérnie. Serga idáig várta, de most a ló hazajött... – elhallgat, de valaki más folytatja.

– Maguk tapasztalt emberek. Próbálják elkapni azt a fenevadat, mert mi már a házainkból sem merünk kilépni. Négy... öt falunkbéli veszett oda idáig...

## VALÓS HÁTTÉRTÖRTÉNET

Mordor ostromakor a gondori sereg nem ünnepelte a győzelmet. Rengeteg katona odaveszett a morannoni síkon, és az életben maradtak halálosan fáradtak voltak, kimerültek a harctól, az átélt eseményektől. A hullákat csak másnap temették illetve égették el, így néhány sebesült mordori még elmenekült a sötétség leple alatt. Galwan, Sauron papja is az életben maradtak között volt. A harcban egy csapás érte a fején, amitől elborította a vér és elájult, de a seb csak csúnya volt, nem komoly. Sötétben, az elhagyott csataterén éledt fel, tetemekkel körülvéve. A borzalmas látványt csak fo-

kozta a rombadőlt, leomlott Fekete Torony. Érezte hogy ura elbukott, s valami nem volt rendben, de ezt a fejesebbnek tulajdonította. Önkéntelenül is a Torony felé indult, nem volt képes felfogni, hogy az a hatalom, amit szolgált, s aminek az erejét annyira csodálta, megszűnt, eloszlott. A romok tövében akadt rá a súlyosan sebesült Radagh-ra. A nála mindig kéznél lévő gyógyírekkel ellátta a sebet, de papi hatalmát nem tudta használni. Együtt indultak az éj leple alatt a Mordor hegyeit átszövő barlangrendszerbe, hogy elrejtőzzenek, s eldöntés, hogyan tovább.

Az elkövetkező napok súlyos felismeréseket hoztak. Sauron megbukott. Ez egyértelmű volt, minden hozzá kötődő, belőle erőt merítő tárgy elvesztette hatalmát. Galwan papi ereje is meggyengült: bár érezte magában az erőt, varázslatai hamar erejüket veszítették, eloszlottak. Radagh rájött, hogy az általa gyűlölt ellenség győzedelmeskedett. Gondor katonái minden helyet tűvé tettek orkok és Sauron szolgálói után. A barlangokban bujkáltak a katonák elől, sokszor még orkokkal és trollokkal is harcolniuk kellett, mert szemet vetettek a holmijukra. A folyamatos készenlét, rejtőzés, menekülés, az állandó sötétség felőrölte a két ember idegeit, és lassan megtébolyodtak. Elvesztették minden tudatosságukat, vadállatként éltek és harcoltak a sötétben, s az orkokat félelem fogta el.

A vereség után pontosan négy évvel Galwan álmodt látott. Maga a Sötét Úr jelent meg neki, s utasította, hogy áldozzon neki embereket, mert az áldozatok kiömlött véreinek cseppei eljutnak hozzá, s belőlük fog felépülni az új alakja, melyben visszatér híveihez. Bár az álmodt csupán Galwan örülete alkotta, a pap hitt benne, jobban, mint életében bármiben. Hirtelen magához tért örületéből, s visszahívta Radagh szellemét is, bár a haradi önállóan továbbra sem képes értelmes tettekre. Cselekedeteik újra megfontoltá, logikussá váltak, de a téboly továbbra is égette a lelküket. Emberfeletti erővel kezdték megvalósítani uruk parancsát. Az orkoktól szerszámokat raboltak, s a barlangok mélyén szentélyt emeltek. Felfedezték, hogy egy kijárat a Núrnen feletti erdőre nyílik, s kikélemték a négy falut is. Útjukat kialakították, csapdákkal biztosították, s kiismerték a barlangok minden zugát. A munka egy évet vett el, s a vereség ötödik évfordulóján megszerezték első áldozatukat egy, az erdőben éjszakázó favágó személyében.

Az áldozatot a szentélybe cipelték, ahol az oltáron feláldozták Sauronnak. Galwan farkasalakban (lásd: *Bíborhold '94/7, A farkasok útja varázslatlista*) esett a szerencsétlennek és széttépte, míg Radagh az oltárra szorította. A tetemet azután visszavitték az erdőbe, s ledobták ott, ahol a favágók megtalálták.



## AZ ERDŐ

Az erdő nappal békés, csak a madarak és állatok neszezése hallatszik. A nap süt, a fény beszűrődik a levelek között, minden olyan, mint mondjuk Eriador akármelyik erdejében. Gor elkíséri a csapatot, de előre megmondja hogy nem mer sötétben is itt maradni. Még világosan bukkannak egy férfi tetejére. Gor viselkedése elárulja, hogy a veje holtteste az. A férfit szó szerint szétépték, alig lehet felismerni a vonásait. *Nehéz* Észleléssel felismerhető, hogy a férfit csak szétépték, de nem ettek belőle. Hogy nyomokat találjanak, *rendkívül nehéz* Nyomolvasást kell dobni. Gor teljesen kiborul, és magán kívül menekül vissza a falu felé. A karakterek magukra maradnak.

Estefelé halvány köd kezd megülni az erdőt, majd mintegy félóra alatt teljesen sötét lesz, baljós hangulatot árasztva, mintegy jelezve, ez a hely még mindig Mordor. Valahonnan a távolból vonyítás hallatszik, huhogás, ágak zörgése. A sötétség hirtelen jön, percek alatt fekete az ég. Éjjel Galwan megpróbálja a csapatot szétválasztani (*lásd később*). *Nehéz* Nyomolvasással lehetséges követni őket, s *közepes* Észleléssel megtalálható a barlang.

## BARLANG, CSAPDÁK, SZENTÉLY

A barlang természetesen alakult ki, ezért kusza, rendszertelen kamrák labirintusa. (*Pontos rajzot nem is adok hozzá, nem az a lényeg.*) A bejáratnál egy primitív nyílcsapda van kifeszítve, az elsütő ideg könnyű észleléssel észrevehető. A csapda két, azonos célpontra célzott nyílvesztőt lő ki, 25-ös TB-vel. Ebből a fajta csapdából még kettő van a barlangban. A vesszők hegyét Klitun kenőccsel (*lásd: MERP 257. oldal*) kenték be, de a mérge régi, kiszáradt, így csak 3. szintű. Az egyik terem padlója vastagon fel van szórva porral és hamuval. A



mennyezetten egy festett ponyva egy sziklálkkal megrakott hálót takar. A ponyva *közepes* Észleléssel vehető észre, ha van fény, vagy valaki lát a sötétben. A por alján egy hurokcsapda van, ami felrántja azt, aki belelép, míg a ponyva és a háló enged, s a kövek lezuhanhatnak. A teremben mindenki elszeneved egy 'C' zúzódás kritikust. Aki a feje fölé tart

egy pajzsot, annak a kritikust 'B'. Ennek a csapdának egy másik verziója, hogy a ponyva egy karókkal teletűzdelt rácsot takar, a rács lecsapódik. A csapda 'E' szűrő kritikust okoz, de egy sikeres félreugrás manőver csökkentheti a sebést... Radagh sok teremben zúdít a csapdához hasonló kőzuhatagot a csapat nyakába, egy folyósóban pedig egy hatalmas (3x2x1 m) sziklát is ledönt, ami azon aki elé kerül, 'E' zúzódás kritikust sebez. Félreugrani *közepes* Mozgás Manőverrel lehet. Radagh a sziklával a legelő haladót célozza meg. Egy terem *Csüggesztő Füsttel* van tele, itt Galwan és Radagh együtt támad.

A szentély egy nagyjából kör alakúra simított, egy bejáratú teremben van. A terem 6 méter átmérőjű, a bejáratnál szemben áll az alvadtt vérrrel, cefatokkal borított oltár. Az oltárt a Soha Be Nem Hunyt Szem díszíti, körülötte fekete nyelven vésett fogadalmi és imaszövegek. A falon négy primitív fáklia világít, a padló sima, bár az oltár közelében ragacos. A helyiség levegőjében tapintható a gonosz, s itt Galwan és Radagh is teljesen megvadul.

## NJK-K STRATÉGIÁJA

Az erdőben táborozó csapatot lepik meg először. Ha látják, hogy jól felkészült, felfegyverzett csapattal van dolguk, cseleznek. Galwan utazóként a csapathoz csatlakozik. Ha valaki rákérdez szakadozott, véres ruhájára, elüti a választ azzal, hogy Mordor veszélyes hely, s még nem volt módja rendbetenni magát. Az erdőben eközben Radagh lesben áll, s halál-sikolyt hallat. Ha a karakterek nem indulnak segíteni, Galwan meggyőzi őket, ha másképp nem, farkasokat idéz. Ha sikerül egyedül maradnia valakivel, Farkasalakot varázsol, majd hátulról rátámad. Az áldozatot nem akarja megölni, de ha nincs más választása, megteszi. Az erdőben – kicselezve a karaktereket – Radagh is a segítségére siet. Ha a többiek visszajönnek, elmenekülnek. Ha az áldozatot sikerül ártalmatlanná tenni, elcipelik a barlangba.

A barlangban aztán már tényleg ők diktálnak. Bár a vér- és egyéb nyomok alapján lehetséges őket követni, de ez az ő birodalmuk. A termekben vannak csapdák, köztük veszélyesek is, de az igazi veszélyt Galwan és Radagh jelenti. A váratlan rajtaütéseket és támadásokat begyakoroltan, összehangoltan hajtják végre, egy-egy lecsapás után pedig eltűnnek valami hasadékból. Ha mód van rá, megpróbálják a csapatot szétválasztani, a karakterekkel egyenként elbánni. Galwan kedvence a Farkasalak, illetve az Árnyékforma. Az egyik hatásos támadásmódja hogy Árnyékformában „rászáll” valakire, majd váratlanul a falról előlépve előredőf a törével. A felocsúdó csapat elől eltűnik az egyik vágatban. Radagh elsöprő erejű támadásokkal, rohamokkal próbálkozik, de egy-két ütészáltás után ő is visszavonul.

Ha a karakterek eljutnak a szentélyig, ott nyílt, de elvadult harcra kerül sor. A szentély védelmében Galwanból és Radaghból előtör az őrület, s teljes erejükkel, a védekezéssel nem is foglalkozva támadnak. Ilyenkor nem érzik a fájdalmat, a cselekvésvüntetések nem számítanak. Ha van hozzá ereje, Galwan itt is beveti a farkasalakot, és plusz támadásként harap is.

## NJK-K

### GALWAN

Fekete nūmenori Sauron Pap  
Szint 8.

ERŐ	92	(+15)
ÜGY	76	(+5)
EG	69	(0)
IQ	74	(0)
IT	99	(+20)
FE	86	(+5)
ME	88	

Erőpontok: 16 (48)  
Életpont: 55

Páncél: Nehéz Bőrvért. Bőr karvédót visel.  
Támadó bónusz: 70 Egykezes Éles fegyverrel.  
Védelem bónusz: 15  
Alapmágia TB: +16  
Célmágia TB: +31

Lényeg MD: 0  
Kapcsolat MD: 20  
Mérge MD: 0  
Betegség MD: 0

Fegyverei:  
„Kegyetlen” +20 szablya.  
Áldozótör.

### Fontosabb szakértelmei:

*Mozgás Nehéz Bőrpáncélban* +5; *Mászás* +28; *Nyomolvasás* +33; *Hátbatámadás* +20; *Lopakodás/Rejtőzködés* +25; *Rúnaolvasás* +33; *Tárgyhasználat* +33; *Észlelés* +98.

### Ismert varázslatlisták:

*Gonosz tűz*\* (5); *A farkasok útja*\* (5); *Gonosz csábítás*\* (5); *Árnyak útja* (5); *Varázsvédelem* (5); *Hang és Fény útja* (4); *Teremtés* (3).

\* Sauron Pap listák, Bóborhold 1994/7.

Az Árnyak útja lista a Beholder BT által kiadott Dol Amrothi Orgyilkosok című kalandmodulban található.

Galwan Umbarban született, közepesen gazdag, nemes családból. Gyermekkorában került Sauron szolgálói közé, ahol hamar kiderültek kiváló képességei, tehetsége a mágiahoz – a harchoz és a vezetéshöz. Mint pap, gyorsan haladt előre a ranglétrán, hamarosan Mordor vezetői közé emelkedett. Már Umbarban is legendákat meséltek megfigyelő képességéről, de itt szinte rettegtek a nevét, s hamarosan azt rebesgették róla, belelát mások gondolataiba, s hogy a falon is átlát. Tehetségét sok különleges dologgal jutalmazták, például a Kegyetlen nevű szablyával, amit egyik legbecsebb tulajdonaként kezel, hisz maga a Sötét Úr nyújtotta át. A háború kitörését bizakodva szemlélte, s ami-

kor Gondor serege Mordor ellen vonult, az egyik hadparancsnoki tisztet látta el. A csatában súlyos fejsébet kapott, s csak a vereség után tért magához. A pusztulás közepén találkozott Radagh-val, akivel együtt menekültek el a gondori seregek elől.

Galwan mindig a hagyományokat követte mind öltözködésében, mind viseletben. A Sötét Úr kivételével senkit sem tisztelt, bár feljebbvalói parancsát mindig teljesítette. A nem núnemori népet megvetette, alacsonyrendűnek tartotta, a dúnadánokat és gondoriakat pedig árulóként, mindegyiknél jobban gyűlölte.



Minden varázstárgya a Lényeg erejét használja. Kapcsolat tárgyai elvesztették hatalmukat. Bár varázslatai és erőpontjai a szintjének megfelelők, a varázslatai felezett szintűként működnek (hatóidő, hatótáv, sebzés...).

#### **RADAGH** Haradi harcos Szint 8.

ERŐ	102	(+40)
ÜGY	96	(+15)
EC	95	(+15)
IQ	54	(0)
IT	49	(+20)
FE	94	(+10)
ME	76	

Életpont: 126

Páncél: Lemezvért(+20), fém karvédőt visel.  
Támadó bónusz: 128, Egykezes Éles fegyverrel.  
Védelem bónusz: 35

Lényeg MD:	0
Kapcsolat MD:	0
Méreg MD:	+15
Betegség MD:	+15

Fegyverei:  
Szablya, jellegzetes haradi díszítés és kivitelezés; +5.

#### **Fontosabb szakértelmei:**

Mozgás Lemezvértben +20; Mászás +48; Nyomolvásás +43; Hábtámadás +20; Lopakodás/Rejtőzködés +30; Észlelés +35.

Radagh harad északi részén született egy nomád törzs főnökének fiaként. Hatalmas ereje, ügyessége hamar kitűnt, s mindenki tudta: nagy harcos válik belőle. Apja megtörhetetlen, kemény embernek nevelte, s Radagh már tizenévesen részt vett törzse portyáiban, főleg dél-ithilii falvak ellen. Az egyik ilyen rajtaütés során azonban

egy gondori sereggel találták magukat szemben, s a katonák szétverték a nomád csapatot. Mindössze hatan maradtak életben, s Radagh apja is odaveszett. Az ifjú megfogadta, hogy bosszút áll Gondor katonáin, életben maradt társait pedig hazaküldte. Sokáig portyázott Ithiliában egyedül, míg híret nem vette a Gondor ellen készülő háborúnak. Beállt a mordori seregbe, ahol hamarosan parancsnoki posztra emelkedett. Mivel északon, a morannoni kapunál szolgált, nem mehetett el Minas Tirith ostromára. Ez mélyen elkeserítette, s a szökés gondolatát fontolgatta, de erre nem volt szüksége, mert hamarosan maga Gondor vonult Morannon felé. A morannoni csatában végig az első sorokban harcolt, de a Fekete Torony összeomlásakor kitört zűrzavarban súlyos sebet kapott és elesett. Este tért magához, hullákkal körülvéve. Bár az oldalát felhasították, egy lándzsára támaszkodva elindult a Fekete Torony romjai felé. Ott találkozott Galwannel, aki meggyógyította sebeit, és akivel együtt menekültek a hegyekbe.

Radagh igazi haradi nomád. Sötét bőre, haja azonnal elárulja származását, de ő büszke a népére, s senkitől sem tűri a megvetést. Indulatos és gyorsan dühbe gurul, de megvan benne a haradiak becsülete. A Fekete Úr szolgálatában teljesen elurulta a Gondor elleni gyűlölet, így minden kezelhetlensége ellenére kiváló eszközzé vált a Sötét Úr kezében. A fegyverzete mordori, kivéve szabályját, ami az apjéé volt, s azóta is ereklyeként őrzi.

## **JAVASLATOK** **A MESÉLŐNEK**

Ez a kaland komolyan próbára kell hogy tegye a karaktereket, s ez csak a mesélőn múlik. A kaland elején hitesd el a játékosokkal, hogy valóban egy farkast kell megölniük, lehetőleg intézd úgy, hogy erre készüljenek fel. A nappali erdő világos és tiszta, nyoma sincs annak, hogy Mordor része. Szürkületben, este már éreztesd a gonoszt – zajokkal, köddel, párával. Galwan és Radagh rajtaütését a legváratlanabb pillanatra időzítsd. A két Sauronhívó sosem támad szemtől szembe, inkább lesből, hátulról. A Bírborholdban megjelent Sauron pap listák illetve az Árnyak útja lista használata nagyon ajánlott, hiszen egy megelevenedett árnyék, vagy egy farkasfejű szörnynek már a látványa is sokkoló lehet. A barlangban figyelj arra, hogy a karaktereknek ismeretlen a terep, míg az NJK-k jól ismerik, így mindig a legváratlanabb helyekről támadnak. Csapdák csak annyira legyenek, hogy a karakterek figyeljenek a lábuk elé, de tartsd szem előtt, hogy az eszközök miatt ezek jórészt primitívek, egyszerűek. Varázscsapdákat csak akkor használj, ha nagyon muszáj! Ha a játékosok brillíroznak, s valami pofonegyszerű módszert találnak ki, jutalmazd meg őket, de ne sikerüljön. Ha kell, csalj, a két NJK-ra ne vedd szigorúan a szabályokat. Minél féltelmezebbek és minél legyőzhetetlenebbnek tűnnek, annál jobb. Ha valakinek sikerülne egy jól sikerült dobással megölni valamelyiküket, mentsd meg! A lényeg, hogy a játékosok nehéz és hosszú harcban győzzenek. Figyelj Galwan kiváló észlelésére. Ha valaki el akar előle bújni, valószínűleg észreveszi. A barlangot szándékosan nem részleteztem túlzottan, a lényeg éppen az, hogy ne egy áttekinthető „dungeon” legyen. Ne rajzolj térképet a játékosoknak, de ha ők akarnak rajzolni, ne akadályozd meg őket.

*Meghívorn™*

**A PC-X és a Kecskeméti Ifjúsági Otthon nyári számítógép- és szerepjáték tábora idén is megrendezésre kerül**

Parádfürdőn (Egertől 30 km-re).  
1995. augusztus 13-tól (dél-től) 20-ig (estig).

#### **Számítógépes programok:**

- szakmai programok (PC, Amiga), előadások.
- játékos vetélkedők (pl. DOOM!).

#### **Szerepjátékos programok:**

- AD&D (Greyhawk, Ravenloft, Dark Sun, Forgotten Realms)
- Earthdawn
- M.A.G.U.S., Star Wars, MERP
- Warhammer Fantasy Roleplay
- Cyberpunk, Shadowrun, Armageddon
- Magic: The Gathering
- Túlélők Földje info-csere

#### **Egyéb programok:**

- sztárvendég: Éles István (humorista)
- tőrak, tőravezető: Sárközi László
- sportvetélkedők

**Elhelyezés:** közel 150 férőhely sátrakban, matracos ágyakkal, hideg-meleg vízszuhamozó, a számítógépeknek faház biztosítja.

**A teljes táborozási díj: 6000 Ft/fő (szállás, étkezés)**

**Jelentkezés határideje:** hónap végéig.

**Információ:** Molnár Zoltán  
Kecskeméti Ifjúsági Otthon  
6000 Kecskemét, Kossuth tér 4.  
Tel.: 76/481-686, 481-523

**MINDENKIT SZERETETTEL VÁRUNK!**

# MONSTRA UNIVERSALES

**Monstra Universales, azaz „Univerzális Szörnyetegek” című cikkünk a 94/1-es Bibo Holdban megjelent Kastélyhoz hasonlóan egy adott játékelemet – ezúttal két szörnyet – ültet át a legkülönbözőbb játékkörnyezetekbe, jelen esetben a Shadowrun, az Earthdawn, az AD&D és a MERP rendszerébe.**



## SHADOWRUN

>>>>> [Tetszik? Kivonat a Paterson-féle parabiológiai összefoglaló titkos, katonai állományából:]

### KÉTFEJŰ SÁRKÁNY

Draco infernalis

#### AZONOSÍTÁS

A kifejlett sárkány teljes testhossza 50 méter. 20 métert is elérő, nyugati fajtársaiéhoz hasonló alakú és pikkelyezésű, 4 méter vállmagasságú törzse a pikkelyeket is átütő csontkinövésekkel s rendkívül megerősödött izomzattal bíró nyakszirtből induló két, nagyjából megegyező hosszúságú – egyenként 7 méteres – nyakban folytatódik. A majd 3 méteres fejek csupán igen apró külső eltéréseket mutatnak egymáshoz képest, a variancia gyakorlatilag megfelelő az egy- kétfejű ikreknél megfigyelhetővel. A sárkány test-súlya 2500 kilogramm körül mozog. Négy végtagja van, melyek közül a két mellső gyíkszerű, szembefordítható ujjakkal rendelkezik, ellenben a lábszerű hátsókkal. Szárnyai a hátán találhatók, nem messze a nyakszirttől. Színei a Nyugati Sárkányokéval megegyezőek, megkülönböztető mintával a két nyak találkozásánál.

#### HASONLÓ FAJOK

Nincsenek regisztrálva.

#### LAKÓHELY

Forró égöv.

#### MÁGIKUS KÉPESSÉGEK

Mágikusan aktívak, általában a sámánizmus tradícióit követik, akárcsak a többi sárkány.

#### SZOKÁSOK

A fejek váltott alvása miatt aktivitási ciklusuk az egész napot átfogja, ám hajnalra és alkonyatra koncentrálnak – ekkor mindkét fej ébren van. Vadászni ritkán, ám rendkívüli hatékony-sággal járnak, ismételten a fejek között megoszoló feladatmegoldásnak köszönhetően. Megjegyzendő: a két fej az esetek 99%-ában tökéletes összhangban viselkedik – ez alól kivételt a kívülről, durva fizikai (kábitószer, műtét stb) illetve mágikus úton felidézett esetek jelentenek, melyek során a normális esetben csoporttudatba

#### HOLDTÖLTE

olvadók ám egyedül, teljes, kifejtett individumokként is helytálló fejek között megbomlik a harmónia.

#### IVADÉKOK

Valószínűleg tojásokkal szaporodnak, épp úgy, ahogy a többi sárkány – bár bizonyíték még azon állítás igazolására sincs.

#### GAZDASÁGI ÉRTÉKE

Ismeretlen.

#### ELTERJEDÉSE

Világszerte (kedvelt lakóhelyet ld. fent).

#### MEGJEGYZÉSEK

Röpképesek, s bírnak a többi sárkánynál megfigyelt, hőlétságnak megfelelő, ám azzal nem egyenlő hőérzékeléssel is. A Kétféjűek közt is akadhat Nagy Sárkány (ez esetben *Draco sapiens infernalis*)

#### ÁLTALÁNOS KÉPESSÉGEK

Kifinomult Érzékszervek (*Enhanced Senses*) (Hallás (*Wide Band Hearing*), Alacsony Fényhatárú Látás (*Low Light Vision*), Hőérzékelés (*Thermal Sense*))

#### INDIVIDUÁLIS KÉPESSÉGEK

Állatok Irányítása (*Animal Control*) [Hüllők], Befolyásolás (*Influence*), Lángprojekció (*Flame Projection*), Mérgező Lehelet (*Noxious Breath*), Méreg (*Venom*), Félelem (*Fear*), Kutatás (*Search*) <<<<<<

– Hollwyan (19:02:02/3-25-54)

>>>>> [Mekkora marhaság! Honnét veszik mindezt? Megbízható forrásokból tudom, hogy egyelőre csak egyetlen ilyen sárkány tért vissza ébredező Földanyánkhoz... Az pedig éppcsak 7 méter hosszú és még senki nem vizsgálta meg ilyen alaposan. Nemrég kelt ki a tojásból!] <<<<<<

– Axiom (20:15:22/3-25-54)

>>>>> [És minek a tojásából, talán Kolombuszéból? Hol vannak a szülei, he?] <<<<<<

– dr. Ifter (20:18:31/3-25-54)

>>>>> [Szerinted az első tündéket ki szülte, drifter?] <<<<<<

– Axiom (20:20:22/3-25-54)

>>>>> [Hm, Kétféjű. Én úgy tudom a Shiawase valamelyik afrikai biolaboratóriumában született az első kétféjű, néhány gyanús sámánasszony bábózkodásával. Axiom?] <<<<<<

– Naga (20:25:45/3-25-54)

>>>>> [Én pedig úgy láttam, és a Sony optikában igazán megbízhattok, hogy a furgonunk hátuljában. Nem vicc. Semmi Shiawase, semmi biotech – természetes evolúció. Tojásból.] <<<<<<

– Axiom (20:26:01/3-25-54)

>>>>> [Nem akarok túl ironikus lenni, de... az erdőben találtatok a tojást, Axiom?] <<<<<<

– Naga (20:27:01/3-25-54)

>>>>> [Ez is lehet magyarázat, Naga, bár nem úgy, ahogy te gondold. Szomorú, ám lehet hogy még a kikelés előtt kapott sugárterhelést. Neked hány fejed van, Axiom?] <<<<<<

– Garou (20:30:01/3-25-54)

>>>>> [Egy. Garou, a feltételezést sajnos nem zárhatom ki teljesen – bár kevés esélyt adok neki. De akkor sem 50 méter meg mifene. Mellesleg tényleg az erdőben találtuk, Naga.] <<<<<<

– Axiom (20:35:12/3-25-54)

>>>>> [Ugye ez itt mind csak vicc? Ugye nem gondoljátok komolyan? Ugye ez a fenti leírás is csak rémes agyszülemény? Nem, nem akarom...] <<<<<<

— belépésregisztráció törölve —

>>>>> [Semmi pánik. Olvastad, Axiom szerint csak egy van...] <<<<<<

– dr. Ifter (20:40:14/3-25-54)

>>>>> [Tudjátok, miről sutognak felénk az árnyékok? Lofwyr azért hallgat mostanában, mert valami baja van. Egy hatalmas, csontos, tüskés kinövés éktelenkedik a nyakszirtjén, mintha... Senki nem engedi, hogy megvizsgálja.] <<<<<<

— belépésregisztráció törölve —

>>>>>[No igen, a Változás örök. Végül is nem kell, hogy újonnan született egyed legyen a többfejű... akár a goblinizáció...]<<<<<<

- Axiom (20:47:34/3-25-54)

>>>>>[Stop! Ezt nem gondoltam komolyan! A pokolba, ugye ez csak szóbeszéd?]<<<<<<

- Axiom (20:50:21/3-25-54)

>>>>>[A témát, azt hiszem, jobb lezárnak tekinteni. Kérdézősködtem. Nagyon Bölcs Ismerősöktől. Nem kellett volna. Nem mondok semmit. Talán jobb, ha mindenki azt hisz, amit akar, s nem tudja a valóságot. Kiléptem, ne keressetek.]<<<<<<

- Axiom (04:01:13/3-26-54)

>>>>>[Mi van? Most természetes dolog, biotech, mágia, vagy atomfertőzés? Csak egyetlen apró kétféjű van, vagy már Lowfy is az? Vagy esetleg már nem csak két fejű? Több? Ti még hisztek a mesékben? Sok naiv...]<<<<<<

- dr.lfiter (04:04:04/3-26-54)

>>>>>[Nahát, mik vannak... Mintha egy rossz horrorfilm lenne a századvégről! No mindegy, közreadom, ha már elloptam a katonaságtól... Hátba érdekel valakit. Érdekel valakit? Íme:

## TÄUSCHER

(A Megtévesztő)

/Nem adtak neki latin nevet. Furcsa, nem? - Scope/

### AZONOSÍTÁS

Az eredeti alakjában mutatkozó täuscher megközelítőleg két méter magas, súlya 140 kg körüli. Humanoid. Lábai rövidek és természetfeletten erősek, míg kezei hosszúak, de viszonylag gyengék. Nincs elkülöníthető feje és törzse, gyakorlatilag e kettő hibridje - nyak nélkül - alkotja a törzset, akárha az embernek a mellkasa lenne a koponyája, a medencéje pedig a gyógykéhez hasonló, szinte teljesen független állkapcsa. Gyomra nyílt, egyenes összeköttetésben áll a külvilággal: enyhén kifelé hajló, cápaszerűen három sorba rendezett agyarái (96 darab) zárják csak el a két területet egymástól. Ez az oka annak is, hogy az esetek többségében először széttépi zsákmányát, s csak ezután juttatja be a táplálékot a gyomrába (máskülönben minden harapásnál visszaömlene amit épp csak lenyelt). A jóllakott täuscher nem harcol, inkább menekül: nem akar megválni a már majdnem megemésztett tápláléktól. Testét feketés, bíborba játszó, kitinszerű réteg (nagy valószínűséggel elkérgesedett bőr) borítja. Eredete ismeretlen, egyes parabiológusok (pl. prof. Edgar Kasmundson) szerint kialakulása - sajnálatos módon - a HMHV vírus valamely ismeretlen mutációjának eredménye. Ennek ellentmondani látszik az a tény, hogy tojásokkal szaporodik.

### HASONLÓ FAJOK

Nincs regisztrálva.

### LAKÓHELY

Bárhol (ipari létesítményektől távol)

### MÁGIKUS KÉPESÉGEK

Veleszületettek (ld. képességek)

### SZOKÁSOK

Aktív ciklusa éjszakára esik, ám ez valószínűleg csak alkalmazkodási képessége miatt van így: megtanulta, hogy ekkor nagyobb a túlélési esélye.

## JÁTÉKINFORMÁCIÓ

Név	Sárkány, Kétféjű	
Test (Body)	18/9	
Gyorsaság (Quickness)	7 x 3	
Erő (Strength)	42	
Karizma (Charisma)	4	(mindkét fejnek külön)
Intelligencia (Intelligence)	6	(mindkét fejnek külön)
Akaraterő (Willpower)	9	(mindkét fejnek külön)
Esszencia (Essence)	(2d6+2)	
Reakció (Reaction)	7*	(* +2d6 Kezdeményezés)
Támadások	15D, +3 elérés (reach)	(mindkét fejnek külön)

**Speciális Képességek:** Lásd fent a szövegben  
**Megjegyzés:** Ha a sárkány fejei bármilyen okból egymás ellen fordulnak:

- Fizikailag sosem fognak ártani a másikat.
- A test (melybe nem számít bele a másik fej és annak a nyaka) feletti uralomért egy egyszerű akciót igénybe vevő akaraterő-próbát kell tenniük minden körben (célszám a másik fej akaraterője, több siker győz).

## MÉRETARÁNY



### ELTERJEDÉSE

Kontinentális vagy annál melegebb éghajlati övek.

### MEGJEGYZÉSEK

A täuscherek a világ minden államában törvényen kívüliek, jogaik nincsenek. Szörnyetegeknek tekintik őket, vérszomjas természetük miatt - jogosan. Vadászatok legális, hivatalos fejpénz jár értük. Egyes társaságok őrző-védő feladatokra tartanak fent kisebb täuscher kolóniákat (biofegyver), valamilyen más címszó alatt (mint pl. kísérleti példányok az anti-vírus kifejlesztéséhez stb).

### KÉPESÉGEK

Illúzió (ld. alább), Rejtőzködés (Concealment), Mozgásérzékelés (Motion Detection/Enhanced Senses), Betegség ellenállás (Immunity to pathogens), Méreg (Venom), Lángvédelem (ld. alább)

### GYENGÉK

Átlagos allergia (hideg: +15C alatt) (Mild allergy to cold), Sebezhetőség (+15C alatti hőmérsékletű anyagok) (Vulnerability)<<<<<<  
- Scope (18:18:18/4-02-54)

Húsevő, bár elvétve eszik növényi eredetű táplálékot is (mint pl. fakéreg), emésztésének javítására. Képes azt a látszatot kelteni, mintha egy körülbelül nyolcéves ember kislány lenne: ezt erősen kifinomult és fókuszált Illúzió képességével éri el, s áldozatának elkülönítésére, így csapdába csalására használja; ami elsődleges, ösztönösen alkalmazott zsákmányszerző technikája. Viszonylag magas intelligenciájuk miatt az idősebb kort megért täuscherek - kevesen vannak - már inkább a rejtőzködő, meglepetésre alapuló taktikát választják: megtanulták, hogy ez az illúzió a kibernetikus érzékszervekre nem hat. És az sem biztos, hogy egy gettóban senki nem támad meg éjszaka egy ártatlan kislányt.

### IVADÉKOK

Tojásokkal szaporodik, melyeket kikelésükig a gyomrában hord. Költsési idejük nyolc hónap, ezen idő alatt a täuscher sokkal kevésbé aktív, mint mások. Az életben maradó utódok száma igen alacsony, egy vagy kettő az átlag hat tojásból.

### GAZDASÁGI ÉRTÉKE

Nincs.

## JÁTÉKINFORMÁCIÓ

Név	Täuscher	
Test (Body)	8/5	
Gyorsaság (Quickness)	3 x 3	
Erő (Strength)	7	
Karizma (Charisma)	2	
Intelligencia (Intelligence)	3	
Akaraterő (Willpower)	3	
Esszencia (Essence)	(4)	
Reakció (Reaction)	4*	(* +2d6 Kezdeményezés)
Támadások	8S, +1 elérés (reach)	

**Speciális Képességek:** felsorolva fent, a täuscher leírásnál - az új képességek meghatározásai:

**Illúzió:** Az alkalmazó tetszés szerinti fizikai alak képét veheti fel. Minden rá irányuló érzékelés-dobás célszáma egyenlő az alkalmazó kétszeres esszenciájával. (Jelen esetben ez 8 lenne, ám mivel a täuscher fókusz-alakja a kislány - más képet nem tud előidézni -, +2 bónuszt kap, így a végső eredmény: 10-es célszám.)

**Lángvédelem:** Minden tűz alapú támadás sebzés-szintje egyvel alacsonyabb (pl. 7D helyett 7S).

## MÉRETARÁNY





>>>>[Az kérdezed, Scope, érdekel-e valakit? Hát tudd meg: nem érdekel senkit!]<<<<<<  
– Kislány (20:13:23/4-02-54)

>>>>[Ezentúl minden kislányt lelövök...]<<<<<<  
– Szárnyas Fejvadász (20:14:01/4-02-54)

>>>>[Meg anyódat is, nem? Szív Sajtot!]<<<<<<  
– Kislány (20:16:55/4-02-54)

>>>>[Tényleg olyan, mint egy rossz horror. Kár hogy nem az. S akkor arra még nem is gondoltatok, mi lesz, ha a mágiaszint annyira felerősödik, hogy az illúzió-képessége helyett, tudomiséra, átrendezi a rohadt molekuláit...]<<<<<<  
– Azték (20:30:45/4-02-54)

>>>>[Nem vagy te egy kicsit túl paranoid? Mert ha igen, nyugodj meg, jogos az érzés. Úgy tudom a világon máris vannak olyan helyek, ahol igen erősek a mágia-vonalak. Régi jó Tir Na-nÓg...]<<<<<<  
– Axiom (20:34:32/4-02-54)

>>>>[Paranoia!? Csúsz ez az érzés! Gyerünk Tir Na-nÓgba!]<<<<<<  
– Reklámember (20:37:24/4-02-54)

>>>>[Én a helyedben kétszer is meggondolnám. Nem neked találták ki: túl kemény hely.]<<<<<<  
– Axiom (20:39:32/4-02-54)

>>>>[Magasabb mágiaszint, veszélyesebb lények? Nem, nem hiszem. Ez már tényleg túlzott pa-

ranoia. Vicc nélkül. Legfeljebb a furcsaságok száma nő. Ne féljétek.]<<<<<<  
– Techman (20:41:18/4-02-54)

>>>>[Vagy csak te nem ismered a világot.]<<<<<<  
– Azték (20:43:30/4-02-54)

>>>>[Fiúk, én már találkoztam ilyen kedves kislánnyal. Sárga Sünt csak több apró darabban tudtuk kirángatni a fogai közül.]<<<<<<  
– Feketeláb (21:17:08/4-02-54)

>>>>[Mi nem tudtuk kirángatni a kománkat. Azóta nem vagyok segítőkész...]<<<<<<  
– Parandroid (22:24:30/4-02-54)

## EARTHDAWN

### KÉTFEJŰ SÁRKÁNY

Jó Serane Venna, drága unokahúgom!

Szívesen teljesítem kérésedet – íme annak a két feljegyzésnek a másolata, melyet még azokban az időkben írtam, mikoron gyermekkorom kései éveinek múltásával immár mit sem törődve az öreg Hollwyan Mester-nél írkokodtam, itt, a Rien völgyében húzódo erdőben, próbálva ellesni a vénséges tünde tudásának s bölcsességének legalább cseppnyi részét. Újra le kellett írnom őket, mivel az időnek enyészetből aláhulló pora már igen csak vastagon borította azon pergameneket, melyeken az oly rég elhangzott szavakat zártam réges-rég a betűk bőrtönébe – a lapok majd' teljesen tönkrementek már, dacára az apróbb varázsoknak, amiket még annak idején rájuk bocsájtottam. Sok emlék bukkant ismét elő. Érzések. A döbbenet, amellyel el kellett fogadnom a tényt, hogy csak a tudás adható át: a bölcsesség nem. Úgy tűnt, akárha ismét ott gubbasztanék a mester lábánál a lépcsőn, s hallanám csendes szavait és Otof Jadmilnak, kardok legendás mesterének tiszteletteljes kérdéseit...

Csak remélni tudom, hogy téged nem sodor bajba ama tudás, minek most birtokába jutsz. Csak remélni tudom, hogy bölcs vagy már a sorok közti olvasáshoz és a tettek közti gondolkodáshoz. Csak remélni tudom, hogy mihamarabb viszontlátjuk egymást.

Alkonyati Néméan  
Rien Tornyának Hetedik Ura s Kilencedik Mestere

Az Első Feljegyzés, a Csapás előtti időkben –

„Most. Most már beszélhetünk erről. Már nem emlékszenek semmire, s nem hiszem, hogy maradt volna akár egy is közülük, akire ne hatott volna az Álom. Ha pedig igen... Nos, akkor hallgatnak s hallgatni fognak. Egykoron, ahogy arról apám apáinak legendái szölgáltak, Pengeharcos Jadmil, a sárkányok aludni tértek. Nem, nem egyszerre – egyenként, egymás után, mind-

hányan csak voltak a világon. Álmodtak, talán egész évszázadokon, talán csak éveken keresztül: ez volt a Sárkányok Álmanak Kora. Vészterhes korszak volt, noha ezt csak ők tudták. Mi még tán csak az ő álmaik voltunk – túl elmosódott volt az idő köde ahhoz, hogy mi átláthassuk. Ám a Változás már gyorsulóban volt – a világ káprázata elnyugodni látszott.

Ez azt jelenti, öreg, hogy egyre fogyott a mágia, mint ahogy most egyre növekszik némelyek szerint?

Igen, bár a Változás soha nem ugyanazt hozza, még ha hasonlítanak is egymásra a kerék visszatérni látszó szegei: minden ősz ugyanolyan, ám soha nem ugyanazok a levelek hullanak le, mint egy évvel korábban. A világnak az az ősze sok száz évig tartott, s egyenlő volt a feledéssel – az emlékezetnek csak ritkán maradtak eleven forrásai.

A Sárkányok ekkor megváltoztak: belepte őket az idő pora. A létezés Szenvedélyek utáni leghatalmasabb lényei lehanyagoltak – immáron nem ők voltak a legnagyobbak s legerősebbek, már nem tudtak e földek s vizek igaz őrjei és mesterei maradni. Még mindig tombolt bennük a világot átszövő mágia vihara, ám már csak hatalmasok, már csak sárkányok voltak, olyanok, amilyenek mi ismerjük őket – s a legtöbben el is feledték milyenek voltak valaha. Csak a legöregebbek emlékeztek s emlékeznek közülük, ők pedig hallgatásba burkolózva gyászolták a veszteséget, s gyászolják mind a mai napig. A sárkányok lassan eltűnnek, Otof Jadmil: túl gyenge a világ hullámvérése ahhoz, hogy most sokáig ittmaradhassanak. Elfeledek önmagukat s a világ is elfeledi őket. Eltűnnek, miközben Álmodnak. Ez az Álom, melyből egy más világba ébred az álmodó, s már nem tudja hol tért nyugovóra.

De hát... – a therniak úgy mondják a mágia erősödik. Miért tűnnének el nyomtalanul?

Nem saját életemben mérd az időt, Otof Jadmil. A mágia most erősödik: de még sokáig nem lesz olyan erős, mint amilyen a Sárkányok Álma előtt

volt. Ez a dagálnak csak egy kisebb hulláma, hamar elül majd a korok végtelen tengerén, s utána még nagyobb lesz az apály. Ám meglehet mi már nem fogjuk megérni ezt az időt. A thernai prófétának igaza lehet: súlyos csapás vár ránk – s már nincsenek olyan sárkányok, akik megvédhetnék ettől sem Barsaive-et, sem a világ más szegleteit. Ezek a sárkányok, a mostani nagyok és az erősebb kicsik, át fogják vészelné az éjszakát, de mi már nem számíthatunk rájuk. Magukat kell majd védeniük s nehéz dolguk lesz, sokan elhullanak majd.

Mi történt a Sárkányj (vagy hogyan nevezted) alatt, Hollwyan? Mi lett velük?

Hisz mondtam – legyengültek, elfeledtek magukból sokat. A tudás pedig egyenlő a létezéssel. Elég arra gondolni, hogy az Álom előtt a legtöbbször még nem egy feje volt, hanem több...

Mint a mesékben, amiket apáink meséltek?

Igen. Látod, már te is csak mesének hívod, képzeletszülte dolognak – nem kell sok idő, s már te is csak az leszel, Otof, és én is, a sárkányokkal együtt – noha ez az emelkedő hullám bizonyosan eltart néhány száz évig.

Milyenek voltak ők, Hollwyan?

Félszemes, méltóságteljes lények. Nem ismered Innian Balladáját, ugye? Igaz, nem a te nyelveden íródott... nem ismerheted. Talán... Színesek, mint az erdők. Nyugodtak, mint a folyók. Fürge elméjük, mint a hegyipatakok. Bölcsék, mint a sziklák némasága. Csendesek, mint a fenyvesek hallgatása. Erősek, mint a legnagyobb viharok. [Itt a Mester elgondolkozva bámult maga elé a tűzbe s hosszú percekig hallgatott. Otof Jadmil, a troll kardművész nem akarta megzavarni, mint ahogy én, Néméan, az írrok sem.]

Aztán elaludtak. S álmukban elfeledték hogy több fejük volt, elfeledték hogy egyedül is többen voltak mint közülünk sokan együtt – s mire felébredtek, már nem is emlékeztek, az álom imaginációja pedig valóra vált. Nekik is egy fejük maradt: mind az anyag kristálytisza törvényei, mind a lélek finom, áttetsző hálója szerint. Ó, milyen

fájdalmasan sötét, milyen fájdalmasan mulatságosnak tűnő dolog ez – mégis így volt. Ezzel végük volt, végük az igazi sárkányoknak. Egy fejjel nem tudtak ugyanazok maradni. Egy fejjel túlzottan „énné” váltak. [A Mester ismét hallgatott. Sokáig csendben ültünk, csak a tűz ropogott halkán.] Talán egyszer visszatérnek majd. Talán egyszer.

Nem bízom abban, hogy mindent megértettem az utolsó mondataidból, Mester... De azt hiszem, a lényegét sikerült fel-fogynom. Szomorú. Szomorú mindaz, amit elmondtál.

Igen, Otof Jadmil, én is úgy érzem hogy érted a lényegét. De nem szomorú. Ne feledd, a Változás örök. Eljön majd az ő idejük ismét. Hát immár megtudtad, amit akartál.

Honnét tudod mindezt, Hollwyan Mester, ha szavaid szerint ők maguk sem emlékszenek már?

[A Mester bojtára támaszkodva felállt székéből, s Otof Jadmil mellett elnézve az alkonyi erdő homályát figyelte – avagy csak elgondolkodott?] Fáradt vagyok, Otof Jadmil. Pihennem kell. Fáradt vagyok – aki öreg, hamar fárad. [Elmosolyodott.] Én pedig nagyon öreg vagyok. Jó éjt, Kardművész.”

### SZABÁLYOK

A sárkányok közt rendkívül ritka a kétféjű: most, a Csapás után még az a kevés is eltűnik lassan, amelyek eddig átvészelték a Sárkányok Álmanak Korát követő időköt – egyfejúkké lesznek ők is, akár a többiek. Mégis előfordulhat, hogy a karakterek találkoznak eggyel közülük, hiszen a rendkívül ritka nem jelenti azt, hogy egy sem létezik már. Belebotalhatnak egy szunnyadó ősrög (Great Dragon) fészékébe, avagy találkozhatnak azon néhány kisebb, közönséges (Common Dragon) sárkány egyikével is, ami a Csapás mágikus áradása alatt olyan helyen tartózkodott, ahol a környezet fókuszáló hatására és bizonyos ritka együttállások bekövetkeztekor újra materializálódott a második fej, amit a sárkány a meglepődés legkisebb jele nélkül fogadott – hisz olyan volt, mintha csak



## STATISZTIKÁK

Tulajdonságok:

DEX: +3 STR: +0 TOU: +2  
PER: +5 WIL: +5 CHA: +1

Kezdeményezés: +3

Támadások száma: +1 (a másik harapás)

Támadás: +0

Sebzés: még egy harapás

Varázások száma: ×2 (a második fej miatt)

Varázslás: +1

Effekt: ld. alább

Halál határ: +40

Seb határ: +3

Eszméletvesztés: +10

Karma pontok: +5

Fizikai védetség: +2

Varázsvédetség: +2

Társad. védetség: +2

Páncél: +0

Varázspáncél: +2

Leütés: +0

Gyógyulásteszt: +0

Harci mozgás: +0

Teljes mozgás: +0

Karma szint: +2

**Speciális Képességek:** Nagyjából megegyeznek az alapkönyvben megadottakkal. A különbség: Közönséges Kétféjű 12-es erejű Asztrállással bír, míg az Öreg Kétféjűnél ez az érték 28.

Ezen módosítókat a kiválasztott sárkányfaj megfelelő statisztikáihoz kell hozzáadni.

Az új, kétféjű sárkányokért járó legendapontok:

Öreg Kétféjű Sárkány (eredetije a *Great Dragon*): 1 910 000

Közönséges Kétféjű Sárkány *Common Dragon*): 265 000

felébredne. Mindenesetre nem valószínű ezen találkozások bekövetkezése, s ha mégis, akkor is csak magas köröket ért, szerepjátékra figyelő, nem üdvögd-nem-apád stílusban játszó csapatnak mesélje be a Játékmester lehetőleg – ellenkező esetben kénytelen lesz kihasználni az inkább titokzatos misztériumnak mintsem gyilkológépnek tervezett kétféjű sárkány cseppet sem szerény képességeit.

Kétféjű sárkány csak nagy (*great*) avagy közönséges (*common*) sárkányból lehet, kinaiból (*Cathay*) sosem. A kétféjű statisztikáinak kiszámításához a módosítókat a Statisztikák rovat alatt közöljük: ezeket kell az alapkönyvben

találhatóakhoz hozzáadni. Ne feledjük, hogy a sárkánynak két feje van, melyek rendkívül összehangoltan, mégis külön cselekszenek – és sohasem egymás ellen: ez még mágikus úton sem érhető el a Földhajnal világában.

Külsőre majdnem teljesen megegyeznek az alapkönyvben leírt egyfejű változatokkal – bár van még egy nyakuk és fejük, valamint némileg nagyobbak is...

## KALANDÖTLET(EK)

1. A karakterek immáron igen magas legenda-státusszal bírnak s valamely útjuk során újabb megrázó hős-

tetet visznek véghez egy sárkány segítségével. A diadal után a sárkány úgy dönt, megbízik apró társaiban annyira, hogy bemutassa őket a sárkányok egyik visszavonultan élő mesterének... egy öreg, hatalmas kétféjűnek. Ez a változat a szerepjátékra ad nagyon sok lehetőséget, ha ügyesen használják.

2. A karakterek, akik már Barsaive legnagyobb hősei, valahol a dzsungelben találkoznak egy közönséges sárkányból újraébredt kétféjűvel, természetesen nem véletlenül. Lijhannion, a sárkány, a karakterek segítségét kéri. Tudomására jutott ugyanis, hogy barlangjánál csapda várja – három közönséges sárkány áll lesben, hogy végez-

zenek vele, talán sértett büszkeségből vagy irigységből (mik vannak...). Nem teheti meg, hogy sokáig húzza a hazatérést, mert akkor azok gyanút fognak s így elveszne az a kis előny is, ami a viszont-meglepetésen alapul (azok ott nem tudják, hogy Lijhannion tud rólu-k). Ez a változat a harcorientáltabb partiknak is jó szórakozási lehetőséget nyújt – ha pedig ráuntak volna az ütésre, kiderülhet, hogy a támadókat Vest-rivan küldte azért, hogy elvigyék neki a kétféjűt, s ő rájöhhessen az ébredés titkára.

(Vest-rivan, a sötét sárkány megtalálható a *Creatures of Barsaive* kiegészítő 96. oldalán.)

## TÄUSCHER

A Második Feljegyzés, a Csapás előtti időkből –

„Igen, egyre több a jel, s már itt vannak ők is, Jadmil. Nem, nem tagadhatom meg tőled a bizonyosság tudását, mint ahogy nem tagadhatom meg Arrian kedves emlékeitől a dicsőséget sem, ami csendes hősiességét megilleti – tetének tovább kell élnie Barsaive lakóinak ajkán, a legendák örök életét adva ezzel neki, Faius varázslónőjének. De tudnod kell, kardművész: ezek a gondolatok, ezek az emlékek fájdalmasak nekem, hát rövid leszek. Nem jó elveszni a múlt kódének árnyalakjai között, hacsak azért nem, hogy a jövőben rejlvő fenyegetést elkerülhessük. Tanulunk, Otof Jadmil. Én szembenézni a világgal, te szembeszállni a világgal. Mindkettőnknek szüksége van a másik segítségére.

Arrian, Faius úrnője Caés fenye-seiben találkozott először a sötétség iszonytató alakot öltött megtestesülésével. Szembeszállt vele, ám az általa Toroknak nevezett rémség erősebbnek bizonyult nála, noha ez alkalommal nem végzetesen: Arrian mágiája feltartóztatta a lényt, aki azonban a sok sebből vérző varázslónő nyomába eredt. Borús napokon s fagyos éjeken keresztül hajszolta, át a hallgatag fenyeveseken s a hófödte fennsíkron, egészen Faius tornyáig, Arrian otthonáig. Ám mire Torok odaért az ősi toronyhoz, Arrian immár felkészülten várta. Csapdát állított a szörnyetegnek. Csapdát, amellyel úgy ejthette fogságba hatalmas ellenfelét, hogy az soha többé nem szabadulhatott belőle. Csapdát, melyért fel kellett áldoznia saját életét.

A varázs, melyet Arrian szőtt, pókhálóként fonódott a rémre, összezúzta, legyengítette s mozgásképtelené tette. A pókháló evilági része, a

## STATISZTIKÁK

DEX: 5 STR: 8 TOU: 8  
PER: 6 WIL: 5 CHA: 4

Kezdeményezés: 5

Támadások száma: 3

Támadás: 15

Sebzés:

Harapás: 22

Karmok: (×2) 8

Varázások száma: –

Varázslás: –

Effekt: –

Halál határ: 46

Seb határ: 13

Eszméletvesztés: 39

Legenda-pont érték: 1100

Felszerelés: nincs

Vagyon: nincs

Fizikai védetség: 10

Varázsvédetség: 11

Társad. védetség: 5

Páncél: 5

Varázspáncél: 3

Leütés: 14

Gyógyulásteszt: 3

Harci mozgás: 27

Teljes mozgás: 54

csapda... a ketrec, ami a rém örök börtöne lett – Arrian teste lett. A varázs örvénylésével Arrian teste magába zárta a rémét, összeolvadt vele, s közben megfiatalodott: elvesztette tapasztalatait, elvesztette éveit. Mire elnyugodtak a mágia erőinek felkorbácsolódott hullámai, Arrian alig volt több, mint egy nyolc éves kislány. Egy kislány, akinek bensőjében egy magatehetetlen Rém lakott. Egy kislány, aki örök életre ítéltetett egy varázslónő – önmaga – által, azért hogy az egyik legerősebbet távol tartsa a világtól. Egy kislány, aki örökön örökké nyolc éves lesz már.

Mindezt ő maga mondta el nekem. Itt járt, nem is olyan régen. Itt járt, hogy búcsút vegyen. Emlékei a varázs hatására egyre gyorsabban homályosultak el – már rám, gyermekkori barátjára is alig emlékezett. Rettenetes volt látni őt. Egy nyolc éves kislány. Tudnod kell, Otof Jadmil, hogy Arrian félt. Rettegett attól, hogy a varázs meggyengül, és a Rém elszabadul. Épp annyira rettegett, mint amikor először találkozott vele. Megerősítettem rajta a mágiát. Nem tettem mást. Így most már nem lehet

baj. Akkor semmiképpen sem, amekkorát Torok jelentett. Akkor semmiképpen sem. De nem tudom, hogyan bírja majd a varázsbörtön az idők próbáját. Nem tudom, mi történik, ha Arrian valami elpusztítaná, vagy csak megpróbálná megtenni. Nem tudom mi van most Arriannal. Ennek már kilenc éve. Lassan már kilenc éve.

Sírtam, amikor elment, Otof Jadmil. Sírtam.”

## SZABÁLYOK

Abban az esetben, ha a kislány alakban járó tüsschert megtámadják, a lény azonnal visszaalakul: a varázslónő mágiája ez esetben időlegesen meggyengül s a rém, bár rendkívül legyengülve, mégis hatalmat nyer Arrian akaratára felett. Ugyanez megtörténhet máskor is, ám ekkor a tüsschernek az átalakuláshoz sikeres, módosítatlan akaratőr (*willpower*) dobást kell tennie 6-os célszámra. Ezek után addig maradhat ebben az alakban, amíg jónak látja.

Az, hogy tüsscherből több van, vagy csak egyetlenegy, nehezen el-

dönthető kérdés, még akkor is, ha éppen kettő áll egymás mellett: mindez nagy valószínűséggel Arrian örökké működő, ám változó, világhoz igazodó, igen bonyolult mágiájának eredménye. Ha több van, akkor az minden bizonnyal annak tudható be, hogy a rémet – valójában koncentrációdt negatív asztrális energiát – a varázs defokuszálta, szétszórta, azért, hogy ne legyen egy helyen, az igazi, eredeti Arrian testében féken tartani az összes erejét.

## KALANDÖTLET(EK)

1. A parti tagjai egy fogadóban szállnak meg, hosszú út s nehéz feladatok után. Jól esik hát a bor és a sör, nem kímélik magukat. Már későre jár, amikor egyikük, nyugovóra témi kérésülve a fogadó egyik folyosóján tanúja lesz, amint egy részeg ork valamiféle kitisztítatlan bakancs miatt hatalmas pofont ad egy nagyon álmos kislánynak, aki erre megremez, szörnyűséges alakot ölt s szinte egy az egyben lenyeli az orkot... A játékos karakter ekkor rájön, hogy nagyon részeg, vagy vala-

mi nagy baj van, s valószínűleg az előbbi mellett dönt, a többit majd meglátja reggel, ébredés után, miután tárgyalt az esetről a többiekkel... S lám csak, reggel a kislány – aki cseléd a fogadóban – ébreszti őket friss tejjel és kenyérrrel.

2. A parti megtudhat valamit Arrianról s a róla szóló legendából (ami nem túl elterjedt, mert egyébként a szokásosnál is sokkal nehezebb lenne a nyolc éves kislányok dolga Barsai-ve-en) s elhatározhatja, hogy kiszabadítja a varázslónőt a varázs fogságából s végez a rémmel... Okok lehetnek: Arrian igen magas szintű Nethermancer vagy Varázsló, akitől lehet tanulni, mellesleg, ha sikerülne végezni a Rémmel, az összes tüsscher egyszerre eltűnne (hisz ők a Rém szétszóródott testének darabjai). Javasolt, hogy a siker, mely bár elérhető, csak időleges legyen: a varázs nem szűnik meg, mivel a Rémek földi halálukkor nem pusztulnak el (?) csak visszakényszerülnek az asztrálisokra. Arrian egy ideig újra a régi, aztán hirtelen ismét fiatalodni kezd...  
Csigás Gábor

# AD&D

## Sárkány, kétfejű

Klíma:	Változó
Gyakoriság:	Nagyon ritka
Szerveződés:	Magányos
Aktív ciklus:	Bármikor
Táplálkozás:	Húsevő
Intelligencia:	Változó
Kincs:	Bármilyen
Jellem:	Törvénytelen gonosz
Előfordulási szám:	1
Mozgás:	14, Fl 30
Védekezés (AC):	Változó
Hit kocka (HD):	Változó
ACO ütése:	Változó
Támadások száma:	4 + speciális
Sebzés:	1—10/1—10/3—30/3—30
Speciális támadások:	Lásd a leírást
Speciális védekezések:	Lásd a leírást
Varázslatellenállás:	Változó
Méret:	Változó
Morál:	Változó
Tp érték:	Változó

Kétfejű sárkány nagyon kevés akad a világon. Nagyhatalmú varázslók teremtették őket egy máig ismeretlen, nagy erejű szertartás segítségével (leírását talán egy későbbi számban olvashatod). Két sárkánytojást egybeolvasztanak (*Merge-W8*), majd kikeltik. A tojásból kibújó lény mindkét sárkány erejével rendelkezik. Színét a dominánsabb, erősebb faj határozza meg, de a másik szín is látható (egy fehér és egy kék keveredése tehát egy fehér hasú kék sárkányt eredményez egy fehér és egy kék fejjel). Harci és egyéb tulajdonságai a két alfajta átlagértékei lesznek. Az intelligenciát a domináns egyed határozza meg, de mentális stabilitása nem a legjobb. Amikor kikel, még azonos jellemű fajok keresztezése esetén is van 10% alapesély arra, hogy a fióka teljesen skizofrén lesz, és rövid időn belül elpusztítja magát. Ha a jellemek nem egyeznek, ez az esély különbsé-

genként (semleges jó, törvényes semleges) további 10—10%-kal nő (egy kaotikus jó és egy törvényes gonosz tojás elegyítése esetén tehát már 50%).

Ha ez a dobás sikeres, a két személyiség eggyé válik, de mindig a gonoszabb és a kaotikusabb összetevő uralkodik el. A lappangó második személyiség miatt az agyra ható varázslatok kevésbé hatnak rá, ezért +4-et kap mentális mágia ellen.

**HARC:** A kétfejű sárkány legveszedelmesebb fegyvere a lehelet, mert ez akár kétfajta is lehet. Okosan használja, s a két fej felváltva küldi az áldást a botor kalandorok nyakába. A lehelés szabályai mindkét fejre vonatkoznak, azaz egy-egy fej csak minden harmadik körben lehelhet (de két fej van!). Testi adottságai (mancsok, harapás sebzése) nem függenek attól, hogy milyen lényekből hozták össze – ezért is adhatók meg ezek az értékek táblázatosan.

**ÉLETMÓD:** A varázslat hatására a sárkány szinte mindig hű szolgálója teremtőjének (*charm, domination*). Ennek ellenére (az e varázslatoknál szokásos feltételek mellett) előfordulhat, hogy ellene fordul. Ha a varázsló – akire anyjaként tekint – meghal, vagy elhagyja, a sárkány még évekig őrzi otthonát, miközben egyre nagyobb és nagyobb területeket pusztít végig. Előbb-utóbb aztán talál magának valami testre szabott szálláshelyet, és – ahogy ez már sárkányéknál szokás – neki lát „saját” kincsei felhalmozásának.

**KÖRNYEZET:** A kétfejű sárkány fiatal korában szennvedélyesen pusztít szinte mindent és mindenkit, ami/aki csak él és mozog. Egész tartományokat tarthat rettegésben, tehet adófizetőivé. Tanyája környékén a föld több mérföldes körzetben elsvatagosodik, merthogy étvágya feneketlen, és az ezért nem ritka eset, hogy míg az egyik fej az állati, a másik a növényi táplálékot kedveli jobban. Idősebb korában aztán, amikor visszahúzódik vackára, a növényzet újra benő mindent, összegubancolódott, bozontos ősvadont alakítva ki. Nagy meglepetést okozhatunk az ide behatólok számára ezzel a lényvel, de vigyázzunk, mert nagyon erős.

Természetes ellenségei csak a tiszta vérfű sárkányok, akik, ha egy ilyen lényel találkoznak, azt mindegyik megpróbálják elpusztítani, mert fajtájuk megcsúfolásának tekintik ezeket a korszakokat. Még az is előfordulhat, hogy különböző színű sárkányok közösen irtják ki a teremtményt s létrehozóját. (Egy magányos sárkánynak ez ugyanis aligha sikerülne.) Egy ilyen cél érdekében akár még az is megeshet, hogy egy gonosz sárkány egy tökéletesen jó jellemű kalandozó csapatnak kínáljon szövetséget!

Állítólag vannak olyan egyének, akik nem kettő, hanem több tojás egybeolvasztásával próbálkoznak, de erről még csak kőszá szóbeszédet hallottunk.

## Tüsscher (Megtévesztő)

Klíma:	Mérsékelt öv
Gyakoriság:	Nagyon ritka
Szerveződés:	Magányos
Aktív ciklus:	Bármikor
Táplálkozás:	Húsevő
Intelligencia:	Magas
Jellem:	Kaotikus Gonosz
Előfordulási szám:	1
Védekezés (AC):	10/2
Mozgás:	12/24
Hit kocka (HD):	8
ACO ütése:	20/13
Támadások száma:	0 vagy 3
Sebzés:	0 vagy 2d4/2d4/2d8
Speciális támadások:	Lásd a leírást
Speciális védekezések:	Lásd a leírást
Varázslatellenállás:	Speciális
Méret:	S/M
Morál:	12
Tp érték:	2000

A látszat néha csal, s sokan hisznek a szemüknek. A Megtévesztő az embereknek pont ezt a tulajdonságát használja ki, s így könnyedén jut élelemhez az óvatla-



nok közül. Látszatra egy ártatlan, védtelen kislánynak (s mindig kislánynak!) néz ki, aki eltévedt, megsérült, vagy valami hasonló módon segítségre szorul. Mikor áldozatát csábos hangjával és mosolyával a hatalmába kerítette s elcsalta a többiektől, akkor mutatja meg igazi, szörnyűséges arcát, a Rémét.

**HARC:** A Megtévesztő soha, de soha nem bocsátkozik harcba emberi alakjában. Kit támadhatna meg egy nyolc éves kislány? Áldozatait elbűvölő kedvességével, hangjával teszi óvatlanná. Ha mézédés hangján beszél, a hallgatónak sikeres mentődobást kell dobni a bűvölés ellen (-2 mentő), és ha ez sikertelen, elveszett. A Megtévesztő naponta kétszer használhatja ezt a képességét, s általában mindig a leggyengébbeket választja. Ha egyedül marad a védtelen áldozattal, átváltozik eredeti formájába, és támad. Aránylag kis méretéhez képest iszonyú vérengzést tud véghez vinni. Számátalan agyarával miszlikbe szagatja akár a talpig vasba öltözött katonát is, s hatalmasra tátható száján át egy fél tehenet is le tud gyömöszölni a bendőjébe. Karmaival 2d4, fogaival 2d8 sebzést okoz. Bőre vastag és kemény, ezért csak +1-es, vagy jobb fegyverrel lehet átvágni. A fából készült fegyverek viszont simán áthatolnak rajta, akár a vajon (AC10). Különösen érzékeny a hidegre, ezért az ilyen varázslatok + 2 Hp-t sebeznek kockánként. A tűz viszont csak fele hatással van rá.

Ha lehet, csakis védtelen áldozatokra veti rá magát, az erősekre nem. Általában kerül a városokat, inkább a kevésbé lakott vidékeket kedveli. Származása rejtély, egyelőre semmi adat nem áll rendelkezésünkre. Többen némely külső síkokat emlegetnek. Eddig csupán négy esetről tudunk, s a lény mindig meglógott (lehet, hogy ugyanaz volt?). Várjuk a mielőbbi információkat. Most sajnos abba kell hagynom, mert látom az ablakon át, hogy egy kislány elesett a járdán, kiszaladok segíteni...

©Z (LEAXE)



## MERP

### Kétfejű sárkány

Középfölde egyik leghatalmasabb és legádázabb fenevadjai a sárkányok. Az óidők háborúinak végén megritkultak, észak pusztaságaiba menekültek, s manapság már csak ritkán fordulnak elő (a világ népeinek nagy szerencséjére). Azoknál a népeknél, ahol a sárkányok a mesék világához

tartoznak, ezek a lények csak a viccek és tréfák között fordulnak elő. A nagy féregnek egyik legalattomosabbika és leggonoszabbika pedig még a szárnyas sárkányoknál is ritkább.

A kétfejű sárkányok eredete homályba vész, az óidők tünde-regéiben nem szerepelnek. Egyes bölcsék szerint Angband ostromakor még nem fejlődtek ki eléggé, hogy harcra menjenek, így rejtve maradtak a világ szeme elől. Szárnyuk nincs, repülni nem tud-

nak. Testük akkora mint a többi „hét-köznap” sárkányé, de egész alakjuk robosztusabb, erősebb. A színük többnyire csillogó fekete vagy sötétkék, pikkelyeik nem nagyok és szögletesek, hanem kicsik és rugalmasak, bőrszerűen kapcsolódnak egymáshoz. A leheletük sem tüzes, hanem savas, maró nyálukat ellenfelükre tudják köpni (egyszerre 20–25 litert). Ez a fegyver a harapásukkor is hatékony; minden sebzés mellé +5 ÉP-t, kritikus mellé pedig egy Hő másodlagos kritikust is sebez. A két fejvel egyszerre két irányba tud harapni. Minden más támadási lehetősége megegyezik a többi sárkányéval. Igazán veszélyesebbé a többi sárkánynál az teszi, hogy hiányzik belőle az azokra jellemző hiúság és önteltség.

<b>Szint:</b>	25
<b>Sebesség:</b>	Nagyon gyors
<b>ÉP:</b>	250
<b>Páncél:</b>	Lemezvért, +20 VB
<b>VB:</b>	50
<b>TB:</b>	185Ha
<b>Támadás mérete:</b>	Hatalmas
<b>Kritikus:</b>	Hatalmas

### Taurogh

Középfölde ősi erdejeiben bujkáló, ismeretlen lény ő, ki gyilkos veszélyt jelent az útjába kerülőkre.

Senki sem tudja pontosan, mi ez a lény, ám a bölcsék szerint bukott maia, aki valaha Yavannát szolgálta, ám Morgoth elcsábította, mint oly sokakat. Azóta elérte őt a bukottak végzete, hatalma a testéhez kötött; egyetlen alakot képes még viselni: egy kislányét. Ezt is csak azért, mert való-

ában gyáva, így a mérhetetlenül sűrű erdőben, egyedül, lassabban hatott rá a Rontás.

A vándorokat elveszett kislány alakjában keresi fel, majd a gyanútlan csapatot meglepetésszerűen, valódi alakjában megtámadja. Az alakváltás 1 kör alatt megy végbe, s a látvány miatt mindenkinek 18. szintű kapcsolat elleni mentődobást kell dobni, vagy két körre megbénul a rémülettől, így Taurogh támadhat először (az áldozatot kábultként kell kezelni).

Harcmodorára is az alattomoság jellemző, szereti megvárni az éjszakát. Az áldozatait megpróbálja álmukban, kábultan megölni. Ha ez nem sikerül, a csata ötödik köre után elmenekül. A legyőzött (vagy legyőzöttnek vélt) ellenféllel azonban szeret játszani, mint macska az egérrel. Az intelligenciája az évezredek alatt elkorcsosult, szinte állati szintre süllyedt. Az ölés egyszerűen élvezet, szórakozás neki, s nem is fogja fel tetteit, vagy cselekedeteit. Áldozatait nem rejti el, s nem veszi el semmijüket, kivéve egy-egy nagyon szép, vagy erősen mágikus tárgyat, de ezt is csak bűvőhelyén, barlangjában őrizgeti. Ez a bűvőhely is többnyire csak egy barlang, vagy odú, s semmiképpen sem egy ainuhoz méltó hely.

<b>Szint:</b>	35
<b>Sebesség:</b>	Nagyon gyors
<b>ÉP:</b>	350
<b>Páncél:</b>	Nehéz bőr, +15 VB
<b>VB:</b>	65
<b>TB:</b>	180 Karom
<b>Támadás mérete:</b>	Hatalmas
<b>Kritikus:</b>	Hatalmas

©Meglivorn™

**HOLDTÖLTE**

Szerepjátékverseny és találkozó Keszthelyen!

## VÉGZET VIADALA

a Lords of Doom rendezésében

programok:

- live fantasy
- AD&D verseny
- számítógépes-szerepjáték kiállítás
- közönségtalálkozó (Holdtölte)
- játékbemutató (Cyberpunk, Blood Wars, Warhammer 40K, Magic, Shadowrun)
- videovetítés stb.

Részvételi díj: 500 Ft/fő

Szállás: 500 Ft/fő

A rendezvény időpontja: 1995. aug. 11–13.

Nevezési határidő: 1995. júl. 28.

Érdeklődni lehet:

**Földes Roland**  
8360 Keszthely, Pipacs u. 55.



**H**ol van már az *Orion űrhajó*? Hol van *Pirx* és az *Alfa Holdbázis*? A sci-finek az a régen oly közkedvelt válfaja, melyben hősiés űrhajósok járják a világmindenséget és ismerkednek a legváltozatosabb életformákkal, úgy tűnik, teljesen kikopott már a tévéből, és a moziban sem jobb a helyzet. Féltett *Csillagok baborúja*-kazettáinkat rongyosra játszotta a video, és amúgy is kívülről fújunk minden mondatot (meg persze zenét és hangeffektet).



Egyetlen sorozat viszi csak tovább a lángot, mind mennyiségben, mind minőségben uralva a piacot. Igen, a *Star Trekről* van szó, erről a mára már gigantikusra nőtt vállalkozásról (angolul: *Enterprise*). Ötlete a 60-as évek elején fogant meg egy amerikai ex-rendőr és tévés forgatókönyvíró, Gene Roddenberry fejében. A terv nagy nehézségek árán vált csak valóra az NBC tévécsatorna hetenként jelentkező sorozataként. A műfajnak a „sóbiznisz”-ben ekkor még sok ellensége volt, de miután sikerült olyan nagy nevek támogatását megszerezni, mint Norman Spinrad, Robert Bloch és Harlan Ellison, a gépezetet már le sem lehetett állítani. Az *Enterprise* űrhajót és legénységét az egész nemzet megismerte, a baseball és a hot dog után a harmadik legnagyobb amerikai vívmányként tartották számon (a 70-es években már annyira új szelek fújtak, hogy a NASA első űrrepülőgépét *Enterprise*-nak keresztelte el). Hihetetlen sikerszériájának jelenlegi egyenlege öt tévésorozat több mint 300 epizódja és hét mozifilm (az eredeti sztorikat elmesélő regényekről, rádiójátékokról és képregényekről nem is szólva).



HOLDTÖLTE

A régi szereplőgárda 30 évi kemény munka után most végre „letette a lantot”, hogy helyüket *Az új nemzedék* vehesse át. Jean-Luc Picard kapitány, William Riker első tiszt, az android Data, az érzelmekben olvasó betazoid Deanna Troi, a világtalan, mégis mindenki másnál jobban látó főgépész, Geordi La Forge, Worf, a klingon biztonsági tiszt, Beverly Crusher doktornő és a többiek hét esztendőnyi tévézés után elindulnak hát a mozivásznakon is megmenteni a világegyetemet. Néhány régi arc ugyan feltűnik még, segíteni szárnybontogatásukat, de ez a kaland immár az övék, és ezzel új fejezet indul a *Star Trek*-történelmében. Ez az új film a *Star Trek – Nemzedékek*

tragédiát. A történet nyolcvan évvel később, az *Enterprise*-D-n folytatódik, melynek legénysége úgyszintén segélykérő jelzést fog, ezúttal egy kutató-űrállomásról. Mire odaérnek, már csak néhány embert találnak életben, köztük a titokzatos doktor Sorant (Malcolm McDowell). Ettől kezdve egyik veszélyes helyzetből a másikba kerülnek: világaluralomra éhes klingonok vadásznak rájuk, egy veszedelmes energiaörvény fenyegeti pusztulásal őket (és egész bolygórendszereket), ráadásul a jó doktorról is hamarosan kiderül, hogy nem olyan ártatlan, amilyennek először mutatta magát. A két szál a film végén találkozik, igen meglepő finálét eredményezve.



(*Star Trek – Generations*), mely tavaly, 1994-ben készült.

A filmben a vadonatúj *Enterprise*-B ünnepélyes próbaúttján egy menekülteket szállító űrhajó segélykérő jelzéseit fogja, ám mentőakciója kis híján saját pusztulásával végződik. A fedélzeten tartózkodó tapasztalt, öreg űrmedvék (Kirk, Scotty, Csekov) beavatkozása azonban megakadályozza a

A film igazi hollywoodi látványosság (trükkjei George Lucas műhelyében készültek), ennek ellenére nem csupán a szemnek szolgál rágógumijául, de el is gondolkodtatja a nézőt olyan fontos dolgokról, mint: mennyi áldozatot ér meg egy-egy személyes boldogsága? Lehet-e a paradicsomi élet rosszabb a halálnál? Mit tenne másképp az ember, ha megváltoztathatná a múltját?

A *Star Trek – Nemzedékek* megtekintéséhez nem szükséges ismerni ugyan az előző hat mozifilm vagy a tévésorozatok sztoriját, de akinek ez után kedve támad megtudni, mi történt eddig, nem fog csalódnai, mert a szereplők jellemének, motívációinak és a kalandok háttérét képező univerzumnak egészen új dimenziói tárulnak ki előtte.

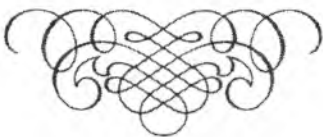
A világ manapság napról napra változik körülöttünk. A *Star Trek* által fölvezetett jövőkép csupán egy a lehetséges sok közül, de azt hiszem, az egyik legkívánatosabb. Roddenberry öröksége tehát tovább él, és tovább szórakoztatja a nagyérdeműt, mert álmodozni, nemére, bőrszínére vagy nemzetiségére való tekintet nélkül mindenki szeret.

Németh Attila



# Heraldika

## A CÍMEREK TUDOMÁNYA



**M**i is a címer tulajdonképpen? Definíció-szerűen nem lehet meghatározni, de általában az alábbi követelményeknek kell megfelelniük:

- A címer színes jelvény. Ismertek ugyan színek nélküli pecsétképek, de ezek is feltételezhetőleg színes eredeti után készültek.
- A címerben szereplő ábrák stilizált képek vagy mértani ábrák. A térhatás nem megengedett, legalábbis az eredeti heraldika szabályrendszere szerint. A címer öröklődik. Lehet földbirtokhoz kötött, de jellemzően a család sajátja.
- A fő jelképhordozó a pajzs. Ezen szerepel a tulajdonképpeni címer.

### A címerek keletkezése, elterjedése

A címerek pontos eredete máig sem tisztázódott. Egyesek szerint az ókori római hadijelvényekből fejlődtek ki, mások arab közvetítésre hivatkoznak, de egyetlen vélemény sem tudott perdöntő bizonyítékokkal szolgálni. A legvalószínűbb elmélet szerint a kereszties háborúk, a lovagi csaták alatt kezdtek alkalmazni megkülönböztető jelként, mivel a páncélzat az egész arcot és a testet eltakarta. A jelek elhelyezésére kézenfekvő volt a pajzs, mint nagy, sima felület. Az első jelvények távolról is jól felismerhető, egyszerű képek voltak, általában növényi, állati alakokkal. Az ilyen jelvények jelentőségét fokozta az is, hogy az emberek többsége írástudatlan volt, ezért egy jelkép jobban hitelbízta az okmányt, mint az esetleges aláírás.

A címerek a csataterекről hamarosan a lovagi tornákra kerültek, s itt indult meg igazi fejlődésük. A tornapáncélban a lovag teljesen felismerhetetlenné vált, de a torna a személyes dicsőségért folyt, így a pajzsokon megjelentek a megkülönböztető jelzések. A pajzs azonban nem volt minden néző számára jól látható, ezért a címer egy fontos motívumát a sisakra is ráfestették, illetve rászereztek. A tornák elején a címereket külön erre a feladatra alkalmazott heroldok vizsgálták meg, nincs-e két egyforma címer, illetve nem bitrolja-e valaki másnak a címerét. Sok herold ún. címereskönyvet állított össze, hogy a munkáját megkönnyítse. Ezekből a könyvekből fejlődött ki a heraldika, azaz a címertan.

Az első igazi címer, amely bizonyíthatóan „aláírásként” szolgált, s amely öröklődött, Vermandois grófjának, Raulnak a személyéhez köthető. 1130 és 1135 között használt pecsétjén egy kockás zászló, illetve egy kockás pajzsú lovag látható, s a család jelképe később is ez maradt.

„...A két lovag összecsapott. Családjaik között olyan ősi volt a gyűlölet, hogy szinte a kötelező formulák nélkül rohantak egymásnak. Már mindkettőjük kopjája törötten hevert a földön, mindketten támo lyogtak a fáradságtól, de nem adták fel. Bár fogalmuk sem volt róla, kivel harcolnak, elég volt az ellenfél pajzsára pillantani, hogy előltse őket a harci düh...”

A címerek hamar kikerültek a lovagi tornákról. Miután a lovagi harcmodornak leáldozott, s a lovagi tornák is megszűntek, a címerek átkerültek a „polgári” életbe. A X.-től XVI. századig terjedő időszakot élő heraldika, az azután következő kései vagy hanyatló heraldika néven szokták nevezni. A címerek már a XII. században is kiléptek a lo vagság kereteiből, s a különféle céhek, városok is rendelkeztek címerrel, mint megkülönböztető jelképpel: a címer – főleg pecsétként – divattá vált.

## A CÍMER ALKOTÓRÉSZEI

### A pajzs

A címer legfontosabb része a pajzs. Egyes szakértők szerint a címer egyetlen nélkülözhetetlen eleme, a többi csak kiegészítő. A pajzs alakja az időtől és a divattól függően változott, de mindig érvényben volt néhány hagyományosabb, általánosabb alak. Az első a valódi pajzs mintája, a *normann pajzs*, amelynek egy elterjedtebb alakját, az ún. *háromszögletű pajzsot* találjuk a jelenlegi magyar címerben is. Ez volt a legelső alak, hiszen a tényleges hordozófelületet mintázta. A pajzs kerekített aljú változatát nevezték *kerek aljú pajzs-nak*, amit a XIV. században a *tárcsapajzs* követett. Ez a lovagi tornákon használatos pajzsot mintázta, egy kerek aljú pajzsot, aminek egyik (néha a

szimmetria kedvéért mindkét oldalát) ívesen kivágták a lándzsa megtartására. A mindkét oldalon hasított tárcsapajzs neve *reneszánsz pajzs*. Később a pajzs formáját már csak a címerrajzolók fantáziája korlátozta, így születtek meg a tulajdonképpeni pajzshoz egyáltalán nem hasonló címerpajzsok, mint az ovális, a rámás vagy a lófej-pajzs.

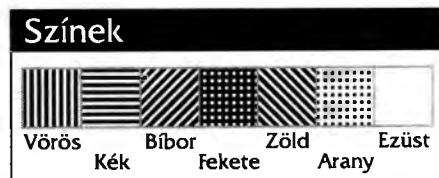
A pajzs a címerben többnyire egyenesen áll, de néha jobbra vagy balra döntötték – a helyzetnek nincs jelentősége. Ez alól kivétel a felfordított pajzs, ami a család kihalását jelentette. Ha egy helyen több címet ábrázoltak (pl. család egyesítés-kor), két módszert használtak. Az első esetben a pajzsokat egymás fölé rakták, mint az a régi (1915-ös) magyar címeren is látható. Ilyenkor az alsó, nagy pajzs a nagy, vagy öreg pajzs, a kisebbik pedig a boglárpajzs. Három címer esetén az elnevezések a következők: Nagypajzs, Középpajzs, Szívpajzs.

A címerek egymásra helyezésének problémája, hogy az alsó címer egy része nem látszik. Ezért gyakran alkalmazott módszer volt a képeket egy pajzsra, egymás mellett ábrázolni (pl. a magyar címerben az Árpád ház és I. Lajos kettős kereszt-jének egyesítése). Ilyenkor több, akár kilenc címer is ábrázolni lehetett egy pajzsra. Fontos, hogy a címerben a jobb és bal oldalt a pajzs-tartó nézőpontjából jegyzik.

A pajzs címet befogadó része a pajzsmező vagy csak mező. Ha egyszínű: sem mesteralakot, sem címeralakot nem tartalmaz, tarpajzsról beszélünk. A korai időkben prémieket, szövetet és vásznat erősítettek a pajzsra, később befestették.

A heraldika színrendszere kötött, eredetileg négy szín és két fém szerepelt a palettán, később még csatlakozott a bíbor, majd a barna, narancs és az emberi alak ábrázolásához használt ún. „természetes szín”, de ezeket a heraldika később sem ismerte el hivatalosan, sőt a fekete-fehér ábrázolásokon (a bíbor kivételével) nem is jelölték.

Az eredeti színek a következők: a vörös, a kék, a zöld és a fekete, a fémekek pedig az arany és az ezüst. Mivel sokszor nem volt mód a színes ábrázolásra, ezért minden színek kialakult egy jelzese:





A heraldikai színeket tilos volt keverni, ill. árnyalni. Csak egyféle lehetett egy színből, nem lehetett árnyalatokkal bővíteni a skálát. Az eltérő színű alakok jelölésekor a legközelebbi heraldikai színt kellett használni, így lett a nap vagy az oroslán arany. Egy szabály szerint nem lehet színre színt, illetve fémmre fémet helyezni, azaz csak szín és fém érintkezhet egymással. Ez alól kivétel a természetes szín és a kiegészítő ábrák, mint az állat nyelve vagy karmai. Ezt a szabályt azonban sokszor nem tartották be, ugyanis főleg a háttereknél technikailag nem lehetett megoldani a dolgot. A színeket és a fémekeket egységesen máznak is nevezték.

Hátterek díszítésére használták a prémekeket, melyeket sokan a színek közé soroltak. Ezek valódi prémet, bundát ábrázoltak. Legelterjedtebb volt a hermelin (fehér alapon fekete tincsek), az ellenhermelin (fekete alapon fehér tincsek), az evetbőr (kékeszürkével és fehérrel csíkozott) és a mál (szürke, habos bunda).

A pajzs leglényegesebb része természetesen a rajta ábrázolt kép. A képeket két csoportra lehet osztani attól függően, hogy mit ábrázoltak. A geometriai alakzatok, mértani formák elnevezése: *mesteralakok*. Ezek jól behatároltak, használatukat szabályok kötik. Általában a mesteralakoknak érintkezniük kell a pajzsszegéllyel. Ez a szabálytette bizonytalanná a keresztet hovatartozását, mivel azok mértani formák, de nem érintik a szegélyt. A magyar heraldika a keresztet a mesteralakok közé sorolja, de sokan címerképnek tartják.

A *címerképeket* nem lehet egységes rendszerbe foglalni, mivel a címeren ábrázolt különféle állati, növényi vagy emberi alakokat nevezik így. Tulajdonképpen felfogható úgy is, hogy címerkép minden, ami nem mesteralak.

A mesteralakok általában a pajzs osztóvonalait jelentik, amelyeknek elrendezése és formája szinte végtelen számú variációt eredményez. A pajzs függőleges osztása a *hasítás* (ld. a magyar címert). A pajzs gyakran többször is hasított. Páratlan számú hasításnál a pajzs „n”-szer hasított, míg ha páros az osztások száma, akkor különféle az elnevezésük. Ha csak két máz változik, *cölöpről* beszélnek, ha a mázak száma több, akkor az elnevezés megegyezik a páratlan hasítások használttal. Ha a cölöp keskenyebb mint a pajzs egyhatoda, akkor *karónak*, ha a pajzs egytizenkettedénél is kisebb, *szálnak* nevezik. A cölöp (karó, szál) lehet hullámos vagy egyenes, fűrészes stb.

A vízszintes osztás a *vágás*. Egyetlen vízszintes vonallal osztott pajzs a *vágott pajzs*. Ha a vágóvonal 2:5 arányban osztja a pajzsot, *pajzsfő* illetve *pajzstalp* keletkezik, attól függően, hogy a keskenyebb rész felülre, vagy alulra kerül. Ha a vágóvonalak száma páros, és csak két máz változik, akkor *pólyának* nevezik. Pólyázott lehet a pajzsfő és a pajzstalp is, a nagyobb résztől függetlenül. A

hullámos vonallal ábrázolt pólyát gyakran használták folyók jelölésére, ilyenkor általában kék és ezüst alkotja a pólyát.

Ha a pajzsot egyidejűleg vágják és hasítják is, akkor *osztott pajzsnak* nevezik. Így jön létre a feljebb említett osztott címer, amit főleg címerjegyesítéskor használtak. Az osztott pajzs speciális változata, amikor az osztásokban csak két máz változik, a *sakkozott pajzs*.

A pajzsot persze oszthatták átlós vonalakkal is, ilyenkor jött létre a *haránt* ill. a *balbarántosztott pajzs*. Ha két harántvonal a pajzs közepén metszi egymást, harántnégyelt pajzsról beszélünk, ha több harántvonal metszi egymást, akkor a pajzs rutázott. A változó színű harántosztás harántpólyát alkot, a fél harántpólyát pedig szarufának nevezik.



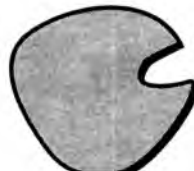
## Pajzsformák



Háromszögletű



Kerekaljú



Társcapajzs



Reneszánsz pajzs

A kereszt mindig is kedvelt mesteralakok voltak. Az egyenlő szárú kereszt a görögkereszt, a latin kereszt függőleges szára hosszabb. A kettős kereszt ma is szerepel a magyar címekben, míg a máltára költözött johanniták jelvénye volt a máltai kereszt. A keresztet általában a szálak végződéséről kapták a nevüket.

A címerképekkel már nem ilyen egyszerű a helyzet. A címeralakok mind formájukban, mind elrendezésükben teljesen eltérőek. Az élő heraldika

korában megkötés volt, hogy az alakok stílzáltak legyenek, mivel a pajzs mintájának távolról is jól felismerhetőnek kellett lennie. Ugyanezen indok miatt az alak fontos, jellemző részeit gyakran eltúlozták (jó példa erre a sas karma vagy a nyíl hegye). Városoknál, céheknél gyakori volt egy jellegzetesség vagy jellemző eszköz ábrázolása a pajzson, míg magánszemélyeknél az állati, emberi alakok voltak kedveltek. A leggyakoribb alak az ember, ami főleg a nemesi címereken volt

## Mesteralakok



Hasítás



Vágás



Pajzsfő



Pajzsláb



Pólya



Cölöp



Szarufa

divatos, s gyakran magát a címerszerző őst, vagy annak egy hőstettét ábrázolta. Az emberi alak gyarorisága miatt külön elnevezéseket kapott. Ha az alak csak deréktől felfelé látszik, akkor növekvő, ha valamilyen mesteralak mögül félig látható, akkor előtűnő, ha csak a körvonalai látszanak, akkor árnyék. Kedvelt forma volt csak valamilyen testrész ábrázolni az egész alak helyett. Ezek között is leggyakoribb a kar, amely ábrázolásától függően kétféle lehetett: levágott vagy letépett (ez nem minősítés, csak az ábrán a váll helyének vonalát azonosította).

Az ember mellett gyakran ábrázoltak állatokat illetve mitológiai lényeket is, vagy csak azok valamely testrészét (pl. a madarak szárnyát vagy karmát). A testrészekre használatos kifejezések meggyeztek az embernél használatossal, de az állatot még a testhelyzete alapján is jegyezték, mint álló,



ugró vagy ágaskodó stb. Az állati alakok többnyire jobbra fordultak, míg az embereket minden irányból ábrázolták.

A címerképek között természetesen a növények is szerepeltek. Gyakran stilizált formában, valamilyen más jelképpel együtt (mint az olajágas fehér galamb), gyakran természetűen. Az egyetlen növény, amit csak stilizáltan ábrázoltak, a liliom. A heraldikai liliom háromszirmú, s ez Károly Róbert címerének fő motívuma.

Az égitestek csak stilizáltan jelentek meg. A napot arannyal, tizenhat sugárral és emberi arccal ábrázolták, a holdat ezüsttel.

Az egyéb címerképek közé tartoztak a dombok, hegyek, városképek, tornyok, a fegyverek és a szerszámok. Ez utóbbiak vagy jelképként, vagy közösségek fő azonosítójaként szerepeltek.

## A sisak, a sisakdísz és a takaró

A sisak és tartozékai: a dísz és a takaró főleg az élő heraldika korában, de később is szerves részét al-

kották a címernek. Bár a pajzs önmagában hordozta a jelképet, a sisak sok külön jelentéssel is rendelkezett.

A sisak kezdetben csatasisak volt, mint a lovagi fazéksisak. Ez több darabból készült, a teteje lapos volt, a szem magasságában nyílással (ilyen a Gyaloggaloppban a Fekete Lovag sisakja). Ezt nagyjából egy évszázaddal később felváltotta a csöborsisak, ami nagyobb volt a csatasisaknál, s a vállon támaszkodott. A sisak teteje lapos vagy többnyire csúcsos volt, és összeszegecselt acéllemezek alkották. A XIV. század végén terjedt el a csörsisak, ami a címerhasználat alatt végig divatban maradt. A csörsisak jobb kialakítású volt, mint az előző két típus, csak két darabból állt. A vállon nyugvó alsó rész felélt a szem vonaláig, ahol a felső darabot ráerősítették. Nagyjából úgy nézett ki, mint egy kanna. (Csak érdekességként:

csupán a sisak súlya mintegy 20 kg volt! Képzeljük hozzá a többi páncélt, aztán uszgyi a falra, csak három méter magas... És ez csatasisak!) A XV. században aztán divatba jöttek a tornasisakok is. A pántos sisaknál az arcot egy pántokból álló rész takarta, s a vízszintes és függőleges pántok együttes alkalmazásával jött létre a rostélyos sisak.

A sisakot a címer tetejének közepére helyezték, s többnyire szembenézett a címert nézővel. Ha a címer valamelyik irányba dőlt, akkor a sisak a feljebb lévő sarokra került, s a másik oldal felé nézett. Dőlt címernél előfordult, hogy a sisakot valóságúen rárakták a címerre. Az élő heraldika korában a pajzsra csak egy sisak került, de később, főleg a családjegyzések esetén eltértek ettől.

A sisak tetejére került a sisakdísz, amelynek a funkcióját korábban már említettem. A sisakdísz általában a pajzs egy fontos elemét ismétli, vagy a pajzson ábrázolt képhez kapcsolódik szervesen. A színekre a pajzsnál leírt kötöttségek voltak érvényesek, és ha a pajzsképp egy elemét ismételték, a dísz színeinek egyeznie kellett az eredeti pajzsképp színeivel. A dísz eredetileg csavarokkal rögzítették a sisakhoz, s a rögzítés eltakarására alakult ki a korona, amit a címerek ábrázoló előszeretettel vettek át.

A sisaktakaró szerepe nem teljesen tisztázott, de valószínűleg eredetileg arra szolgált, hogy a lovagot védje a melegtől (Kellott is! A tűző napon egy vasfazékban harcolni...). A takaró a harcban szétszakadozott, véres lett. Az élő heraldika korában, amikor a takarónak funkciója volt, ráncokba szedett, lobogó kendőként szerepelt, később egyre inkább szakadozott, sokszor szalag vagy levél-szerű volt a formája. A takaró belső része többnyire különbözik a külsőtől, de a színeknek össz-

hangban kellett lenniük a pajzs színeivel. Ha a pajzson több sisak is volt, mindegyik takarója a színeinek a saját pajzsrészével kellett harmonizálniuk.

## A címer egyéb, külső díszei

A pajzs és a sisak alkotta a címet, de főleg a későbbi korokban az ábrázolások külső díszeket is használtak. A leggyakoribbak a pajzstartók, amelyek a címer mellett, vagy mögött helyezkednek el. Ezek lehetnek emberi, állati vagy mitológiai alakok egyaránt.

A címerpalást vagy címersátor a pajzs mögé helyezett díszítés, háttér. Rendszerint egyszínű vagy prêmes, a későbbi korokban néha tájkép. Előkelő címerek esetén szokás volt palástnak zászlót használni.

A jelmondat leggyakrabban egy a pajzs körül lebegő szalagon jelent meg, rendszerint pár szó, esetleg idézet volt, és soha nem kerülhetett a pajzsra. Ha a pajzson felirat szerepelt, akkor azt is a címerképek közé sorolták.

## CÍMERTÖRÉS, A CÍMEREK SZIMBOLISZTIKÁJA

Nyugaton szokás volt, hogy egy családban a lezármazottak közül csak a legidősebb fiú viselhetett változtatás nélkül az apja címerét, a többiek valamilyen változtatást végeztek rajta. A törvénytelen születést például balharántszalag jelölte. Sok esetben a címeren megjelenő alakok azonosították az illető pontos családi helyzetét is.

A címereknek, és főleg a címerképeknek szokás jelentést, szimbolikát tulajdonítani. Már az élő heraldika korában ismertek voltak az ún. beszélt címerek, de az utólagos elemzés nem mindig egyértelmű. A különféle alakok fennmaradt valós magyarázatai annyira eltértek, hogy nem lehet semmilyen kedvelt alakra egységes sémát állítani. Az állatokról alkotott képet főleg a középkori könyvek alapozták meg, leginkább a Biblia és a Physiologus című írárok. Ez utóbbi évszázadokig a legnépszerűbb állatokról szóló könyv volt (például ez a mű avatta az oroszlánt az állatok királyává). A címerszimbolika azonosítása azért is nehéz, mert sok címernél csak a kép kedveltsége, vagy a címer viselőjének pártállása döntött.

Mire használható mindez? A lovak karakterek színésítésére mindenképpen, hiszen ott kötelező tartozék a címer, a pajzsdísz. A nemesek és a kastélyok mesélésénél szintén jól mutat, ha a mesélő pontos és hiteles címerekkel tudja bemutatni a nemes, vagy a kastély díszét. A címer szerepe felértékelődhet, ha a karaktert megvádolják, hogy jogtalanul viseli a címet, vagy más jogait bitorolja, s bizonyítania kell... Olyan játékokban ajánlott gondot fordítani az ilyesmire, ahol a történelmi háttér és a középkori realitás fontos, mint például a Pendragon vagy az Ars Magica. Aki jól, részletesen és hitelesen kidolgozott karakterrel szeret játszani, annak mindenképpen ajánlatos elgondolkodni a fentiekben, és meríteni belőle, amennyit csak gondol.

Bognár András

HOLDTÖLTE



## Az alábbi novella a nemrég megjelent *Túlélők* című regényhez kapcsolódik

**A**z üvegezetlen ablakon besütő Bíborhold fénye vörhenyes színbe borította a szobát, baljós árnyalatot kölcsönözve ezzel a tárgyaknak. Vörösre színezte a sarokban álló páncéltöltőzetet fedő porréteget, a hideg kőfalra pedig lángnyelvekkel festette fel az asztalra boruló alak árnyékát.

A férfi asztallapon nyugvó arca pedig rettenetes kínról tanúskodott. Egyik karja csüggedten lógott alá – kezével akár el is érhetne volna a földön heverő véres kést, melyet csak az előbb ejtett el. Másik karját behajlítva az asztalra tartotta, nyitott tenyerében egy formátlan tárgy hevert. Halált kiáltottak volna bárki belépőre, ha van annyira vakmerő, hogy a Yaurr birodalom uralkodóját, V. „Véreskezű” Boraxot ilyen késői órában háborgatni merésze.

A király hosszú, bíbor palástja egyenletesen emelkedett és süllyedt, jelezve, hogy az alattvalóknak azért még nem kell az új utód személyén törni fejüket. Aztán lassan, ahogy a fájdalom kódos világa eleresztette, az uralkodó kinyitotta szemét. Leológó karját ólomsúlyként emelte fel, hogy végül másodszori próbálkozásra könyökével megtámaszkodhasson az asztallapon. Iszonyodva pillantott arra a sötét tárgyra, melyet nyitott markában tartott, s tompa nyögés szakadt ki belőle, ahogy ujjai rácsukodtak.

Négy ujj, négy vérmaszatos ujj záródott rá arra a legkisebb ötödikre, mely már nem volt része többé a testnek.

V. Borax nehézkesen feltápáskodott, majd erősen megmarkolta az asztallapot, hogy a rátörő szédülés miatt el ne veszítse egyensúlyát. Sérült kezét a bíbor palástba csavarta, miközben arcára torz fintort csalt a friss seb érintése. Az első néhány lépés bizonytalansága után azonban gyorsan visszanyerte királyi méltóságát és a folyosóra nyíló ajtót már peckes magabiztossággal lökte ki. Éles fény csapott szemébe a kint lobogó fátylákából. Osztónös mozdulattal kapta szeme elé a kezét, s a következő pillanatban megtántorodott az újra rátörő fájdalomtól.

Tudta jól, hogy egyszer eljön majd az a nap, mikor fiának kell tovább hordania a gyűrűt. Azt a gyűrűt, melyet apja és nagyapja is viselt, s melynek szükségességéhez nem férhetett kétség, mégis csak egyféle úton lehetett megszabadulni tőle. Ráadásul eléggé fájdalmas úton.

Symulf és Shelma páter persze nem helyeselték volna az uralkodó ilyesfajta öncsonkítását, így egyedül kellett elvégeznie tettét és kész tények elé állítani híveit. Találtak volna kifogást épp eleget és a legrosszabb esetben még arra is rávehették volna, hogy visszatérjen, oda. Ezt semmiképp sem akarta. Arra a helyre minden Borax csak egyszer tehetett be a lábát.

Csendben lépdelt végig a fia szobájához vezető folyosón, zajt csak a szabályos távolságonként álló katonák fegyvercsörgése okozott, ahogy vigyázza merevedtek közeledtén. Nem keltett neszt a jól olajozott faajtó sem, mikor belépett a békésen szundító kis utód rezidenciájába. „Mokány kis kölyök” – gondolta, ahogy letérdelt fia ágyához. – „És ha majd hatodik lesz a Borax uralkodók sorában, talán ő is büntudat nélkül fogja megtenni azt, amit most nekem kell.”

Moccanást hallott a sarokból és V. Borax idegesen kapta oldalt a fejét. Nem kívánt avatlatlan szemeket a család ősi titkánál. A sarokban álló kandalló mellett azonban csak Symulf aludt, a Namír királyságokból jött Ezüstmágus. Törött karját – egy rossz telepörtülés lassan gyógyuló emléke – melletlen pihentette és látszólag békésen szundított. Vigyázta a gyermek álmát, ám közben őt magát is elnyomta a buzgóság.

A király egy ideig figyelte a mágust, majd mikor meggyőződött róla, hogy tettének nem lesz szemtanúja, egy fájdalmas arcrándulás kíséretében kinyitotta tenyerét. Az ujjról lehúzta a gyűrűt, majd köpenyébe törölve megtisztította és maga elé tartotta. Egyszerű, dísztelen kőgyűrű, melynek egyetlen

jellegzetessége egy háromszög alakú faragvány volt. Senkinek nem jelentene semmit, ám a Boraxok nemzedéke számára ez volt a hatalom kulcsa.

– A hatalom kulcsa – suttogetta V. Borax, ahogy alvó gyermeke ujjára csúsztatta a gyűrűt. – És egyben átka is.

A gyűrű fájdalom nélkül ráforrt a leendő VI. Borax kisujjára.

A király kegyetlen fejfájással ébredt és jól tudta, hogy ebben nem a tegnapi görbe este volt a ludas. A yucai óbor sosem okozott neki annyi gyötrelmet, mint az elméjét egyre gyakrabban rabul ejtő éjszakai rémképek. Egy vénségtől megaszalódott ráncos kéz, amely homlokára szorul, és egy fogatlan száj mormolta csalogató szavak, az utóbbi hetekben rendszeresen üldöztek álmaiban VI. Boraxot. Nem segített rajta Shelma páter nyugtató varázslata, sem Symulf ágy fölé borított, láthatatlan védőhálója, sőt még egy kiadós berúgás sem tudta elnyomni.

VI. Borax kikászálódott az ágyból és utálkozva vette tudomásul, hogy kótyagos fejjel a királyi díszruhában tért aludni. Miközben elnyomott egy ásítást, pillantása megakadt a szemközti falon lógó festményen, mely atyját ábrázolta.

– Elérkezett az idő, Véreskezű – suttogetta. Bár mélységesen tisztelte a már három éve halott V. Borax emlékét, most másnapos fejjel, valahogy kéjes borzongással töltötte el apja csúfnevének említése. Végigsimított kócos haján és felállt az ágy széléről.

– Az idő valóban szorít minket, felség.

VI. Borax, mint akit lándzsával döftek hátba, perdült meg és nézett farkasszemet az ablakpárkányon ücsörgő Symulffal.

– Nem vagyok már gyermek – szolt sértett hangon a király –, hogy vigyázni kelljen az álmomat, Ezüstmágus. Másrészt az, hogy így törsz rám, nagyfokú tiszteletlenség is.

Symulf leugrott a párkányról és mélyen meghajolt.

– Bocsásson meg felség, de a Namír királyságból és a Targmaedonból érkező követek bármelyik percben befuthatnak. Merészeltem ezért föllevitálni királyi ablakodig, hogy a hírt a lehető leghamarabb továbbíthassam – válaszolta a fehérhajú varázsló, bölcsen elhallgatva, hogy valóban a király nyugtalan álmait figyelte. VI. Borax rémálmai, melyek mind abba az irányba mutattak, hogy az uralkodónak nemsokára útra kell kelnie, lassan már udvari beszédtemává nőtték ki magukat. Apja, nagyapja, s valamennyi őse egészen a Yaurr birodalom első Boraxáig uralkodása harmadik évében ellátogatott Bhór-aLan mocsarába. És VI Borax már csaknem három éve ül a trónon...

– A Namír királyságból érkező vendéget Shelma páter gondjaira bízhatjuk – szolt megenyhülve a király. – Viszont a Halálpokolból jövőt neked kell pártfogásodba vened, Symulf. Ha lehet, ne találkozzanak egymással, bár jelenlétüket úgysem titkolhatják a másik elől, azt hiszem. Shelma páter vendége egy Raia pap lesz, ha jól emlékszem.

– Kítűnő az emlékezőtehetsége, felség – biccentett az Ezüstmágus, majd pillantása megkeményedett. – Az enyém pedig egy varkaudar mágus.

– Bízom bennetek, Symulf. Jól tudod, hogy egyik félhez sem kívánok csatlakozni az eljövendő háborúban. Próbálatok célzásokat tenni erre.

– Felség – vont a fel csodálkozva szemöldökét a varázsló. – Nem kívánja fogadni a küldötteket?

Borax tűnődve fordult vissza az atyját ábrázoló festményhez.

– Az idő nemcsak a népeket szorítja, hanem engem is, Symulf – felelt vontatottan. – Érzem, hogy meg kell járnom atyáim útját.

Hirtelen visszafordult és a tiltakozni készülő Ezüstmágus szava elé vágott.



– Ne aggódj, eddig minden ősom visszatért. Wartause-t különben is magammal viszem. Ha a követek távozni akarnának, ne tartóztassátok őket - tette még hozzá VI. Borax, remélve, hogy nem kell nyíltan nemet mondania a leendő sakkjátszma egyik résztvevőjének sem. – Most menj, és közöld Shelma páterrel is a hírt.

Symulfban forrt a méreg, ahogy sebes mozdulattal kinyitotta az ajtót. Micsoda ostobaság, egyedül nekivágni a mocsárnak, pont mikor a király mindkét bizalmasa le van kötve. Persze, eddig minden Borax visszatért, emlékezette magát, majd hirtelen visszafordult, hogy ezüst köpenye szinte repülni látszott mögötte.

– Legfeljebb nem ép ésszel – szúrta a mondatot fogai közt, az ajtóból.

A hajtó kegyetlen iramot diktált a lovaknak a hajnali ködben. Nem ki-mélte az ostort, sem a forró párákat fújtató állatokat és úgy csördített kö-zéjük, ahogy a király türelmetlen szavai az ő nyakába hulltak. Connor Wartause is vágtaiban hajszolta fekete csödörét már órák óta, alig lemaradva a királyi hintótól. Őt követte egyre jobban leszakadva VI. Borax személyes tes-tőrsége, az a tizenkét harcos, ki életét áldozta volna az uralkodóért.

Az őszülő halántékú hadvezér rosszállóan nézett az előtte robogó hintóra. Már majd egy napja maguk mögött hagyta Alanort, s a kezdeti óvatosságot, VI. Borax egyre türelmetlenebb utasításaira, fokozatosan fel-váltotta ez az őrült iramú rohanás. Perrith vadászderdején órák alatt átvágták magu-kat, és a vörösbe forduló nap már Ek-ham apró városkájában pillantott le utoljára rájuk. Az éjszaka rövid pihe-nőt tartottak egy kicsiny faluban, melynek nevét sem sikerült kihúzniuk a megilletődött fogadósból és mielőtt a Bóborhold kiteljesedhetett volna a fekete égbolton, ők már friss lovakkal megint úton voltak.

Connor Wartause beleszagolt az arcába csapó hajnali levegőbe és kikö-pött oldalra. A mocsár dögletes büze már érezhető volt, és alattomos nyo-másként nehezedett tüdejére. Hirte-len éles nyírítés hasított a fülébe, ahogy a kocsis lelassított és próbálta megzabolázni az ágaskodó lovakat. Wartause is visszafogta, majd a hintó mellé táncoltatta csödörét.

– Miért álltunk meg? – kérdezte az ab-lakon kihajoló VI. Borax. Hangjából csak-úgy sütött a türelmetlenség.

– Egy kidőlt fa fekszik az úton – válaszol-ta a nyeregben ágaskodva a hadvezér, majd megpróbált előrébb kémlelni a lassan oszladozó ködben. – Azon túl az út ösvénnyé szűkül.

A király feltépte a hintó ajtaját és kiugrott az út-ra.

Az utazás alatt volt ideje töprengenie arról, amit Bhór-aLan mocsaráról hallott. Kezdve a kósza pletykáktól, melyek sosem volt szörnyekről és acsargó rémségekről meséltek, egészen apja halálos ágyán elstutogott figyelmeztetéséig. „Meg fogod érezni” – pi-hegte akkor az öreg király. – „Merre menj és kit keress. Ha indulnod kell, ne tétovázz.”

– Nincs vesztegetni való időm – jelentette ki ellentmondást nem tűrő hangon. – Gyalog megyek tovább. Ti itt várjatok reám.

VI. Borax erőteljes léptekkel kerülte meg a kidőlt fát, és csak mikor rá-tért az ösvényre, vette észre, hogy kéretlen kísérője is akadt Connor Warta-use személyében.

– Egyedül kell mennem – torpant meg az uralkodó.

– Bocsáss meg felség – nézett le a jó egy fejjel magasabb hadvezér a ki-rályra. – De nekem kötelességem megóvni téged mindenféle veszedelemtől. Én már szolgáltam atyád, V. Borax keze alatt is, és láttam mi vált belőle, mi-kor visszatért Bhór-aLanból.

VI. Borax öntudatlanul is a jobb keze kisujján lévő gyűrűt babrálta. Hi-vogatta, csalogatta a mocsár, és ő belé kívánta magát vetni, mint epedő hit-ves szerelmese ölelő karjaiba. Nem tudta ki, vagy mi vár reá ott, csak a mér-hetetlen menni vágyás hajtotta. Pillantása a Wartause nyakában függő két kard szimbólumra esett, majd feljebb vándorolt és az elszánt, barna szemek-be nézett.

– Kövess – suttogetta, és zömök alakja máris méterekkel Wartause előtt járt.

Az ösvény kezdetben az erdő fái között kanyargott és Borax olyan ira-mot diktált, hogy az idősebb hadvezérnek erősen ki kellett lépnie, hogy a nyomában maradhasson. Zagmózium gombatelepeken gázoltak keresztül és csizmájukat fehér fátlyallal borította be a felszálló spóra felhő. Wartause ide-gesen forgatta a fejét. Valami nem volt rendben a vadonban. Hiányzott a reggelt köszöntő madarak trillázása, az apró rovarok döngicsélése és a fatörzsek között meg-meglebbenő szél is csak az egyre förtelme-sebb bűzt sodorta feléjük. A hadvezér magában Tharrhoz fohászzkodott és áldást kért csatabárdjára.

Boraxnak nem volt fegyvere, amiben megbízhatót volna. Még aznap reggel, mikor Symulf kiviharzott a szobából, töprengve állt egy ideig a nyitott fegyverszekrény előtt, de ahogy atyja kardjának rubintokkal ékesített markolatára esett a tekintete, szomorúan becsukta az ajtót. Nem érezte magát elég méltónak az ősi kard vise-léséhez. Inkább a testőreiben bízott meg, és ezért hagyta, hogy a feltétlen hűséges Wartause most is a nyomában loholjon.

Az erdő minden átmenet nélkül torkollott a mocsárba. Borax megállt az utolsó fák árnyékában és előreme-redt. Akár egy hatalmas amfiteátrum, gondolta, melynek falait a jobb és bal oldalon párába vesző fák alkotják. Bár még korai még reggel volt, a nap első sugarai már mérges gőzöket és ocsmány böffenéseket csaltak elő a mocsárból.

– Felség... – a nyögés a király mö-gött álló Wartause-ból szakadt ki. A hadvezér arca verejtéktől gyöngyözött, csatabárdja kihullt kezéből és re-megő térdekkel hátát egy fának vetete. Borax nem hitt a szemének. A ta-pasztalt harcos, Tharr isten felszentelt papja, szemmel láthatóan félt!

– Felség... képtelen vagyok továbbmenni – nyelt nagyot Wartause és szégyenében elfordította tekintetét a királyról. – Vidd a fegyverem... látom, neked nem ígért halált a mocsár.

Borax felemelte a földről a csatabárdot és még egyszer, hitetlenkedve a rettegő hadvezérre né-zett.

– Várj reám, Wartause, visszatérek még napnyug-ta előtt.

Wartause némán bölintott. Vérbeli borzongás járta át testét és elméjében egyetlen, szégyenteljes szó visszhangzott, melyet oly sokszor vakkantott el ő is az újoncok felé: alkalmatlan, alkalmatlan...

Borax fogást keresett a számára szokatlan fegyveren és nekivágott a mocsárnak. Kezdetben vizes, cuppogós zombékokon vezetett keresztül az út-ja, ám ahogy folyamatosan haladt Bhór-aLan szíve felé, a fű úgy adta át ma-gát valami szürke, iszapos tőzegnek. Néhol kiszáradt fa-csontvázak sejlettek föl a ködfátyolon keresztül, melyen csak erősen legyengülve hatolt át a nap-fény. A páradús meleg gyorsan izzadságfoltokat csalt a király ingére, de VI. Borax számára sokkal nagyobb gyötrelmet okozott az orrfacsaró bűz, ami beitta magát hajába és ruhájába.

Az első nyomába szegődött nem is vette észre. Nem tűnt másnak, mint a páras köd egy összesűrűsödött foszlányának, amit gyorsan szétkerget majd a napsugár. A második úgy lebbent elő egy korcs fa mögül, mintha csak nem létező árnyéka volna annak..



Borax megtorpant. Ahogy lépteinek csattogása elenyészett, csak az iszapból előtörő gázpöfetegek böffenéseit lehetett hallani. És még valami sóhajtó, mormogó hangot. Sarkon perdült és a csatabárdot harcra készen maga elé kapta. Négy, sejtelmesen fekete, alaktalanul kavargó lénnel találta magát szemközt.

Szvók voltak mindahányan, melyek közül egy is elegendő lett volna ahhoz, hogy gügyögő háborodottá tegyen érintésével egy meglett harcost. A lelketlen, gonosz teremtmények, otthonukat – egy másik létsíkot – hátrahagyva, itt vadásztak élelem után.

A király apró léptekkel hátrálni kezdett kísérei elől, le nem eresztve fegyverét. A szvók távolságot tartva követték, szinte terelték a mocsár belseje felé.

– Tölük ne félj. Atyáid szellemei, neked nem árthatnak.

Az álmos, duruzsoló hang VI. Borax lába mellől jött, aki ijedtében nagyot szökött hátrafelé, észre sem véve, hogy lábával szilárd talajt fogott.

Töpörödött, öreg humanoid állt a mocsárból kiemelkedő kis sziget szélén. Rongyos, cafrangos ruháját több helyen is gyöngyök, kavicsok és csontdarabkák ékesítették. Nyakából láncok, talizmánok lógtak alá, majdhogynem a földet söpörve. Kicsiny, ráncos arcát óriás hajbozont övezte, melyet szintén fa- és csontdarabkák díszítettek. A király azonban csak a botot markoló ráncos kezét és a fogatlan száját látta. „Meg fogod érezni, merre menj és kit keress” – jutottak eszébe apja szavai.

A kicsiny lény, botjával megkocogtatta a csatabárd életét.

– Akad még méltóbb ellenfeled is, mint egy idős, gnóm sámánasszony, akihez segítségért jöttél.

– Ki... ki vagy te? – krákkogta Borax és lassan leeresztette a fegyvert.

– En? En tudom, ki vagyok – hökkent meg a gnóm. – Te azonban, aki ötödik vagy a sorban, még messze nem ismered magad, és most azért jöttél, hogy megtudd, ki vagy.

Ezzel megragadta a király köpenyét és vonszolni kezdte a sziget belseje felé.

– Azokkal pedig mondtam már, hogy ne törődj – legyintett a mocsár felett lebegő szvók irányába. – Nem téged akarnak.

– De hát valami neved, csak van – erősködött Borax.

– Az van – bölintott a hajbozont, miközben folyamatosan cibálta a királyt. – De nem kötöm az orrodra. A neveknek hatalmuk van viselőjük felett és ha engem Manoché-nak szólítasz, az is bőven megteszi, még akkor is, ha nem ez az igazi.

A kalyiba láttán, ami Manoché otthonát képezte, Borax más körülmények között valószínűleg hangos kacajra fakadt volna. Elég volt lábujjhegyre állnia és máris átlátott a csúcson tető felett, a párába vesző mocsárba. Kicsiny ajtaján a sámánasszony is csak lehajtott fejjel tudott belépni, és bár Boraxot az átlagosnál is alacsonyabb termettel áldotta meg a sors, mégse volt rá esélye, hogy kövesse apró vendéglátóját. Inkább leguggolt, megtámaszkodott a csatabárdon, és figyelte amint a sámánasszony különféle, számára ismeretlen tárgyakat hurcol ki egy közeli sziklalapra.

– Tudom jól, hogy ki vagyok, Manoché – dűnnyögte a király és megint önkéntelenül a kisujján lévő gyűrűt babrálta. – A én nevem VI. Borax, s enyém minden körülöttünk a Halott Földtől egészen Erdauinig.

A sámánasszony odatotyogott hozzá és megragadta a köpenyét.

– Nem – sziszegte. – Te az ötödik vagy, kinek döntenie kell, hogy megelegszel-e a jelenlegi, korlátozott hatalmaddal, vagy szolgálja leszel a túlvilági gonoszoknak, akik cserébe elképzelhetetlen erővel ruháznak fel. Mint atyáidban, benned is ébrednek már a varázserő, mely lassan legyűri szellemed és testedre fog éhezni.

– Azt hiszem, tévedsz – nevetett fel kesernyésen a király. – A Boraxok mindig is idegenkedtek a varázslatoktól.

Manoché jeges tekintete egy ideig Boraxéba fúródott, majd elengedte a királyt és a sámánasszony eltűnt a kalyibában. De csak azért, hogy néhány pillanattal később újra felbukkanjon, kezében egy sárga pergamennel.

– Ez itt – tekerte ki az írományt. – A híres Dong fólíans egy másolata, melynek egy részlete a varkaudarak teremtését meséli el. Hallgasd csak, király:

*Az öt mágus gyertyája az öt csúcsra néz,  
Csonthól épít tetet Xatthorn, - szava mint a méz.  
Húst rá Fingath csettintése teremt,  
Börtönébe lelket, Ankrón mozdulata rekeszt.  
A pentagramm s a vér Drodon mágiájára izzik vörösen...*

Manoché egy pillanatra elhallgatott, majd becsukta szemét és fejből mondta az utolsó sort.

*...Borax az ötödik, kihez az új lény hű, örökösen.*

– I. Borax nagyhatalmú harcos volt, és egyben egy távoli birodalom uralkodója. Második fia, akit az itteni történelem szerint II. Borax néven ismernek, volt az, aki tengerre szállva elérkezett a mostani Alanorhoz, és ott



saját királyságot alapított. Ebben nagy segítségére volt félelmetes mágikus hatalma, amelyet azonban nem apjától örökölt, hanem egy isteni, mégis istentelen lénnel kötött paktum gyümölcse volt. Az uralkodót hatalma csúcán aztán újból meglátogatta ez a lény, és megpróbálta uralma alá vonni Boraxot a „kölsönadott” mágia segítségével. A király, és összes leszármazottja azonban mind ezidáig mindig ki tudták játszani a teremtményt azzal, hogy uralkodásuk harmadik évében ellátogattak ide és ébredező varázserőjükről önként lemondtak.

– Mi van, ha én meg kívánom tartani? – tette fel a kérdést a király.

– Akkor egy éven belül hatalmas varázsló leszel. Ahogy nő azonban mágiád, úgy fog eluralkodni rajtad ez az istentelen lény, míg végül szolgálja leszel és az ő gonosz hatalmát fogod növelni. Erősebb leszel, mint most el bírnád képzelni, de mindig lesz valaki fölötted, aki meghatározza cselekedeteidet.

– Atyáid döntését már te magad is tudod. Az ő varázserőjük szellemformában örökre bebörtönözött. – Manoché valahol a mocsárban lebegő szvók felé intett. – A döntés sora most rajtad áll, ki az ötödik vagy a sorban: hatalom vagy szabadság?

Borax torka kiszáradt. Most király volt, mágia nélkül. Ha varázstudást szerezhetne, olyan erőset, amelyre Manoché utal... Legyőzhetné a varkaudarokat, megmenethetné a Namír királyságokat, sőt ő maga hódíthatná meg ezeket a gazdag területeket. A Yaurr Birodalom határát kitolhatná egészen Quare-ig, sőt még tovább is. Borax látta már magát, amint diadalmas hadvezérként legyőzött katonák ezreit élve áldozza fel annak, akitől a hatalmat kapja. Látta a vérvörösen lobogó máglyákat, hallotta a fülnek oly édes halálordításokat, érezte az égő testek kábító illatát...

A király megrázta a fejét, felnyitotta félig lehunyott szemét. Nem adja oda magát a hatalom csillogó, de hideg kódéért, nem lesz egy idegen, gonosz erő lélektelen, vérszomjas szolgálója...

– Szabadság – suttogta alig hallhatóan.

– Bölcs döntés – bölintott komoly arccal Manoché. – Remélem, nincs nálad semmi olyan tárgy, ami papi varázslat nyomait hordozza. Tudod, a sámáni és papi varázslatok keveredése gyakran végzetes hibákhoz vezethet.

– Nem vagyok semmilyen isten híve – rázta meg a fejét VI. Borax. – Főpapomat és varázslómat pedig Alanorban hagytam.

– Így van ez jól – a hajbozont megbillent jelezve a sámánasszony helyeslését. – Gyere a kólaphoz, és ott álmod bocsátok reád. Mire felébredsz, megtisztulsz.

Borax nehézkesen feltámaszkodott a csatabárdra támaszkodva, és a kőhöz sétált. Hátát nekitámasztva leült, a fegyvert az ölébe tartotta. Most,

hogy arca egyvonalba került Manoché arcával, látta, amint a szürke szemek transzba merevednek, majd a kicsi gnóm lassú, ritmikus táncba kezd. Aztán fokról fokra, VI. Borax átcsúszott az öntudatlanságba.

A király oly iszonytató fájdalomra eszmélt, amit csak az érezhet, akinek az agyát elevenen boncolják. És tulajdonképpen nem is tévedett sokat.

Körülbírt méteres, embriószerű lények hemzsegték, csápjaikat mindegyik igyekezett Borax fejére tapasztani. Áttetsző, sárgás testükben hevesen pulzáltak az éltető nedvek, miközben kéjesen nyűszögő hangot adtak ki magukból. A gnóm sámánasszony a kőlap túloldalán állt, még mindig transzba merevedve. A megidézett téfea magofluxok kordában tartása erős koncentrációt követelt tőle, miközben agya egy részével a királytól elszívott varázsergiát próbálta beszorítani a kőlapon heverő szvó-ektoplazmába.

Borax nem volt tudatában annak, hogy a szertartás még nem fejeződött be. Az egyetlen, amit érzékeln tudott, miután a jótékony kábulat megszakadt, az elméjét szaggató kín volt. Csukott szemén keresztül nem láthatta azt sem, hogy a Tharr isten által megáldott csatabárd vörös fénnyel izzik az ölében, de a nyelét azt érezte. Két kézre fogta a fegyvert, és ülő helyzetében körbe suhintott vele. A védekezésre képtelen, pusztán a varázsergia habzsolásával foglalkozó téfeák kiszikkadt medúzáként hulltak a földre. Agyuk rózsaszín korallként rángott elfolyó életesszenciájukban.

Borax érezte a fájdalom enyhülését és üvöltve forgatta meg újra feje fölött a csatabárdot. A téfeák földre hulló cuppanásaihoz most egy halálra vált sikoly is csatlakozott és a kőlap túlsó oldalán, felhasított mellkassal zuhant hátra az apró gnóm.

Zúgó fejjel, és el-elhomályosodó látással Borax négykézlábra ereszkedve próbált odébb mászni a sárgás lények kocsonyássá merevedő hullái közt. Fejbőre és koponyája helyén csak valami égő, alaktalan masszát érzett, tenyere alól pedig kisiklottak a nyálkás testek, ahogy meg akart támaszkodni. Hirtelen erősödő sisterség ütötte meg a fülét, ezért nehézkesen a hátára hengeredett, és kezét védekezően kitarította.

Bár a mágikus szertartás megszakadt, a szvó-ektoplazmában tovább dolgozott a varázsergia. Manoché arra már nem volt ideje, hogy szvó alakjában zárja két létsík közé a mágiával átitatott tárgyat, s az most részben itt öltött alakot. A tenyéryn, zöldesszürke massa valami torz, emberi formává puffadt, miközben egyre inkább szellemszerűvé vált. Elnagyolt arcvonásai csak lassan tudatosultak a királyban, de akkor borzalommal töltötték el.

Önmaga szellemlénye állt odafent, a kőlapon.

– Te ostoba – ugrott le a szellem a kőről. – A hatalom kulcsa a mágia. Hogy adhattad fel...

Megtorpant. Valami láthatatlan erő, aura, nem engedte a király közelébe. Borax eközben háton csúszva araszolt egyre messzebb a szellemtől, majd tántorogva felállt és futásnak eredt.

– Fuss, csak fuss, testbitorló! – hangzott a háta mögül, egyre gyorsabb rohanásra ösztökélve. Nem nézte, merre viszi az út, csak futott. Arcát száraz ágú bokrok tüskés ágai karcolták véresre, lába köré nyúlós, hideg tapintású indák tekeredtek, maguk közé akarták húzni, le a mélybe... A király nem vette észre, hogy a lép egyre beljebb tereli őt, mérges kódok, kísérteties árnyak, a túlvilág emberi húsrá, emberi lélekre áhítózó gonosz teremtményei közé. Lába elnehézedett, lépteit lelassultak, természet-

feletti fáradtság vett erőt rajta, aztán hirtelen megbottlott. Fejjel előre bucskázott le a mélybe, s szinte azonnal elvesztette az eszméletét.

Amikor magához tért, teljes sötétség vette körül. Nem tudta, mennyi idő telt el a zuhanása óta, hol azt gondolta, egyetlen pillanat, hol súlyos óráknak érezte. Amikor vörös fénnyel jelent meg vele szemben, szíve hevesen megdobbant, a menekülés útját vélte felfedezni benne. A fény azonban megkettőződött, izzó szempár meredt arcába, szinte közvetlen közelről.

– Nem menekülhetsz előlem, Borax! Ez itt az én hazám – mutatott körbe a szellemlény –, itt minden engem segít. Ők is azt akarják, amit én, általában ők is kiszabadulhatnak Bhór-aLanból. És én megteszem, amit kell, hogy megszerezem tőled az élet kulcsát.

Áttetsző, hideg ujjak támadtak a király arcának, csápokként hatoltak be bőre alá, csontja alá, elméje gátjait gyorsabban döntve fel, mint ahogy ő megépíteni volt képes. VI. Borax tehetetlenül állt, karjai bémán csüngtek teste mellett. Érezte, ahogy a lény megosztja emlékeit, elveszi az ő tapasztalatait, helyébe megkapja a szellem alig néhány órás létének minden sötétségét...

Nem tudni, Borax honnan kapott erőt az ellenálláshoz – később maga sem értette, sem tehetetlenségét, sem hirtelen támadt harci kedvét –, de arcához kapott, s lefeszítette róla az alig megfogható, majdnem anyagtalan ujjakat. Heves birkózás alakult ki köztük, a szellem minden érintése égő sebet ejtett a király testén. Borax nem engedte többé, hogy a belőle kiszakadt szörnyeteg elméjéhez férjen, de nem talált rajta fogást sem, amivel legyőzhethné. Az oly kevés anyagból épült test minduntalan kicsúszott kezei közül, s a király attól félt, előbb elhagyja ereje, mintsem elpusztíthatná a szellemlényt.

Hirtelen mélyvörös fény árasztotta el a vermet, a hatalmas, kerek Bíborhold oly magasra emelkedett már, hogy elérte a csapda alját is. Borax kezei, amikkel a szellemlényt fogta, hirtelen a semmin zárultak össze, ellenfele eltűnt, szétszórt a bíbor ragyogásban.

A király megkönnyebbülten leült, letörölte homlokáról az izzadságot. A hold fényében tisztán látszott a gödör meredek fala; a férfi azon tűnődött,

hogy juthatna ki a csapdából. Töprengését reszelős, mély hang szakította meg.

– Eljön az az idő, amikor nem árt már nekem a Bíborhold, amikor elég erős leszek ahhoz, hogy elvegyem tőled az emberi életet, s oly szellemlétre kárhosszassalak, mint most az enyém. Én lépek a te helyedbe akkor, s te az enyémbe, készülj hát az örökös gyöttelemeire!

Borax rohant. Többször megcsúszott, elesett, de nem fordult vissza. Mintha ködön keresztül látta volna Wartause előrenyújtott, segítőkész karját, majd az iszonyodó tekintetet. Agyát zavaros hangok töltötték meg, és a királyt lassan az örületbe kergették.

– Alanorba hajts! – rikoltott rá a kocsisra olyan erővel, hogy az majd lefordult a bakról.

„Ne tétovázz...” – suttogta az egyik hang. „Hatalom vagy szabadság?” – visszhangozta a másik. Ám a forró lihegés volt a legszörnyűbb, mely egyfolytában azt hajtogatta: „Fuss, testbitorló... Fuss csak!”

A király felüvöltött és kezét a fejére szorította. Nem törődött az ablakon rémülten behajoló Wartause pillantásával, sem a kardot rántó testőrökkel. Tenyere alatt durva, kisebb-nagyobb púppokkal borított sima bőrt érzett, koravén arcán meleg, sós könnyek folytak végig. Fekete karikákkal övezett szemét behunyta és egyetlen szót suttogott maga elé.

– Szabadság!



Lenner István

**HOLDTÖLTE**



# Shadow World

## A NEM SZOKVÁNYOS FANTASY VILÁG

„...Egy bolygó függ a kapuban, mely két világ között nyílik. Különös erők fókuszsa, idegen világok átjárója. Ősi technológiák csapnak össze a jelen varázslóival, míg a Sárkányurak emberként járnak a földön. S ellenük ébredt az Élettelen, egy sötét hatalom, melynek szolgálói minden élő elpusztítását tervezik.”



Shadow World egy különleges, egyedi világ, melyet az ICE adott ki fő szabályrendszeréhez, a Szerepmesterhez (*Rolemaster*). Az eredeti elképzelés szerint a világ egy minden rendszerhez illeszthető kiadvány volt, de szinte csak a Szerepmesterhez használták, így a második kiadás már konkrétan így készült el, természetesen az ICE kiadványoktól megszokott konverziós segítséggel. A világ elnevezése a bolygó nevére idézi: *Kulthea* („Árnyékvilág”).

A TSR szokásával ellentétben a világleírás nem egy doboz, sok kis füzetel, hanem egy kétszáz oldalas könyv, melynek hivatalos neve *Master Atlas*. A könyvhöz mellékeltek egy gyönyörű és hatalmas színes térképet is. Bár a kivitelt messze elmarad mondjuk a Castle Falkensteinétől, az ICE-kiadványokhoz képest kifejezetten szép, a rengeteg idézet pedig könnyedén a világ hangulatába ringatja az olvasót. A könyv felépítése és tartalma valóban egy *Master Atlas*-nak felel meg. Bár a leírtak korántsem felületesek, sőt sokszor borzasztó aprólékosak, mégis általános információkat adnak, melyek *Kulthea* egészére érvényesek.

A TSR szokásával ellentétben a világleírás nem egy doboz, sok kis füzetel, hanem egy kétszáz oldalas könyv, melynek hivatalos neve *Master Atlas*. A könyvhöz mellékeltek egy gyönyörű és hatalmas színes térképet is. Bár a kivitelt messze elmarad mondjuk a Castle Falkensteinétől, az ICE-kiadványokhoz képest kifejezetten szép, a rengeteg idézet pedig könnyedén a világ hangulatába ringatja az olvasót. A könyv felépítése és tartalma valóban egy *Master Atlas*-nak felel meg. Bár a leírtak korántsem felületesek, sőt sokszor borzasztó aprólékosak, mégis általános információkat adnak, melyek *Kulthea* egészére érvényesek.

A Szerepmester szabályain nem változtattak, az alapkönyvekben leírtak mindenhol érvényesek, így még több hely maradt a világ különleges, egyedi dolgainak ismertetésére. Az egyetlen bővítés viszont szerves része a világnak, ez az Esszencia (*Essence*). Az Esszencia nem keverendő a Lényeggel (*Essence*), mivel az Esszencia eredeti, nyers mágikus energia. Az Esszencia megjelenési módjai a Lényeg és Kapcsolat mágia, valamint a Mentalizmus (ezek értelmezéséhez ld. a MERP szabálykönyvet). Az Esszencia úgy veszi körül a bolygót, mint a légkör. s rendszertelen hullámai néha veszélyt jelentenek nemcsak a mágiaira, de a normál, anyagi világra is. Az Esszenciát közvetlenül használó mágiaforma az Arkánium, az Ősmágia.

## TÖRTÉNELEM

### A régi Urak és a nagy csata

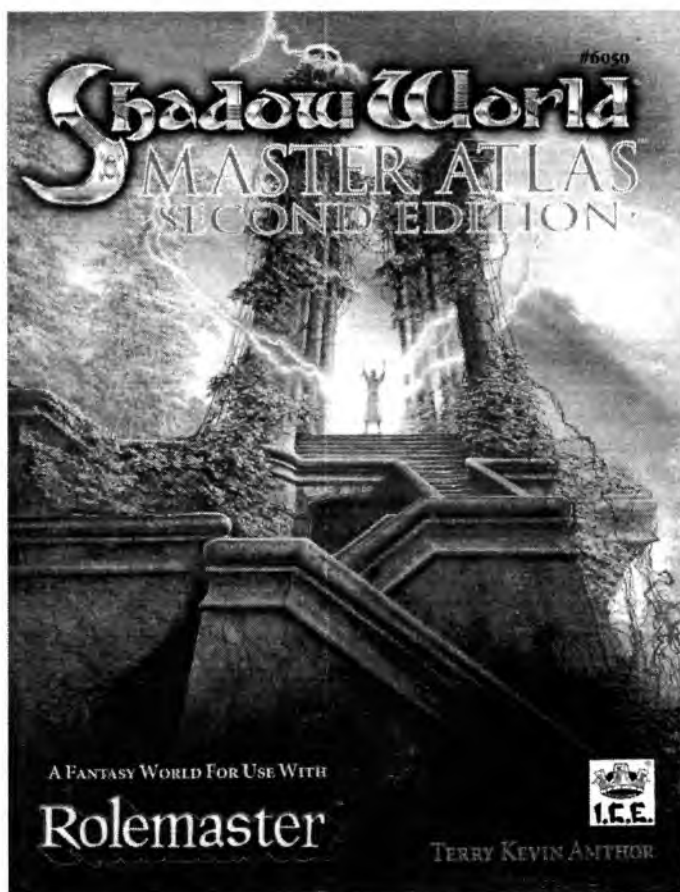
A bolygó történelme a homályba nyúlik vissza. A szóbeszéd szerint valaha a bolygó urai az Esszencia Urai (*Lords of Essence*) voltak, akik hatalmukkal képesek voltak uralkodni a halandók felett. Az Urak között azonban ősi ellenségeskedés dúlt, míg végül két pártra oszlottak. Az egyik párt vezére Utha volt, a másiké Kadaæna. Mindkét vezér megpróbált minél több követőre szert tenni, s a versengés évezredekig tartott. Azonban Kadaæna és követői felfedezték a világ megváltoztatásának módját, s elkezdték a földet a saját igényük szerint átalakítani. De a hatalmat nem uralták teljesen, így a föld pusztulni kezdett. Földrengések és a vulkánkitörések szaggatták fel a talajt. Utha és követői látták, hogy a pusztulást csak Kadaæna gonosz rendjének megsemmisítésével lehet megakadályozni, ezért a két rend megütközött egy hatalmas csatában. A harc mindennél nagyobb pusztítással járt, egész fajok tűntek el, kontinensek süllyedtek az óceán alá. A csata egy egész éven át tartott, s mikor a füst és a por eloszlott, mindkét sereg holtan feküdt a csatatéren. Hogy Kadaæna és Utha elpusztult-e, senki sem tudja. Azok, akik életben maradtak, csak régi hatalmuk halvány árnyékát birtokolják.

### A Másodkor

A Másodkorban a világ lassan gyógyulásnak indult, a füst végleg eloszlott, s az élet fejlődése új erőre kapott. Lassan újra kinőtt a növényzet a kiégett puszták helyén, az állatok sokasodtak. De az a néhány „ember” aki életben maradt, civilizálatlanul, állati szinten küzdött a túlélésért. Az időjárás újra visszaállt természetes rendjébe, bár egyes területek mindörökké megváltoztak. Az öt hold új pályára állt, de az Esszencia hullámai sosem csitulnak el.

### A Tudás Mesterei és az új civilizáció

Vagy kétezer év telt el, mikor a Tudás Mesterei (*Loresmasters*) megérkeztek. Senki sem tudja, honnan jöttek, s miért, képesek voltak felhasználni a Lényeg erejét, s a Természet energiáit. Halhatatlanok voltak, akár az Esszencia Urai vagy a Tündék, de nem közülük valók. Végigutazták *Kulthea* kontinensét, s a népeket tanították. A beszéd, a földművelés és fémmegmunkálás ismét elterjedt, s megindult a civilizáció. A Tudás Mesterei beutazták a vad, elszigetelt vidékeket, terjesztették a tudást és a bölcsességet, továbbálltak, s csak évszázadok múltán tértek vissza.



A világ békés és vidám volt, egészen az Élettelen (*Unlife*) érkezéséig, mielőtt az Árnyék újra visszatért.

## Az Élettelen eljövetele

Az Élettelen a pusztításból és halálból táplálkozott. Nem volt forrása; ahonnan terjedt, mindenhol egyszerre volt jelen. Az Élettelen rálelt Kadaena elrejtőzött híveire, és hatalmassá, erőssé tette őket. Kultuszok és vallások terjedtek, s bár mindegyik mást hirdetett, erőszakosságuk és kegyetlenségük egyforma volt. Az emberek fiatal civilizációja hamarosan választást elé érkezett: a Tudás Mestereinek bölcsességét követi, vagy az Új kultuszokat – az Élettelen kultuszait –, melyek gyakorta sokkal hatalmasabbak voltak. Az Élettelen szolgálai megtévesztették, összehavarták a fiatal, tudatlan kultúrákat, s a hamis tanítások egyre jobban terjedtek. A Tudás Mesterei pedig, úgy tűnt, túl kevesen vannak és túl gyengék, hogy felvegyék ellenük a harcot. Akik azonban hallgattak a figyelmeztetésükre, azok a háborúra készülődtek.



## Az Uralom Háborúja

Már úgy tűnt, az Élettelen uralkodik minden nép felett, s elpusztítja azokat, akik szabadok maradtak a sötét birodalmakban. Démonok és elvetemült lények özönlöttek elő a papok és a Lényeg Mestereinek vezetésével, hogy szolgálóikkal elpusztítsák, amit a Tudás Mesterei évszázadokig építettek. Kitért az Uralom Háborúja.

A harcok mintegy három évszázadig zajlottak, és sok hős vezér esett el az Élettelen Árnyéka előtt, de végül a Tudás Mesterei felfedték valódi hatalmukat, s a Fény Népeivel szövetségben legyőzték a gonoszt. De a győzelemért nagy árat kellett fizetni. Egész fajok, kultúrák pusztultak el, és a világ ismét romokban hevert. Sok nagyhatalmú, bölcs Mester meghalt, Andraax, az egyik leghatalmasabb, megőrült, Orhan Lordjai pedig – a Shadow World istenei, akik nevüket a bolygó legnagyobb holdjáról, Orhanról kapták – a holdjukra költöztek.

## A Gonosz második eljövetele – a Harmadkor

A romokból azonban az életben maradtak újra felépítették városaik, falvaikat, s az élet visszatért a rendes kerékvágásba. Évezredek teltek el, és a Gonosz újra megjelent. Már nem hadseregekkel és nyílt hatalommal, hanem

intrikával, megtévesztéssel harcolt, de a célja – a pusztítás – változatlan maradt. A Tudás Mesterei még mindig járták a világot, tanítottak, figyelmeztettek, de régi dicsőségüket és hatalmukat szinte már mindenki elfelejtette. Az Árnyék pedig ismét növekedett, erősödött, és az Élettelen ismét a hódítást fontolgatta. Ez a Harmadkor, az Árnyék Ideje.

## FÖLDRAJZ

### A kontinensek

Kulthea világa egy szigetektől szabdaltnak tűnő terület, igazán nagy, összefüggő kontinens nincsen, talán Emer kivételével. Ezen a világon érthetően nagy szerepe van a hajózásnak, és az utazás különböző más módjainak. Kulthea világának azonban csak a nyugati féltékeje ismert, a bolygót a Nagy Választófal vágja ketté, amit még senkinek sem sikerült áttörnie.

A világ és a civilizáció központja Emer. A kontinens közepén lévő tóban emelkedő szigeten laktak valaha az Istenek, mielőtt Orhan holdjára költöztek volna. A második legfontosabb kontinens Jaiman, ahol a Tudás Mestereinek otthona, központja van.

### A holdak

A bolygó körül öt hold kering. A legnagyobb, Orhan, különleges tulajdonsága, hogy légköre van. Orhannak Kultheáról csak az egyik oldala látható, a másik sohasem. Ez a hold Orhan Lordjainak, Kulthea isteneinek a lakhelye. Ez az egyetlen hely, amit még nem érintett és szennyezett be az Élettelen.

A másik fontos hold Charon, ami pontosan ugyan azon a pályán kering, amin Orhan. Kiseb, mint a Nagy Hold, a felszínét pedig vastag jégtakaró borítja, de a belseje barlangoktól szaggatott, s a Sötét Istenek, a Gonosz fő erődje. A hold csak minden 149. napon telik meg, s az az éjszaka a Harmadik Hold Éje, amikor minden gonosz erősebb s merészebb, s minden tizedik évben egyszer megnyílik az út Charon és Kulthea között.

### Utazás és kereskedelem

Az utazás és a kereskedelem fontos egy ilyen széttagolt világon. Az utazást rendkívül megnehezítik az Esszenciahullámok és viharok, amelyek folyton és kiszámíthatatlanul csapkodnak. Ennek ellenére az utazás és szállítás egészen különleges módjai is kifejlődtek. Vannak közvetlenül az utazásra, szállításra specializálódott, komoly varázstudással bíró, erős céhek, ezek tagjai a Navigátorok (*Navigators*).

Az utazási nehézségeket sokféle közlekedési eszközzel hidalják át. Repülő hajók úsznak a levegőben, amik gyakran léghajók, de sokszor Xeniummal, egy különleges, antigravitációs anyaggal borított járművek, amik önmaguktól emelkednek a levegőbe. Léteznek az Esszencia Urai által épített Portálok is, melyek az egész bolygót behálózzák, s melyek bezárhatatlanul állnak az Első Kor vége óta. Orhan Lordjai és a Navigátorok, gyakran képesek megfogolni speciális léghajókkal az Esszencia hullámain, s ez az utazási mód a hajózáshoz hasonló, csak az Esszencia szeszélyesebb, mint a tenger...

## A LAKÓK

### Flóra és fauna

Kulthea növény- és állatvilága a mindenki által ismert földi életre hasonlít, de persze rengeteg különlegesség és eltérés is van. A botanikusoknak mintegy 105 gyógynövényt és 35 egyéb növényt sorolnak fel. Az állatvilág különlegességeit főleg a szörnyek és a sárkányok alkotják, de ismertetik a megülhető állatokat (lovak, tevék stb.) és a különleges, de veszélytelen lényeket is. A könyv egyben szörnykönyvként is tökéletes, mert mintegy 89 állat statisztikáit tartalmazza, melyek közül soknak három alfaja is van. A Sárkányok számos fajtája található meg a bolygón, a Nagy Elemsárkányoktól (jég, tűz, lég, fény és víz) a kisebb sárkányfajokig (repülő, barlangi, földi és vízi).

### Kreált lények

Kulthea hosszú történelme során számos hatalmas lény és faj készített magának mesterséges lényeket (*Artificial Beings*), főleg őrzési céllal. Ezekből máig számos fennmaradt, így részletes ismertetés található róluk. Ezek mint gólemek, elementálok, lehetnek mágikusak, de léteznek mechanikusak is.

## Intelligens fajok

Az élővilág változatossága és gazdagsága az intelligens, beszélő népek között is lemérhető. Harminchat humanoid faj népesíti be a világot, melyek hat csoportra vannak osztva (emberi fajok, földalatti fajok, sötét fajok, egyesült fajok, óriások és halhatatlanok). Az Emberi fajok közé 13 fajt sorolnak, melyek sokszor gyökeresen különböznek egymástól, s melyek között sok szinte nem is nevezhető embernek (pl. a Kulukuk képesek kaméleon módjára változtatni a bőrük színét, s visszahúzható karmaik vannak...). A szokásos fantasy fajok (törpe, goblin, tünde) mellett szereplő számos, néha igen bizarr faj mind játszható; csak a mesélőtől függ, mit enged meg. Néha azért van akadály, hiszen egy ográval vagy óriással, esetleg egy halhatatlannal (mint a tündék) játszani szerintem igen nehéz.

A világ morális felosztása is jóval többre tehető a megszokottnál. A Rend—Káosz, Jó—Gonosz ellentétek mellett feltűnik az Élet—Életlen és a Létezés—Üresség ellentétpár is.

## A SÍKOK

Az Esszencia síkjai hármasság tagozódásúak; a három csoporton belül összesen hat ismert sík található.

- A Felső Síkok (*Higher Planes*) zártak, odautazni Orhan Lordjai sem képesek. Egyes elméletek szerint egy kataklizma teljesen megsemmisítette ezeket a síkokat, ezért elérhetetlenek.

- A Létezés Közeleli Síkjai (*Near Planes of Existence*) Kulthea párhuzamos világaként magyarázhatók, ahol ugyanazok a lények élnek, mint Kultheán, csak a személyiségük és vágyaik mások. A sors – vagy a természet – iróniája, hogy ezek a párhuzamos világok csak nehezen elérhetők, ugyanis a síkok között utazó könnyen a Káoszsíkokon vagy az Ürességben találhatja magát.

- A Káoszsíkok a Sötét Istenek és az Életlen eredeti lakóhelyei. Ezek a síkokon az idő és a tér folyton változik, sosem állandó. Ezek a síkok az otthonai az Esszencia Démonainak is.

A Renden és Káoszon, a Létezésen túl fekszik az Üresség (*Void*). Ezt a területet senki sem ismeri. Sokak szerint ez veszi körül az összes többi síkot. Hat területe, síkja ismert, amelyeket az Üresség és a Káosz lényei, a Démonok laknak.

A Démonok a Káosz síkjának és az Ürességnek a lakói. Két fajukat különböztetjük meg. Az Esszencia démonai a Káosz lényei. Nem mindig gonoszok, de a sík jelleme általános érvényű. Az Elementáldémonok mellett különleges démonfajok is élnek itt, mint pl. a Végzethozók (*Doombringers*), akik a fizikai hatalmukon kívül pánikot és halálos félelmet is képesek terjeszteni. A másik csoport tagjai, Üresség démonai már nem különböznek fajokba vagy elkülöníthető csoportokba, csak a síkok lakói közt van különbség.

A hat ismert sík mindegyikét más-más faj lakja. Az egyik legkülönösebb az ötödik sík, a technikai rémálom síkja. A sík lakói kicsit olyanok, mintha kiberpunkban agyonkrómozták volna őket. Itt léteznek a technológia eredményei és hátrányai is.

## VALLÁS

Az istenek minden fantasy világon fontos szerepet töltenek be, Kultheán sincs ez másképp. Több nagy csoportjuk ismert, de a legjelentősebbek Orhan Lordjai (*Lords of Orhan*). Ők valaha a Felső Síkokról érkeztek, és Emerben, Votania szigetén telepedtek le. Az Uralom Háborúja után költöztek a holdra; azóta is ott élnek. A Lordok alapjában a Jó oldalán állnak, de mivel istenek, ennek néha cselekedeteik ellentmondanak. A hatalmuk egyedülálló az egész világon, Kulthea összes népe fölött teljes a befolyásuk.

A Sötét Istenek, a Charon hold Istenei nem alkotnak egységes csoportot, egyedülálló személyiség mindegyik. Ez a két csoport egész Kultheán hatalommal bír, de számtalan kisebb helyi, regionális istenséget (*Local Gods*) is tisztelnek, akik a saját területükön valódi isteni hatalommal bírnak.

## MÁGIA

A mágia a Szerepmester szabályait tükrözi, de sokkal megalapozottabban. A varázslás minden formája az Esszenciát használja fel, csak más-más másodlagos forrásból. A Varázslók, a Lényeg Mesterei a világot behálózó energiá-



kkal dolgoznak, tulajdonképpen az Esszencia gyengébb, finomabb változatával. A Mentalisták az elme képességeit, az abban rejlő Esszenciát aknázzák ki, s alkalmazzák varázslataikban.

A legbonyolultabb a Kapcsolat, ami több forrásból is táplálkozhat: általában valamilyen fókuszon keresztül nyeri az erőt, ez lehet isten, *artifact* (varázstárgy) és „szent” terület egyaránt. Orhan Lordjainak hatalma egész Kultheára kiterjed, így az ő energiájukat használók bárhol képesek használni képességeiket. A helyi Istenek hatalma szintén erős, de minél távolabb utazik valaki az isten területétől, annál kevésbé képes kapcsolatot teremteni. Az *artifact*-ek, mint fókuszstárgyak tulajdonképpen passzív istenek tekinthetők, s használóik úgy is tekintenek rájuk. Ilyenek többnyire a hálványok. Végül a szent helyek, melyek lehetnek pl. ligetek, barlangok, amelyek telítettek erővel, s a varázsló képes ezt az erőt kiaknázni.

Speciális a Shadow World pszionikája. Ez a „varázslási” forma ugyanis nem kapcsolódik az Esszenciához, mert az akaraterő segítségével képes a „varázslatokra”. A pszionika tudományát azonban csak az Esszencia Urai ismerik.

A legtöbb szerepjátékban nem nagyon foglalkoznak a varázslás külsőségeivel, hogy hogyan kell a varázslatot elmondani, és hogy milyen látvánnyal jár. A Shadow World leírásában azonban erre is gondot fordítanak, persze nem varázslatonként.

## A SHADOW WORLD ÉS A SPACEMASTER

Az űrből letekintve Kulthea egy átlagos, sárga nap körül kering, egy tizenöt bolygóból álló naprendszer hetedik tagjaként A nap és a rendszer neve Ceril, koordinátái: 35X, 20Y, 80Z. A Devon Belső Provincia része, de elhagyott, mellőzött bolygó. A Hercegi Tanács felügyeli, melynek tagjai tervezték egy bázis építését az Orhanon, de ezt tisztázatlan okok miatt elvetették. Annyi biztos, hogy a rendszer elhagyatottságának egyik oka a gyakori ionvihar, ami használhatatlanná teszi a pajzsokat és az összes kommunikációs és elektronikus berendezést...

Bognár András



# ARMAGEDDON

## KALANDÖTLETEK



### SZÓKÉS A RABSÁGBÓL

Kezdő kalandnak nagyon alkalmas. A karakterek közös helyen raboskodnak – persze nem feltétlenül bűnösök (mind) –, és közös cellába kerülnek, és/vagy együtt tervezik meg a szökésüket. (Ötletekért meg lehet nézni a *Fortress*, a *Running Man*, esetleg a *Menekülés Abszolomból* című filmeket!)

Egy marsi börtön a városban, vagy pedig nagyon távol a várostól, a sivatagban van. A kalandok szempontjából a ideális a sivatagi börtön. Itt teljesen önálló létesítményről van szó, ahol a rabok nehéz fizikai munkát végeznek, olyat, ahol ugyan robotokat is lehetne használni, de valamiért gazdaságtalan. (Vajon miért...?) A leggyakrabban valamiféle bányászatról lehet szó, és a szűk járatokhoz speciális, hajlékony robotokat kellene kifejleszteni, aminél sokkal olcsóbb az emberi munka, még ha az időnként előforduló bányaomlások miatt új munkásokra lehet szükség.

A sivatagi börtönökre jellemző a „sterilitás”, vagyis hogy kevés kapcsolatuk van a külvilággal, az új rabszállítmánnyal érkezők általában hosszú évekig nem pillanthatják meg újra az égboltot. A rabok nem fogadhatnak látogatókat, nem kaphatnak csomagokat, leveleket, és a külvilágról is csak a börtön belső (agyoncenzúrázott) hírközlő egységein keresztül juthatnak információhoz. Az órok jól képzettek, kiváló felszerelésűek van, de mivel ők is rabnak érzik magukat, unatkoznak, gyakran nem elég figyelmesek. Ennek elkerülésére a szigorúbb börtönökben robot-őrsemek, vagy „tenyésztett” kiborgok (a *Fortress*) vigyázhatnak a rendre és fegyelmre.

### HALANDÓK BÜNE

„Mert eljöttek a Bosszú Angyalai, és elpusztítják az Eltévelyedetteket, de Ti még megtisztulhatok Általam!” A Föld elhagyatása óta egyre többen hirdetik vallásos révületben a Világvégét. Szezták alakultak, és nem ritkák a hamis próféta és messiások a külvárosokban. Az egyik leg-erősebb, legjobban szervezett és legkegyetlenebb szehta vezetője valójában egy Báb. Célja hogy minél nagyobb pánikot keltsen és a lehető legtöbb kárt okozzon ott, ahol csak tud.

A karakterek többféleképpen is kapcsolatba kerülhetnek a szehtával. Ha a karakterek repülőgépen utaznak egy másik város felé (lehet, hogy még nem is ismerik egymást), egy vagy több fanatikus szehtatag leszállásra kényszerítheti a gépet a sivatagban, és megpróbálhatja foglyul ejteni a lehető legtöbb utast. Lehetséges, hogy a kényszerleszállásnál baleset történik, ilyenkor még izgalmasabb lehet a kaland: egy csomó felszerelési tárgy, élelem stb. megsemmisülhet, és egyik-másik karakter elveszítheti szeretteit a lángokban. Ha minden jól ment, a le-

szálláskor még néhány fegyveres szehtatag felbukkanhat, ezzel is sugallva a karaktereknek, nem érdemes meggondolatlanul hősödni (meggondoltan kell). A szehtának több oka lehet a tüz- illetve foglyoszedésre. Elképzelhető, hogy ki akarják üzni belőlük az Ördögöt, vagy keresik közöttük a Messiást, de lehet, hogy egyszerűen csak pénzre van szükségük. Az elszigetelt településeken valószínűleg szívesen vásárolnak rabszolgákat.

Egy másik lehetőség: a szehta erőszakosan toboroz új tagokat, közöttük a karakterek hozzátartozóit, ismerőseit. Mivel a karaktereknek egyébként is sok idejük van, és nem túl nehéz fegyverhez jutniuk, illetve tapasztalhattak már elégszer, hogy a „hatóságokra” nem számíthatnak, összefoghatnak, és maguk vehetik kezükbe az ügyet.

A kalandot bármilyen mélységben elmesélheted. Ha a karakterek eljutnak a vezetőig, ne feledd, szinte bárkiből lehet Báb, akár kettős életet is élhet. Ha egy gazdag, befolyásos, okos személyről van szó, aki ráadásul még áruháat is visel a szehtagyűléseken, igencsak észnél kell lenniük a karaktereknek ahhoz, hogy ne hagyják ott a fogukat.

### TUAREGEK

Az aranyások mindig is szívesen színezték ki kalandjaik történetét, mindenféle furcsasággal népesítve be a sivatagokat. De mi van akkor, ha a furcsaságok egy része valóban létezik? Állítólag emberek élnek a radioaktív sivatagokban, akik tuaregeknek nevezik magukat. Félelmetesek a közelharcban, a rejtőzés mesterei. Testüket sűrű szövésű ruha borítja, arcuk elé rongyokat csavarnak, nehogy valaki megpillanthassa őket. Ha igaz, amit róluk beszélnek, testüket szörnyű módon eltorzították a különféle sugárzások, gyakorlati közöttük a mutánsok, a torzszülöttek, akik elég erősek voltak az életben maradáshoz. A tuaregek a radioaktív sivatagokat járják, mindenről tudnak, ami ott történik, és jobban ismerik területüket, mint a tenyerüket.

A kalandban a karaktereket egy aranyásó keresi fel, és ráveszi őket arra, hogy tartsanak vele. Beszélhet kutató- vagy mentőexpedícióról, de érdekesebb lehet, ha nem derül ki az elején, hogy az illető valójában kalandor. Az aranyásó társaival korábban mutáns tuaregek fogságába került, mert olyasmit találtak, amit nem lett volna szabad megpillantaniuk (mondjuk egy készülő atombombát).

Egyik lehetőség: az aranyásónak sikerült megszöknie, és most ki akarja szabadítani a társait (az is lehetséges, hogy egyedül kapták el, a tuaregek elvették minden összegyűjtött kincsét, és most ezeket akarja visszaszerezni); ehhez segítségre van szüksége.

Másik lehetőség: a tuaregek két választás

elé állították foglyaikat. Vagy a törzs tagjaivá válnak és alávetik magukat a Beavatási Szerződésnek, vagy megölik őket (feláldozzák őket, ha be akarjuk venni a vallásos megszállottságot is, amitől fanatikusabbak lehetnek). Az aranyásók természetesen az előbbi lehetőséggel éltek, ám arra nem gondoltak, hogy a vad, nomád mutánsok nem szükségszerűen értelmileg visszamaradt, technikailag fejletlen állat-emberek. A megfelelő kábítószeres és pszichológiai kezeléseket után (tegyük fel szuggesztíóval, agymosással stb. történt) az aranyásók önként csatlakoztak a törzshöz. Kivéve azt a bizonyos aranyásót, akivel a karakterek találkoznak. Az ő esetében nem volt elég hatékony az „átnevelés”, röviddel a Szerződés után félig tudatára ébredt helyzetének, és megszökött. A kábítószeres azonban a városba érkezés után ismét úrrá lettek rajta, és úgy érezte, vissza kell mennie. Tudta, hogy szökéséért büntetés járna, ezért arra gondolt, hogy magával csal néhány gyantátlan embert, és úgy adja elő elűnését, mintha portyázni ment volna, és foglyokat szerzett.

Az előző lehetőség bevadításaként a tuaregekről kiderülhet, hogy kannibálok (ha belegondolunk, könnyebb emberi húshoz jutni a Marson, mint állati eredetűhöz), és a karaktereket „vacsorára invitálják”. Ebben az esetben az aranyásó talán már régebb óta tuareg, és ő az a személy, aki az élelemért felelős.

### A KESELYŰ BEPOROZTA

#### A VIRÁGOKAT

Klasszikus, de szerintem meglehetősen kiaknázatlan szituáció, ha az egyik karaktert összetévesztik valami igazi keményfűfival. Az elég reális, hogy a karaktereknek egy jó ideig nemigen lehet belelátásuk a nagystílű dolgokba, viszont így egy csomó érdekes kalandból kimaradnak. Viszont, ha egy általad jól kitalált félreértés során (lásd a *Spionfióka* c. filmet) megágygynőknek nézik a karaktereket, akkor a Társaságok nagyvonalú ügyleteibe is belekötnyeleskedhetnek, meg érdekes aspektust is kap az egész azáltal, hogy alapállásban képtelenek lesznek eleget tenni az elvárásoknak. Viszont ha nem tesznek eleget, kiderül, hogy véletlenül jutottak szuperitkos információkhoz, és ez nem egy életbiztosítás ügyebár. Kitérő kalandokhoz vezethet az is, hogy megpróbálnak belemenni a játékba, meg az is, hogy belepottyannak a szituációba, elszűrik, és valahogyan tisztára kell mosniuk magukat. Ötletadóknak itt egy indító jelenet:

A karakterek az utcán (vagy bárhol máshol) szemtanúi lesznek, amint egy békés polgár szív-rohamot kap. Egy ideig támolyog, zihál, majd zsákként eldő. Természetesen odamennek hozzá, és minden valószínűség szerint magukhoz veszik az arany diplomata táskát, ami az ember-

nél volt (akármilyen céllal – lehet, hogy csak a hatóságoknak akarják visszaszolgáltatni, de az is, hogy meg akarják nézni a tartalmát, eladni stb.). Valamikor később a nap folyamán egy öltönyös úriember közelíti meg őket, és sokatmondóan a fülükbe súgja, hogy:

– A sólyom azt üzeni, hogy a keselyű beporozta a virágokat!

Lehet, hogy amit erre reagálnak, az pont a megbeszélte kód lesz? És mi van az aktatászkában? Hogy nyitják ki? Lehet, hogy az öltönyös ember még egy optidiszket is a kezükbe nyomott? Lehet, hogy akaratlanul alapos slamasztikába keveredtek...?

#### SZUPERCSOPORT

A csapat éppen végrehajtott egy igen sikeres akciót. Az akciót figyelemmel kísérte egy „üzletember”, aki éppen nemrég veszítette el az akciócsoportját. A Társaság, amelyik az emberünk csapatát alkalmazza, gond nélkül találna magának egy másik szuper csoportot, csak hogy ezt az élve maradt vezető nem szeretné. Tehát újra szervez egy feladatvégreható elit-kommandót, és pont a karakterek kerültek először a szemé elé. Mivel emberünk kényes helyzetben van, a karakterek számára szinte visszautasíthatatlanul jó ajánlatot tesz. Kapnak felszerelést, kis átképzést, küldetéseket, sok pénzt, látszólag mindent, amire szükségük lehet. Aztán egy idő után a dolog elmergesedhet – erkölcsileg megkérdőjelezhető feladatok, kevés információ, átlagnál nagyobb veszélyek, a karaktereket semmibe veszik, harci zombinak nézik stb. Az ötlet egész sor apró, izgalmas kalandra ad lehetőséget (olyasmiket kell elképzelni mint a *Szuper-csoport* c. filmsorozatban), továbbá egy nagyobb átfogó kerettörténetre is megvannak az alapok; ezt olyan bonyolultságra és végkimenetelfőre dolgozzuk ki, amilyenre akarjuk. Lehet, hogy a végén kiderül, korántsem csináltak ők olyan jó üzletet mint hitték, esetleg véletlenségből kezhetnek rájönni, hogy elődeikkel mi történt, és milyen körülmények között. Lehet, hogy csak egy rivális Társaság műve, de az is lehet, hogy éppen azé, akinek dolgoznak. De kinek is dolgoznak? Kényelmes kis intrikavilágot dolgozhatunk ki e mellé a történet mellé körítésnek, aminek a kibogozása talán már jócskán igénybe veheti mind a mesélő, mind a játékosok szürke-állományát. (Alternatív megoldásként az is szóba jöhet, hogy a társasági ember direkt egy kezdő csapatot akar szerezni – talán éppen gorillákra van szükség főnöke védelmezésére, és emberünknek nem a főnök megvédése a célja (sőt), de az is lehet, hogy nincs elég pénze igazi nagyfiúkra. Mindkét esetben érdekes szituációk adódhatnak...)

#### MÚLT SZÁZADI RELIKVIA

Ki tudja, nem indult-e felderítőúrhajó a Marsra már az 1980-as, 90-es években? Ki tudja, nem versengett-e titokban USA és a Szovjetunió a Marsért? Ki tudja, nem alapítottak-e bázisokat a nagy hatalmak már a XXI. század legelején (vagy még előbb), és kezdték meg titokban a kolonizációt? A bázis[oka]t aztán persze valamilyen oknál fogva felszámolták, esetleg tragédia történt, vagy a nagy háborúk hevében elfeledkeztek róluk. Egy ilyen bázis aztán könnyen észrevétlenül maradhatott a kolonizálók számára (akárhová

telepíthették, márpedig a betelepülők számához mérten a Mars elég hatalmas, ezen kívül megfelelő álcázással is elláthatják [vajon mi ellen...?]; a projekt egykori szervezői és kivitelezői pedig már rég kihaltak).

Sok minden érdekes dolog maradhatott egy ilyen bázison (vagy báziskomplexumon): akkoriban kifejlesztett újítások, melyek most is érdekesek lehetnek még egyes Társaságoknak, kezdetleges MI-k és egy kisebbfajta hálózat (amit nyilvánvaló okokból nem fertőztek meg az MI-vírusok, tehát sokat érhet), csúcsmínőségű fegyverek, esetleg nagy mennyiségben nyersanyag, vagy fontos adatok a Marsról (előhelyek, eddig ismeretlen részek adatai, mérési adatok az akkoriiban még föld alatt levő M-vízről, esetleg az azzal végzett kísérletekről, amelyek adatai az M-víz eddig ismeretlen felhasználási módját fedhetik fel, és így tovább – a lehetőségek végtelenei).

A játékosok kétféle úton bukhatnak rá egy ilyen bázisra: véletlenül, egy aranyásó-akció során, vagy pedig úgy, hogy egy alvilági fickó kiküldi őket, akár nyíltan elárulva, mi az akció célja, akár valami „fal” indokkal (vigyázat: Társaság nem jó, mert azok biztos a saját szuperosztágaikat küldik ki!). Az is elképzelhető, hogy a játékosok egyedül indulnak neki, miután titokába jutottak egy bizonyos adatcchipnek (hogy milyen úton, az már egy másik mese dolga).

A bázis persze ne legyen könnyű préda: a telepítők annak idején bizonyára felszerelték a helyet némi elhárító-rendszerrel [ki mondta, hogy már nem működik!]; az ajtó se biztos, hogy öt centi vastag és magától kinyílik; önmegsemmisítőt is felszerelhetek (nehogy már a ruszkiak megszerezhessék a titkos kis fejlesztéseket, még ha be is tudnak jutni!). Ha önmegsemmisítő van, akkor persze önműködő „backup”-úrhajó is lehet, ami, ha beüt a legrosszabb, a legfontosabb adatokat kilövi a Földre – talán a játékosokkal együtt...?

#### A REMETE (KALANDELEM)

A Remete története nem önálló kaland, a játékosok bizonytalanságát tudja felerősíteni. A játékmester sem fogja még tudni, pontosan mi is történik, de erre még nincs is szükség, még nem jött el az ideje.

A marsi területszerző háborúból nem minden katona tért vissza. Ezeket a harcosokat hamarosan eltűntnek nyilvánították, hiszen a sebesültek nem élhettek sokáig a sivatagban, és senki sem kereste őket. Nem minden eltűnt sebesült azonban meg úgy, hogy ne tudott volna hirt adni magáról. Néhányan – nagyon kevesen ugyan – megelégtették az úgynevezett civilizációt, és nyugalomra vágyva elfordultak a világtól, remetek lettek.

Remetek a legintelligensebb, legerősebb katonákból lettek, akik mindenre képesek,

hogy megvédjék választott területüket és elnyert szabadságukat bárkitől. Akik egy remete területére tévednek, számtalan ravaszul álcázott, primitív (pl. álcázott verem, vagy medve-csapda) és csúcstechnikát felhasználó csapdára (pl. lézerekamerás aknamező, vagy hőkövetős gázbomba) kell, hogy számítsanak. A remete természetesen nem páncélban, elesített fegyverrel alszik, de minden felszerelését igen jól elrejtette, és nagyon hamar össze tudja szedni ezeket, ha a szükség úgy hozza. Mivel senki sem élhet a levegőből, a remetek gyakran földműveléssel, vagy ha szerencséjük volt (megbízható barátjuk egy aranyásó lett), állattenyésztéssel, pásztorkodással foglalkoznak.

Ha a játékosok már régebb óta együtt vannak, és megsejtettek valamit a Marsot fenyegető Ausländer-támadásokról, érdemes egyszer elmesélni a következő jelenetet, amikor valahol mélyen a sivatagban ismeretlen területre téved-



nek. Éjszaka tábornozt fényét pillantják meg, ami valami miatt nyugtalansággal tölti el őket. Tudat alatt is csendben maradva, óvatosan közelednek a fény felé. A tábornozt egy domb mögött lánkol. A karakterek először egy embert pillantanak meg – kiderül róla, hogy remete (talán látszik rajta, vagy éppen az volt a feladatuk, hogy megtalálják és elvigyenek neki valamit) –, amint egy vele szemben, a tűz másik oldalán ülő titokzatos alakkal beszél, de semmi sem hallatszik a tűz pattogásán kívül. Aztán az ismeretlen hirtelen feláll – egy Ausländer az –, a karakterek felé fordul, majd egyszerűen nyom nélkül eltűnik, a remete pedig elrohan, bele a sötétségbe. A karakterek sohasem látják őket többé.

#### MÉG EGY DOLG

Már sokszor hangsúlyoztuk, hogy az Armageddon – mint minden kiberpunk játékot – minél kevesebben jobb játszani. Biztos sokan látták a közöletet a *Nikita* című francia filmet, és/vagy az ugyanazt a történetet feldolgozó amerikai változatát, *A bérgyilkosnő* (ha valaki nem látta volna, sürgősen nézze meg mindkettőt, a várokozással ellentétben az amerikai változat egyáltalán nem rosszabb az eredetinel, csak egy kicsit más). A filmekben feldolgozott történet rendkívül alkalmas a szerepjátásra.

*mindenféle Armageddon-fejlesztők*

# MI TÖRTÉNT JÚNIUSBAN?

## MAGIC: THE GATHERING GRAND MELEE

Június 3-án rendeztük meg az első magyar Grand Melee-t. Néhány szót azoknak, akik még nem ismerik ezt a többszemélyes Magic variánst: minden játékos ugyanazon hatalmas Magic játsz-mában játszik. A játékosok körben ülnek, mindenki a tőle balra ülőt támadhatja. A varázslatok hatótávja a játékostól balra ill. jobbra ülő két-két ember. (Tehát a „minden játékos” erre az öt emberre vonatkozik.) Ellenfél az a játékos, akit támadsz. Hogy a játék gyorsan menjen, minden harmadik játékosnak éppen köre van. Ha mindenki befejezte a lépését, akkor a kör mindenhol eggyel tovább lép. A Grand Melee legtrükkösebb része a kieső játékosok kezelése. Ennek az egyszerűbb fele az, hogy közelebb tologatjuk az asztalokat egymáshoz. A bonyolultabb problémát az jelenti, ha két játékos között a távolság két embernél kevesebbre csökken, ilyenkor egy kört meg kell szüntetni. Ha azt akarjuk, hogy ebben az esetben minél kevesebb ember maradjon ki, célszerű valamilyen okos algoritmust kieszelni (nekünk sikerült). Ha egy játékos kiesik, a tőle jobbra ülő győzelempontot kap. Az utolsónak bennmaradó játékos még pluszban másfél győzelempontot kap. A játékot az nyeri, aki a legtöbb győzelempontot gyűjti (tehát nem az, aki a legtöbb bennmarad).

A játék győztese ifj. Császár István volt, fehér-vörös gyógyuló-pusztító paklival. A játékot dominálták a Balance varázslatok. Kevés embernek volt igazi kibontakozásra lehetősége, de a játék végére már több játékosnak volt 60-100 életpontja, de nem voltak ritkák a 40-et sebző Fireball-ok sem.

A játékról először Richard Garfield, a Magic kitalálója írt, a *Duelist* (a *Wizards of the Coast* kártyás lapja) második számában. Ők 40 játékosal kezdtek, és öt óra alatt ment le a mérkőzés, de ott

minden harmadik játékosra jutott egy bíró. Mi sajnos csak húszan voltunk, mindössze három bíróval, de a meccs így sem vett sokkal több időt igénybe 6 óránál. Egyébként májusban, az eindhoveni (Hollandia) Magic találkozón 100 személyes Grand Melee-t bonyolítottak le. Ugyanitt zajlott egy látványos Iron Man Magic Tournament is. Ennek két fontos feltétele van: nagy közönség előtt kell rendezni, és Alfa meg Béta kártyákkal kell játszani (ezek nagyon értékes ritkaságok, általában 40–150\$ közötti értéke van egy lapnak). A hagyományos játékhöz képest van egy aprócska módosítás: minden, a temetőbe kerülő lapot meg kell semmisíteni, a módszert a lapot leszedő játékos választja. Ez lehet szétépítés, ketchup-ba mártás, vagy bármi egyéb. Ahányszor valaki kijátszott egy Balance-ot vagy megsemmisült egy nyolcvandolláros Mox, a közönség hangos üdvözlésben tört ki.

## NYÍREGYHÁZA, JÚNIUS 16–18

Mi is hivatalosak voltunk a június 16–18-i nyíregyházi szerepjáték találkozóra, amelyet a helyi Művelődési Központ AD&D klubja és a Vihargárda Szerepjáték Klub rendezett. A megnyitó után megtekinthettük Bera Károly, Szendrei Tibor, Zubály Sándor festőművészek kiállítását. Ezután nagyszabású AD&D verseny vette kezdetét, mellyel párhuzamosan Nádori Gergely és Szigeti Sándor válaszoltak a közönség kérdéseire a Holdtöltével és az Armageddon szerepjátékkal kapcsolatban. Ezután a M.A.G.U.S. alkotóinak tehettek fel kérdéseket a játékosok, a rendezvény este pedig egy zárásig tartó író-olvasó találkozóra zárult, amelyen több írói álnév is lelepleződött. A szombati napon a Túlélők Földje rajongóival találkoztunk, és a készülő Káosz Galaktikáról beszélgettünk. A Cherubion Könyvklub 5 éves születésnapja alkalmából Nemes István a klub múltjáról, jelenéről, és várható jövőjéről beszélt. Sok titkot

megismerhettünk a népszerű fantasy író regényeivel kapcsolatban. A szombati nap folyamán zajlott le a M.A.G.U.S. verseny, és volt néhány bemutató játék is. A napot hihetetlen mennyiségű ajándék kiosztása zárta le, részben a szerepjáték versenyek győzteseinek, részben a tombola szerencsés nyerteseinek. Nyereményeket ajánlott fel az összes ismertebb, szerepjátékokkal foglalkozó hazai cég. Az eredményhirdetés után a teljes társaság elvonult egy össznépi foglalkozásra. Vasárnap már nem volt szervezett program, kötetlen szerepjáték és beszélgetés töltötte ki a napot.

A találkozón nagyon jól éreztük magunkat, és ezért köszönetünket fejezzük ki a fő szervezőnek, Bihon Tibornak.

## MISKOLC, JÚNIUS 23–25

A következő hétvégén, június 23–25-én tartották a hagyományos miskolci sci-fi találkozót, a *Miscont*, amely mostanra már erősen szerepjáték találkozóvá is vált. A szombati délelőtti író-olvasó találkozón a Holdtöltét Szegedi Gábor képviselte. Eközben folyt a szerepjáték, és a vállalkozó kedvűek IQ-tesztet is kitölthettek. A délután folyamán folyamatosan zajlottak a versenyek, ezek közül az egyik leglátványosabb a gladiátorok viadala volt. A diósgyőri vár tövében, a gladiátoriskolások szervezésében csaphattak össze az élő szerepjátékokról megismert, ártalmatlan fegyverekkel a résztvevők. Ha valakinek eltalálták egy karját, nem használhatta, ha a lábát, sántítania kellett, és ha mindkét lábát, már csak térdelve, helyben védekezhetett. Az esti tábornéznél éjszakába nyúlóan beszélgettünk a szerepjátékokról és a TF-ről. Vasárnap maratoni Túlélők Földje előadás volt, a játékosok fáradhatatlanul bombáztak minket kérdéseikkel. (Talan még egy-két titkot is kikotyogtunk.) Ezután előke-rültek a Magic kártyák, és az ország különböző pontjairól összeverődött társaság cseberberlhetett, összemérhette játékos tudását.

Véleményem szerint a találkozó nagyon jól sikerült, köszönet érte a rendezőnek, Szabó Zsolt-nak.

Végzőként mindkét találkozóval kapcsolatban csak annyit mondhatok: jövőre is ott leszünk.

-tm-

## A HOLDBÁZIS ÚJDONSÁGAI

Vampire: The Masquerade 2nd ed.	1990.-	Aliens (ólomfigura készlet)	2600.-
Vámpírklános pólo	1665.-	Shadow World 2nd ed.	2435.-
Mag: The Ascension	2860.-	Cyberspace	1860.-
Compendium of Modern Firearms	2240.-	Sprawl-gangs and Megacorp (Cyberspace)	1300.-
Deep Space (Cyberpunk)	1145.-	Underground RPG	2750.-
Caravans (Al-Qadim)	1750.-	Amber RPG	2990.-
Volo's Guide to Waterdeep (Forgotten Realms)	1075.-	GURPS Werewolf: The Apocalypse	2290.-
Van Richten's Guide to Vampires (Ravenloft)	1180.-	Bronze Grimoire (Elric!)	1430.-
Great Old Ones (Call of Cthulhu)	2265.-	Hero System Rulesbook	2240.-

1072 Budapest, Nagydiófa u. 5. Tel.: 267-0923.

Nyitvatartás: hétköznap 10–18-ig, szombaton 10–14-ig



Egy rövid történettel kezdeném. Volt egyszer, hol nem volt, egy szigetország, melynek világhírű játékgyártó cégének soraiból, egyik napról a másikra tűnedezni kezdtek a dolgozók. Először a grafikusok, majd a tervezők és végül a figurafestők is. A cégvezetés kidülledt szemekkel figyelte az eseményeket, és nem értette, hogy az eközben pár száz kilométerrel arrébb megjelent játék világa miért hasonlít annyira dédelgetett gyermekükhöz, a messzi jövőben játszódó stratégiai játékhöz. Telték-múltak a hétköznapiak, és a cég dolgozói – akik egyes vélemények szerint munkájukkal az élvezhetőség alapszintjét sem érik el (csak akkor azt nem értem, minek kellett őket elcsalni, na mindegy!) – nem tértek vissza. Visszatértek azonban olyan információk és képek, melyek az ezidőtájt megjelent, immáron mostohatestvérként emlegetett szerepjáték részei voltak. Ekkor a szigetországi cég éketlen haragra gerjedt és a bírósághoz fordult, hogy ott ítéljék meg a helyzetet. És kezdetét vette a... hogy is nevezem... az apasági per. Hogy ki kinek a fia, sajnos azóta sem derült ki, és az ügy lezárult. Pedig akinek van szeme, láthatja. Olyanok, mint két tojás. Persze a „mostohaúnak” is megvannak a maga előnyei, de valahogy minden mozdulatában testvérének jellemvo-

# DOOM TROOPER

AVAGY SZÍNES-SZAGOS PLÁGIUM ZÖLD DOBOZBAN  
 „NEMO ANTE MORTEM BEATUS EST – EGYETLEN EMBER SEM TUDJA,  
 HOGY MILYEN JÖVŐ VÁR RÁ”

3. Meg kell vizsgálnod a csata jelenlegi állását.
4. Módosítanod kell a módosíthatókat.
5. Ki kell dolgoznod a csata végkimenetelét.
6. Meg kell változtatnod a harcos helyzetét (ha meghalt, a talonba kerül).
7. Begyűjtheted a jutalompontokat.

Röviden ennyi. Én nem tudom, hogy hány bört lehet még lenyúzni egy plágiumról (állítólag lesz konzoljáték is), de abban biztos vagyok, hogy ha újabb játéktípusra íti fel a fejét, abba is átkonvertálják ezt a világot. Még ha

belehasad a szívük, akkor is.

Khaled

(Gyk. megfajtás: ha jól tudom, az eredeti cég a Games Workshop, a „műcég” a Heartbreaker, a két játéktípus pedig, amiről szó van, a Warhammer 40K és a Mutant Chronicles – a szerk.)

No, de lássuk egy kicsit konkrétan. A *Doomtrooper*-ben a játék során egy kör alatt a következő akciók közül hajthatod végre hármat:

1. Csatasorba állíthatod meglévő harcosaidat. (Ezt csak akkor teheted meg, ha a játék elején kiosztott jelölők közül, mely lehet pénzérme, gyufaszál, fogpiszkáló vagy akár cigarettacsikk is, kifiztetted a katonáért. Ez az érték a kártyán található számok közül a legalsó. A játékot öt jelölővel kezded és az nyer, aki először gyűjt össze huszonötöt.)
2. Búvóhelyet kereshetsz.
3. Előbújhatsz a búvóhelyről.
4. Elbújhatsz egy kiszemelt búvóhely mögé, de ez három akciónak számít. (Gyerekek, ez az első kártyás bújócska!)
5. Meditálhatsz.
6. Felfegyverezheted harcosaidat.
7. Kioszthatod huncut mágikus „ajándékaidat”.
8. Misszióba kezdesz.
9. Támadhatsz.

A játék menete többféleképpen is működik. (A világ boncolgatásába most helyhiány miatt nem mennék bele, de a hétköznapi élet szerinti jó oldalon állnak az emberiség naprendszerét uraló társaságok, a rossz oldalon pedig a Sötét Légiónak.) Lehetsz a jókkal, vegyes felállásban (pl. Birodalom, Capitol, Cybertronic stb.). Lehetsz egy kiszemelt társasággal, melyhez iszonytató mennyiségű kiegészítő kártyacsomagot kell felvásárolnod, hogy ütőképes sereged legyen (pl. csak Mishima katonák). De a szimultán sem lehetetlen, sőt ez a játék menetének alapformája, mikor is a jónak nevezettek mellett a csúnya, gonosz Sötét Légiónak is a kezdet alatt mozognak. A kártyák között a következő alfajokat különböztethetjük meg: Misszió kártya, Felszerelés kártya, Erőd kártya (maradjunk inkább a búvóhelynél), Harcos kártya, Speciális kártya és a Sötét Légiónak szolgáló *Dark Symmetry* kártya. Ezeket a kártya jobb felső sarkában elhelyezkedő ikon jelöli. (Ki hitte volna?) A jók oldalán csak és kizárólag a Testvériség (*Brotherhood*) tagjai bírnak mentális képességekkel (ART), mely további hét alfajra bomlik (*Change-ling, Manipulation, Kinetics, Mentalism, Premonition, Exorcism, Elements*).

Ha eldöntötted, hogy a játék rád eső részében mit csinálsz, és mondjuk támadni óhajtasz, a következőket kell tenned:

1. Ki kell jelentened, hogy kit támadsz kivel.
2. Nyilatkoznod kell taktikádról (lősz vagy ütsz).



násai ütköznek ki... Azóta neki is születtek gyermekei. Az egyik fiú, ha lehet még jobban hasonlít a nagybácsira, hiszen a kis picike, külalakját tekintve is kiköpött olyan, mint apuci bátyuskája. (Telis tele van apró, műanyag figurákkal, melyek – láss csodát – pont olyanok mint a nagybácsi világában élők.) És ekkor, mint derült égből a villámcsapás, megjelent egy újabb testvér a piacon. Gyönyörű kiszereleésben érkezett a boltok polcára, méregzöld dobozán hirdelve a tengerészgyalogosok és pénztárcánk végzetét. Megjött a *Doomtrooper*.

Megvettem. Kinyitottam. Elolvastam... és nem érttem. Többen próbáltak felvilágosítani arról, hogy igen, igen ez ilyen egyszerű, és ne is keressem benne a mindent elsöprő taktikát. A játék menete ifjúkorom autós-kártyáját idézi, azzal a különbséggel, hogy ez esetben nem kilométerben és lőerőben versengtek, hanem lóhetek, mint állat...

# MÁTRIXMÁMOR

**A**kocsmá bűzös és zajos volt – minden kocsmá ilyen az Alsóvárosban. A hátsó asztalokat egy nevű Peneetrone banda foglalta el, a hangzavar nagy részét ők okozták. A vágottszemű csaposlány gyanakodva figyelte őket. A Peneetroneknak nem szokott sok pénzük lenni. Piti melókért piti pénzeket akasztanak le, a kockázatos, nagy balhékat meghagyják másoknak. Márpedig ahhoz, hogy Virgin pezsgőben fürösszék amúgyis csapzott nőiket, sok, nagyon sok pénz kell... Rosszul tette, hogy rendelésnél nem követelte, villantsanak, mennyi zsozsójuk van, gondolta a lány, majd feltűnés nélkül megigazította fém melltartójának pántját. Ha azt képzelik, fizetés nélkül megléphetnek, a gorillák majd észhez térítik őket.

A többi asztalnál vegyes társaság ült. Két álmokufár már jó ideje midizett, tágra nyílt szemük a semmibe meredt. Egy sápadt, nyiszlett, rosszul borotvált tolvaj éhesen leste őket – ha sikerül jó áron elpasszolnia az árut, nemcsak napi gondjaitól szabadulhat meg. Mellettük két agyonhormonozott, debella testőr vigyázta gazdáik és a tolvaj minden mozdulatát. A két orgazda egyszerre emelte ki chipet a fülük mögött elhelyezkedő aljzatból. Eddig életelen szemek ravaszszággal teltek meg, összehajolva próbálták árat kialakítani. A környező asztaloknál kurvák vártak kuncsaftokra. Néhányan kihívó megjegyzéseket tettek négy turistára, akik a legkülső asztalnál szorongtak. Szemlátomást megbánták már, hogy kimerészkedtek a biztonságos Felsővárosból.

A pultnál alig ültek. Egy vörös fickó a mellkasát, pontosabban egy digitális tetoválást mutogatott kövér társának, akit a pohara jobban érdekelt volna. Udvariánisan bólogatott, a tetoválás árasztotta villogó fényben arca szelenszerűnek tűnt. Arrébb egy magas, karcsú, szőke férfi támasztotta a pultot. Csinos, sima arcán még jól látszottak a bőrelektrodák vörös foltjai, alig néhány perce léphetett ki a mátrixból. Kék szemére félig ráeresztette szemhéját, orrcimpái időnként idegesen megremegetek. Csöndesen iszogatótt egy meghatározhatatlan színű italt, amikor egy alacsony, sovány emberke lépett hozzá.

– Hé, Johnny, lenne számodra egy jó ajánlatom – súgta.

A megszólított arcán megvetés látszott, amikor válaszolt.

– Nem adom el neked, Freddie, sem a fél vesémet, sem a fél tudómet. Úgy szeretem magam, ahogy vagyok, egészben.

A férfi sakálszerű nevetéséhez ferde vicsgorgás is társult, teljessé téve a hatást.

– Rosszul ismered a piacot, John Dean. Senkinek sem kellene fél szervék. Mindenkinek az egész, a teljes kell, azt pedig így lábon elég nehéz lenne kiszerezni belőled. – Fred Thumble közelebb hajolt, Johnnyt megcsapta a férfi bűzös lehelete. Thumble testűzér volt – mindig akadtak olyan ostobák, akik a tökéletesen működő mesterséges testrészek helyett tökéletlen emberi eredetűt akartak –; Dean úgy érezte, a szájából is hullaszag jön.

– Arról lenne szó...

– Helló, Johnny. – A lány hang, az illat, ami egy pillanatra felülkerekedett a csehó bűzén, az érintés, amit a férfi tarkóján érzett, összetéveszthetetlen volt, Johnny mégis megpróbálta figyelmen kívül hagyni.

– Folytasd, miről lenne szó?

– Majd máskor, majd máskor. Nem hölgyeknek való téma.

Freddie egy szempillantás alatt eltűnt a girbe-gurba alsóvárosi utcák esti félhomályában.

– Helló, Johnny. – Most sem érkezett válasz, a férfi poharába bámult, majd egy másikat rendelt.

A lány letelepedett a mellette levő székre, és meglengette kezét Dean arca előtt.

– Hahó, én vagyok itt, Miriam! Kegyeskedsz észrevenni, vagy menjek a fenébe?

– Az utóbbi.

– Úgy látom, mégsem vagy teljesen süket és vak. Valami baj van, igaz? Megint nem sikerült?

– Nem hiszem, hogy rád tartoznának a dolgaim.

– Fordulj felém, ha hozzám beszélsz!

Miriam megmarkolta a fiú vállát, de nem tudta volna megfordítani, ahogyan Dean nem akarja. Johnny tekintete akaratlanul is ellágyult, ahogy végigné-



zett a lányon. Hosszú, szőkésbarna haja keskeny csipőjéig ért, és minden mozdulatára körülhullámoztta karcsú testét. Keblei megemelték a bokáig érő ruha könnyű anyagát. Az Alsóvárosban ritkán lehetett látni olyan tiszta arcot, mint az övé. Nagy, barna szeme túlságosan is ártatlanul tekintett a világra. Kicsit hosszúkás arca, egyenes orra, fodros, mindig mosolyra álló szája, halvány bőre egy régi hologramra emlékeztette Johnnyt. A holó egy festményt ábrázolt, a címe Madonna volt. A fiú nem ismerte a szót, de tetszett neki a hangzása.

– Igazad van. Ostobaság veled veszekednem, amiért nem vagyok elég tehetséges. Talán ha jobb gépem lenne...

– Ha akarod, tudok kölcsönözni neked...

– Nem akarom. Még egy Dro-koktált! – fordult vissza Dean a pulthoz.

Miriam felsóhajtott. Kár volt újra megemlíteni neki a pénzt. Már első alkalommal is begözölt, de hiába emlékezett erre pontosan, nem tudta megállni, hogy ne ajánlja fel neki még egyszer.

– Menj vissza Felsővárosba, a számítógép-gyűlölő ósdi szekrádhoz, a felső-középosztálybeli családod luxuslakásába. Egyáltalán, mi a fenét keresel itt? És főleg mit akarsz tőlem, egy csóró, kisstílu konzollovagtól?

– Semmit, John. Semmit.

Miriam könnyeit nyelve indult kifelé. Az ajtót a Peneetrone banda tagjai torlasztolták el, két gorilla állta útjukat. Hatalmasra duzzasztott testük nyilvánvaló ereje aligha tartotta volna vissza őket, a kezükben tartott K2-es lézerfegyverek annál inkább. A banda vezetője próbálta lealkudni a számlát, de hiába. Mögötte egyre türelmetlenebbek lettek az emberei, unatkoztak. Miriam lehajtott fejjel tört át rajtuk, de egy tohonya, tetovált arcú Peneetrone útját állta. Alig hallható surrogás kísérte mozdulatait, ahogy lépett.

– Micsoda kis hajasbaba! Ilyen cukorfalatot ritkán látni mifelénk!

A műlábú fickó közelhajolt a lányhoz. Kidugta a nyelvét, mintha megakarná nyalni Miriam arcát, és belemarkolt a fenekébe.

– Finom, gyenge husi, érdemes megkóstolni!

Nem tudni, honnan került Miriam kezébe a fegyver.

– Pusztulj innét, ha nem akarod látni, hogyan foszlanak semmivé a golyóid!

A galeri némán utat nyitott neki, a kocsma gorillái is félreálltak. Egy anihilátorral nem szokás viccelni, egy ilyen sebesülésből ritkán épül fel az ember.

Miriam egy pillanatra visszanézett Johnnyra. A fiú háttal állt neki – ha érdekelte is, hogy a lány esetleg bajba kerül, erősen titkolta.

Alighogy Miriam eltűnt a csehóból, Freddie ismét megjelent.

– Ahogy hallottam, problémáid vannak a deckeddel.

– Ha csak a géppel lenne baj... – Deannek semmi kedve nem volt kiönteni a szívét a testüzernek, de szüksége volt arra, hogy kibeszélje magát. Miriamot elkergette lehetetlen magatartásával, maradt hát Freddie. Nem túl jó csere. – Nem érek semmit, érted? Nem találom az utakat, zárva maradnak előttem az ajtók! Pedig ott érzem a megoldást az agyam mélyén, de képtelen vagyok elérni! Az az ócska PowerCyb már csak a ráadás a szerencsétlenségben.

– Miért nem fogsz valami másba, ha nem vagy tehetséges konzollovag?

Dean úgy nézett Thumble-re, mintha orális szexet kínált volna neki jutányos áron.

– Nincs más, számomra nincs más! A mátrix még így is túltesz mindenem, amit a való életben érezhetek. Vidd innen a rücskös képedet, ha ilyeneket javasolsz!

– Hát van más ötletem is... Esetleg fel lehetne spécizni az agyadat, meg jobb gépet is szerezhetnél... De nem hiszem, hogy téged ez igazán érdekelne.

Freddie fejét csóválva távozni készült, de Johnny megragadta koszlott ingének gallérját.

– Most már dumálj, ha beetettél!

– Jól van, na. Engedj el, akkor beszélhetünk.

Thumble idegesen igazgatta a ruháját.

– Van egy ismerősöm, akinek megérné a felturbózásod meg egy jó deck azért, hogy áttörj egy átlagosnál fajsúlyosabb jégen.

Johnny visszafordult a pohárához.

– Úgysem sikerülne. Túl ostoba vagyok hozzá.

– Ha átesel egy aprócska műtéten, akkor képes leszel feltörni ennél komolyabb programokat is.

A hang – Johnny háta mögül szólt valahonnan – iskolázottabb volt, mint amit az Alsóvárosban megszoktak. Dean egészen addig nem tudta kivenni a férfi arcát a kocsma félhomályában, amíg az idegen előrébb nem

lépett. Simára borotvált arcán keskeny, jólfésült bajusz díszelgett. Keskeny szemrészéből fekete szemek meredtek szúrósan Deanre. Fekete hajának minden szála pontosan a helyén volt, jól megmutatta koponyájának szögletes vonalait.

– Egy aprócska műtét?

Az ismeretlen bölintott. Johnny csak pár pillanatig töprengett – bár tudta, jól meg kellene gondolnia a dolgot.

– Hát... Legyen!

Dean nem látta a háta mögött álló Thumble arcát. Pedig megért volna egy pillantást a hirtelen felvillanó kárörvendő vigyor.

**M**iriam kiszállt a légirobogóból. A járművet átadta egy fémarcú, vas-kos robotnak, és kisétált a leszállópályáról. Többnyelvű feliratok tiltották ugyan, hogy bárki is túl közel merészkedjen a felhőkarcoló széléhez, de Miriam nem vette figyelembe ezeket, kecsesen átgrogt a derékmagasságú korlátokon.

A lány néha azt képzelte, egész Felsővárost látja otthonának tetejéről, olyan szédítő volt a panoráma. Órákon át el tudta volna nézni a város villogó fényeit, a robogók és az áruszállítók pompás kavalkádját a narancssárga ég alatt. Ám most mégis hamar elszakította magát a látványtól. Már napok óta nem volt otthon, és bármennyire is szeretett Johnnyval lenni, vágyott már haza.

A lift a 114. emeleten állt meg, csak a Kennedy család lakott ezen a szinten. Miriam megpróbált úgy végigmenni a folyosón, mint egy idegen, mintha most járna itt először. Nehéz volt, hiszen a bútorozatlan helyiség minden egyes festményét, szobrát ismerte. Jól emlékezett rá, amikor apja karján a festők neveit tanulgatta. Tiziano, Rembrandt, Michelangelo... Mintha rég halott isteneket szólógnak volna.

Nem volt szüksége a kártyájára, hogy kinyissa a lakás belsejébe vezető ajtót, hiszen az mindig nyitva állt. Az épület biztonsági berendezései épp elég védelemet adtak, hogy ne kelljen bezárni. Azért persze fel volt szerelve a zár; szülei szerettek mindenre gondolni. A hodályszerű nappaliban élő növények csökkentették a teret, Jill – Miriam nagymamája – úgy vigyázott rájuk, mint a szeme világára. A zongorán mindenféle CD-k heverték. Miriam kötelességtudóan átnézte a leveleket, bár tudta, egy sincs, ami neki szólna. Az Alsóvárosból, ahol idejét tölteni szokta, nem szokott posta járni.

A konyhában talált rá anyjára. Esther az asztalnál állt, és tésztát gyúrt.

– Szia Mami! – Miriam csókot lehelt anyja nyakára.

– Régen láttunk, Miriam! Akarom mondani, rég találkoztunk. Látod, hiába telt el három év, nem tudom megszokni, hogy ne mondjak butaságokat.

Miriam anyja ragyogó zöld szemébe nézett. Három évvel ezelőtt ez a szempár még barna volt. Aztán jött egy vírus, és nemcsak a színe, de látóképessége is megváltozott, Esther Kennedy megvakult. Hivatalosan nem találtak donort, a feketepiacon nem keresgélhettek. Esther megértette, hogy férjének az állásába kerülhetne a dolog. A gépszemek – Esther nevezte így – ellen viszont ő tiltakozott kézzel-lábbal. „Inkább vak maradok, mintsem hogy gépet csináljatok belőlem!” – hajtogatta.

– Ugyan, Mami! – Miriam megkóstolta a tésztát. – Hmm, ez finom!

– Várjál csak, amíg megsütöm! – Esther nevetett, csilingelő kacagása megmosolyogtatta Miriamot.

– Kinek készül ez a csodasütemény?

– Nagyapád állandóan a régi, házi süteményeket emlegeti. Na most újra belekóstolhat a régi ízekbe! Arthur, gyere ide! – Az utolsó mondat egy kerek, tömzsi robotnak szólt, ami kinyújtotta ízelt karját, és megragadta a tésztástálat.

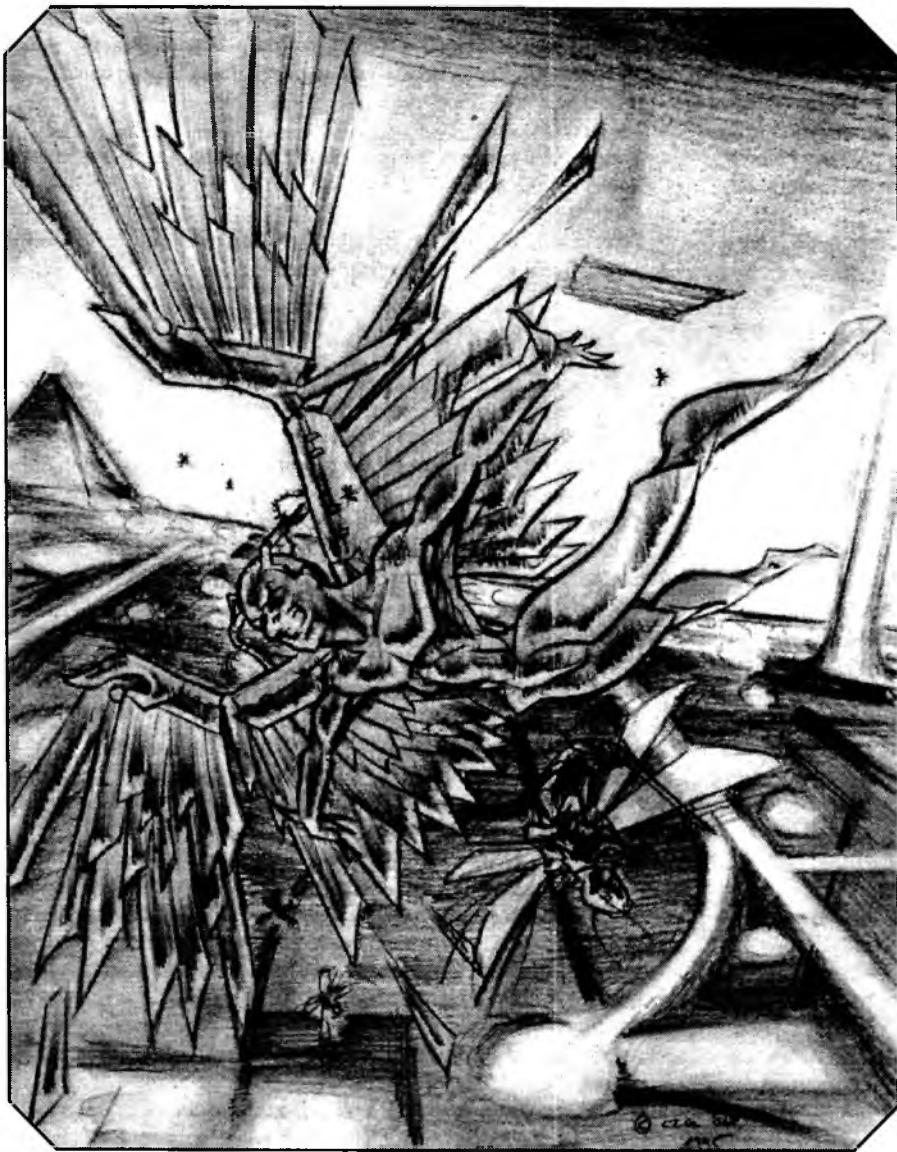
– Óvatosan, nehogy kiborítsd!

Miriam a háttérbe húzódott, úgy figyelte anyját. Mozgásán nem látszott világtalansága. Bár műszemet nem fogadott el, a gépek segítségét azért igénybe vette, Miriam jól látta csuklóján az apró érzékelőket.

A lány percekgig nézte vidáman dűnnyögő anyját, aki mintha meg is fedkezett volna lányáról. Haja ugyanolyan szőkén csillogott, mint amikor Miriam még kislány volt, arca ráncatlan, szája mosolygós.

Johnny szavai jutottak eszébe: ósdi, számítógép-gyűlölő szekta. Akaratlanul is megrázta a fejét – családja elfogadja és használja a gépeket. Ahogy Artur és Esther együttes munkáját figyelte, felöltött benne, hogy talán szeretik is őket. Csak éppen nem akarják, hogy ők maguk gépekké váljanak, bár Ted, Miriam apja is feljebb járhatna már a Társaság ranglétráján, ha beleegyezik néhány kisebb módosításba. Kompjüteggyűlölők?





Nem, semmiképp sem! Csupán emberek, akik emlékeznek még egy régi, szebb világra.

**D**ean idegesen megropogtatta ujjait, majd szinte öntudatlanul újra meg újra végigsimította a hegeket. Az az aprócska műtét több mint tíz óráig tartott. Ráadásul beépítettek neki egy aljzatot is, ami távolról sem szerepelt a megállapodásban. Simára borotvált koponyáján már kiütközött a szőke borosta, de azért a halvány forradások még jól láthatóan csillogtak a bőrén. Pokolian fájta a feje, de semmivel sem próbálta csillapítani. A dermák eltompíthatnák volna érzékeit, márpedig ő teljesen az eszénél akart lenni, amikor újra belép a mátrixba.

– Nem hiszem, hogy helyes rögtön a nagyvaddal kezdeni. – John a vadonutú HiTech deckre meredt, úgy vetette oda a mondatot a háta mögött álló férfinak.

Smith – Dean egy pillanatig sem hitte, hogy ez az igazi neve – vállalt vont.

– Egyik jég pont olyan, mint a másik.

– Ilyet csak az mondhat, aki még soha nem próbált jeget felolvasztani. Jobb lenne, ha gyakorolhatnék, ha tisztában lennék új képességeimmel, mire szembekerülök a valódi feladattal... Biztosabb lenne a siker...

– Eleget vártam már! – Smith hangja durván csengett. – Nekem még ma kell az a program, különben semmit sem érek vele!

Deant nyugtalanította a nagy sietség, de nem volt sok választása. Smith már teljesítette az üzlet rá eső részét, most rajta a sor.

John Dean beillesztett egy tiszta RAM-ot a bal füle mögötti aljzatba, és elkezdte felhelyezni az elektródákat. Még nem fejezte be teljesen a sok figyelmet igénylő műveletet, amikor kivágódott a szemközti ajtó. Miriam lé-

pett be, maga előtt taszigálva a kapálódzó Fred Thumble-t. Testhez álló fehér overalljának övén most jól láthatóan függött fegyvere.

– Újdonsült cimborád, ez a kis vakarcs azt állította, hogy nem jöhettek be hozzád. Ugye te nem így gondold, Johnny?

Dean örült, hogy egy kicsit elodázhathatja a mátrixba lépést.

– Gyere csak be, egyáltalán nem zavarasz.

Smith megköszöri a torkát, de nem szól.

– Mi történt veled, Johnny? A fejed...

– Csak egy aprócska műtét nyoma. – Dean akaratlanul is Smith kifejezését használta.

– És az aljzat? Korábban megváltál nélküle.

– Ne gyere megint az ósdi kiborg-dumákkal. Egyetlen ilyen kis vacak senkit sem tesz géppé!

– És a műtét miért kellett?

– Mondja el Smith, ő jobban ért hozzá.

– Nem hiszem, hogy ezt most kellene...

– Smith!

– Na jó, de röviden. Minden agyban van egy központ, ahová a kellemes érzetek befutnak az idegvégződésekről. A műtét célja az volt, hogy ezt az ideggyócot összekössük az elmének azzal a részével, ami a mátrixbeli cselekvéseket irányítja. Olyan hajtóerőt hozunk ezzel létre az utóbbi számára, ami folyamatosan egyre jobb teljesítményre sarkallja.

– Nem veszélyes ez? – Miriam nem tudta hová tenni a hallottakat. Rémllett neki, hogy hallott már ilyesmiről, de hiába erőltette az agyát, semmi nem ugrott be róla.

– Kezdhetjük már?

– Nyugalom, Smith. Ezen a pár percen már nem múlik. – Miriam közelsége megnyugtatta Deant. – Ne aggódj, Miriam. Nem egész fél óra, és újra itt vagyok. Minden úgy lesz, mint régen, megígérem.

Dean elhelyezte a maradék elektródákat, és bekapcsolta a HiTech-et. A másodperc töredékre alatt a mátrixban találta magát.

Vakító fehér fénylobbanás fogadta, amely lassan, nagyon lassan mindent átható, de már elviselhető ragyogássá szelídült. Dean nem tudott felnézni a napra,

amely a fényt árasztotta, a fényt, ami ellátta energiával ezt a világot. Mert a mátrix egy külön világ a maga módján. Minden megvan benne, ami odakint, de egyszerűbb, letisztultabb formában. A színek élesen, tisztán ragyognak, a formák tökéletesen illeszkednek a bennük rejlő tartalomhoz.

Am Johnynak nem volt ideje megcsodálni sem a Nyugati konszernt jelző szigorú mértani idomok alkotta épületeket, sem a Tokio Research absztrakt mintázatú, égbé nyúló felhőkarcolóját. A Paris Magas üvegpiramisára is csak egyetlen pillantást vetett, azt is csak azért, hogy megállapíthassa, milyen formában került a Hálózatba. Az üveglapról a külvilági, de jócskán idealizált képe vigyorgott vissza rá.

Amikor végül elszánta magát az indulásra, az első lépések nehezek voltak, nehezebbek, mint előzőleg gondolta. Az ismeretlen program lehetőségeit használja ki rosszul, vagy a műtét volt oly mértékben sikertelen, hogy a régi képességeit is lerontotta? Kis idő múlva azonban elmúltak kétségei. Egyre jobban alkalmazkodott a mátrixhoz, és pár pillanat alatt az ezüstszürke nyomvonalon haladva, néhány adatcsomaggal együtt eljutott úticéljához. Egy pillanatra elszédítette a feltörendő jég monumentalitása: a fekete gömbhöz viszonyítva ő csak egy apró pontocska volt a mátrix végtelen térében.

Egy hosszú percet áldozott rá, hogy megállapítsa, hogyan jutnak be az adatsomagok a gömb belsejébe. Nem látott kitaruló kapukat, a szivárvány minden színében pompázó téridomok egyszerűen beolvadtak a minden magába ölelő sötétségbe. Megpróbálhatta volna követni őket, de nem hitte, hogy túljutna akár az első kódellenőrzésen is. Alaposan szemügyre vette a hatalmas golyó felszínét, de a végtelenül sima felületen egyetlen apró törés sem látszott. Régebben Johnny ilyenkor feladta volna, teljesíthetetlennek véve a feladatot. Most azonban lázasan zakatoltak agyában a gondolatok, és amikor ráakadt a megoldásra, már pofonegyszerűnek tűnt az egész. Vad mámor öntötte el, miközben egyre kisebbedett. Már nem látta



a gömböt, a teljes látószögét betöltötte a jég egy kis darabja. A miniatűr Johnny csakhamar megpillantotta azt, amire számított. A gömb felülete messze nem volt olyan sima, mint ahogy eredetileg képzelte. A milliomod-részére összement Johnny milliószor élesebb szemei elé tárultak a golyó felszínét alkotó apró sokszögek, és a konzolovag nem habozott. Befúrta magát az egyik illeszkedési ponton, és máris benn volt a gömb belsejében. Az agyában szétáradó elégedettség nem rontotta le érzékeit, sőt, fokozta reakcióképességét. Csak ennek köszönhető, hogy el tudott ugrani a szoroson a belső felülethez tapadó, rendkívül gyorsan mozgó, élesre csiszolt szélű fénylő körcikk elöl. Beljebb kerülve információkat próbált gyűjteni környezetéről, és arról, hol tartják azt a szigorúan titkos adatsomagot, amiért idemerészkedett. Rövid tétovázás után egy hosszú, égbenyúló lépcsősor felé vette útját. Könnyedén szökölt egyik fokról a másikra, pedig figyelemreméltó távolság volt köztük. Nem is volt probléma, amíg az út két-harmadához nem ért.

Akkor azonban a lépcsők megindultak lefelé. Johnny döbbenet fordult hátra. A lépcsősor alján elképzelhetetlen mélység tátongott – ha beleesik, menthetetlenül összezúzza magát. Johnny rohanni kezdett felfelé, de hiába futott egyre gyorsabban, a mozgólépcső kérlelhetetlenül vitte a szakadék felé... Johnny hamarosan lihegni kezdett, mozdulatai lelassultak. Tisztában volt vele, hogy ha még sokáig folytatja ezt az örült rohanást, elhasználja az összes energiáját, itt fog elpatkolni, ezen a végtelen lépcsősoron. A gyönyör, amit az okozott, hogy itt lehet a mátrixban, és megküzdhet annak ezer veszélyével, erőteljesebb működésre serkentette az agyát, mégsem találta a helyzet nyitját. A futással már felhagyott, tehetetlenül nézte a közeledő mélységet. Elméjében tizedmásodpercek alatt futott végig a behatoló program minden szolgáltatása, de a végzet még gyorsabban közeledett hozzá. A lépcsősor hirtelen végetért, és Johnny zuhanni kezdett, egyre gyorsabban közeledett a sziklakemény padlózatához, ami majd szétloccsantja agyát és szilánkokra zúzza testét... Aztán egy pillanattal azelőtt, hogy késő lett volna, rátalált a megfejtésre. Csak egy rövid utasítás kellett, és lapockáiból szárnyak nőttek ki, megmentve őt a biztos haláltól.

Johnny még sohasem érezte magát ilyen mámorosan boldognak, mint most, ahogy a mátrixban repült. Sem a szex, sem a legkeményebb drog nem adhatta meg neki azt a gyönyört, amit a mátrixbeli mozgás okozott neki. Elrepült egy labirintus felett, amit arra terveztek, hogy bárki, aki odatéved, energiája fogytáig tévelyegjen benne. Felülről csodált meg egy gyönyörű-szép kertet, tele szebbnél szebb, de mérgezett tüskéjű, altató illatú virágokkal. Vigyorogva integetett néhány, a földre kényszerített örre – a hatalmas monstrok képtelenek voltak a levegőbe rugaszkodni. Johnny mámorosan táncolt a mátrixban, arra azonban ügyelve, hogy kitűzött céljához egyre közelebb kerüljön. (Ha nem figyelmezteti újra meg újra egy belső hang, ha egy ismétlődő impulzus nem készítette volna erre, egy percig maradt volna a fekete gömb szűk belső terében...)

Miközben azonban játszva kerülte ki az akadályokat, bújt át aprócska réseken, nem vette észre az apró darazsakat, melyek apró szúrásaikkal újabb meg újabb adagot juttattak halálos mérgekükből a bőre alá. A gyönyör, a különös megrészegültség egyre csak hajtotta, miközben a méregcsomagok – egyenként jelentéktelen elektromos impulzusok, amelyek a decken keresztül eljutottak Johnny védtelen elméjéhez – zavartalanul végezték a dolgukat.

Johnny elérkezett végső céljához – a behatoló program átszipkázta a keresett szoftvert a Johnnyba épített RAM-ba. Ha ekkor még lett volna egy kis szikrája a józanságnak Johnnyban, kilépett volna a mátrixból (ha teljesen józan lett volna, az első csípésre otthagyna a kiberteret). Ő azonban ott akart maradni, hogy tovább élvezze a gyönyört, amit a száguldás adott. Ügyesen kifúrta magát a fekete gömbből, és nekilátott, hogy megtámadjon egy másik jeget – csak azért, hogy újra érezze a mámort, újra teljesen betölthesse elméjét a földöntúli élvezet. A darazsak vele együtt törtek ki; követték, bárhová is ment a mátrixban...

**O** dakint, a való világban a Johnnyt figyelő három arcon három különböző érzelm tükröződött. Fred Thumble a háttérbe húzódott, sárgás szeméből egy dögkeselyű éhsége sütött. Smith a fiú baloldalán állt, meredten leste a konzolovag borotvált fejét, merev arca az idő előrehaladtával egyre vörösebb lett. Eleinte kétpercenként, aztán még sűrűbben pillantgatott az órájára. Fél óra telhetett el Johnny belépése óta, amikor a férfi hirtelen megnyugodott. Elsétált Dean mellől, zsebéből egy apró rádiót vett elő. A kódolt üzenet néhány számsorból állt, rajta kívül senki sem érthette a szobában. Miriam az EEG-készüléket figyelte. Hosszú időn keresz-



tül normális jelzéseket adott, majd a görbe hirtelen laposodni kezdett. Tíz másodpercig tartott a folyamat, majd a gép éles sípoló hangot hallatott, és az EEG hullám teljesen kisimult. Ugyanabban a pillanatban Johnny Dean arcáról is eltűnt minden élet.

– Agyhalál! – sikoltotta Miriam, és a deckhez kapott, hogy kikapcsolja.

– Ne! Ha kikapcsolja, biztosan meghal.

Miriam keze elbizonytalanodott, majd elhúzódott a HiTech-től. A lány tébolyodott tekintettel leste a fiú agyára kapcsolt EEG-gépet. Szempillái sűrűn verdestek, izzadt kezét overalljába törölgette. Ólomlábakon vánszorogtak a másodpercek, Miriam már nem is bírta nézni az egyenes csíkot a monitoron. Elfordult, csak a megváltó sípjelet várta.

Az éles hang helyett Smith szenttelen mondatai riasztották kábultságából a lányt.

– Most már ki lehet kapcsolni. Meghalt.

**M** aga tudta! Az Isten verje meg magát, pontosan tudta, hogy nem fog kijönni! – Miriam agyában helyére kerültek a dolgok. Visszaemlékezett a múlt századi patkánykísérletekre, amikor a szerencsétlen állatok inkább végkimerültségben pusztultak el, minthogy feladják agyuk kéjközpontjának ingerlését. – Milyen kényelmes így elpusztítani az egyetlen tanút, aki bizonyíthatná, mit lopott el! De én megsemmisíthetem azt a nyomorult programot!

A lány kihúzta övéből az annihilátort, a HiTechre irányította. A deck atomjaira hullott, Miriam diadalmasan nézett Smith-re. A férfi Dean fejére mutatott:

– Elfeledkeztél a beépített RAM-ról. – Smith mosolya megfagyott, amikor látta, hogy Miriam célbaveszi az annihilátorral. Az orgazda rosszul számított, a fegyverben még maradt energia. A lány keze megremegett. Szántsándékkal elvenni egy ember életét, még akkor is, ha az akkora gazember, mint Smith... Ez ugyanolyan gyilkosság, mint amit megbosszulni akart. Smith későn vette észre, hogy a célpont megváltozott. A férfi a konzolovag holtteste felé lendült, de Miriam előbb húzta meg a ravaszt.

Smith csak a lövés után ért oda, de akkor megnyugodva vette ki az alzatból a chipet. Miriam fegyverét leeresztve, csillapíthatatlanul zokogott. Képtelen volt szétlőni a számára oly kedves arcot, az utolsó pillanatban a testre fordította a sugarat. A háttérben Freddie Thumble szűkölt. A szép fiatal testnek minden szervét látatlanban eladta már, a sima bőrtől kezdve a heregolyókig. Nagyon sok pénzt vesztett most Johnny hisztérikus barátnője miatt. Jobbnak látta, ha odébbáll, hogy rendezze ügyeit a partnereivel.



– Viszlát! – Smith kedélyes hangja felborzolta Miriam idegeit. Fordultában teljes erővel a kijárat felé vágta a kiürült annihilátort, de már csak a becsukódó ajtót találta el.

Percekkel később félig vakon bámult ki a szürke, koszos ablakon. Ennyi idő kellett, hogy feladja az elveket, amelyeket családja belénevelt, és amelyek egész életében vezérelték. Tébolyultan zakatoló agyában lassan megfogalmazott egy terv.

**A**z árny moccanás nélkül, laza testtartásban állt a Spiele Technics épületének közelében. Távol állt a lámpáktól, teljesen beolvadt az éjszaka sötétjébe. Ruhát nem viselt, fekete, szörstelen bőrének simaságát csak a koponyába illesztett két aljzat törte meg. Nemi jellegzetesség nem látszott rajta, bár testalkatából ítélve inkább nő lehetett, mint férfi. Szemüregét beépített lencsék zárták le, ezüst fényüket különleges bevonat tomptotta. Lábához egy ugyancsak fekete hátzsiszák támaszkodott.

Az árny hirtelen megélenkült. A Spiele Technics bejáratánál az őrző lecsérelte a gorillákat, ez volt az utolsó váltás hajnal előtt. Az új őrkök pontosan úgy néztek ki, mint elődeik – talán klóngyárban születtek. A szőke testőrök mozdulatlanul álltak, csak szemük cikázott ide-oda a felhőkarcoló előtti térségen.

Az idegen kábítópuskát vett elő hátzsiszájából. Az apró lövedékek halálpontosan találták el a nyaki verőeret. A kábítószer hatása pillanatokon belül jelentkezett, a gorillák hangtalanul összecsuclottak. Az idegen fegyvertartó övet csatolt a derekára, stiletót szíjazott a bal karjára. Mozdulatai nyugodtak voltak, szinte ráérősek. A Spiele Technics felhőkarcolójának aljához érve könnyedén a sötétbe húzta a több mint százkilós, magatehetetlen férfiakat. Megtapogatta pulzusukat – no nem azért, mert féltette őket, hanem mert haláluk esetén azonnal bekapcsolt volna a riasztó. A betörő mágneskártyát és egy chipet vett elő. A mágneskártyát az ellenőrző egységbe helyezte, aminek nyomán azonnal kinyílt az ajtó. Az előcsarnokba lépve a chipet beillesztette egyik koponyaaljzatába, és szemei előtt rögtön megjelent az épület háromdimenziós tervrajza. A behatól számtalanszor látta már a rajzot, volt ideje kigondolni az útvonalát. Habozás nélkül elindult ez egyik mellékfolyosón. Különleges szemei pontosan érzékelték a riasztóberendezés által kibocsátott sugarakat. Az infraérzékelőkkel nem törődött, speciális bőrének köszönhetően nem fenyegette felfedeztetés, a fotocellás riasztókat azonban kikerülte. A folyosó egy szobába torkollott. A terem zsákutcának látszott, az egyik túlsó sarokban elhelyezkedő konzolon kívül csak a csupasz falak látszottak. A betörő a konzolhoz lépett, valódi hangjától idegen basszushangon mondott ki egy szót. Pár pillanatig semmi sem történt. Az idegen már-már azt hitte, rosszul sikerült a hangmoduláció és gép észrevette a csalást. Ahogy az aggodás, úgy a megkönnyebbülés sem látszott a fekete arcon, amikor a szoba egyik fala felemelkedett, szabdá téve a behatól útját.

Az idegen pár lépés után egy lift nyitott ajtaja előtt találta magát. A legfelső, 110. emeletet jelző gombot nyomta meg, és az ajtó bezáródott. A színteket jelző számok egymás után gyulladtak ki, egészen a 92-ig. Ekkor azonban a lift megállt, és egy személytelen géphang közölte:

– Illetékesség megállapításához retinavizsgálatot kérek.

Az idegen gyorsan végigfutott a térképen, de abban nem szerepelt ez az ellenőrzési pont. A betörő ügyet sem vetett a retinavizsgáló gépre, elkezdte szétfeszíteni a liftajtót. Karján megfeszültek az izmok – az erő, amit kifejtett, túl nagy volt, hogy természetes eredetű lehessen. A géphang megismételte a felszólítást, de mire befejezte a szöveget, az idegen már kijutott a liftből. Néhány pillanatig még várt, hátha a számítógép bekapcsolja a riasztót, de nem történt semmi, a hang sem szólalt meg újra.

A betörő végigjárta az emeletet, de egyetlen helyet sem talált, ahol feljebb lehetett volna jutni. Megállt az ablaknál, és kinézett az alvó Felsővárosra. Hirtelen lendült a keze, és kitorzta az üveget. Kihajolt, megbecsülte a távolságot a következő emeletig. Felugrott az ablakpárkányra, felállt, és megtapogatta a falat. Rátapasztotta a kezét a sima felületre, majd lábait is fellelédítette. Jól tudta, a szívőerő, amit a tenyere és a talpa ki tud fejteni, csak átmeneti, ha nem ér elég gyorsan a következő szintre, majd háromszáz méterről fog a mélybe zuhanni. Mint egy hatalmas, csonka testű pók araszolt egyre feljebb, egyre közelebb jutva az ablakhoz. A párkány alá érve öklével belevágott az üvegbe, de ugyanabban a pillanatban csúszni kezdett; a maradék három végtag nem volt elég, hogy megtartsa testét. Az utolsó pillanatban kapaszkodott meg az ablakkeretben, kezét csontig bevágta a törött üveg. Fölhúzta magát, és beverődött a folyosóra. Sebéből alig csöpögött a vér, a bőr rendkívül gyorsan összeforrított felette. A lüktető fájdalom azonban nem múlt el, ezért az idegen dermát tapasztott csuklójára, hogy elméjét ne zavarja meg a sajnás. Az emelet alaprajza ugyanolyan volt, mint az előzőé,

könnyedén odatalált a lifthez. Kockázatos volt ugyan újra beszállnia, de nem tudott volna másképp feljutni. Szerencsére nem volt több ellenőrzés, a lift csak a 110. emeleten állt meg.

A fekete idegen kiszállt, és rögtön megtorpant, végigfuttatta agyában a szint térképét. A szobához vezető utat mozgásérzékelő riasztóval szerelték fel. A betörő behuzalozott izmai azonban nemcsak arra voltak képesek, hogy természetfeletti gyorsasággal mozogjanak, hanem ennek ellenkezőjére is. A fekete test sebessége talán ha percenként egy méter volt, mozdulatai pedig olyan kifinomultak, hogy az érzékelőknek esélye sem lehetett. Majd fél órába telt, amíg átjutott a veszélyes szakaszon. Ezután már csak egy hamis mágneskártyára volt szükség, hogy eljusson céljához.

**A** szobában ülő férfi nem hallotta meg az ajtó nyílását, az előtte fekvő számítógépet figyelte. A betörő apró műszert vett elő, és bekapcsolta. A monitoron összezavarodott a kép, a férfi összehúzott szemöldökkel pillantott fel. Amikor észrevette az idegent, a riasztóhoz nyúlt.

– Felesleges, ez az apróság egy-két percre megbénítja az érzékenyebb elektronikus szerkezeteket.

A férfi beharapta ajkát, és a falhoz hátrált.

– Mit akar tőlem? Pénzt? Itt nincs pénz, de ha elmegy, és meghagyja a számlaszámát... – A férfit összezavarta a betörő nevetése. – Vagy a Mitsuoiko küldte magát? Mennyit ajánlottak? Megadom a dupláját!

– Amikor utoljára láttam, sokkal nyugodtabb volt, Smith. Vagy ezt a nevet csak mocskos üzelmei leplezésére használja, Spiele úr?

Smith előrébb jött, a behatól arcát nézegette, próbálta felismerni.

– Honnan ismeri ezt a nevet? Sohasem találkoztam magával.

– Ugyan, Smith! Találkoztunk mi már, hiszen végignézttem, hogyan öli meg a kedvesemet.

– Én nem öltem meg senkit!

– Ismeri azt a nevet, hogy Johnny Dean? Látom az arcán, hogy igen. Sokkal jobb lett volna, ha akkor megölöm, amikor hagyta meghalni azt a szerencsétlen fiút!

– Maga az a szőke lány, aki az annihilátorral bohóckodott! De hát...

– Az a szőke lány már nem létezik, és erről is maga tehet. Azt hiszem, lassan fogom magát megölni. Olyan lassan, ahogy Johnny meghalt, de maga érezni fogja a kín minden pillanatát, nem lesz semmi mámor, ami eltompítja az agyát.

Miriam minden egyes szóval közelebb lépett áldozatához. Karjáról lecsapta a stiletót, Smith felé fordította.

– Ne! Annyi pénzt adok, amennyit el se tud képzelni! Azt csinál vele, amit akar, visszaoperálhatja magát! Ne, kérem ne...

Az első döfés az áll alatt hatolt be a fejbe, örökre elnémítva a férfit. Az éjszaka csöndjében sokáig nem hallatszott más, mint a mozdulatok erőteljes suhogása, csontok ropogása, a bőr repedésének háborzongató zaja, a belső szervek cuppanása, ahogy összezárultak a kihúzott tör után. Aztán már nem hallatszott semmi...

Miriam nem fáradt azzal, hogy akár lencséről, akár a számítógép monitorjáról letörölje a ráfröccsent vércseppeket, mielőtt belépett a mátrixba. A programnak, amit Johnny megszerzett, az volt az előnye, hogy oly igenesen térítette el az információkat, hogy nem lehetett kideríteni, hová kerülnek az elrabolt adatok. Miriam most ezen változtatott, törölt egy apró szubrutint. Elindította az adatcsatornákat megelékelő szoftort, és kárörvendően figyelte, hogy a nyomok egyenesen a Spiele Technics-hez vezetnek. A Társaságok bosszúhadjárata alighanem a Spiele végét jelenti majd.

A lány a szoba hatalmas ablakához lépett. Ezt sem lehetett kinyitni, de Miriam szinte már rutinszerűen törte be. Hátzsiszájából összehajtható, vitorlázórepülésre alkalmas szárnyat vett elő, és a szerkezetet a hátára csatolta. Elrugaskodott a párkánytól, és pár perc múlva egy közeli alacsonyabb épület tetején landolt.

Leült a tetőre, és elgondolkodott. Most, hogy végrehajtotta a tervét, üresnek érezte magát. Élhetné a régi életét, de sohasem lehet már az, ami azelőtt volt, még akkor sem, ha visszaoperáltatná magát. Rádásul a változtatások egy része visszavonhatatlan, örökre a testéhez tartozik. Persze, ha nem térne vissza a családjához, élhetne mint bérelhető borotválány. Képességei a profik közé emelhetnék, nem lennének gondjai a megélhetéssel, még akkor sem, ha csak éjszaka létezhetne, mert új, fekete bőre miatt a napfény a halálát jelentené.

Akárhogy is, de gyorsan kell döntenie a két lehetőség között. Miriam azonban nem mozdult, fekete kőszoborként ült a tetőn. Várta a hajnalat. ♦





**ÚJABBAN** divat lett a cyberpunk. Az irodalom után a játékipar is lecsapott a témára, s hamarosan megjelent a Cyberpunk 2020, majd a Shadowrun. 1989-ben látott napvilágot az ICE Cyberspace kiadványa. Kevésbé ismert, mint az előzőek, kevésbé erőszakos, de (szerintem) jóval reálisabb, közelebb áll a lehetséges valósághoz. Ahhoz a valósághoz, amelyet William Gibson, Philip K. Dick, vagy Alfred Bester meg(rém)álmodott. Sokkal inkább idézi a Szárnyas fejvadász, vagy az Emlékmás hangulatát, mint az előző kettő.

#### A RENDSZER

A játék az ICE alaprendszeréhez hasonló, kisebb módosításokkal. Bevezették a JÉgtörést, mint helyhez kötött manővert, két új manővertáblázat segít meghatározni egy kutatás, vagy javítás eredményét. Az előélet lehetőségeket a kiberkorszakhoz igazították (előfordul a mutáció, és a homoszexualitás). A játékra nagyon jellemző a társadalom szerepe. Nem csak a társadalom periferiájára kiszorult egyéneket alakíthatunk, hanem akár Mr. Öltönyök is lehetünk, vagy egy cég igazgatói.

A játékban hivatást, vagy inkább beállítottságot kell választani. Ezek az alábbiak lehetnek: Dörzsölt (*Sleaze*), Árnyék (*Sneak*), Gorilla (*Killer*), Adatvadász (*Net Junkie*), Szerelő (*Tech Rat*), Sofőr (*Jockey*). A beállítottságok csoportokhoz hasonlíthatók, leginkább arra jók, hogy megmutassák, hogy adott beállítottságú ember milyen szakértelmeket tanul könnyebben. A legtöbb politikus, vagy riporter a Dörzsölthöz tartozik, ugyanúgy, mint a nepperék többsége. Gorilla a kidobóember a sarki lebujból, de a körzet megszá-



lott rendőrfőnöke is. Árnyék az elnök biztonsági főnöke, de az elnökre vadászó orvlövész is. A Cég főprogramozója is Adatvadász, de a programjait föltörő zsoke is. És folytathatnánk a sort...

#### A VILÁG

Az oldalak alján egy kisebb keresztmetszetet kaphatunk a 2000 és 2090 közötti időszakról. A tervezők tipikus helyszínül San Franciscót választották. Részletes leírást olvashatunk a város felépítéséről, a kormányzattól a legutolsó csövesbandáig. A közlekedésről, a távközlésről, a rendfenntartásról is esik szó, valamint a szórakoztatás egy-két formájáról is. A lehetséges helyszínek között említi a könyv a Marsot is, ahol a kolóniák egymással háborúznak (be lehet dobni az Emlékmást!), vagy az űrkolóniákat (Tigris, tigris!). Mindent összevetve, egy olyan átfogó, és mégsem szájbarágó leírást ol-





vashatunk, amelyre alapozva nyugodtan lehet játszani.

### HAGYOMÁNYOS FELSZERELÉS

A könyv egyik előnye, hogy tele van felszerelésekkel. Ez nagyon fontos, mert sajna a szerepjáték jelenleg a legköltésesebb hobbi közé tartozik, így nem kell 6–7 könyvet megvenni ahhoz, hogy játszani tudjunk. Mindenesetre ebben a kötetben minden megvan, amire egy valamire való 21. századi embernek szüksége van. Ezek a felszerelések többek között tartalmazzák az otthoni faxgépet, fegyvereket, divatos ruhákat, különféle elektronikus berendezéseket (hiányoltam a mosógépet), valamint az életmódfeenntartásához szükséges eszközöket is. Igazán rosszakarató mesélők használhatják a Felszerelés Használati Balsiker táblázatot, amely meghatározza egyes felszerelések hibás, vagy ügyetlen használatakor keletkező károkat. Ezt kizárólag kritikus helyzetben javaslom, amikor a karakter elfelejtkezett pl. az adatok mentéséről, a fegyver újratöltéséről, a kibercucc telepének energia-fogyasztásáról stb.

### KIBERNETIKA

A könyv legjobb része. A tervezők a kibercuccokat három egységből állítják össze. Az első a bemeneti, a második a feldolgozó, a harmadik a kimeneti egység. Az egyes implantokat e három összetevő jellemzésével határozzák meg. Pl. egy egyszerű kiberszem a következőképpen áll össze: Környezet → Átalakítás → Idegek. ebből világosan következik, hogy a szem a beérkező környezeti ingereket (fényjeleket) átalakítja idegi impulzusokká. Ez csak egy egyszerű példa, de meg lehet próbálkozni egy Terminator-szerű kibörg összerakásával is. Gyakorlatilag ezzel a módszerrel saját magunk tervezhetünk új kiber-rendszereket anélkül, hogy logikai hibába esnénk. Nagyon pontos segédlet ad információt arról, mennyibe kerül egy implan-

tációs műtét, mennyi ideig tart (Kivitelezés és Kutatási Manővertábla), és a végeredmény milyen hatékonyságú. Például egy zugdoki beültet egy Célzóberendezést (*Targeting scope*), a beültetés Közepes nehézségű. A doki díja 1000\$, a célzó-cuccon felül (ami 2000\$+200\$ fokozatonként). A doki dobása 78, ami az jelenti, hogy a műtét 35 perc alatt készül el, de csak 70%-os a hatékonyság. Ezt lehet úgy értelmezni, hogy ébredés után 70% esély van arra, hogy működik a célzó, vagy a bónusz 70%-ával működik, vagy minden alkalommal csak 70% eséllyel működik. Jó, nem?

Még egy fontos elem, az ÁTOK (Általános Tülkibernetizáció Okozta Kiborulás), az angol CIRS (ejtsd, mint a *curse*, Cybernetic Implant Rejection Syndrome) szabad fordítása. A kiberszichózis szimulálását másként oldották meg, mint a Cyberpunkban, noha a véletlen itt is szerepet kap. A beültetések száma, valamint a pillanatnyi reakció (egy d100 dobás) határozza meg az aktuális empátia-vesztéséget, egyben az ÁTOK tulajdonság növekedését. A pszichózis szép lassan üt be. Először csak a viselkedés változik. Amint az ÁTOK eléri az aktuális Empátia felét, és kényes szituáció merül fel, a karakternek dobnia kell egy ÁTOK reakció dobást. A dobás meghatározza az éppen rátorzó pszichotikus roham jellegét és időtartamát. Kis szerencséivel már az elején elkaphatja az örület. Ha az aktuális Empátia háromnegyed részét eléri az ÁTOK, akkor már a kisebb atrocitásokra, pl. udvariatlan kiszolgálásra is ugrik a karakter. Ha eléri az Empátiát, nos, akkor a karakter egy sikeres Önfegyelem dobással öngyilkosságot követhet el, vagy a mesélőnek adva karakterét aláírja társai halálos ítéletét.

### MÁTRIX ÉS SZÁMÍTÁSTECHNIKA

Mindig probléma volt a Mátrix megfelelő ábrázolása. Véleményem szerint, a közeledő valósághoz legközelebb a Shadowrun és a Cyberspace mátrixábrázolása áll. A kommunikáció továbbra is rádióhullámokon, vezetékeken keresztül fog folyni, s ezeket továbbítani kell valamilyen, számítógépezérelt eszközzel. Az eszközöket védeni kell az illegális behatolástól, erre kitűnő megoldás a JÉG, a Jogosultság Értékelő Gátprogram (ICE – Interactive Counter Espionage).

A számítógépekről annyit lehet elmondani, hogy kitűnően vannak megtervezve. Nem csak a jégtörők megírására, hanem valódi programozási feladatok megoldására is van lehetőség. Végre igazi programozókat is játszhatunk. Különféle programnyelvek, processzorok teszik színesebbé a választékot. Még arra is lehetőséget kapunk, hogy Neurosoftot (vagy Skillsoftot) írassunk saját magunknak. A programokhoz és a számítógépekhez kapcsolódik a lefagyás lehetősége, ami processzor és program függvénye. Meg kell említeni a vírusokat is, amelyek avatott mesélők kezében fékező erő lehet a mindenre elszánt adatadások ellen. Minden gép fokozatokkal mérhető, amely meghatározza az alapkonfiguráció memóriaszámát, és háttértároló kapacitását (bővíthető). Saját magad állíthatod össze gépedet, így a kibercuckedet is.

Ismét a mátrix. A CyS szerint a mátrixot olyannak látjuk, amilyennek a deckünk, azaz a Mátrixmegjelenítő programunk mutatja. Vásárolhatunk különféle megjelenítő programot egyéni ízlésünknek megfelelően. A mátrixbeli objektumok szintén e programnak megfelelően jelennek

meg, ha csak nincsen az objektumnak saját önmegjelenítő programja (mint a cégek ikonjai, vagy a többi decker ikonja). Tonnányi software segíti a mátrix feltérképezését, elemzését, valamint a JEGek átverését, és a más adatadások, vagy MátrixRendőrség elleni harcot.

A JÉGhez mindig hozzárendelnek egy fokozatot, amely voltaképpen a JEGtörés negatív módosítója. Ha a dobás jó, a JÉG tehetetlen, ha nem, könnyen ráfázhatasz. Egyszerű.

A mátrixban a közlekedés ponttól pontig történik. Elindulsz a becsatlakozási ponttól (pl. a sarki csehó vonalát csapoltad meg), eléred az első helyi kapcsolódobozt, átmész a megfelelő hosszútávú reléállomásra (itt egy kisebb JÉG is lehet), felugrasz a Japánhoz vezető ComSatra, és bekapcsolódsz a ComSatra közvetlen vonalon kapcsolódó Nippon Technics cég rendszerére.



Mindez kb. 5 kör alatt (ami a mátrixban 5 másodperc).

Az egyedi hálózatok hasonlóan helyezkednek el, mint a Shadowrunban, különbség az, hogy nincsenek RECS modulok, Szubprocesszorok. A behatolás a rendszerbe a kommunikációs gépen keresztül történhet, s a központi gépre (CPU) van rákötvé majdnem minden. A ravaszabb cégek a biztonsági rendszereket elkülönítik az adatrendszertől, és bérelt adatadásokkal figyeltetik az esetleges behatolókat.

### ÖSSZEFOGLALÁS

Mint az eddigiekből is valószínűleg kiténik, nekem tetszik a Cyberspace. Jobban, mint a Cyberpunk vagy a Shadowrun, mert jobban hozzá tudom kötni a háttérként megjelent filmekhez, könyvekhez. Ami még nem utolsó, hogy bármelyik ICE játékhoz illeszthető. A könyvben megemlítem a SpaceMaster-t, mint illeszkedő modul, de aki elég elvetemült, kis leleményességgel Shadowrun-szerű világot kreálhat a Rolemasterrel való összekapcsolással.

Mátéfy Szabolcs

HOLDTÖLTE



# ÚJABB OPCIONÁLIS SZABÁLYOK MERPHEZ



**A**z előző részben a karakterek feljavításáról, valamint néhány hibának tűnő jelenségről olvashattatok. Most főleg a leghasználhatóbb táblázat, a *Mozgás és Manőver Táblázat (MMT)* sokféle felhasználásáról esik szó. Lényegében ez a táblázat a gerince az ICE játékoknak, gyakorlatilag *minden* levezethető a segítségével. Nézzünk erre példákat!

## SPECIÁLIS HARC HELYZETEK

Speciális harci helyzet például, ha a karakter valami rendkívüli, látványos cselet akar bevetni ellenfele ellen. Ilyenkor szoktam dobni egy manővert a cselre, a megfelelő szakértelem vagy tulajdonság felhasználásával. A megítélt nehézségi fokból és a nyitott dobásból következik egy eredmény, ami a támadásbónusz módosítójaként használható, mégpedig úgy, hogy a támadásból kivonandó [100 mínusz a dobott eredmény].  
*Példa: WARTH, a harcművész ugrórugással akarja ellenfelét támadni. Akrobatikája +45, a manőver közepes (neki közepes, hisz harcművész). Az eredmény 70, ami azt jelenti, hogy a támadáson -30 (100-70) módosító van. Ha az eredmény 110 lett volna, a támadó +10 (100-110) módosítót kapott volna.*  
Ez a lehetőség azonban kizárólag a nehéz, speciális esetekre javallott.

## TULAJDONSÁGPRÓBA

Nem ritka, hogy a karakternek tulajdonságpróbát kell tennie. Ilyenkor a dobott eredményhez a tulajdonság bónusza adódik hozzá, s a megfelelő nehézségi fok mellett megkapjuk az eredményt. A helyzettől függ, hogy melyik értékelési módszert használom (lásd MERP 49. oldal). Ha a karakterek többen állnak össze egy próbára (pl. egy hatalmas vasajtó kinyitásakor), akkor a bónuszokat összeadjuk, s egyikük dob. Játsható úgy is, hogy az eredmény a százalékos sikert mutatja. Ott érdemes ezt kijátszani, ahol a karakterek szorult helyzetben vannak.

*Példa: búsz ork közeledik, a karakterek egyetlen lehetősége a vasajtó. Összeállnak bárman, közös erőbónuszuk 60. Egyikük dob, az összesített eredmény 80. A mesélő közli a karakterekkel, hogy még nem nyílt ki az ajtó eléggé, de már csak kevés van hátra.*

## CÉLZOTT TÁMADÁS

A MERP legnagyobb problémája, hogy nem kezeli a célzott támadásokat. Egy kissé bonyolult, de működő megoldás, hogy a támadással egyidejűleg meghatározzuk, mennyire nehéz az adott célzott támadás. A dobott eredményt ellenőrizzük a Harci táblán (használjuk a sebzt, a kritikust jelét megjegyezzük), s utána ugyanezt az eredményt behelyettesítjük az MMT-n. Módosítóként a kritikust módosítóját (A -20; B -10; C +0; D +10; E +20) használjuk. Ha az eredmény 100 feletti, az ütés talált, keressük meg, vagy találjuk ki a megfelelő kritikust sebet. Ha az eredmény 100 alatti, akkor a támadás sikertelen, a kritikust az eredeti szabályoknak megfelelően kell meghatározni, azzal a különbséggel, hogy a kritikust szintje annyival csökken, amennyi a [100 - MMT] eredmény tizede. Mivel ez lassítja a harcot, feltételeket szabtam a célzott támadás használatához: csak az alkalmazhat célzott támadást, aki az előző körben is harcképes volt, és az adott körben ő kezd.

*Példa: YAKUB az előző körben nem kapott komoly sebet, és végezni akar ellenfelével: szíven akarja döfni. A mesélő a beves harc miatt nagyon neheznek nyilvánítja a támadást. Yakub*



*nítja a támadást. Yakub eredménye minden módosítót beleszámolva 123; bosszúkarddal támad. Ez 21E sebzt okoz. Az MMT szerint 123+20 (az "E" kritikus miatt) = 143, ami 100-as eredményt hoz, így a támadás sikerült. Ha Yakub eredménye csak 80 lett volna, akkor normálisan kellett volna meghatározni a kritikust, de mivel (100-80)÷10 = 2, 2 színttel lejjebb, azaz C les az új kritikus sebzt.*

## HELYHEZKÖTÖTT MANŐVEREK

Egyik játékosom állandóan panaszkodott, hogy ha nincs meg egy adott szakértelme, akkor el is áshatja magát. Ezért kitaláltam, hogy némely esetben, bizonyos HM-eket az MMT-n dobunk. Minthogy az MMT eredménye háromféleképpen alkalmazható, ezért igyekszem a legkedvezőbb, a helyzetnek megfelelő megoldást választani. Ha a szakértelme használata csak minőségi eredményt hoz, akkor a manőver mindig sikeres (kivéve a balsikert), és [az eredmény - 100] a végső bónusza.  
*Példa: Ithumar, a zsvány csapdát készíti. Csapdakészítésre a dobása 89. A JM szerint ez közepes manőver, az eredmény az MMT-n 70. A csapda 70-100=-30-cal fog működni. Később a csapdát el akarja rejteni. Elrejtésre nincs szakértelme, de ügyesség és intelligencia bónuszainak átlaga +25. Dobása 41, az összdobása 41+25=66. Az elrejtést a JM az erdő miatt könnyűnek minősíti, a végeredmény így 90. Ez azt jelenti, hogy egészen ügyesen elrejtette, de az ellenfelek +10 módosítót kapnak a csapda észrevételére. Ha az eredmény 110 lett volna, akkor a csapda észlelésére -10 lenne a módosító.*

## EGYÉB ÖTLETEK

A fenti példán okulva elhagytam az ismeretlen szakértelmeknél érvényes -25-ös módosítót, ha az adott szakértelme nem áll távol a karakter hivatásától. Ilyen általában az ásás, az ugrás, a futás stb. Ezt a JM feladata eldönteni.

## KEZDEMÉNYEZÉS

A legtöbb szerepjáték a harc időtartamával, illetve a kezdeményezés menetével száll el valahogy. A fantasy játékok a kör mértékegységeként leggyakrabban 10 másodpercet használnak. En az alábbi módosításokat végeztem:

- ❖ Minden tevékenység „egyszerre” történik. Mindenki akkor cselekszik, amikor a kezdeményezése lehetőséget ad rá, függetlenül attól, hogy milyen tevékenységet kíván végrehajtani. A tevékenységek sorrendjét a Mozgás Manőver értéke + d100 határozza meg. A legnagyobb értékkel rendelkező cselekedhet először, azután a többiek csökkenő sorrendben.

- ❖ Ha valakinek a kezdeményezése 100-zal több, mint valamelyik ellenfelé, akkor az ellen úrra támadhat a körben, mintha 100-zal kevesebb lenne a kezdeményezése, amire szintén vonatkoznak a távolsági módosítók (példát lásd alább).

- ❖ Bevezettem új módosítókat, amely a fegyver és az ellenfelek közti távolságon alapul. Pl. egy közelharc fegyvert használó minden méter távolságért, amit a célpontjáig meg kell tennie, -10 kezdeményezés módosítót kap.

*Példa: A mágus szobájában négyen állnak, a mágus (+0 MM), félork szolgálja (+10 MM), és a tünde barcos (+5 MM) a barátjával (+20 MM). A mágus varázsolni akar a veszélyesebbnek látszó barcosra, aki 4 méterre áll tőle (+0). A félork szolgálja a gyengébb, de gyorsabb tündét fogja támadni közelharcra, de előtte a köztük levő 6 métert kell megtennie (-60). A barcos a mágusra támad (-40), míg barátja a hajtótörökkel támadja a félorkot (+0). A dobások eredményei a következők: mágus 0 + 0 + 23(d100) = 23, félork +10 + -60 + 64(d100) = 14, tünde#1 +5 + -40 + 58(d100) = 23, tünde#2 +20 + 0 + 100(d100) + 25 (nyitott dobás miatt) = 145. Még mielőtt bárki megmozdulna, a tünde barátja hajtótörét a félorkba vágja (meg is öli). Jóval később mozdul a barcos, egyszerre a varázslóval. Mivel a barcosnak 3 métert meg kell tennie a támadás előtt, hogy ellenfele közelébe érjen, TB-je -30-cal módosul. A varázslat és a mozgás egyszerre történik; ha a barcos megússza, akkor támadhat. Mivel a barcos barátja 100 feletti kezdeményezést ért el, lehetősége van még egyszer támadni, úgy, mintha 145-100=45 lenne a kezdeményezése. A második tőre megelőzi a mágust, és a mellébe vágódik. A tündék sikeresen leszámoltak a varázslóval; a barcos máskor is a barátjával meg majd kalandozni.*

## HÁTBATÁMADÁS

Szerintem ez elég gyengén van megoldva, ezért a hátbatámadás esetén javasolom a célzott támadást használni. mégpedig úgy, hogy a kritikust mellett az MMT-n a Hátbatámadás szakértelmbónuszt is hozzáadjuk az eredményhez.

## NÉHÁNY JÓTANÁCS

Véleményem szerint az ICE játéka (különösen a *Rolemaster*-alapú játékok) legfontosabb jellemzője a rugalmasság. Az egyik amerikai magazinban olvastam, hogy a *Rolemaster* valójában egy szerepjáték-kit, amelyet mindenki a kedve szerint állíthat össze saját szerepjátékká. En azt tanácsolom azoknak, akik MERP/Rolemaster-barátok, és azoknak, akik a táblázatok ellenfelei, hogy ne vegyenek mindent szó szerint. A szabályok irányelvek, amelyek segítik a gondtalan játékosokat. Ha nem tetszik egy szabály, dobd el, vagy írd át. Úgysem a rendszer, hanem a játék öröme a fontos.

Mátéfy Szabolcs (Finlaure)



# Setét Patkány Naplója



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

## 1111. Nap

Ez a Brutál Iti továbbra sem nyugszik, most már menetrendszerűen támad meg tudatcsatával. Persze könnyű neki, ő a főtulok a trollok között. Beszéltem mentálisan Alex-szel, ő is hasonlóan járt. Gyorsan összeütközöttünk egy tudati konferenciát. Szinte minden bandatag megjelent. Vannak terveink Kedves naplóm, vannak terveink...

Éppen parasztpáfránnyal kúráltam felduzzadt nyelvemet, mikor valami neszt hallottam a hátam mögül. Nem találjátok ki, ki volt az: Piszkos Fred! Hát ez még mindig él? Már nagyon rég nem hallottam róla, reménykedtem, hogy többet nem is fogok, s most tessék – itt van! Mindketten kényszeredett mosollyal üdvözöltük egymást, az ősi árnymanó-etikett szigorú szabályai szerint. (Aki nem tudná, ez azt jelenti, hogy a felek hátrateszik kezüket, egymástól legalább három karnyújtásnyira állnak, és le nem veszik a szemüket egymásról). Általában kerülöm ezt az abszolút megalázó tradíciót, de van még egy szabály: Ha valakit így üdvözölnek, az köteles hasonlóan fogadni. És jelenleg azt hiszem én járok vele jobban. Fred is így tett, bár nem kerülte el figyelmemet az az ideges rágás a szeme sarkában.

Nosztalgiaival emlegettük a régi szép időket, amikor még csak az árnymanók tudtak lopni. De mint mindenhova, ide is betörték az amatőrök, megrontva mások hírnevét is. Fred büszkén mutogatta vadonatúj gromakpáncélját, azt hazudta, sajátkezűleg szerezte meg a bőroket.

„No persze!” – gondoltam, de azért kíváncsi lennék, ki volt az a balek, akitől ekkora bőroket észrevétlenül le lehetett nyúlni. Kérdésére, hogy mi lett az én páncélommal, csak nemes egyszerűséggel annyit válaszoltam:

– Van, akinek már nincs szüksége ilyen otromba vértekre. Csak gátol tehetőségem kibontakozásában.

Még valamit sikerült megtudnom: a Serény Múmiánál újabb tudathasadás következett be, ezúttal Cló Donart váltották le. Fred élvezettel ecsetelte a történeteket, de mikor rákérdeztem, ki is volt Cló előtt a vezér, arca elborult, s csak ennyit mondott:

– De elszaladt az idő, már rég Libertanban kellene lennem! – Azzal elűnt.

Úgy döntöttem, visszaballagok a Libertan melletti oltárhoz. Most, hogy hősiiesen végeztem Leah ellenségeivel, a három – sőt, négy! – tetememberrel és a kőkorszaki szakival, Leahnak igen törnie kell a fejét, hogy mivel jutalmazzon. Alex mesélte, hogy a szakí legyőzésével már ő is többször próbálkozott, de eddig sikertelenül. Bezzeg a hős Setét Patkány-nak egy ilyen nyomorult lény sem okozhatott komoly gondot!

Büszkén álltam az oltár elé, s kezdtem bele a már jól ismert litániákba. Igen! Most fogom megkapni a varázslatok varázslatát! Jaj lesz ezek után a Lélekpusztítóknak, jön Setét Patkány a pusztító végzetel!

Hát mit mondjak, Leah ennél sokkal megfontoltabbnak tűnik, nem kapkodja el a dolgokat. Bár két varázslatot is kaptam, egyik sem tűnt túl használhatónak. Az elsővel el tudom kergetni ellenfeleimet. Na jó, de miért kergessem el azt, aki nálam gyengébb? Az erősebbekkel szemben pedig jobban bízom a lábaimban, mint holmi varázslatokban – az előbbi már bevált módszer. A másik varázslattal pedig mások gondolatait tudom kifürkészni. Úgy döntöttem, ezt ki is fogom próbálni az első szembejövön.

Úgy látszik, mostanában minden kívánságom azonnal teljesül: alig tettem két lépést, máris belebotlottam egy kobudera táborába. Óvatosan cserkésztem be, nem volt esélye. És mit látok? Egy hebrencsapdát! Szemem előtt végigperegtek a képek, hogy keserítétek meg eddig a csapdák életemet. És csak tovább fokozandó elszántságomat, megéreztem a másik gondolatait: megölöm Setét Patkányt... megölöm Setét Patkányt...

Micsoda?! A francba az ilyen varázslattal, meg az összes ökölfityerésszel együtt! De most itt az alkalom a méltó bosszúra: árnymanó társaim minden tudását magamba gyűjtve, mint az árnyék osontam a kobudera mellé, és elemeltem a hebrencsapdáját. Ez se fogja egy darabig megkeseríteni a tisztességes árnymanók életét! Először arra gondoltam, kökessel fogom apró forgácsokra szabdalni az aljas találmányt, de úgy éreztem, ez túl enyhe büntetés lenne. Egyenlőre félretettem a dolgot, hátha eszembe jut valami sokkal eredetibb módszer.

## 1120. Nap

Nem jutott! Számítalan szebbnél-szebb lehetőséget álmodtam végig, de igazából egyik se tetszett. Sebaj, lesz még időm gondolkodni a dolgon. Viszont tettem egy világraszóló felfedezést: rájöttem, hogyan készíthetek királyi koronát! A pontos receptet azonban még nekem sem árulhatom el, Kedves Naplóm, nem akarom, hogy bárki is megelőzzön. Mert ugye csak az lehet király, akinek van koronája. Már látom is magam, amint koronás fővel, kezem

ben joggal vezényelem a világot, az Irgalmas Növérék és az Álomörzök pedig ott csúsznak a lábam előtt. Mindig is éreztem, hogy nagy dolgokra vagyok hivatott, és im, eljött az idő! Persze a többiek még mit sem tudnak a dolgról, így dicső színre lépésemet majd valamelyik találkozóra időzíttem. Addig még lesz időm, hogy szerezzek magamnak egy igazi hátasparipát, a hatást fokozandó. Gyorsan felhívtam mentálisan Xadornixot, és mintegy mellékesként megkérdeztem, szerinte milyen állaton érdemes lovagolni.

– Lovagolni? – hökkent meg. – Azt meg minek? Én a saját lábaimat használom.

– Lovagolni? – hökkent meg. – Azt meg minek? Én a saját lábaimat használom.

– Lovagolni? – hökkent meg. – Azt meg minek? Én a saját lábaimat használom.

– Lovagolni? – hökkent meg. – Azt meg minek? Én a saját lábaimat használom.

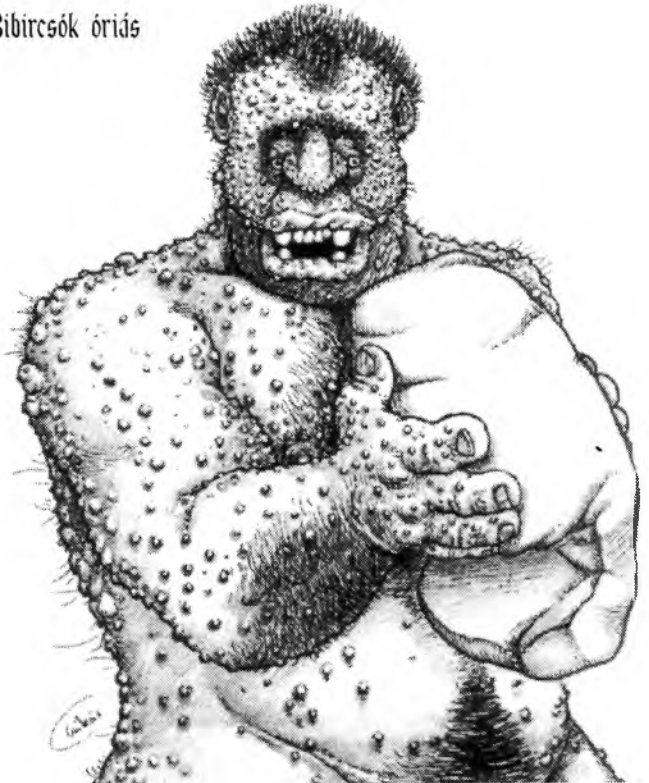
– Lovagolni? – hökkent meg. – Azt meg minek? Én a saját lábaimat használom.

– Lovagolni? – hökkent meg. – Azt meg minek? Én a saját lábaimat használom.

– Lovagolni? – hökkent meg. – Azt meg minek? Én a saját lábaimat használom.

– Lovagolni? – hökkent meg. – Azt meg minek? Én a saját lábaimat használom.

## Bibircsók óriás





A garokkot aránylag könnyen rá lehetett venni, hogy a hátára vegyen, a baj csak az volt, hogy nem arra ment, amerre én akartam. Ráadásul a képe is túlságosan hasonlított egy disznóéra, mely benyomásomat egy jó hangos röffenéssel meg is erősítette. Lehet, hogy mégis spagulárt kellene keresnem? Smack azt mesélte egyszer régen, hogy a legtöbben a spagulárt tartják a legjobb hátnak, tehát én sem adhatom alább. Smackról jut eszembe, a mocsárban van egy-két nekrofón, kipróbáljuk, mennyit használt a fegyvermester leckéje.

A mocsárban kedves fogadóbizottság sietett elém: két xirnox és két téfea magoflux. A xirnoxok köpni-nyelni nem tudtak abbéli meglepetésükben, hogy nincs rajtam páncél, így nem okoztak sok gondot. Varázsergiám viszont jócskán megcsappant, úgy látszik, Leah valamért rosszkedvű. Remélem, nem a szvó-ektoplazmák miatt (hogy mit fog kapni az a gnóm!).

A nekrofunt viszont valaki már kivágta. Undorító! Hát még ennyi szórakozást sem hagynak egy magamfajtnak? Körülnéztem nyomok után, hátha Smack csapott be, és mégis errefelé mászkál, de csak egy elf csülkeinek otromba lenyomataira bukkantam. Ráadásul még fél munkát is végzett. Sebaj, jön még nekrofónra Setét Patkány! Azért biztos ami biztos alapon még kettőt odavágtam, mielőtt elhagytam volna a környéket.

Mielőtt eljutottam volna a spagulárok fészkeig, szabadon engedtem a garokkot az örök vadászmezőn. Megérdemelte, mert háromszor is ledobott a hátáról a mocsárban. Kezdem megtanulni, hogyan kell bánni az állatokkal – a spagulárral már minden könnyebb lesz.

## 1129. Nap

Megvan a spagulár! Nem tudom, miért olyan híres háttas, nekem a garokkot jobban tetszett. De legyen meg a nép akarata, ha nekik spagulár kell, hát uralkodói személyem spagulárháton fog belovagolni a többiek közé. Persze először még be kell idomítani.

Először is egy jó nagy veréssel kezdtem – ez már Fifinél és a garokknál is bevált. Emellett ez biztosítja a természetes kiválasztódást is, nekem pedig igazán kiemelkedő képességű egyedre van szükségem. (Megboldogult nagyapám is mondogatta: az igazi árnymanó nem lop el törékeny vagy könnyen szakadó dolgokat. Ezért aztán a szerzett árut minél előbb természetes kiválasztódásnak vetette alá. Én – okulva a példájából – továbbfejlesztettem módszerét: nem természetes kiválasztok, amíg van valaki a környéken, főleg nem ezüstdolgokkal).

Az már biztos, hogy a spagulár képességeivel nincs baj. De egyelőre még nem lovaglok rajta, nem akarom túl hamar betörni. Meg aztán még mindig sajog az alfelem, miután majd egy mérföldön húzott maga után. Na igen, a csomózáshoz sosem értem igazán, de hogy pont a lábamra tekeredjen az a fránya kötél...

Elvezetem paripámat Kefének. Kezdünk megbarátkozni egymással, az út negyedét már az ő hátán töltöm (a háromnegyedét pedig mögötte a porban). Határozottan használ neki a természetes kiválasztódás, kezd visszatérni az önbizalmam. Ha belegondolok, két hét múlva ilyenkor már Libertanban fogom a falba verni a gnóm boltos fejét...

Visszafelé sikerült lecsapnom még egy téféát, ez volt a harmadik! Leah még mindig hargagszik, legalábbis ennek tudom be, hogy nem érzem az ilyenkor szokásos oly jóleső borzongást. Ideje lenne kiengesztelnem, még a végén újra visszaküld a mocsárba. Pedig lennének dolgok, amelyeket szívesen megtennék neki. Példának okáért hallottam, hogy

Dornodon a híveitől egy gnóm boltos megölését kéri. Meg tudom érteni, biztos az ő fejét is átvették.

Civilizáltabb területekre érve beleakadtam egy kobudera táborába. Rögtön felismerem, ez volt az a nyálasszájú Raia-hívó, aki Xadornixnak dolgozik. Megpróbáltam elcsenni tőle valamit (hátha van nála még egy rövidkard), de ekkor Kefe felnyihogott. Eddig bezzeg hangját se lehetett hallani! Bosszúból kivertem a hebrencscsapda két fogát.

Xadornixtól tudom, hogy annak idején errefelé építették a Dornodon-templomot. Allítólag Leah is egy ilyen építmény felépítését fogja kérni nemsokára tőlem (bár az ilyen jellegű előrelépésekben mostanában valahogy nem nagyon hiszek). Gondoltam, megnézem, ha már itt vagyok, meg aztán lehet, hogy piromenyétre is bukkanak, a hírek szerint az is él a környéken. Ha az általa fogott kaját megenné Kefe, akkor én mást is lophatnék kaján kívül. Úgy veszem észre, az utóbbi időben fokozatosan kezd kibontakozni idomári tehetségem, érdemes lenne folytatni. Talán egyszer sikerül beidomítani valamit csapdakeresésre.

A templomra könnyű volt rábukkannom, már messziről látszott a tornya. Magasságos Leah! Ugye nem akarod, hogy én ennyi követ egy helyre... Inkább száz ragyas burástya!

## 1138. Nap

Remélem, Leah azért nem veszi komolyan, amit mondtam, mert kezdeti sikerek ide vagy oda, a ragyas burástyákkal továbbra sem tartom a baráti viszonyt. Éjszaka szörnyű álmom volt. Eleinte egész kellemesen indult, egy koldus kezéből vertem ki a kalapot. Azután viszont visszamentem, és segítettem neki összeszedni az aranyait, sőt még adtam is neki egyet. Úristen! Teljesen kivert a víz, ilyen rosszul régen nem aludtam. Felébredve újra végiggondoltam a dolgot, és arra a következtetésre jutottam, hogy mégis igazak a mendemondák: az Álomőrzők azzal szórakoznak, hogy becsületes kalandorok pihenését rémálmokkal teszik tönkre. És még ezek nevezik magukat jó jelleműnek! Hová fog jutni így a világ?

Persze egyből felkutatam a környékbeli bozótosokat, mert ilyen esetekben a környéken táborozik a tettes is. Egykettőre meg is találtam... a csapdáját. Bár igazán nem fájt a lábam, azért egy nagyot ordítottam, nehogy jól tudjon aludni, majd mielőtt felugrott volna, eltűntem az aljnövényzetben. Igaza volt nagyanyámnak, aki mindig mondta, a harag rossz tanácsadó. Legközelebb megvárom, míg tiszta szívből utálni tudom az ilyen alakokat, és hideg fejjel gondolkodva nem fogok a csapdájukba lépni.

Visszamentem a templomhoz is, ilyenkor hajnal féle teli lehet édesen szunyókáló hívőkkel. Egyet láttam is bemenni, de mire odaértem a kapuhoz, zárva volt az ajtó.

– Nofene! – csodálkoztam, majd előkaptam a rozati záralfólt. Engem biza nem fog megállítani egy ilyen szedett-vedett ócska zár! Vagy mégis? Hiába próbálkoztam, valahogy az utolsó pillanatban mégis mindig visszakattant a zár nyelve. Úgy döntöttem, egyelőre hagyom, de azért még visszajövök.

Dél felé elértem a múltkor látott Leah-oltárhoz. Még szerencse, hogy Leah hívei ilyen szorgalmasak, nem kell visszakutyagolnom olyan messzire.

Az első ima nem várt örömet okozott, Leah elismerően bökött Kefe felé, ékes bizonyítékául annak, hogy mily jól értek a szörnyekhez. Büszkén húztam ki magam, hiába no, Setét Patkánytól nem lehet lehetlent kérni. Azaz izé... hogy Mágikus Koponyát? Én? Hiszen abból egyetlen egy van, az is Vlagyimir fején! Na jó, egy olyan mestertolvaj mint én, még esetleg megszerezheti a sityakot, de azután igen kényelmetlenül érezhetném magam Ghállán. Azt hiszem, ezzel a feladattal egy kicsit még várunk.

Ezek után elővettem a téfea-agyakat, mutatva Leahnak, hogy múltkori kívánsága is már teljesült. Ő kissé értetlenül nézett rám, majd ELVETTE AZT A 3 SZVÓ-EKTOPLAZMÁT, ME-LYET MÉG A BOLTOS ADOTT! Hát ez meg mi? Na nee... ilyen olcsón nem úszhatja meg az a gnóm!

– Nézd, Leah bátyó, ezek nem is jó ektoplazmák, az egyik már kezd feketedni, ez a másik meg félbe van vágva! Tudod mit, lecsapok a kedvedért egy gnóm boltost! – De hiába magyaráztam, Leah eltűnt az ektoplazmákkal együtt. Vajon hogyan csinálta ezt az a nyavalyás gnóm? Leah híve lenne? Talán nem ártana kicsit óvatosabbnak lennem vele szembe. De egyszer még fizetni fog a mocsárban eltöltött időkről!

Északnak vettem az irányt, egyenesen a Csupasz Sünmedve felé. Nagyon rám férne pár kúpica farkaudarpalinka. Majd utána eldöntöm, mi legyen azzal a csökött gnómmal.

Útközben sikerült befognom egy piromenyét. A természetes kiválasztódás nála is remekül hat, ebédre egy kövér hamuludat hozott. Hálám jeléül meghagytam neki a fejét. Kefével egyelőre nehezen jönnek ki, de majd összeszoktatom őket. Felrémlt bennem a lehetőség, hogy keresztetem a piromenyét a spagulárral, de aztán elvettem a dolgot – előbb legyen meg a koronám.

Sikerült pár dolgot megtudnom a templom helyéről, bár megmondom őszintén, nem tudom, miért nem mondja meg Leah pontosan, hogy hol épüljön. Az építkezésbe viszont egyelőre nem fogok bele, jó lenne, ha nem egyedül kéne felhúzni azt a barom nagy épületet. Kik is jöhetnek szóba? Eszti, Alex, Smack... ők meg biztosan ismernek további balekokat.

Beértem Libertanba. Útközben néhány óvatlan kalandozótló szereztem pár fekete gyöngyöt és egy lapockacsontot. Bár ez utóbbira semmi szükségem, viszont pont akkora, mint egy gnóm képe...

A kocsmában egy pohár frissítő pálinka után szállás után néztem:

– Hé, csapos, kiveszem a királyi lakosztályt!

– Ol'an itt nincs. És ha lenne sem adnánk ki ár... árengedmény nélkül Önnek, uram! – esett pillantása vasalt bunkómrá.

Na, ezt már szeretem! Íme az első alattvaló! Még valamit sikerült tőle megtudnom: valami Sистерgő Pumpa csapatai partra szálltak keleten, és sokan elsiettek, hogy részt vegyenek a háborúban. Ez elgondolkodtató. Végül is mi a háború? Sok jól felszerelt buta jó kis helyen. Én lehet Pumpa speciális tolvajkommandójának parancsnoka! Peckesen – a kecces királyi mozgást gyakorolva – fölvgattam a szobámba és a megfelelő övintézkések meg-tétele után álomra hajtottam a királyi főt. 'Cakát!

# Dióhéjban

## **The Complete Book of Villains (AD&D, TSR)**

Vannak könyvek, amelyeknek kár megjelenniük. Nem azért, mert az alapkoncepciójuk rossz, hanem mert olyan triviális nyilvánosságokról rizszának hosszú fejezeteken át, ami minden másodikesés DM-nek világos.

A kiadvány, amiről most szólni fogok, szintén ebbe a kategóriába tartozik. Nem rossz ötlet a több kalandorozaton át jelenlevő, visszatérő, igazán emlékezetes ellenfelek megalkotásához segédletet nyújtani. Nem szólnék egy szót sem, ha ezt olyan tartalmasan és színvonalasan tárgyalnák, mint a *Nekromanták Kézikönyvében*. Ehelyett itt mit találunk? Hosszú és unalmas, tökéletesen hasznavehetetlen (na jó, többnyire hasznavehetetlen) szövegelést, aminek tartalma a következőképpen foglalható össze. Egy: készíts úgy gonosz NPC-t, mintha a saját, állandó karakteredet teremtenéd meg (külső, belső motivációk, előtörténet, mi-egymás). Erről Leaxe barátom 2 oldalas cikket írt a 28-as Holdtöltében, és állítom, tartalmasságban nem marad el a könyvbéli 15 oldalról. Kettő: egy gonosz ellenfélnél jobb a több gonosz ellenfél, ergo tömörítsük őket szervezetekbe (szektákba, társaságokba, lásd 30-as Holdtölte, hadd ne áruljam el, kinek a cikkében). Erről is van vagy tíz oldal. Három: képzeld el, akár szörnyeket is használhatsz főgonoszként! Jé, hát ez aztán nem semmi...

Aztán vannak itt még olyan információcsemegék, mint például a lineáris és mátrixkaland, amelyek között a fő különbség, hogy a lineáris az lineáris, a mátrixban pedig úgy haladnak a játékosok, ahogyan akarnak (értsd: nincs meghatározott cselekményszál). Szólnak még a speciális gonosz NPC-kről is, mint például a jó jellemű ellenfél (?), vagy a természet, mint ellenség. A könyv utolsó 4-5 oldala hordoz némi információt is: összegyűjtöttek vagy száz jellemvonást, magatartási formát és szenvedélyt, amiből válogathatunk NPC-inknek.

Szóval nagy svindli ez a könyv: a hangzatos cím csupa olyan tényt takar, amiket a legtöbb mesélő régóta használ, csak hogy (éppen ezért) még senki nem írta le azokat.

## **Army of Darkness (Társasjáték, Leading Edge)**

Ha valaki megnézi a *Sötétség Serege (Army of Darkness)* c. filmet, kétféle módon reagálhat rá. Van, aki káromkodik egy nagyot, és kijelenti, hogy ekkora baromságot még soha nem látott. A többiek – jómagamat is beleértve – filmnézés közben majd megszakadnak a röhögéstől, és remekül szórakoznak. A mű fantasy szempontból nagy nulla, de helyenként egészen mókás. Amikor először megláttam az *Army of Darkness* címet viselő dobozt, kissé megijedtem, és reménykedtem benne, hogy nem szerepjátékot csináltak a filmből. Szerencsére nem... Helyette társasjátékot alkottak. A „műremek” leírása során igyekszem annyira lelkes lenni, amennyire tudok – kérdés, mennyire sikerül majd...



Hát szóval ez egy nagyon baró játék, a várat kell megvédened a hullák hordáival szemben, amiket a főszupercoolhős, Ash gonosz zombialteregója irányít. Velük van még Ash enyhén démonivá transzformálódott oldalbordája is, meg a légierő, akit Repülő Ördögnek neveznek. A sötétség eme vesztes kompániájával szemben mindössze néhány halandó katona

sorakozott föl egy várban, ebben (pontosabban a térképén) játszódik maga a játék. A katonákat 8 hős vezeti (ezek a játékosok), köztük Ash, a megarambó. A játék célja az, hogy a hősök győzzenek, és eliminálják az összes gonosz bajnokot. Az egységeket a vár térképén mozgatjuk, ha azonos mezőre ellenséges egységek lépnek, akkor csihi-puhi van, ez kockadobással történik (D10 mellékelve a dobozhoz). Gyakran húzhatunk Felszerelés Kártyákat is, ezek lehetnek egységek (katonák, lovakok meg alabárdosok) vagy fegyverek (számszerij, vadászpuska (whoa!) és láncfűrész (coooooo!)). Vannak speciális kutyák is, mint például robbanó nyilak, vezéri lobogók (utóbbi növeli az egységek Védő Értékét), gázolajtartály (nagyot szól), és végül a fő attrakció, Ash Haláljárgánya, ami tulajdonképpen egy mozgó darálógép.

Azt hiszem, az eddigiekből kiderül, hogy a játék nem éppen a stratégiára és a logikára épül. Ennek ellenére izgalmas és érdekes lehet – úgy 13 éves korig.

Pálfalvi László

## **Treasure Chest (AD&D, TSR)**

A Treasure Chest kiegészítő ugyancsak hasznossá válhat a DM kezében, s jó ideig elláthatja kalandokkal a partit. A kiadvány lényegében egy „kaland-csontváz” gyűjtemény. A különálló lapok 16 kalandvázlatot tartalmaznak, amikre már gyerekjáték felpakolni saját ötleteinket (minden kaland 2 lapot foglal el).

Az első lapon van a DM-nek szóló rész, minden fontos információval, amire szüksége van a meséléshez. A lap túloldalán egy illusztráció található, vagy a kalandhoz egy térkép, vagy valami hasonlóan fontos segédlet.

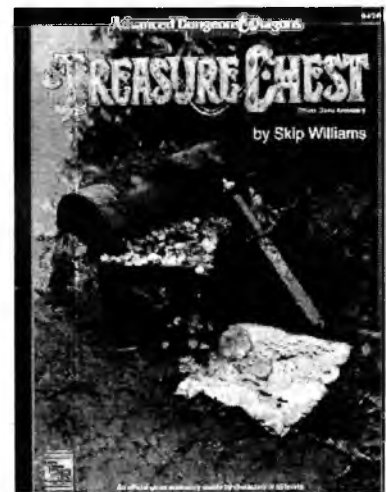
A második lapon az adatokat láthatjuk, amiket a játékosok is tudhatnak, hallhatnak vagy kinyomozhatnak. Itt olvashatunk szöbeszédkeket és egyéb dolgokat is, amik segíthetik a kaland megoldását és a rejtély megfejtését. A lap másik felén szintén egy kép látható, ami fontos lehet a kalandhoz. A képekkel kapcsolatban a lap túloldalán mindig kapunk magyarázatokat.

A történetek érdekesek, ötletesek és sokfelé elviszik a bátor hősöket. Az itt leírt kalandok nem túl hosszúak, akár egy alkalommal is lemesélhetők, s bármely világra áttehetőek egészen kis módosításokkal. Jó kis kiadvány ez, mert mindegyik lap csak egy-egy ötletet nyújt a DM-nek, s így a mesékbe saját elemek is könnyen beépíthetőek. Azoknak is ajánlani tudom, akik szeretik az olyan modulokat, ahol a rozsdás szög is le van írva részletesen, mert némi kreativitásra ösztökéli az elkényelmesedett mesélőket.

## **Van Richten's Guide to vampires (Ravenloft, TSR)**

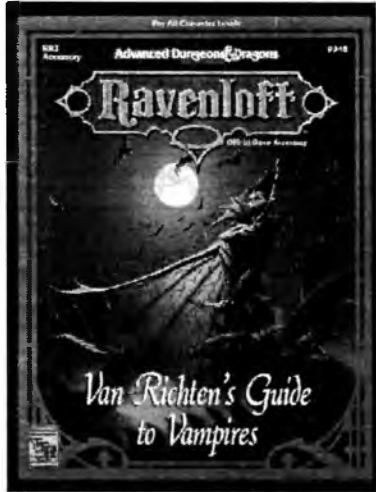
Vámpírok. Az élőholtak királyai. Ann Rice könyvének és az abból készült filmnek (*Interjú a Vámpírral*) óriási sikere óta a vérvivők újra köztünk járnak. Az éjszaka halhatatlan császárai minden halandóban félelmet és rettegést keltenek. Erejük és intelligenciájuk szinte legyőzhetetlen ellenfélle teszi őket. Nagyon kevés dologgal érthetünk nekik, s nagy fába vágjuk a fejszénket, ha megpróbálunk egyet elpusztítani közülük.

Egy elég régi kiadvány került itt a kezembe, ami sok ötletet adhat a vámpírok kedvelőinek. A 96 oldalas könyv eredetileg Ravenloft-hoz ké-





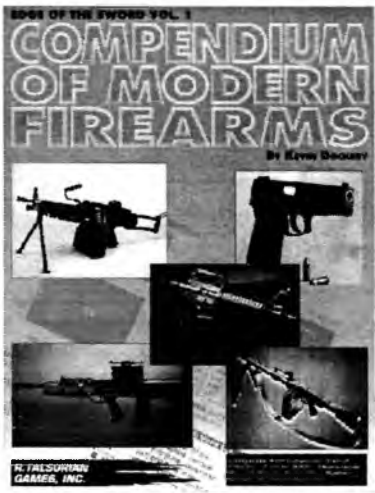
szült, de szerintem bármelyik világhoz nyugodtan felhasználható. A híres Van Richten doktor sok évi munkásságának gyümölcse ez a munka. A benne rejlő információkat nem a játékosoknak szánták. A gyengébb idegzetű halandóknak amúgy is könnyen megbombolhat az elméjük, ha tudomást szereznek e lények létezéséről. Egyszerűen minden le van itt írva; nincs olyan dolog, amivel ne foglalkozna a doktor. Hát igen! A többéves kutatás, s személyes tapasztalatok adják meg az adatok hitelességét. A könyvben Van Richten témakörönként írja le az általa hallott és tapasztalt dolgokat. Ezeket aztán a játék szabályaira „lefordítva”, részletesen is összefoglalják.



Kóstolólanak néhány téma: a tulajdonságok, amit egy vámpír az öregedésekor kap (igen, igen – korkategóriákt!), gyenge pontok, táplálkozási szokások, új vérvívek teremtése, az alvó vámpír (...) Inkább nem is írok róla többet, mert csak lelőném a poénokat. A többit olvassátok el magatok. Vár az éjszaka, s már szomjazom! Halandók, rettegjétek! Ígérem, nem fog fájni!

### ■ Compendium of Modern Firearms (univerzális, R.Talsorian Games)

Fegyvermániások és kiberpszichók, figyeltem! Eljött a ti időtök! Az R. Talsorian Games jóvoltából megismerkedhettek a ma általánosan használt lőfegyverekkel. Pisztolyok, puskák, géppisztolyok, gránátok, kiegészítő felszerelések, lőszeres tornyosulnak a vaskos kötet oldalain – Uzi, Ingram, Beretta, Smith&Wesson, Heckler&Koch, hogy csak a nagy neveket említsem. Nem is volt idegzetem megszámlolni, annyi minden van benne. Természetesen ez nem a teljes kínálat, de csak a tartalomjegyzék 7 (!) oldal. A könyv 216 oldalon tárgyalja teljes részletességgel a fegyverek adatait (egyszerűen mindent leírnak!), és minden fegyvernek közlik a fényképét, halyenként kiegészítő (magyarázó) ábrákkal együtt. A végén segítséget és táblázatokat kapunk a fegyverek adatainak felhasználására különböző szerepjátékrendszerekben (Cyberpunk, Call of Cthulhu, Twilight 2000 stb.).



Egy árnyvadász vagy kiberzsoldos se induljon el fegyvert venni, mielőtt ebbe a kötetbe bele nem nézett volna!

### ■ Planes of Law (Planescape, TSR)

Ha a Planescape-ről van szó, mindig egy kicsit elfogult vagyok. Véleményem szerint ugyanis a legjobb AD&D világról van szó (na jó, mondjuk a Forgotten Realms is megközelíti a színvonalát), sehol máshol nem találunk ennyi eredeti ötletet, ennyi változatosságot és ennyi veszélyes helyszínt. A síkokat járó játékosok előtt most a Törvényes Síkok nyílnak meg és ajánlanak ez eddigieknél újabb és veszedelmesebb kalandokat. A térképeken és az öt létsíkot tárgyaló füzetkén kívül egy játékosoknak szóló könyvet is találunk a dobozban. Persze nem maradhatott ki az új szörnyeket tartalmazó kiegészítés sem.

Az öt tárgyalat létsík közül bizonyára Baator és Acheron fogja a legtöbb gondot okozni a játékosoknak. Az előbbi az ördögök otthona, akik soha el nem fogyó hadseregekkel masíroznak a démonok elleni háborúba. Az utóbbi szintén csatater: vég nélkül dúló háborúk dúlnak, ahol a becsület és a bajtársasság ismeretlen fogalmak. Mechanus a tökéletes rend síkja: itt minden szabályozott, rendezett és precíz (kaotikus hajlamú karakterek hátrányban). Az utolsó két sík, Arcadia és Celestia Hegye menedéket nyújthat a megfáradt kalandozóknak, itt ugyanis a jóság fénye ragyog be mindent.

Mit is írhatnék még? Aki ismeri a Planescape környezetet, az ugyanazt a minőséget kapja, amit a korábbi kiadványokból megszokott, aki pedig nem, azt csak arra tudom bátorítani, hogy próbálja ki.

leslie

### ■ Deep Space (Cyberpunk, R.Talsorian Games)

Emlékeztek még a *Near Orbit*-ra? Már el is felejtethetek, mert itt a kezemből a könyv, ami felváltja. A teljes csendben és fagyasztó hidegben lebegő űrhajók, űrállomások és egyéb űrobjektumok sok újdonságot hozhatnak a játékba azoknak, akik már megunták, hogy a városok járdáit koptassák. Az űr főleg a Megatársaságoknak nagy dolog: új területet jelent nekik, amiből még több hasznot húzhatnak és elfoglalhatják. A Hold után a Mars és a Kisbolygó



Övezet felé kacintgat az emberiség – főleg a haszonlesők. A könyvben mindenre fény derül: az űr hatása a beépítésekre (króm), járművek, űrállomások, fegyverek (mert az ember nem tud leszokni a hadakozásról), öltözék, konfliktusok, a vákuum hatása és még annyi minden, hogy nagyon is kifutnék a helyből, ha le akarnám írni az összeset. Akiknek nem ismerős a terep, azoknak van benne egy modul is, ami akció közben mutatja be a fontosabb dolgokat.

©Z

### ■ In the Cage (Planescape, TSR)

No igen, ezzel a könyvvel egy kicsit megkéstek a fiúk: Sigil útkönyvének sokkal korábban meg kellett volna jelennie, hiszen a legtöbb Planescape kaland innen indul vagy itt végződik.

A Kapuk Városa körül tehát elénk részletesen kidolgozva. Az általános jellemzők után (ahol pl. megtudhatjuk, hogy a híres sigili szmogos levegő milyen hatással van a szervezetünkre) külön-külön részletezik az egyes negyedeket (A Hölgy Negyede, Piaci Negyed, stb.), a fontosabb épületeket (néhányról térképet is közölnek) és személyeket. A város maga meglehetősen lepusztult, áthatja egyfajta letargia, amely feledhetetlen hangulatot kölcsönöz a helynek. Itt még a legfelsőbb vezetőket is meg lehet vásárolni, bármit meg lehet szerezni – persze a megfelelő áldozatok árán –, és innen bárhová el lehet jutni. A Planescape környezetben játékosnak nem újdonság, hogy a város tele van kapukkal, amelyeken át a megfelelő kulcs felhasználásával bármelyik síkra el lehet jutni. A lakosság persze ezt maximálisan ki is használja – lépten-nyomon kereskedőbe botlik az ember, akik hol baator-i zöld acélból kovácsolt szuperfegyvereket, hol arboreai szőlőből préselt fantasztikus bort, hol pedig Celestia Hegyeről hozott fából ácsolt tengerjáró hajókat kínálnak eladásra.

A hely varázsát igazán az adja, hogy itt minden együtt van: angyalok és démonok, félistenek és lecsúszott hajléktalanok tolonganak Sigil nyüzsgő utcáin, minderre pedig az enigmatikus Fájdalom Úrnője felügyel, akivel még az istenek sem mernek ujjat húzni.

Nos, ha Planescape-et mesélsz, ne hagyd ki, de ha másik világban vagy kalandmester, akkor is érdemes megvenni ezt a kötetet (igen randa borítója ellenére is), mert bármelyik világban is mesélsz, Sigil különleges épületeit (a speciális fogadókat, a nyomornegyedet (Hive) vagy az Abyss Templomát) mindenképpen felhasználhatod saját városaid színesítésére.

leslie

# A HATALOM KÁRTYÁI

## Túlélők Földje Gyűjtögetős Kártyajáték



Zirrkpakk, a gnóm egy gyors kézmozdulatot tett, miközben ajkával egy szót formált hangtalanul. A következő pillanatban vörös lángnyelvek lobbantak az Aréna közepe felett, és tüzes zúdult az előrenyomuló varkaudalar csapatra. A lelátókon ülő közönség felmorajlott a látványos megoldás elismeréseképp. Eldios, a dolyfős elf egy pillanatra sem aggódott csatlósai elvesztésén, máris elkezdte a mágikus energiákat magába szívni az újabb varázslathoz. Eközben a gnóm rámutatott az előtte vinnyogó csöppségre, egy Burástya Kőlyökre, amely a következő pillanatban hatalmasra nőtt. A félelmetes szörny, most már egy kifejlett Ragyás Burástya, lassan elindult a mormoló elf felé, óriási pofáját hatalmasra tárva. Eldios intésére nyüszögve előremászott utolsó megmaradt szárnya, egy Tugt-ork, amelyet a következő pillanatban elborított a burástya savas lehelete. Az időnyereség azonban elegendő volt ahhoz, hogy Eldios befejezze a varázslatát. Egy villogó energiakaput jelent meg, amelyen keresztül egy rugalmas léptű alakváltó lépett be, talpig bronzpáncélban. Kezében rövid kard, izmai természetellenesen hatalmasra duzzadtak. A közönség eszalódottan sóhajtott, hiszen az alakváltó számára a burástya nyilvánvalóan nem lesz ellenfél, és azután Zirrkpakknak már csak másodpercei lesznek hátra. Márpedig a ragyás burástya sokkal látványosabban öl...

A következő pillanatok eseményei olyan gyorsan zajlottak le, hogy csak a legelső sorokban ülők láthatták, igazándiból mi történt. A gnóm egy kézmozdulatára Eldios halottsápadttá vált, és a levegő megremegett az energiától, amelyet Zirrkpakk az ellenfelétől elszívott. Az első varázslat nyomán az alakváltó kezében levő kard szétesett a vasdarabokra, amelyekből kovácsolták; a második kézmozdulat után az alakváltó természetellenes ereje továivillant; az utolsó varázsigé hatására pedig a lomhán mozgó burástya hihetetlen sebességgel kezdett mozogni, üvöltve, őrzöngve vetve magát előre. Átgyalogolva a véres pépen, amely az alakváltóból maradt, savlehelével beborította Eldios, és ezzel a küzdelem véget is ért. Zirrkpakk a közönség tombolása közepette vonult ki az arénából, hogy a díj átvétele után felkészüljön a következő harcra.

■ A Magic: The Gathering olyan lavinát indított el a világ játékipiacán, amelyet még kicsiny hazánk sem kerülhetett el. Ez a forradalmian új játéklorma gyakorlatilag minden, szerepjátékokkal és táblás játékokkal foglalkozó cég fantáziáját megmozgatta, az Egyesült Államokban hetente jelennek meg újabb és újabb gyűjtögetős kártyajátékok. Sajnos ezek a játékok nálunk nagyon nehezen beszerezhetőek, árak nem a hazai játékos pénztárcájához méreteztek, és a szövevényes szabályoknak köszönhetően egy-egy játszmat gyakran az nyer, aki jobban tud angolul. Ez a probléma most megoldódni látszik egy magyar nyelvű kártyajáték, a Hatalom Kártyái megjelenésével.

A Hatalom Kártyái háttértörténetét a népszerű levelezős játékok, a Túlélők Földje adja, de a TF-et nem kell ismeri ahhoz, hogy a kártyajátékban sikeres legyél. A játékban két (vagy

A játékban 350 különböző fajta kártyalap van, ezek között vannak gyakoriak, kevésbé gyakoriak, és ritkák. Minden vásárolt pakliban véletlenszerű, hogy milyen lapokat találsz, de a kártyákat cserélgetheted barátaidal, hogy így kialakíthasd az általad elképzelt paklit. Olyan lapokkal játszol, amilyenekkel akarsz, az egyetlen megkötés, hogy legalább harminclapos legyen a paklid. A kártyák hihetetlen változatosságának köszönhetően minden játszma más lesz, ha egy új ellenféllel játsz ki, sosem tudhatod, hogy ő mivel játszik, előfordulhat, hogy számodra teljesen ismeretlen lapokat is fog használni.

A játék rendszerében leginkább a nagy óshöz, a Magic-hez hasonlít, amely mindezidáig a legsikertesebb, sokrétűségének és könnyű megtanulhatóságának köszönhetően. A Magic-ben szokásos „manahalálhoz” (a szerencsétlen keverésnek köszönhetően nem húzol elég vagy megfelelő földet, és így pusztán pechből vesztesz) hasonló dolog azonban itt nincs, a játékosok minden körük elején varázspontokat kapnak, és a lapjaik nagy részét ezek segítségével hívhatják le. A „szinspecializáció” betegségeit is sikerült elkerülni, tehát a Hatalom kártyáiban nem kell egy lapkategóriára (színe) specializálódni ahhoz, hogy valóban sikeres legyél.

7
Rius

kalandozó troll
Fairlight

2 szintlépés: 2, 4 : a gyűjtőbe küld egy tárgyat

3
3

Gigaököl

azonnali
Tharr

Célpont tárgy a gyűjtőbe kerül.

14

Dornodon

Célpont lénynek +4 ÉP-t ad.

több) kalandozó küzd egymással az Alanori Olimpiai Arénában, amint azt a bevezető harc jelenetből már láthattatok. A harc folyamán a játékosok megidézhetnek szörnyeket, segítséggül hívhatnak kalandozókat, és használhatnak varázslatokat. Az ellenfél leölt szörnyeiből szörnykomponenseket lehet ki nyerni, és ezekből tárgyak készíthetők. Azok a lényeid, amelyek épp nem harcolnak, épületeket húzhatnak fel, amelyek védelmet nyújtanak vagy valamilyen erősebb varázslat kiját szásához szükségesek. Szakértelmeket fejleszthetsz ki; ezek segítségével varázslataid, tevékenységeid még hatékonyabbak lesznek. Kalandozóid szinteket léphetnek, és ezzel hatalmasabbá válhatnak, lehetőséget kapnak speciális képességeik használatához.

Az összeállítható paklikombinációk száma szinte végtelen. Készíthetsz varkaudaroktól és orkóktól nyüzsgő Dornodon-paklit, mérgező lényektől hemzsegó Sheran paklit, vagy egyszerűen csak apró, de nagyot sebző szörnyekkel teli „eláraszto” csomagot. Alapozhatsz Elenios bűbájaira, Fairlight trukkjeire vagy Tharr nyers erejére. Az igazán profi játékos pedig szörnyek nélkül is nyerni tud.

A játék fejlesztése és tesztelése '94 novembere óta tart, ugyanis biztosak akartunk benne lenni, hogy a játék alaposan kipróbált, nincsenek benne ellentmondások, kivédhetetlen gyilkos kombinációk, a szabályok világosak, érthetőek, a játék élvezetes és a lehetőségek nagy száma miatt a játék gyakorlatilag megunhatatlan.

A játék várható megjelenése 1995. szeptemberének közepe-vege. Kapható lesz alapcsomag, amelyben szabálykönyv is van, és kiegészítő csomag, amely olyan ritka lapokat is tartalmazni fog, amelyek az alapcsomagban nem fordulnak elő. A játékban megtalálható lesz az a három varázserejű lap is, ami a Túlélők c. regény főhőseinek birtokában volt. És persze rendszeresen jelennek majd meg kiegészítő csomagok, újabb és újabb fajta kártyákkal, fellelve a Túlélők Földjének eddig ismeretlen részét. A Hatalom Kártyái a szerepjátékboltokban lehet majd megvásárolni, de meg is lehet majd rendelni postán, a Beholder Bt. címen. A postán történő (akár előzetes) megrendelésről a Holdtölté következő számában olvashattok.

# MACI UTÁNAJÁR:



## AVAGY: LEVELEZÉS

Helló Mindenki! Azt mondták, nem leszek jó jó, mert a Holdtölte csak nem akar tovább hízni. Ellenben a magyar fantasy újságok összterjedelme 64 oldallal bővült. Igaz, a pluszt nem a mi borítónk határolija. Azért valamit csak tudok, nem?

Most a változatosság kedvéért nem folytatjuk a címlapon a pénzméket bemutató sorozatunkat (pedig ahogy elnéztem a 31. szám borítóján a tigris, tök jó nyomdahi-bát lehetne csinálni a nyelve helyére egy ötezesből. Kicsit melós lenne, de szerintem megérné. Sajnos, most már késő.)

### KLUB

#### Pentagramma Szerepjáték Klub

Játékok: M.A.G.U.S., AD&D, Shadowrun, Vampire, Cyberpunk, Ars Magica, Call of Cthulhu, Rifts, Earthdawn, Pendragon, Túlélők Földje, Élő fantasy

Érdeklődni: Péntek 14—18 h; Gyermek Háza, Sopron  
Szombat 8—12 h; Gyermek Háza, Sopron  
Szombat 14—19 h; Hajnal tér 30., Sopron, Bánfalva  
Vasárnap 14—19 h; változó

#### Nardaelek Ligete Szerepjáték Klub

4461 Nyírtelék, Ifjúsági Ház Tokaji út 50.  
Nyitva: Szombatonként 15:30—23:00  
Játékok: M.A.G.U.S., Star Wars, AD&D, Cyberpunk 2020, Shadowrun

### LEVELEK (& GEOLÓGIAI TANFOLYAM)

Az első levelünk a Geological Institute of Hungary (Magyar Állami Földtani Intézet) borítékjában érkezett Fügedi Ubultól. A boríték helyet kapott még a „Jubileum 125 Anniversary” felirat is. Már kezdtem foglalmazni a gratuláló távirat szövegét, amikor az intézetet ábrázoló stílizált rajz alatt megláttam az 1869-es számot. Ezek szerint már egy évvel lemaradtam a 125-ről. Másrészt ez azt is jelenti, hogy a boríték

elég régi, de szerencsére külsőleg még nem mutatott hasonlóságot egy azonos korú párizsival.

„Már hosszú hónapok óta fontolgatom, hogy írok nektek, de borzalmas lustaságom, a Furmány völgye és a Pepita Ofélia vára c. kalandok kidolgozása stb. mindedig visszatartott. (Persze főleg a lustaság...) Annak, hogy mégis nekiláttam a billentyűk csapkodásának, rendkívül prózai oka van: belekontárkodtatok a szakmamba (geológus, pontosabban geokémikus vagyok). Az a tény, hogy hosszú hónapok óta eredménytelenül próbáljátok tisztázni az alluvium (alluviális) fogalom jelentését, alapvetően két dologról győz meg:

1. Se Nektek, se T. olvasótársamnak (Csordás A.) nincs se lexikonotok, se könyvtárjegytek, sőt, még azzal sem vagytok tisztában, hogy a Szabó Ervin könyvtártól egy egyszerű telefon útján megtudhattátok volna, mi is ez? Következtetés: vészes információszegénységben szenvedtek. Ez egy igen súlyos betegség: havonta -1 INT, -1 BÖL; semmilyen gyógyító varázslat, vagy vitaminkúra nem segít (az S vitamin se!), kizárólag olvasással orvosolható. Mármost a szerepjátékok témakörén kívül eső művek olvasásával — vannak ilyenek!!!

2. Az előző pontban felsorolt hiányosságok egyikőket sem zavarják (különben bizonyára megkérdeztek volna valakit, aki

még emlékszik a középiskolai tananyag alapjaira...) Következtetés: a kór már igen-csak kifejlődött a szervezetetekben. Résztvelem a szeretteiteknek.

Az alluvium nem más, mint az aktív vízfolyások hordaléka: az a szmöttyi, amit a víz hõmpörgetve-vonszolva-lebegtetve szállít magával, fõként olyankor, amikor sok víz folyik egyszerre, majd pedig az ártéren és a kisebb esésû mederszakaszokon lerakja, amikor apadni kezd. Egy része persze elõbb-utóbb eléri a tengert, de ez már egy másik történet. Az alluviális kôzet tehát nem más, mint folyóvízi üledék. Ebben vannak az ún. torlatos arany-és drágakõ-telepek.”

Elsõre is köszönöm, hogy egy igazi szakértõ tisztázta ezt a fantasy szempontjából rendkívül fontos kérdést. Megjegyzéseim:

1. Csordás A. nevében ugyan nem nyilatkozhatom, de a saját nevemben igen. Az információszegénységem kívül más okot is tudok mondani, amiért nem vagyok tisztában (illetve nem voltam tisztában) az alluviális szó jelentésével: nem igazán érdekelt. Cs.A. barátunk használta, mert õ úgy gondolta, hogy tudja, mit jelent, vagy egyszerűen csak olyan kedve volt, hogy leírja ezt a szót. Én nem értettem, ezért visszakérdeztem, de annyira azért már nem érdekelt a dolog, hogy megpróbáljak utánanézni. Számomra nem tűnt központi problémának, és sokkal hülyébbnek sem éreztem magam annál, aki ismeri ezt a szót. Bizonyára én is ismerek olyan szakmát, amit te nem (vagy ha nem, majd kitállok egy párat), de szerintem ez pedig neked nem okoz álmatlan éjszakákat. Azért megnyugtatlak: a Szabó Ervin könyvtár valóban nem jutott volna eszembe, de kb. 5 perc kutatómunkával biztos kinyertem volna az infót a polcomon sorakozó lexikonok valamelyikébõl. (Mert azok azért vannak!) Legrosszabb esetben átsétáltam volna a lakásunkkal szemben található Magyar Állami Földtani Intézetbe, ott biztos találtam volna egy kedves bácsit vagy nénit, aki segít az okosodni kívánó hülyegyereknek. A fentebb leírtakból következik, hogy szerintem nem szenvedünk információszegénységben.

## Denevérrajzás '95

### Szerepjátékos találkozó Zalaegerszegen

1995. július 27—30.

#### A programokból

- Irodalmi kerekasztal és vita a szerepjátékosokról
- Star Wars és AD&D bajnokságok
- Különlleges Live Fantasy
- Warhammer Quest bemutató és játék
- Vértóci kupa (táblát hozzatok!)
- Túlélők Földje és Káosz Galaktika találkozó
- Magic, Blood Wars, Mítosz versenyek
- Figurfestés
- Fantasy Battle és Warhammer 40.000 taktikai Imperium
- Grafikusverseny
- Non-stop tanácsadás játékosoknak és mesélőknek tisztázatlan kérdések tisztázására
- Továbbá M.A.G.U.S., Earthdawn, Vampire, Warhammer játékok és persze szerepjátékos minden mennyiségben
- egy óriási meglepetés

Vendégeink és támogatóink: a Holdtölte és a Trollbarlang gárdája

Elhelyezés: kollégiumi szobákban, 200 Ft/éjszaka  
Kaja: a kolosz konyháján, 200 Ft/nap  
Beugró: 200 Ft/nap

Akik előre jelzik érkezésüket, azoknak a belépõ kedvezményesen naponta 100 Ft-ba kerül, és sok más kedvezményt is tartalmaz!

A jelentkezőknek ingyenes tájékoztatót küldünk. Nem kell más tenned, csak felhívsz minket, vagy írsz nekünk, és mi elküldjük a részletes tájékoztatót.

Jelentkezéseket az utolsó pillanatig elfogadunk a következő címen:

Tarsoly András, 8900 Zalaegerszeg, Ola út 36.  
Tel.: 06-92-313-951



egyszerűen az alluviális nem tartozik az érdeklődési körünkbe (bele – a szerk.).

Köszönöm, hogy felhívtad a figyelmünket arra, hogy a szerepjátékok témakörén kívül is jellennek meg olvasnivalók. Most biztos szerénytelennek fogsz tartani, ha elárulom, hogy az utóbbi időben olvasnivaló igen kis százalékát teszi ki a fantasy. Teljesen saját magamtól találtam egyéb olvasható anyagot is. Pl: mindig elolvasom a húgom Kiskegyed című rendkívüli információmennyiséggel és mély tartalommal megáldott lapját, valamint a TV újságban a Dallas tartalmát. Remélem, ezek után az információszegénység már eszedbe sem jut.

2. Minthogy az előbb kegyetlen hatásossággal cáfoltam meg mindenféle hiányosságunk létezését, ezért nyilvánvaló, hogy ezek a nemlétező dolgok nem zavarnak. Maximum az zavar, ha valaki butábbnak néz, mint amilyen vagyok, meg ha a húgom nem veszi meg a Kiskegyedet. Még mindig az előző levélből:

„A világok tervezéséről: szörnyűségesen rossznak tartom azt a módszert, amikor a földrajzi elemeket véletlenszerűen, netán esztétikai szempontok alapján rakja fel valaki. A fantáziavilág nem attól a fantázia világa, hogy logikátlan, hanem attól, hogy MŰS, mint amit magunk körül látunk... No és persze teremthetünk olyan, »mesébe illően magas« hegyeket is, amelyeken »csak a boldog mer átkelni«, de ezek alatt nem lesznek Móriához hasonló »bánya- és alagútrendszerek«! Az ilyen magashegységek (fiatal lánchegységek) ugyanis egyáltalán nem bővelkednek ásványkincsekben, és nincs az a hülye törp, aki ilyen helyen kezdene települni, amikor lemehet olyan, öregebb he-

gyekben is, amelyek már nem ilyen magassak, és – éppen mert jobban lepusztultak – nyersanyagaik is könnyebben fellelhetők és kitermelhetők... A hegyek, völgyek, alföldek, tennsíkok NEM a véletlen szüleit, nagyon is jellemző természeti folyamatok eredményeként alakultak-alakulnak ki. A domborzat nem alakulhat ki véletlenszerű pacákból.”

Ha pusztán geológusi szempontból nézzük, valószínűleg teljesen igazad van. Ha azonban figyelembe veszed, hogy a mesélők elenyésző százaléka rendelkezik geológusi diplomával, akkor rájössz, hogy elkerülhetetlenek az ilyen randomvilágok. Végül is nem várhatjuk el, hogy minden világszépítő mesélő egy geológussal ellenőriztesse világának helyességét. (Nem lehet minden pofon mellé egy közlekedési rendőrt állítani – mondta volt Fülöp Jimmy is. Legalábbis asszem ő volt.) A fantáziavilág mássága az én szememben azt is jelenti, hogy olyan dolgok is logikusak benne, ami a mi világunkban logikátlanak tűnik. (Pl a fordított gravitáció.) Attól, hogy a Himalájában nincsenek Mória-szerű törpvájak, én tők nagy lelkiyugalommal mesélnék 15 000 m magas hegyeket, hatalmas tárnakkal stb., és nem zavarna, ha a parti szakértő tagjának időnként vörösödne a feje. (Bár az igaz, hogy a Himalájában nem azért nincsenek törpjáratok, mert magas.) Persze dicséretes, hogy a klubodban megpróbálsz a sráccokat az összefüggések felismerése felé terelni, csak nem vagyok meggyőződve arról, hogy a szórakoztatva tanítás minden körülmények között működő dolog. Pl. a fantasy és geológia együtt szerintem nem cool. Ha elmélyülsz a geo-

lógiában, akkor hol marad a játék, ha pedig nem, akkor mi értelme? (LLL. is azt szokta mondani, hogy a kommersz krimijeiben is mindig próbálja tanítani az olvasókat különböző távol-keleti dolgokra, de szerintem ezeket a részeket az olvasók fele el sem olvassa, a maradék pedig a következő oldalnál elfelejti.) Remélem, azért nem haragszol nagyon meg rám, és nem rejtesz egy taposóaknát a kocsi-kijárába.

P.S. Most látom, hogy a leveled dátuma 95.04.19. Nem tudom, hol járt eddig, én csak tegnap kaptam meg. A lektorokkal kapcsolatos kifogásaidat továbbítom a szerkesztőségnek. (Felvettük a kapcsolatot a fenti levél írójával, és a mostani számtól kezdve ő is a szerkesztőség tagja lett. A cikkek nyelvi és egyéb lektorálásával foglalkozik majd, ezen kívül cikkek is várhatók tőle – a szerk.)

„Nagy rajongód, Tauer Gergely levelét tartod most a kezdedben. Képzeld el, megvettem a Warhammer 40K-t, de azért a Warhammer 40K RPG-t szívesebben játszánám, ám nem tudom, hogy van-e egyáltalán ilyen. A Trollbarlangban azt mondták, nincs, csak stratégiai játékok léteznek.”

Kedves Gergely! Mivel a Trollbarlang a legilletékesebb az országban Warhammer-ügyben, ők már csak tudják. Az árlistájukon van ilyen, hogy „Warhammer Fantasy RPG”. Én Warhammer-ügyekben eléggé információszegény vagyok (lásd még: érdektelenség), de az általam megkérdezettek sem tudtak egyértelműen nyilatkozni. (Nem mintha bármelyikük is értene a Warhammerhez.) Az informátoraim szerint a 40K-nak komoly jelentősége van a név mögött, ebből következően ez az RPG nem az, amit Te keresel. Amit Te keresel, az sanszos, hogy nem is létezik. Ha most nagy marhaságot írtam, akkor a reklámoló leveleket kéretik valaki másnak címezni, mert most nincs kedvem arról olvasni, hogy milyen tájékozatlan hülye vagyok. (A Szabó Ervin könyvtárban sajnos leakadt a néni, majd a 40K-t hallva csendesesen megjegyezte, hogy még a C64-nek is nagyobb RAM-ja volt, tehát ez valami eléggé régi típus lehet.) (Warhammer-ügyekben ajánlhatjuk a 31-es Holdtölte Troll-részét, plusz a Trollbarlangot. Az ottani emberek tényleg értenek hozzá. – a szerk.)

Még mindig Gergely: „KICSIT SOK A KÁRTYAJÁTÉK a lapban. Legközelebb a sakkról vagy a fociról is írhattok...”

Erre több megoldást is tudok javasolni: 1. Kezdj el te is játszani, akkor nem fog zavarani. 2. Lapozd át. Információim szerint egyébként a kártyaőrület az egész világon letaglóztá a szerepjátékokat, és nem csak nálunk fordul elő, hogy egy klubban alig lehet leülni egy jó M.A.G.U.S.-ozni, mert a kártyások elfoglalnak minden sík felületet. Ehhez is hozzá kell szokni, mint a bakan-csos-miniszoknyás lányokhoz, meg az ocsmány drappszínű női ortopédcipőkhoz, amik oly divatosak manapság.

## HUMOR

Semmi normális poén nem érkezett mostanában ezért, és a fociról nem akarok írni

(kicsit az alluviális mögött van az érdeklődési köröm rangsorában), ezért a számítógépek világából jön egy kis humor.

## Windoze 95 TOP 10.

Avagy, mit gondolnak az emberek, mit jelent a 95 a Windows 95-ben.

10. A floppy számát, amin megjelenik.
9. A felhasználók ekkora százalékának kell fejlesztenie a hardverén, hogy működjön.
8. Ennyi megabájt hely szükséges hozzá a merevlemezen. („Csak” 60... –szerk)
7. A kézikönyvben ennyi oldal a „Egyszerű installálás” fejezet.
6. A jelenleg létező programok ekkora százaléka nem fog futni alatta.
5. Az installáláshoz szükséges idő percekben. <<Szerintem optimista becslés>>
4. Ennyiszor kell felhívni a segélyszolgálatot, ahhoz, hogy működésbe tud hozni.
3. Az emberek számát, akik hajlandók fizetni érte.
2. Ennyi MHz szükséges minimálisan a futtatásához.
1. Ennyi év kell még a megjelenéséhez. (A Newsweek 10/31/94 számának Cyberscope rovata alapján. Mivel a rovat nevében szerepel a Cyber szó, ezért rengeteg módon lehet a szerepjátékokhoz kapcsolni ezt a humor részt.)

## IRODALMI ALROYAT

A csalódott bárd tovább dalol (Hisz a szívsebei nehezebben múlnak minden acélvágta sérülésnél):

Egyedül vagyok.  
Nincs aki tisztá szívvel szólna hozzám  
Nincs aki igaz szerelemmel nézne fel rám  
Fagyott világban fagyott mosoly a fagyott arcon;  
Már én is megfagytam – kihűlten haldoklom...

Nincs tovább.  
Mert nincs aki magához feleml  
Mert az én szívem senkinek sem kell  
Csak játszanak velem, akár a rossz szavak  
Aztán, ha eluntak, egyre nevetve elhajítnak  
Fagyott világban fagyott mosoly a fagyott arcon;  
Nézz rám!! Előtted haldoklom...

V.F.

## VITA

A vita ismét a pangás áldozatául esett. Ubul levele eszembe juttatott egy új vitatémát. Mennyire kell egy fantasy világnak realitásnak lenni? Most kivételesen az én véleményem már olvasható, de kíváncsi vagyok másokéra is. Természetesen az enyémmel ellenkező véleményeket is leközlünk.

Maci

(A szerkesztőség fontosnak tartja a korrekció és tudományosan is pontos tájékoztatást. Ezért is köszönjük Fügedi Ubul levelét, a Mackót meg majd megismertetjük a geológia szépségeivel... –szerk -ek)

## HOLDTÖLTE

## KEEPER FESZTIVÁL '95 (AAARGH! SZEREJÁTÉK TÁBOR)

KOMÁROM, 1995. AUGUSZTUS 25–30.  
A NYÁR UTOLSÓ NAGY LEHETŐSÉGE!

Mérhetetlen mennyiségű programmal várunk benneteket. Ez a kis hely kevés a felsorolásukhoz...

Szállás: Barakk (faház) 450 Ft/fő/nap  
Sátor 250 Ft/fő/nap  
Étkezés: napi három 400 Ft/fő/nap

Aki a tábor teljes idejét velünk tölti, annak csak 5 napot kell fizetnie!

JELENTKEZNI LEVÉLBE:  
HILYÁK NORBERT  
2901 KOMÁROM  
PF. 51/24

Csak pár kilométerre Budapesttől, Tatabánya és Győr között!

VÁRUNK BENNETEKET!

# DEMONIDÉZŐ

**Nevünk a halál és a pusztulás... Kaput nyitunk oda, ahol a végtelen győtrelem és szenvedés az úr. Szolgáinkká tesszük azokat, akik régebb óta léteznek, mint a föld, és akik számára egy halandó nem egyéb, mint jelentéktelen féreg, ami arra sem méltó, hogy eltaposás. Mi mégis uraljuk őket, mert képesek vagyunk megérteni a megérthetlent, felfogni a felfoghatatlant és átlátni a káoszt. Ismerjük a démonokat... De ha hibázunk, sorsunk beteljesedik. Testünket szétszaggatják, lelkünket darabokra tépik, és az idők végezetéig a kárhozát tüze emészt minket. Miért idézzük hát mégis meg őket? Azért, mert ők elérik azt, amit a halandók képtelenek elérni. Általuk mi is hatalomra törhetünk... Jól jegyezd meg, halandó: mindent azért teszünk, hogy hatalmasak lehessünk. A nép ezért megvet és retteg minket. Ám legyen...**

**Jellemzők:** Végletekig korrupt, végletekig gonosz és végletekig elfajzott. Röviden így lehetne legjobban körülírni azokat a varázslókat, akik saját hatalmuk, befolyásuk növelése érdekében nem riadnak vissza attól sem, hogy szentségtelen, alsó létsíkbeli erőkkel szövetkezzenek. Ők a démonidézők.

Általában kétféle módon jutnak túlvilági tanok birtokába: vagy régen elfeledett könyvekre bukkanva megértik a hatalmat, amire általuk szert tehetnek, és ettől megittasulva keresik a démonok segítségét, vagy pont ellenkezőleg, éppen egy démon figyel fel egy különösen gonosz, mágikus potenciával bíró halandóra, s kapcsolatba lép vele. Bárhogy is legyen, ha egy varázsló erre az útra lép, nincs visszaút: vagy megkímélik őt a démonok, arra számítván, hogy hasznukra lehet, vagy elpusztítják a testét, lelke pedig örök kárhozatra ítélve eonokig senyved az Abyss-ben. Persze a legtöbb démonidéző nem bírja sokáig ép ésszel a túlvilági szertartások során átélt szörnyűségeket, és megőrül. Ezután már könnyű prédává válik egy lélekre éhes tanar'ri számára.

A következőkben bemutatjuk a démonidézők legfontosabb jellemvonásait, valamint a rájuk vonatkozó szabályokat. Használatukhoz szükséges a Planescape Compendium (vagy az MC8), valamint nem árt a Nekromanták Kézikönyve (Necromancers' Handbook, NH), a démoni hangulat visszaadásához a Planes of Chaos doboz Abyss-re vonatkozó része, valamint bármilyen könyv, ami a démonokkal foglalkozik (pl. Demons I—II., a Mayfair Games *Role Aids*-sorozatából).

**Szerep:** A démonidézők többnyire a civilizációtól elvonulva, magányosan, esetleg kisebb körökbe szerveződve üzik praktikáikat. Ha néha ki-mozdulnak fészükéből, azt szinte csak komponensgyűjtés vagy egyéb, a szertartások szempont-

## Erain Castor, a Hét Rúna Őrzője

jából fontos dolgok megszerzése céljából teszik. Legszívesebben éjszaka utaznak, amikor senki sem látja őket. Ritkán találhatók démoni szolgálok kísérete nélkül.

Voltaképpen mi is a céljuk? Először is nyilván a hatalom birtoklása. A démonidézők egy része ezt úgy próbálja meg elérni, hogy egyre erősebb tanar'ri szolgákat idéz meg magának (ld. később), és segítségükkel igyekszik minél magasabbra jutni. Másik részük egy-egy magasabb rangú démonlord szolgálatába szegődik, és tőle várja a hatalmat. Ekkor minden, amit tesz, az úr célja érdekében történik, a varázsló lényegében csak szolgál a halandók birodalmában.

Bárhogy is legyen, egy démonidéző élete csupa bizonytalanság. Sosem tudhatja, hogy egy általa irányítottak vélt démon mikor fordul ellene, mikor árulja el, vagy próbálja meg elpusztítani. Alacsonyabb rangú démonidézők esetében megeshet, hogy egy tanar'ri kiszabadul irányításuk alól, ilyenkor az istenek legyenek irgalmasak a lelkéhez... Csak az erősebb (kb. 10—12. szint fölötti) mágusok érezhetik magukat relatíve biztonságban, ők már eleget tudnak a démonok szokásairól, gondolkodásáról ahhoz, hogy féken tudják tartani őket.

**Követelmények:** A démonidézőknek minimálisan 13-as Intelligenciával, 15-ös Bölcsességgel és 14-es Egészséggel kell rendelkezniük. A karakterkészletet nem lehet elhagyni: aki egyszer paktumot kötött a démonokkal, annak nincs menekvés.

**Kedvelt iskolák:** Természetesen a Nekromancia és az Idézés (*Conjuration/Summoning*). Egy démonidéző lehet specialista varázsló is, de csak nekromanta vagy idéző (*Conjurer*), ekkor a fent említett követelményeken kívül a kasztmimumoknak is eleget kell tenniük.

**Tiltott iskolák:** Nincsenek (kivéve, ha specialista varázslók).

**Jellem:** Egy démonidéző jelleme mindig gonosz, és nem lehet törvényes sem.

**Fegyveres szakértelem:** Egy démonidézőnek a következő fegyverek közül kell választania első szinten: kasza, sarló, kés. Később bármilyen, a varázslók számára engedélyezett fegyver használatát megtanulhatja.

**Nem-fegyveres szakértelmek:** Bónusz: Démonológia (lásd Bíborhold, 93/8.), javasolt: Ősi Történelem (az alsóbb létsíkokról).

**Előnyök:** A karakterkészlet tagjainak legfontosabb képessége a *démonidézés*. Ezeket a bizarr rituálékat a későbbiek során részletezzük. A varázsló minden szintjéért két HD-nyi demont tud irányítása alatt tartani, ha ennél többet próbál, akkor kivívja a haragjukat (lásd hátrányok).

A démonidézők számára minden olyan idéző varázslat, amely tanar'rikra irányul, egy szinttel alacsonyabbnak számít. Így például a Csapdába Ejtés (*Ensnarement*) varázslat, ha demont akar vele elfogni, csak 5. szintű.

Végül, ha a mesélő használja a Nekromanták Kézikönyvét, a varázsló 6 szintenként egy Sötét Ajándékot (*Dark Gift*) is kap, természetesen a vele járó negatív hatásokkal (betegség, szentségtelen megszállottság stb., lásd NH).

**Hátrányok:** Ezek egy részéről már volt szó. Az első veszély a démonok részéről fenyegeti: ha túl sok tanar'rit próbál irányítani, akkor a legerősebb automatikusan ellene fordul, megpróbálja elárulni. Ez természetesen a démonoktól megszkott aljassággal történik: kivárja azt a pillanatot, amikor a varázsló nincs felkészülve, legyengült, és akkor támad. Ha a mágus vereséget szenved, végérvényesen elpusztul: lelkét az Abyss bugyraiba viszik, és ott az örökkévalóságig kínozzák. Ilyenkor az irányított démonok szintén visszakerülnek az Abyssbe. Hasonló dolog történik akkor is, ha a mágus nem a megfelelő módon bánik az általa megidézett démonokkal. Ezekről bővebben a démonidézésről szóló részben lesz szó.

A másik probléma a társadalom: ha kitudódna alvilági praktikái, sorsa megpecsételődött, a rend és a jóság bajnokai mindent megtesznek azért, hogy megszabadítsák tőle a világot. Ezért a mágusnak nagyon kell ügyelnie arra, hogy ne keltsen feltűnést. Még ha figyel is erre, az őt körülvevő gonosz aura miatt minden reakciódobására —4 büntetést kap.

Van néhány megkötöttsége is, aminek engedelmeskednie kell: soha nem léphet kapcsolatba a felső síkokkal: sem varázslattal, sem egyéb módon (tehát nem utazhat oda, bár ennek főként a Planescape környezetben van jelentősége).



szerezésre használja. Többnyire örült, és nem is fáradozik azon, hogy leplezze magát, ha el akarnak érni valamit. Tipikus példája az a mágus, aki úgy szerez meg egy értékes tárgyat egy másik varázslótól, hogy egy hordányi démonnal betör hozzá, és még a környéket is földig rombolja. Személyiségükről kinézetük is árulkodik: általában van valami groteszk rajtuk (leégett arc, fehér szem, vagy egyéb átok), öltözködésük pedig kirívó: az elmaradhatatlan feketét vörössel, ezüsttel vagy sárgával vegyítik, és különböző trófeákat aggatnak magukra (koponyák, pentagrammák stb.). A másik típus – és ez a veszélyesebb – hideg, számító és kegyetlen. Démonait cselszövésre, behálózásra használja fel, ezáltal többnyire magasabb pozícióba jut, mint az előző típusba tartozó társai.

Minden démonidéző valahol az emberektől távol üti fel tanyáját, ahol nem zavarják őt. Ennek ellenére a második csoportba tartozók gyakrabban vesznek részt a közéletben, sőt előfordulhat az is, hogy ügyködéseik folytán tisztiséget is szereznek.

## DÉMONIDÉZÉS

A rituálé, amely voltaképpen egy speciális varázslat, minden démonidéző számára igen hamar ismertté válik (nagyjából 1. szinten tudja, hogyan kell megidézni egy tanár rit az anyagi síkra). Az azonban egészen más kérdés, hogy mikor válik eléggé képzetté ahhoz, hogy ezeket a teremtményeket irányítani is tudja. Természetesen a szertartáshoz szükséges komponensek, az idézés időtartama és követelményei attól függőek, hogy milyen típusú demont hív a varázsló. Mielőtt rátérnék a rituálé részletesebb bemutatására, hangsúlyoznom kell, hogy az idézés ezen módja csak a démonidézők számára ismert, az összes többi varázslókaszt csak a megfelelő varázslatok (Kapu.

Fontos az is, hogy naponta legalább 1–2 órát azzal kell töltenie, hogy olyan védekező igéket olvasson magára, amelyek megvédik őt a démonok mindenén áthatoló korrupciójától. Ennek hiányában napi kumulatív 2% esélye van arra, hogy valami túlvilági balszerencse történik vele, például a démonai elszabadulnak, legféltettebb tárgyát elveszíti, örök ellenséget szerez magának stb.

**Fajok:** Démonidéző csak ember lehet.

**Szerepjáték:** Mielőtt tanácsokat adnék egy ilyen karakter megszeméltetéséhez, előre kell bocsátanom, hogy nem vagyok híve a gonosz karaktereknek. Talán a fentiekből is kiviláglott, hogy a készlet nem kimondottan játékosok számára készült, a célja elsősorban egy új, veszélyes NPC-típus megteremtése. Természetesen nem tiltható meg, hogy valaki démonidéző karaktert indítson, de az vegye tekintetbe a következőket: először is, egy ilyen személy nem vándorol fel-le a világban kalandokat keresve, sokkal inkább rejtekhelyén ülve ősi könyveket bogarászik, újabb szertartást készít elő. Ha valamiért kimozdul, az a szükséges komponensek beszerzése, bár többnyire ezért is a

démonait küldi, alapvetően velük végeztet el minden olyan feladatot, amit egy általános mágus magára csinálna meg. Másodsor, egy ilyen karakter nem tud beilleszkedni semmilyen csapatba, még egy gonosz partiba sem. Ha megfelelően kijátsszák, komolyan hátráltatni fogja a csapatot, nem is beszélve a démonairól, akik többnyire vele vannak. Harmadsor, és ez a legfontosabb, egy démon nehezen tűri, hogy egy halandó féreg parancsolgasson neki, még akkor sem, ha közben a kedvére tesz. A magasabb rendű tanár rik az első adandó alkalommal elárulják az illetőt, amikor az legyengül, vagy lankad az ébersége, és ha egyszer elkapják, akkor a karakternek végérvényesen lehet. Persze mindezek ellenére jó kihívás lehet olyan karakterrel játszani, aki démonokkal társalog és állandóan borotvaélen táncol, ráadásul meglehetősen örült is, de ezt mindenki saját belátása szerint döntse el.

Ezek után a mesélőknek szeretnék tippeket adni démonidéző NPC-k alakításához. Alapvetően két típusuk létezik. Az egyik a káosz profétája, aki hatalmát pusztításra, a pusztítást pedig hatalom-

Csapdába Ejtés stb.) használata által tehet szert démoni szolgálókra. Ami a démonidéző rituálét megkülönbözteti ezektől az igéktől, az egyrészt az, hogy nincsen szinthez kötve: akár első szinten is meg lehet kísérni egy balor megidézését, azonban ilyen esetben az idéző túl tapasztalatlan ahhoz, hogy irányítása alatt tartsa a lényt, ez pedig végzetes lesz a számára. A másik különbség, hogy maga a rituálé nem garantál uralmat a démon fölött. Azt, hogy a teremtmény a mágus óhajait kövesse, más módon kell elérni, úgy, hogy a lény számára valami ellenszolgáltatást nyújtson: „Valamit valamiért”. Ha a démon számára kecsgetőbb az ajánlat (ez a tanár ri erejével arányosan egyre nagyobb horderejű kell legyen), mint az a kényelmetlenség, amit a mágus okozott neki az idézéssel, akkor rábíráható az együttműködésre (persze a korábban említett kockázatok mellett, hiszen, mint tudjuk, a démonok ritkán kiszámíthatóak). A sikeres idézés egyik alapvető feltétele tehát a megfelelő motiváció, nem pedig az, hogy a mágus a démon akarata ellenére, azt zsarolva

kényszerítse rá akaratát (azaz nem kell ismerni a lény igazi nevét).

Minden idéző rituálé külsőre a Csapdába Ejtés varázslat lebonyolításához hasonló. A megfelelő komponensek felhasználásával a mágus felrajzolja az idéző pentagrammát, majd áldozatot mutat be, és különféle igék kántálása közben hívja a démont. Ha az megjelenik, akkor a varázsló közli vele ajánlatát, és meghallgatja a démon választ. Ebben a fázisban – tehát amíg a lény a körön belül van – nem bánthatja a varázslót. Ha a mágus úgy dönt, hogy a démon hajlandó vele együttműködni, akkor kiengedi a körből. A tanar'rik kaotikus természete miatt azonban van 5% alapesély arra, hogy a lény hazudott, és kiszabadulva nekiront a varázslónak. Ez az érték bármilyen irányban módosítható, ha a mesélő helyénvalónak látja az adott szituációban. Ezután a démon fölött semmiféle uralma nincs a varázslónak, visszaküldeni is csak megfelelő varázslattal tudja. Ha a paktumban kikötött feltételek nem teljesülnek, a démon az idézője ellen fordul. Amennyiben a varázsló eleget tesz ígéretének, és a démon is a sajátjának (ismét 5% a pálfordulásra), akkor vagy újabb szerződést kötnek, vagy a démon visszatér otthonába.

A következőkben egyenként részletezzük a különböző erejű tanar'rik megidézéséhez szükséges kellékeket:

## 1. Alsórendű démonok (*tanar'ri, least*)

**Jellemzők:** Ezek a lények a hatalmi hierarchia alján helyezkednek el. A Vérháború ágyútöltekei, erejük nagy számukban van. Értelem nélküli, kaotikus tömeg, nem is igazán veszik őket démonszámba.

**Követelmények:** a démonidézők a 4. szint elérésével tudják őket irányítani.

**Komponensek:** A teremtmény megidézéséhez annak minden HD-jáért 100 arany értékű komponensek feláldozása szükséges, ezen kívül bármilyen élőlény, ami elég kicsi ahhoz, hogy a démon szétépje, és étvágyát kielégítse (pl. kutya, nyúl stb.).

**Motiváció:** Ezen nyomorult lények irányításához elegendő, ha a démonidéző érezteti velük, hogy ő a hatalmasabb. Annyira hozzászoktak már az állandó kínzásokhoz, hogy – korlátozott értelmük révén – fel sem ismerik, hogy sanyargatójuk megváltozott. Amíg rettegnek, vakon megtesznek bármit. Fontos, hogy állandó táplálékot biztosítsanak nekik a mágus, különben megesznek mindent, ami legalább részben ehető.

## 2. Közrendű démonok (*tanar'ri, lesser*)

**Jellemzők:** A közrendű démonok között igen eltérő alfajokat találunk, kezdve a bestiális, unintelligens bar'lgurától egészen a csábítás királynőjeként számon tartott succubusig. Pontosán emiatt általános jellemzést adni szinte lehetetlen, bár fontos megjegyezni, hogy igen sok kitzasztottat találunk közöttük (cambion, alu-fiend), akik nemcsak a halandókat, hanem magukat a tanar'rikat is gyűlölik.

**Követelmények:** A démonidéző a 8. szint elérése után tudja biztonságosan irányítani őket.

**Komponensek:** Az idézéshez HD-nként 200 arany értékű anyag felhasználása szükséges. A démon ezenkívül egy emberéletet is követel, mégpedig olyan emberét, akit valami miatt gyűlöl.

Csak néhány példa: succubus idézéséhez egy min. 14-es Vonzerejű férfi, alu-fiend idézéséhez egy családapa (hiszen gyűlöli a saját apját, miatta lett kitzasztott) stb.

**Motivációk:** Ez szintén az alfaj függvénye: pl. bar'lgura esetén elég a brutalitás kiélésének lehetőségét biztosítani, egy succubus állandóan a halálba akar csábítani férfiakat, egy cambion pedig – orgyilkos lévén – állandóan küldetéseket követel.

## 3. Felsőbrendű démonok (*tanar'ri, greater*)

**Jellemzők:** Ezek a lények szinte kivétel nélkül a Vérháborúban töltenek be fontos szerepet, mint toborzók, rohamosztigosok, vagy büntetők. Okosak, de kaotikus természetük miatt gyakran figyelmen kívül hagyják a józan észet.

**Követelmények:** A démonidéző 12. szintől képes vezérlésükre.

**Komponensek:** HD-nként 500 arany értékű különleges anyag felhasználása szükséges, valamint egy családtag. Ez utóbbi egy legalább annyi HD-s ördög (*baatezu*) kell hogy legyen, mint a démon, amelyet megidéz a varázsló. Az ördögöt lebénítva, hatalmától megfosztva kell az idézőkörbe helyezni, ahol a megjelenő tanar'ri lassan, élvezettel szaggatja darabokra.

**Motivációk:** A felsőbrendű démonok célja a Vérháború ügyének előmozdítása, persze úgy, hogy közben saját hatalmuk is gyarapodjék. Erre kell számukra lehetőséget biztosítani (azaz valamilyen formában hozzá kell őket segíteni ahhoz, hogy csapást mérjenek az ördögökre). Persze az állandó pusztítási vágyukat sem lehet elnyomni, ezt áldozatokkal, emberek sanyargatásával kell kielégíteni.

**Motivációk:** A felsőbrendű démonok célja a Vérháború ügyének előmozdítása, persze úgy, hogy közben saját hatalmuk is gyarapodjék. Erre kell számukra lehetőséget biztosítani (azaz valamilyen formában hozzá kell őket segíteni ahhoz, hogy csapást mérjenek az ördögökre). Persze az állandó pusztítási vágyukat sem lehet elnyomni, ezt áldozatokkal, emberek sanyargatásával kell kielégíteni.

## 4. Valódi démonok (*tanar'ri, true*)

**Jellemzők:** Nos igen, ők a megtestesült pusztítógépek, a korrupció és a terror szinonimái. Ha

talmukat nem kérdőjelezheti meg senki, mindenél és mindenkinél feljebbvalónak tekintik magukat. Éppen emiatt rendkívül kockázatos velük paktumot kötni.

**Követelmények:** Csak a leghatalmasabb démonidézők hívhatják őket (16. szinttől), s még számukra is veszélyes, ezért ritkán teszik ezt.

**Komponensek:** A lény minden HD-jáért 1000 arany értékű komponens felhasználása szükséges. Ezenkívül áldozatként a tisztaság legalább három jelképét kell felajánlani (pl. élő unikornis, hajadon leány, gyermek, törvényes jó isten papja stb.). Ráadásul az idézéseket csak speciális helyen (pl. vulkán mellett) és/vagy speciális időben (pl. napfogyatkozás) lehet végrehajtani.

**Motivációk:** A valódi démonok csak akkor hajlandók meghallgatni egy halandó féreg ajánlatát, ha saját profitjuk számukra sokkal nagyobb(nak tűnik), mint az idéző varázslóé. Ezenkívül állandó hatalmat akarnak gyakorolni valami fölött (pl. egy rock követelheti egy állandó rohamosztig irányítását, amivel a vidéket terrorizálja, egy marilith egy egész hadjáratot akar szervezni, míg egy nalfeshnee folyton bíraskodásra törekszik).

*folytatás a következő oldalon*





# DÉMONIDÉZŐ NPC

Erain Castor, a Hét Rúna Őrzője  
12. szintű ember nekromanta (démonidéző)

Védettség:	-1
Hit Pont:	41
Mozgás:	12
ThAC0:	17
Sebzés:	fegyver szerint
Különleges Képességek:	varázslatok, rúnák (lásd lent)
Jellem:	Semleges Gonosz
Fegyveres Szakértelmek:	kés, kasza, sarló

Tulajdonságok:		
Erő: 10	Ügyesség: 13	Egészség: 15
Intelligencia: 19	Bölcsesség: 16	Vonzero: 3 (lásd lent)

Kor: 27 év	Magasság: 189 cm	Haj: fekete, hosszú
Bőrszín: szürke	Súly: 71 kg	Szem: szürke

**Tárgyak:** 3-as Védettséget adó karkötő, Védelem Gyűrűje +2, Védőköpeny +2, Túlvilág Kürtje (napjában egyszer szólaltatható meg, 20 körre megidéz 3d4 Árnyat (40%), 1d6 Wight-ot (40%), vagy 1d4 Spectre-t (20%), amelyek vakon engedelmessé válnak a használónak), varázskönyv, valamint max. 10 000 TP értékű varázstárgy a DMG-ből vagy a Nekromanták Kézikönyvéből.

**Történet:** Erain Castor egy távoli, kevésbé ismert világon született. Még gyermekkorában egy szerencsétlen véletlen folytán átlépett egy Kapun, amely egyenesen Sigilbe repítette őt (ld. Planescape doboz). Itt nőtt fel, s meglehetősen nihilista nézetei miatt hamarosan a Poremberek (Dustmen) frakciójához csatlakozott. A mágiával is az ő vezetésük alatt ismerkedett meg. Még alig kezdte meg tanulmányait, amikor rettenetes dolog történt vele. Carceri elátkozott síkját járva egy omladozó, ismeretlen eredetű palotára bukkant. Félelmét legyőzve elhatározta, hogy felderíti. Semmi érdekeset nem talált bent egészen addig, amíg egy parányi könyvtárszobára nem bukkant. Középen egy pentagramma éktelenkedett, benne egy vörös borítójú könyvvel. Castor felvette és kinyitotta a könyvet. Az első lapon hét furcsa alakú, misztikus rúnát talált. Amikor közelebről kezdte tanulmányozni őket, azok hirtelen vörös fénnel felizzottak, majd halványulni kezdtek. Ezzel egyidőben Castor iszonyatos, égető fájdalmat érzett az arcán. Rémműlten tapasztalta, hogy a könyv lapjáról eltűnt a rúnák, *beleégetek* az arcába, mély, fekete sebhelyeket hagyva, mint egy billog. Miután magához tért, darabokra akarta tépni a könyvet. Aztán úgy döntött, hogy előbb végigolvassa. S a könyv lapjain megtalálta azt, amit már régóta keresett: a kulcsot a hatalomhoz. Az irat ugyanis az Abyss 665. bugyrához vezető utat írta le. Ez a szint évezredek óta lezáratt, mert a legenda szerint egy ősi, gonosz isten raboskodik benne. Ha valaki képes megnyitni a kapuját, akkor az isten kiszabadul, és nyilván bőségesen megjutalmazza megmentőjét. A kapu az Abyss első szintjén található, a kulcs pedig egy élőlény, a Hét Rúna Őrzője, azaz maga Erain Castor. Ehhez egyetlen dolog hiányzik még: meg kell találnia a rúnák párjait, amelyek a multiverzumban, főleg az Anyagi Síkokon vannak szétszórva régi szentélyekben, kazamaták mélyén, poros könyvek lapjain. Ha Castor rábukkan valamelyikre, ak-

kor az a rúna eltűnik eredeti helyéről, és az arcán éktelenkedő párja vörös fénnel kezd izzani. Nyomban hozzálátott a feladathoz. Tudta, hogy egyedül képtelen végigjárni a multiverzumot, ezért segítők után nézett. A Poremberek könyvtáraiban található fóliánsokból néhány év alatt megszerezte a démonok hívásához szükséges tudást: démonidéző lett. Persze titkolja igazi célját teremtményei elől, hiszen azok nem örülnének, ha egy újabb hatalom (a kiszabadított isten) jelenne meg az Abyssben. Eddig 3 rúnát sikerült megtalálnia a hétből, és örömmel tapasztalta, hogy minden rúnának van valamilyen speciális mellékhatása is. Ez csak akkor jelentkezik, ha a párját már megtalálta. A hatások a következők (a csillaggal jelzettek birtokolja):

1. (\*) – A Vámpír Karmai: Erain Castor érintése életerőt szív el, 1hp/kör sebességgel, ezt a használó megkapja
2. (\*) – A Kisértet Lehelete: Ha Castor rálehel valakire, és az illető nem dob sikeres mentődobást varázslat ellen, 3d4 évet öregszik (3/nap)
3. (\*) – A Succubus Csókja: Ha a mágus megcsókol valakit (valőszínűtlen, hogy az önszántából hajlandó lenne erre, tekintve Castor kinézetét), az illető egy szintet veszít (1/nap)
4. – A Vrock Rikoltása: a mágus kiáltása a saját szintjén elmondott Mágiasemlegesítés hatásával egyenlő (3/nap). Kb. 14. szinten találja meg.
5. – A Balor Lángjai: Castor naponta egyszer 13 körre lángokkal övezheti a testét. A lángok 5 lábba nyúlnak ki, sebzésük 4d6 Hp. Kb. 17. szinten találja meg.
6. – Démoni Védelem: megkapja mindazon immunitásokat, amelyek egy átlagos felsőbbrendű démont megilletnek, és csak +2 vagy jobb fegyverrel lehet megsebezni. Kb. 20. szinten találja meg.
7. – Az utolsó rúna semmilyen speciális hatással nem bír, „csak” képessé teszi a varázslót a kapu kinyitására. Ezt a rúnát kb. 23–24. szinten találja meg, de ekkorra már az egész multiverzumban ismertté válik a neve.

Erain Castor jelenleg az Elfeledett Birodalmakban kutat a negyedik rúna után, de két démonja, egy succubus és egy babau a többi világot járja a megbízásából.

Leslie



# Troll

# ELŐSZÓ

C:> TROLL.EXE

Válassz az alábbi menüpontokból:

1. Bevezető
2. Sound Setup (Hangkártya azonosítás - Fejlesztés alatt) - DISABLED
3. Quit (Ez esetben lapozz tovább)

1. Üdvözlök minden kedves felhasználót az első „interaktív” bevezető alkalmából!

(Mivel a hangkártya azonosítását és beállítását, valamint a megfelelő hardvereszközök csomagolását nem tudtuk eddig megoldani /itt most elméletileg a Carmina Burananak kellene felhangoznia, de ehelyett/ néma csendben bámul rád az újság...)

INTERAKTIVIZÁLÓDTUNK !! JUHHÉÉ!! És ez most kivételesen komoly. Június végén, a CD Archive Kft jóvoltából a Troll helyet (súlyos megabájtokban mérhető helyet) kapott a Korongvilág címre hallgató CD újságban. A Games Workshopos játékok mellett rengeteg szerepjátékkal kapcsolatos használható információt találhattok ezen az ezüstszerű korongon.

A fenti jó hír mellett az a tény is szélesítette jókedvemem, hogy végre valahára kibővíthettük a bolt területét. A Trollbarlang most már tényleg barlangrendszerre változott. Az eladótér több mint száz négyzetméterre bővült, így az érdeklődők a teljes árukészletet megtekinthetik. A kiskereskedelmi boltok kiszolgálása is könnyebbé vált az új raktárrendszerrel. Terveink szerint még a nyár folyamán helyet kap majd játéktermünkben két terepasztal is, amelyeket a bolt nyitvatartási ideje alatt annyit játszhattok amennyit csak akartok. Lesz figurafestő tanfolyam is, mely során szakembereinktől elsajátíthatjátok a leghatásosabb technikákat. Addig is ha bármilyen témában segítségetekre lehetünk, írjatok címünkre.

Most pedig pár szót az ehavi Trollról. A Blood Bowl cikksorozat átmenetileg szünetel. Amennyiben bármilyen új szabály, kiegészítő vagy egyéb napvilágot lát azonnal informálunk titeket róla. (Indul viszont egy teljesen új játék, ez pedig nem más, mint a Warhammer Quest, melyhez elsőként egy teljesen új kalandmodult közlünk le a következő számban.) A Warhammer Fantasy Roleplay rajongóinak szól az Inkvizitor cikk, mely a páncélok, pajzsok és egyéb testrésztvédő eszközök elhasználódását vizsgálja. A Warhammer Fantasy Battle örültek a Halfling Gulyásvetőre és a Birodalmi Harckocsira vonatkozó szabályokat hasznosíthatják. (Hogy milyen sikerrel, az csak rajtuk és a szerencsén múlik.) De persze a WH40K kedvelői sem maradnak hoppon, hiszen nekik íródott a negyvenedik évezred veteránjait kivesező cikk. (Persze csak a témát vesztük ki a birodalmi öröket nem!)

Nos, azt hiszem pillanatnyilag nincs más mondanivalóm, úgyhogy zárom soraimat.

Jó szórakozást kíván a Troll egész stábja nevében

Aradi Sándor

Troll – A Trollbarlang magazinja • Második Vértólvíz ötödik szám

Főszerkesztő: Aradi Sándor (Khaled). Főszerkesztő-helyettes: Balázs Károly (Khitomer). Inkvizitor: Kovács Barnabás (Eeriel)

Munkatársak: Fogarasi Balázs (Fogi), Gyenes Gábor (Gabesz), Tóth János (Wolffe), Tamás Gábor (Doc).

A Space Marine, a Warhammer 40 000, a Warhammer, a Blood Bowl és a Games Workshop logó a Games Workshop Ltd. bejegyzett védjegyei.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása ill. bármilyen módon történő újrafelhasználása csak a Trollbarlang (a Games Workshop magyarországi kizárólagos képviselője) írásos engedélyével lehetséges.

# SPACE MARINE

## KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK AZ EPIC JÁTÉKKAL KAPCSOLATBAN

Az utóbbi időben rengeteg kérdést kaptunk a Space Marine játékról, melyekben jó néhány érdekes problémát vetettetek fel. Szó mi szó, az Epic igen összetett játék, épp ezért gyakran merülhetnek föl vitás helyzetek. Sajnos az ilyen vitás kérdések nem egyszer méla anyázásba és sűrű becsületsértésekbe torkollnak, hisz a szabálykönyvben nem lehet mindenre egyértelmű választ találni. Az alábbi kérdezz - felelek cikkel az efféle gondokat szeretnénk orvosolni (ez mondjuk aligha fog menni, de legalább megpróbáltuk).



### A KÁOSZ

**- A káosz kártyákon lévő különleges képességekkel fel lehet, ruházni Nagyobb Démonokat vagy Főérsekeket?**

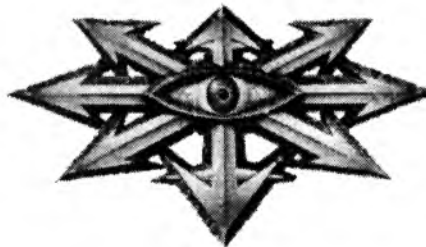
Igen, hacsak a szövegben nincs külön kiemelve, hogy az adott kártyát csak egységre lehet kijátszani.

**- Ha nagyobb Démon vagy Főérsek halálos sebet kap egy elda Warphuntertől, meg lehet-e menteni káosz kártyával?**

Nem. A Démonok a hiperúr szülöttei, s mint ilyenek védtelenek az efféle támadások ellen. Ez a szabály érvényes minden mentális támadásra (Destroy Daemon, Mind Blast stb), az elda Prism Cannonra illetve a Warlock titánok rettegett psychic lance fegyverére.

**- Ha egy Nagyobb Démont legyőz az elda Avatar, fel lehet-e használni káosz kártyát a megmentésére?**

Nem. Az Avatar roppant mentális erővel rendelkező lény, ezért az előbbieken leírt szabályok vonatkoznak rá is.



### AZ ELDÁK

**- Be tud-e hatolni az Avatar épületekbe?**

Igen, és az ezzel járó előnyöket is megkapja. Ez a szabály érvényes a Nagyobb Démonokra és Főérsekekre is.

**- A mentális béklyóval (Psychic lock) megbénított ellenfél automatikusan elveszít-e minden közelharcot?**

Nem, viszont nem dobhat a két kockával (azaz csak a CAF értékét használja).

**- A Warlock Psychic lock illetve Mind blast képessége hat-e robotokra?**

Nem. Az ilyen jellegű támadások nem hatnak harci gépekre. E szabály alól csak a Gyalogtankok (Dreadnought) kivételek.

### TITÁNOK

**- Ha a Titán egy épületet támad, akkor közelharcban lévő egységek számít?**



# SPACE MARINE

Nem, tehát az ellenséges csapatok szabadon lőhetnek rá. Ha az épület nem semmisül meg, a Titán következő körében elmozoghat onnan.

**- Egy épületet támadó Titán használhatja-e a többi fegyverét ellenséges egységek ellen?**

Igen. Mivel nincs lekötve közelharcban, a Titán minden fegyverét teljesen szabadon használhatja.

**- Egy Phantom Titán Rengéságyújával (Tremor cannon) lőhet-e úgy, hogy közben egy saját egységet is megsemmisít?**

Nem. Az Eldák, Űrgárdisták, Zömikek és Birodalmi Gárdisták nem hajlandóak saját egységeikre tüzet nyitni, s ez a szabály minden területre ható fegyverre áll. Ugyanakkor az Orkok illetve a Káosz szolgálói nem foglalkoznak az ilyen apróságokkal, tehát ez a megkötés rájuk nem érvényes.

## KÖZELHARC

Talán a legtöbb vitás kérdés a közelharcban szokott felmerülni. Az egyik legnagyobb probléma az, hogy a parancsnoki egységekkel ki tud kézitusaiba bonyolódni. Remélhetőleg az alábbi példával sikerül ezt a vitás kérdést tisztázni. (Lásd ábrát.)

A példaharcban Káoszgárdisták és Bestiák lerohannak egy Gárdista századot (detachment) meg a mögöttük rejtőzködő ezredparancsnokságot. A Káoszgárdisták megrohamozzák a Gárdistákat, így azok már nem állják el az ezred vezérkarához vezető utat. Ezután már a Bestiák nyugodtan megtámadhatják a parancsnokságot, hisz az azt védő egység minden szakasza közelharcot vív.

**- Megtámadhat-e gyalogos egység alacsonyan repülő harci gépeket?**

Igen. Az alacsonyan repülő gépek igyekeznek a lehető legjobban kihasználni a domborzat adta fedezéket, épp ezért még gyalogosok is megtámadhatják őket (viszont a léghárító tüzéségtől kevésbé kell tartaniuk).

**- Kiszállhatnak a már közelharcban lévő járművekből a szállított egységek?**

Igen, amennyiben a jármű az adott körben még nem mozgott. Ez a szabály csak akkor veszti érvényét, ha maga a szállító jármű rohamoz, ez esetben a szállított egységek csak a következő körben szállhatnak ki.

**- Rohamnál az ellenséges egységeket mindig szemből kell megtámadni?**

Nem, mindössze arra kell figyelni, hogy rohamnál csapataink mindig a lehető legrövidebb utat válasszuk.



## A BIRODALOM

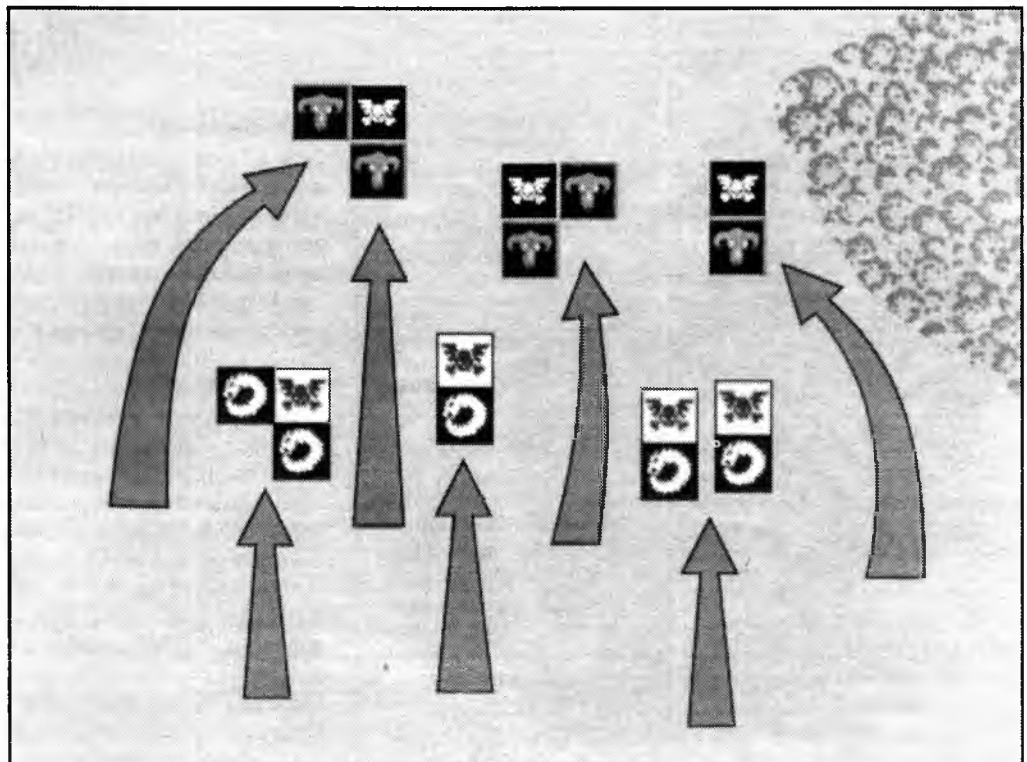
**- First Fire parancsos Basilisk század lőhet-e az őket megrohamozó csapatokra?**

Nem, tüzérségi (barrage) egységekkel semmilyen formában sem lehet rohamozó csapatokra lőni. Ez a szabály minden tüzérségre érvényes.

**- A Thunderhawk Gunship magasan vagy alacsonyan repül?**

A Gunship egy harmadik, úgynevezett közepes magasságon repül. Minden negatív módosító nélkül lehet rá tüzelni, de csak First Fire szegmensben.

Comissar Wolffe





# A Birodalmi Őrség Veteránjai

## Rick Priestley jegyzeteiből

### VETERÁNOK

A következőkben vázolt különleges szabályok azon veterán gyalogosokra vonatkoznak, akik több ízben bizonyították bátorságukat és felkészültségüket. Ezek a katonák több tucat csatát vészeltek át, melyek során hihetetlen képességekre tettek szert. Ezeket a szokatlan képességeket kiválóan kihasználhatja a jó eszű parancsnok támadási vagy védelmi taktikájának támaszaként. Amennyiben óhajtod, akár az egész seregedet veterán státuszba emelheted. Minden egyes fejlesztett osztagnak választhatsz egy képességet az alábbi táblázatból. A képességek melletti pontértéket az osztág létszámától függetlenül fel kell számolnod. Egy-két kivétel nehezíti a választást, de ezeket a képességek mellett feltüntettük.

Természetesen te döntöd el azt is, hogy melyik képességgel akard felruházni osztagodot. Például dönthetsz úgy is, hogy a Catachani Dzsungelharcosaidat a Rejtőzködés képességével tiszteled meg attól függetlenül, hogy választhatad volna a Tankvadász, Mesterlövész és Utcai Harc képességeket is.

Amennyiben minden egyes osztagodot ugyanavval a képességgel akard ellátni, megteheted. Sőt, az sem kizárt, hogy minden egyes osztagnak más és más képessége legyen. Arra viszont ügyelned kell, hogy egy osztagot csak egy képességgel ruházhatsz fel!!!



A veterán képességeket a parancsnoki szekcióra, Ogrynokra, Ratlingekre, Huszárokra és bármilyen birodalmi gyalogosra alkalmazhatod, kivéve a támogató fegyverek kezelőit és a harci gépek legénységét.

### VETERÁN KÉPESSÉGEK

**Őrület ..... +25pont (+50pont a Ratlingeknél)**  
Az őrülettel felruházott gyalogosok olyannyira hozzászoktak a harchoz, hogy gyakorlatilag nem éreznek félelmet ellenfeleikkel szemben. Ebből kifolyólag nem kell pszichológiai teszteken átesniük és töréstartet is csak akkor kötelesek végrehajtani, ha a csapat több mint 50%-a odaveszett. A Ratlingek +25 ponttal többet kell, hogy fizessenek, mivel ez a viselkedés nem igazán jellemző rájuk, ha a talaj felmelegedett a talpuk alatt...

**Mesterlövész ..... +25pont**  
A mesterlövészek sokkal jobban céloznak társaiknál. Bármely gyalogos, aki célt tévesztett, újradobhatja találatát. Ez csak lőfegyverekre vonatkozik, gránátra és sablont igénylő nehézfegyverekre nem!!!



**Szabadharcosok ..... +5pont**  
Ezek a katonák az ellenséges harc vonal mögé beszivárognak a helyükre el csapdákat. Amennyiben ellenséges katonák lépnek olyan erdős területre vagy épületbe, ahol Szabadharcosok tartózkodnak, automatikusan valamelyik csapda áldozatává válnak, és egy 3-as erejű találatot szenvednek. Az Ogrynok nem lehetnek Szabadharcosok mivel a csapdakészítés sokkal veszélyesebb rájuk nézve mint az ellenfélre, ugyanis kissé feledékenyek...

**Tapasztalat ..... +15pont (+30pont a Ratlingeknél)**  
A tapasztalt veteránok már mindenben átestek, semmi újat nem lehet nekik mutatni, ezért két kocka helyett hárommal dobhatják a vezetési értékeken alapuló teszteket, majd a két legjobb dobott értéket kiválasztva érvényesíthetik azokat. Mivel a Ratlingek természetüknél fogva féltik a bőrüket, extra pontokat kell fizetniük ezért a képességért.

**Gerillák ..... +10pont**  
A gerillák a gyors támadás nagymesterei, pillanatok alatt feltűnnek, majd egy szempillantás alatt köddé válnak. Egy körön belül futhatnak és rejtőzködhetnek, valamint futhatnak és lőhetnek -1-es módosítóval. Ezt a képességet Ogrynok nem vehetik fel, mivel elrejtőzésük esélye egyenlő a nullával...

# WARHAMMER

## 40,000

**Keményfiúk ..... +10pont**  
 A keményfiúk közelharcú specialisták. A közelharcú fázisban bármelyik támadási dobásukat újradobhatják. Amennyiben a második érték rosszabb, mint amit újradobtál, akkor is el kell fogadnod. Az ellenfél nem háríthatja a keményfiúk támadásait.

**Összeszokott osztag..... +20pont**  
 Az összeszokott veteránok a nehézfegyverek szakértői, hihetetlen precizitással dolgoznak egymás keze alá. Csak olyan osztag vagy parancsnoki szekció veheti fel ezt a képességet, melyhez nehézfegyver tartozik. A képességet csak addig használhatod, míg mindkét fegyverkezelő harcképes. Amennyiben a fegyverrel találatot értél el, ugyanabban a körben újra lőhetsz vele. (Persze ha nem dugult el, nem robbant fel stb..) A második lövés célpontja lehet az előző célpont, de lehet egy teljesen új is. Először természetesen az első lövést dolgozd ki és csak ezután a másodikikat. A birodalmi mortar esetében a fentiek csak direkt találat (HIT) esetén érvényesek.

**Rejtőzködés..... +10pont**  
 A rejtőzködés képességgel felruházott katonák kiválóan mozognak a sűrű bozótban, dzsungelben vagy akár „városi” környezetben is. Nem szenvednek mozgáspont módosítást nehéz terepen, viszont ha ott kerülnek közelharcba +1 Csatapont (Combat Score) módosítót kapnak.. Ráadásul látóterük 4"-re nő. A fentiek nem érvényesek a huszárokra, mivel lóval igen nehéz bújószkáznai, valamint az Ogrynokra sem, mert azok a barmok állandóan ordibálnak!

**Utcai Harcosok ..... +20pont**  
 Az utcai harcosok a városi hadviselés mesterei. Gyenge búvóhely mögött -2-es, erős búvóhely mögött pedig -3-as módosítóval lehetnek rájuk (-1 és -2 helyett). Huszárok nem lehetnek utcai harcosok. Milyen vissza is lenne...

**Tankvadászok ..... +10pont**  
 A tankvadászok tapasztalt harcosok, akik ismerik a harci gépek gyenge pontjait és azok néma megközelítését. Ha ezek a katonák gránát-



tal támadják a harci gépeket, bármelyik kockát (akár mindet) újradobhatják a gépezet páncéljának sérülési tesztjekor. A harci gépek okozta pszichológiai befolyásoló tényezőkre teljesen immúnisak.

Aradi Sándor

Sok szeretettel vár minden vásárlót, érdeklődőt, kiskereskedőt az ország legnagyobb szerepjáték és fantasy modell szaküzlete. Több mint száz négyzetméteren, kellemes környezetben válogathat teljes választékunkból, azaz több ezer figura, modell valamint szerep és stratégiai játékok, regények és filmzenei CD-k közül. Amennyiben postán szeretne rendelni, erre is lehetőség van. Írjon vagy telefonáljon, és mi még aznap kipostázzuk! Címünk:

**NYITVA**  
 10.00—18.00  
 Szombaton  
 10.00—14.00



1067 Budapest, Teréz krt. 13.  
 Tel/Fax: 3-226-026.



## HARCI GÉPEZETEK

### HALFLING GULYÁSVETŐ

A gulyásvető látszólag nem túl veszélyes, de igen elmés fegyver. Valójában nem ételt lőnek ki vele, mint azt a nevéből sejdíthetnénk, hanem különböző, forrásban lévő maró folyadékok elegyét, melyet egy fazék hivatott célba juttani. Hogy mégis miért gulyásvető? Nos, akinek vannak halfling ismerősei bizonyára tudják, milyen fontos helyet foglal el életükben az evés és a gasztronómia, legyen háború avagy béke, ebből adódóan nem meglepő, hogy efféle nevet adtak e fegyvernek. A fazékban bugyogó lé erejét ritkán van alkalom bevetés előtt gyakorlatban is kipróbálni, ezért a séfek saját ötleteikre és a rögtönzésre kénytelenek hagyatkozni. Receptjeik szigorúan titkosak, bár egy-egy sikeresebb elegy összetevőit elárulják szakácstársaiknak, ha muszály. Sokan azt mondják, hogy forró olaj is alkalmas lenne a fazékba, de a magára kicsit is adó séf nem éri be ilyen „olcsó” megoldással.

A halfling gulyásvető elsütése zavarbaejtően emlékeztet a kőhajító használatára. Az elsütéshez szükség lesz a nagyobbik lyukas, kör alakú sablonra. A gulyásvetőt a lövés-fázisban használhatod és pedig a következő képpen:

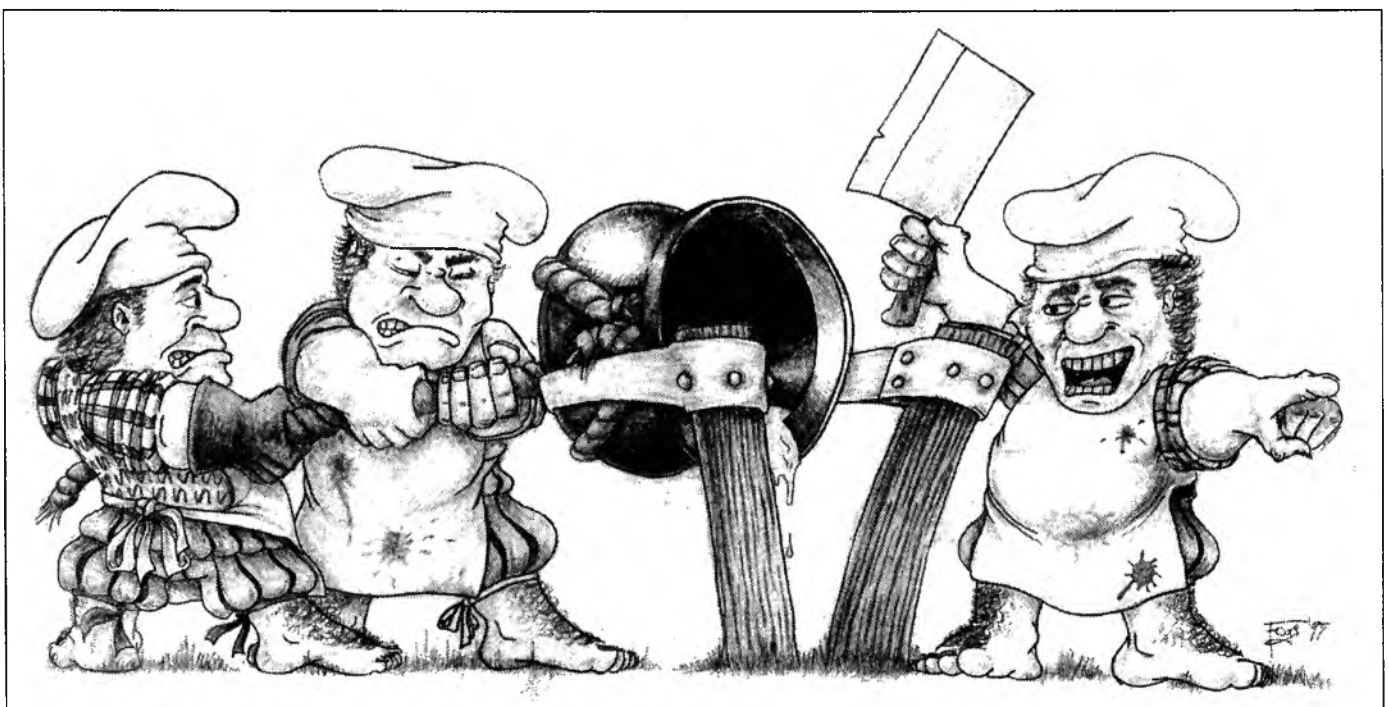
Először is fordítsd a gépezetet a célpont irányába, majd jelentsd be mekkora távolságra kívánsz lőni. A távolságot (ki hitte volna?) nem mérheted le, igyekezz a lehető legpontosabban saccolni. A fegyver hatótávolsága 36". Miután felbecsülted, mérd le a lőtávolságot és helyezd el a sablont úgy, hogy a lyuk legyen az általad mért pont felett. Most dobj a tűzérési és szórás kockával a bödön pontos becsapódási helyének megállapítása végett. Ha a szórás kockán HIT-et dobta, akkor a lövedék célba talált. Ha dobásod nyíl, akkor a sablon által je-

lőtt célpontot elhibáztad, a lövedék a nyíl által muatott irányba tér el. (Helyezd át a sablont a jelölt helyre.) Amennyiben előzőleg HIT-et dobta, a számokat figyelmen kívül hagyhatod. Ha a tűzérési kockán MISSFIRE-dobta, rosszul áll a szénád, dobj 1D6-ot és a következők szerint járj el:

Dobott érték Esemény  
1-2 **SZÉTTÖRT AZ EGÉSZ!!** A fegyver röpítőre tört, a környéket önnön szilánkaival és bugyogó anyaggal teríti be. A fegyverrel együtt az üzemeltető személyzet is odavész. Távolítsd el őket a csataterőről.

3-4 **LOCCS!** Az anyag kiloccsant az edényből, mielőtt a kukta használhatták volna a fegyvert. Ebben a körben valamint a következőben a kaptult üzemképtelen, mert újratöltik a fazekat. (Emlékeztetőül fordítsd el az ellenféltől a masinát a következő kör végéig) A Baj szereti a társaságot. Nem elég, hogy a fegyver nem működik, a kiloccsanó anyag megsebesítette az egyik kuktát, akit ezért az egyiket le kell venni a csataterőről.

5-6 **HOGYAZA...!** Kisebb kalamajka a bogrács körül, az az ostoba, önértetes séf nem találta elég forrónak a gulyást és a borsot is keveselte a főzetből. A kaptult ebben a körben nem lőhet. Természetesen a legénység nem károsodik, így miután a szakács pótolta a hiányosságot, azaz a következő körben lőhetnek.



# TROLL

## OKOZOTT KÁR

Miután fény derült arra, a lövedék valójában hol is ért földet, dolgozd ki a találatokat. Azt a modellt, melynek talpa a sablonon lévő lyuk alatt helyezkedik el, maga a fazék találja el, a találat ötös erősségű. (A játék szempontjából lényegtelen, becsapódáskor az edény 4-es erősségű kondulást hallat, ami azt jelenti, hogy a találat 4"-es körzetben jól hallható...) Egyéb modellek, amelyek a sablon alatt helyezkednek el, a bődönből kifröccsenő lé által szenvednek találatot D6= 4,5,6 esetén. Potenciális áldozatok azok a modellek, melyek talpának legálább a fele a sablon alatt van.

Ha kidolgoztad, mely modelleket találtad el, állapítsd meg a sebzést a szokásos módon. Amelyik modellt a bődön találta el, 5-ös, a többi célpont 3-as erejű találatot kap. Mivel a gulyás befolyik a pánél illesztékeinél és a védtelen bőrfelülettel érintkezik, a találatokra mentődobás nem alkalmazható.

## PROFILOK

**HALFLING GULYÁSVEVŐ** .....50 pont

**MAX. LŐTÁV ERŐ OKOZOTT SEBEK MENTŐ**  
 Gulyásvető 36" 5 (a fazék által), 1  
 3 (egyéb találatok)

A gulyásvetőt nem könnyű elpusztítani, bár egyes harci gépek és szörnyek jó eséllyel indulhatnak ellene. Fontos, hogy a fegyvert nem tudod mozgatni, így ahová a csata elején elhelyezed, ott marad a játék alatt.

**MOZGÁS SZÍVÓSSÁG SEBEZHETŐSÉG**  
 - 7 3

## A LEGÉNYSÉG ELVESZTÉSE

A gulyásvető működtetéséhez alapvetően 3 Halfling szükségeltetik. Ha egyikük halálát leli vagy súlyosan megsérül, a maradék két kukta mindenféle megszorítás nélkül üzemeltetheti a fegyvert. Ha két Halfling pusztul, el a fennmaradó egy fő csak minden második körben löhet. Ha a teljes legénység elpusztul, a gép használhatatlan, vedd le a csataterről.



Seregedbe csak akkor helyezheted el ezt a mókás kis fegyvert, ha legalább egy Halfling regiment nyomul a sorok között. (Min. 5fő) A gulyásvető legénysége egyébként kézfegyverekkel van felszerelve.

*Gabesz*

# BIRODALMI HARCKOCSI

A harcokcsi az altdorfi mérnöki iskola egyik újonnan kifejlesztett harci gépe. Tulajdonképpen egy kerekéken mozgó torony, melyet két páncélozott csatoló húz. A torony oldalai páncéllemezekkel vannak borítva, ezek védik a gépezetről harcoló, kísérleti fegyverekkel felszerelt mérnököt.

## MOZGÁS

A harcokcsi 8"-et mozog körönként, tehát 16"-et, ha rohamoz. Nem lehetséges menetelni, valamint nehéz terepen és tereptárgyakon áthaladni vele. Ha a kocsi mégis tereptárgynak ütközik D6 6-os erősségű sebzést szenved. A harcokcsi minden korlátozás nélkül kanyarodhat és fordulhat. Amennyiben az egyik ló elpusztul, a kocsi sebessége 4"-re csökken, ha mindkét ló elpusztul, megáll.

## KÖZELHARC

A gép közelharcban ugyanúgy harcol, mint más rendes harci szekér. Ha elengedő modellek támadják, a támadást a legénység fegyverhasználati értékéhez viszonyítják. Ha a teljes legénység elpusztult, a kocsi fegyverhasználati értéke egyenlő a nullával. A lövésfázis során esett találatok véletlen-

szerűen oszlanak meg, minden találathoz dobj egy-egy D6-ot, hogy megállapítsd kit ért a lövés: 1-a legénység, 2-csatoló, 3-6 a torony. Kézitusában az ellenfél eldöntheti, hogy a harcokcsi mely része ellen kíván harcolni, a lovak, a legénység és a torony külön célpontnak számítanak.

	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	A
<b>Torony</b>	-	-	-	7	7	5	1	-	-
<b>Ló</b>	8	3	0	3	3	1	3	1	5
<b>Legénység</b>	4	3	3	3	3	1	3	1	7

A csatolók páncélt viselnek, ezért 6+-os mentődobásra jogosultak. A legénység könnyű vértetetet visel, így szintén 6+-os mentővel rendelkezik. A harcokcsi mindaddig folytathatja a harcot, míg akad egy ember, aki irányítja. Ha a teljes legénység elveszett és a gép még mindig mozgásképes, úgy 2D6 inchet mozog véletlenszerű irányban. Az irány megállapításához használd a szórásokockát. Ha 2D6-on két egyformát dobsz, az a fogat végét jelenti a lovak összeütköznek, összegabalyodnak, a modellt távolítsd el a játékból. Egyéb esetekben, ha a gépezet útja során csapatoknak ütközik, megáll egy körre és közelharcot vív, mintha rohamozott volna.

## TROLL

# TROLL

A harci szekér tornya öt sebzéspontra képes elviselni, ha ezek elfogytak, elpusztul és le kell emelni a csataterőről. Ha a csatolavok ezek áldozatul az ellenséges támadásnak, a kocsi megáll, de a legénység folytathatja a harcot.

## ROHAM

A modell többféleképpen is támadhat: a lovakkal, ez esetben a lovak harcolnak. Támadhat maga a kocsi, ez esetben a gépezet gyűri kerekai alá az ellenséget, amennyiben rohamozott, és végül támadhat a rajta utazó legénység. Rohamozáskor a masina automatikusan D6 találatot okoz az útjába eső egységeknek, tehát nincs szükség dobásra a találat megállapításához. Minden találatot a kocsi saját, hetes erejével dolgozza ki. Természetesen a lovaknak is megvan a saját támadásuk, melyet a kocsi sebzése után kell kidolgozni. A legénység bármely ellenséges modellel felveheti a harcot, amennyiben az a talpával bármely oldalról érinti a harcokosi modellt. A teljes legénység, még a löfegyverrel ellátott mérnökök is a hagyományos módon harcolnak.

## MENEKÜLÉS

Ha a gép legénysége kézitusában megtörik, a kocsi körönként 3D6" távolságra menekül, amennyiben mindkét ló életben van. Ha csak egy élő ló vonja a szekeret, ez a távolság 2D6"-re csökken. Menekülés és üldözés a szabálykönyvben leírtak szerint történik.

## HARCI GÉPEK TÁMADÁSA A HARCKOCSI ELLEN

Ha olyan harci gépekkel (l: kőhajító) támadják a modellt, melyek használatahoz sablon szükséges, a károsultak személye a sablon állásától függ. Külön potenciális célpontot nyújtanak a lovak, a legénység és természetesen maga a kocsi. A sablont a hagyományos módon használják.

## KÍSÉRLETI FEGYVEREK

### 1. Hochlandi Hosszúpuska

Ez a fegyver a hochlandi vadászpuska továbbfejlesztett változata. Hosszú csöve miatt meglehetősen pontos fegyver. Kezelője lehetőséget kap arra, hogy az ellenség soraiba állt karaktereket kiszúrja és kilője. A harcokosi tornya nagyon magas, így a puskát kezelő mérnök ellát az osztagok és az alacsonyabb (2"-nél kisebb) tereptárgyak felett. Így sokkal több a számba jöhető célpont. A fegyver kezelője nem lőhet át dombokon, fák, épületeken. A fegyver ereje négyes, lőtávolsága negyven inch, és mínusz kettes mentő módosítóval bír.

### 2. Kézi Ismétlő Puska

A kézi ismétlő puska igen szokatlan fegyver, hat különálló csővel rendelkezik, melyek körbe forognak. Mikor ezt a fegyvert használod, dolgozd ki az első lövést négyes erősséggel. Ha a lövés talált, újra tüzelhetsz attól függetlenül, hogy lövése okozott-e kárt vagy sem. Ha a második lövése is talált ismét lőhetsz, és így tovább hat lövésig. Ha valamelyik lövése nem talált, a következő körig nem lőhetsz. Minden lövéssel ugyanazon célpontra, vagy ha az elpusztult, attól maximum két inch távolságra elhelyezkedő modellre kell céloznod. Ha szerencsés vagy, egy fordulóban akár egy teljes sort is ki tudsz löni az ellenséges osztagból. A fegyver lőtávolsága húsz inch, mentő módosítóval nem rendelkezik.

### 3. Mordály

A fegyver lövése során golyókkal, rozsdás nyílhegyekkel, szögekkel és egyéb apró huncut ócskavas darabokkal szórja be az előtte lévő területet. Elsütéséhez a könnyecsepp alakú sablont használj, melyet az alapdobozban találsz. Ez jelzi a kartács szétszóródását. Helyezd el a sablont az áltad kiválasztott területre úgy, hogy hegye érintse a mordály csövét. Amelyik modell a sablon alá esik D6-on, 4 - 5 - 6 esetén szenved találatot. Mint más sablont

igénylő fegyvereknél, itt is azok a modellek számítanak potenciális célpontnak, melyek talapzatának legalább a fele a sablon alatt helyezkedik el. A találatok hármas erősségűek.

### 4. Toroknyaszarintó

Ez egy hosszú póznára erősített fogó, melynek pófái belülről szegekkel vannak kipitykézve. A számmal az ellenfél fejét vagy nyakát fogják meg, hogy egy erőteljes nyaszarintással eltörjék annak csigolyáit. Ez azonnali halált okoz. A Toroknyaszarintóval felfegyverkezett modell akkor ér el találatot, ha D6 dobása több az ellenség szívósságánál. Ha találatot ért el ellenfele automatikusan elpusztul attól függetlenül, hogy hány sebzéspontra bír. Mentődobás nem megengedett.

### 5. Horgas végű alabárd

Ezen alabárd végére az ügyes mesterek kampót kovácsoltak, hogy a közelben elhaladó lovasokat lerángassák a nyeregéből. Az alabárdnak +1 erőbónusza van minden találatra.

### 6. Láncos golyópis

Ez a rúdra szerelt, láncra lógó vasgolyó igen brutális fegyver. Használója a kocsi oldala mellett lóbálja, és lovas valamint gyalogos harcosokat küld vele padlóra. A golyót használó modell +1 erőbónuszt kap támadásaihoz. Mentődobás nem megengedett.

Gabesz





A GW kiadványtervezete szerint a következő hónapban fog megjelenni a *Dark Elf Armies* valamint az első *Warhammer Quest* kalandmodul, mely egy Ork hadúr birodalmába kalauzolja el a játékosokat. De maradjunk még az ehavi újdonságoknál.

Ebben a hónapban három Warhammer regény kerül ki polcunkra. A *Red Thirst* (Vérszomj) valamint a *Wolf Riders* (Farkaslovások) című kiadványokban Warhammer Fantasy novellákat olvashattok. A Warhammer 40 000 kedvelőinek jó hír, hogy megjelent az *Inquisitor* folytatása, a *Harlequin*. (Megjegyzendő, hogy ezek a kötetek egyelőre csak angol nyelven kaphatók üzleteinkben, valamint a jobb Szerepjátékboltokban.)

**EHAVI WARHAMMER ÚJDONSÁGOK**

<b>Krell-Az élőholtak lordja</b> (Egy figura per csomag)	1350.-
<b>Astragoth-Hasbut főpapja</b> (Egy figura per csomag)	1350.-
<b>Skaven Káoszlángszórósok</b> (Egy osztag per csomag)	1350.-
<b>Káoszlovagok</b> (Egy lovas figura per csomag)	1100.-
<b>Nemes Elfék-Caledor Sárkányhercege</b> (Egy lovas figura per csomag)	1100.-
<b>Nemes Elf Reaver lovagok</b> (Egy lovas figura per csomag)	800.-

kedvelők sem maradnak hoppon, hiszen Marneus Calgart, Macragge urát, az Ultragárdisták mesterét is csatába állíthatják végre valahára.

**EHAVI WARHAMMER 40000 ÚJDONSÁGOK**

<b>Warhammer 40000 Csatak</b>	2150.-
<b>Elda Aspect festékkészlet</b> (Hat tégely per doboz)	1600.-
<b>Sötét Angyal festékkészlet</b> (Hat tégely per doboz)	1600.-
<b>Űrgárdista Forgószelel (Whirlwind)</b> (Egy modell per doboz)	4000.-
<b>Marneus Calgar Ultragárdista parancsnok</b> (Egy figura per csomag)	1350.-
<b>Űrgárdista Zászlóvivő</b> (Egy figura per csomag)	800.-
<b>Űrgárdista Techgárdista</b> (Egy figura per csomag)	800.-
<b>Űrgárdista Episztoláns</b> (Egy figura per csomag)	800.-
<b>Birodalmi Őrség Tallami Sivatagi Harcosok</b> (Tíz figura per doboz)	3450.-



A White Dwarf magazinokban található, W40k-ról szóló cikkek és csataleírások oly nagy sikert arattak különben, hogy a GW, a rajongók hosszas unszolására kiadta a Warhammer 40000 Battles című kiegészítőt. Ebben a már említett cikkek és csatak mellett helyet kapott két kivágható kartonbunker, valamint új wargear kártyák is. A Birodalom oldalát erősítő Tallarni Sivatagi Harcosok (róluk nemsokára olvashattok lapunk hasábjain) is kiadásra kerültek, de az Ultragárdistákat

Megjött az első két WQ kiegészítő, a Pit Fighter Warriors Pack valamint a Fighter Priest Warriors Pack. Ezekben a tetszetős kis dobozokban a figurák mellett minden megtalálható amire szükség lehet a játék folyamán. (Kártyák, szabálykönyv, sablonok)

**EHAVI WARHAMMER QUEST ÚJDONSÁGOK**

<b>Pit Fighter Warrior Pack</b>	1850.-
<b>Üres eseménykártyák</b>	1100.-
<b>Új kincskártyák</b>	1350.-





## A páncélok sem tartanak örökké

**A szerepjátékok gyakori hiányosságának tulajdonítják, hogy miközben a karakter sérüléseket szenved a páncélzat alatt, maga a páncél nem károsodik. Az alábbiakban viszonylag egyszerűen megtanulható leírást olvashatunk a páncélok sérülékenységéről, melynek rendszere tökéletesen illeszkedik a Warhammer FRP alapszabályaihoz.**

### A/ Sérülések csata közben

A legtöbb bevitt ütés elhanyagolható károkat okoz a páncélzatban - horpadás a mellvértben, jelentéktelen láncszem elszakadása, szóval semmi valóban súlyos. Mindenek ellenére azonban sajnos néha komolyabb esetek is előfordulhatnak: egy különösen erős csapás a hússal együtt a páncél is felsértheti - egy létfontosságú tartópánt vagy láncszem megsérül, vagy valami hasonló történik.

Adott páncélzatelem akkor sérül meg, ha a takart zóna:

- kritikus sebzést kap
- 01-es dobás révén kap sebzést
- 7-es vagy annál nagyobb erejű csapást kap, függetlenül attól, hogy a szenvedő alany kivédte-e vagy sem (tehát  $E \geq 7$  erejű ellenféllel áll szemben, aki el is találta).
- extra sebzést kap (elsőre 6-ost dobott ellenfele).

A megsérült páncélzatrész súlya megmarad, ám amíg meg nem javítják vagy le nem cserélik, semmilyen védelmet nem nyújt.

### A1/ Többrétegű páncélzat

Ha a karakter többrétegű páncélzatot visel (pl. láncingen mellvért), akkor a belső páncél általában nem sérül kivéve, ha viselője  $E \geq 7$  erejű ütéssel vagy kritikus sebzést szenved. Ezen esetekben minden nem varázspáncél jellegű páncélzatelem, mely az adott testrészt védi, automatikusan megsérül.

### A2/ Varázspáncélok

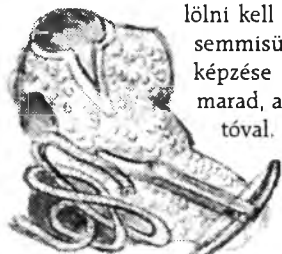
A varázspáncélok jóval ellenállóbbak rendes társaiknál. Amennyiben az A pontban felsorolt feltételek valamelyike érvényesül, a varázspáncél nem sérül meg automatikusan: 1D6 dobása után a páncél a dobott értéknek megfelelő védelmi pontot veszít, s csak akkor sérül meg, ha védelmi pontjainak száma eléri a 0-t vagy az alá csökken.

### A3/ A pajzs

A pajzsok esete kicsit különbözik a páncélokétól, mivel egyszerre minden testrésznek védelmet nyújtanak.

A pajzs automatikusan sérül, ha viselője  $E \geq 7$  erejű ütéssel vagy kritikus sebzést szenved. Az egyszer megrongált pajzs még használható, másodszorra azonban megsemmisül. A pajzs állapotát tehát mindig jelölni kell a karakterlapon (sértetlen, sérült, megsemmisült). A pajzs megsemmisülésekor, ha kiképzése megfelelő, a középső „púp” azért megmarad, ami háritásra használható -20-as módosítóval. Ha a karakter kézfegyver-specialista, akkor fegyverként is használhatja (Kezd. +10, Kár -2, Háritás -20).

A varázspajzsok hasonlóan sérülnek, mint a varázspáncélok, de amikor káro-



sodnak, mindössze egyetlen védőértékpontot vesztenek. Akkor sem misülnek meg, ha védőértékük 0 lesz. Ekkor a rendes pajzsnál leírtak szerint fegyvernek még mindig használhatóak.

### B/ Harcon kívüli sérülések

Több esemény is, így bizonyos varázslatok, a tűz vagy az esések károsíthatják a páncélzatot anélkül, hogy közelharca kerülné sor.

A sérülések kiszámításának menete:

#### a/ Az alapsérülés kiszámítása

Ez az alap-sebzésdobással egyezik meg (az ellenállóképesség és egyéb módosítók beszámítása nélkül).

#### b/ Módosítók a sérülések eredete szerint.

Mágikus tűz.....	×0,5
Mágikus villám.....	×0,5
Egyéb varázslövedék.....	×1
Sárkánylehelet.....	×0,5
Nem mágikus tűz.....	×0,25
Gyújtóbomba.....	×0,25
Ugrás vagy esés.....	×1
Elrontott kockázat (risk) teszt.....	×0,25
Tűzfegyver belobbanása.....	×0,5
Robbanóbomba.....	×1
Összepréselődés (pl. valami ráesik).....	×1
Kikerült (dodge blow) varázslövedék.....	extra ×0,5
$E \geq 7$ erejű sikeres találat.....	extra ×2

Az eredményt mindig lefelé kell kerekíteni. A mérgek és betegségek soha nincsenek hatással a páncélzatra.

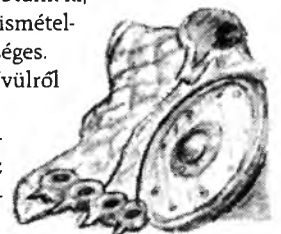
#### c/ A megsérült páncélzatrészek számának kiszámítása

Minden páncélzatelemre 1D6-ot kell dobni. Csak az az elem sérül meg, melyre a dobott érték kisebb a módosított alapsérülés-értéknél.

#### d/ A megsérült páncélzatrész meghatározása

Ez D100-zal történik. Ha olyan testrészt dobtunk ki, melyet nem fed páncél, a dobást meg kell ismételnünk. Harmadszori dobásismétlés nem szükséges. Amennyiben a páncélzat többrétegű, kívülről befelé kell haladni.

A varázspáncélzat sérülésének kiszámítása hasonlóan történik, ám a D6 értékhez hozzá kell adni a varázspáncél védőértékpontjait.



# TROLL

Példa: Maxre tűzlabda varázslatot küldtek, melynek sebzésponjtja 8. Mivel nem tudta kikerülni, nem élhet az extra  $\times 0,5$ -ös módosítóval. Maxet a következő páncélzat védi: pajzs: nincs, fej: 4, bal kar: 0, jobb kar: 1, test: 2, bal láb: 1 és jobb láb: 1.

Mivel tűzlabdáról van szó, a 8 alapsérülésponjt feleződik. Max 5 nem-varázs páncélzatelemet hord (sisakjáról később lesz szó), a játékos tehát 5D6-ot dob és azt számolja, hányszor dobott 4 alá.

Az eredmény 3,1,1,5 és 4, tehát 3 páncélzatelem sérült meg.

Most meghatározzuk ezek helyét: első dobás 38 (bal kar). Mivel itt nincs páncélzatelem, újra kell dobni. Az új eredmény 88 (a jobb lábszárvédő megsemmisült). A második dobás 66, mely tönkreteszi Max mellvértjét. A harmadik 70, mely a lánccingét teszi használhatatlanná.

A sisak esete oldódik meg utoljára: mivel mágikus, 4 pontot hozzáadhatunk az 1D6 dobáshoz. Mivel így a végeredmény nem lehet 5-nél kisebb, Max sisakja nem sérült meg.

A varázslat hatása után Max páncélzata tehát így néz ki: pajzs: nincs, fej: 4, bal kar: 0, jobb kar: 1, test: 0, bal láb: 1, jobb láb: 0.

## C/ A páncélzat javítása

A megsérült páncélzat javítható. Ehhez fémmegmunkálás (metallurgy) jártasság szükséges és sikeres ügyességi (dexterity) tesztet kell végezni. Minden sikeres teszt 1 védőérték pontot hoz vissza. Ha a teszt nem sikerül, a páncélzat javíthatatlan. Adott páncélzatelem természetesen legfeljebb csak eredeti védőérték pontjait nyerheti vissza.

### a/ Bőrpáncélzat

Ennek javításához szabó (tailor) jártasság is elég.

### b/ Pajzsok

A sérült pajzsokat nem lehet megjavítani, újat kell csináltatni vagy venni (vagy lopni).



## c/ Varázspáncélzat

Ennek javításához az alábbi jártasságok kellenek. fémmegmunkálás, mágikus fogékonyság (magical sense). A teszt alapja az ügyesség és az intelligencia átlaga. (ha pl.  $\bar{U}:30$  és  $\text{Int}:46$ , akkor 38 alá kell dobni, hogy sikerüljön.) Ha a teszt sikerül, a páncélrész visszanyeri mágikus tulajdonságait, ha nem, akkor rendes páncélként még viselhető.

A mitrilpáncélok csak olyan fémmegmunkálás jártassággal rendelkező törpék tudják megjavítani, akiknek mind ügyességi mind intelligencia pontszáma nagyobb 30-nál.

## d/ Közjáték

- És a vérpáncél? - Khaled.
- Az csak alvadtból lehet, tehát hogy kijavítsuk, előbb sebet kell ejtenünk vagy ejtetnünk magunkon, vagy mások vérért felhasználva kell pótolnunk a hiányzó részeket - Inkvizítor.
- Hú, ez már tiszta Vampire - Doki.
- Ssssh! - az ismét érzelmi mélypontra lévő Khitomer fejszéje.
- (Bocsánatkérő) Aaaargh! - Doki.
- Igen, oda is megyünk, de csak augusztusban - Inkvizítor.

## D/ Mágikus védelem

Ha egy karakter rendelkezik olyan jártassággal, varázslattal vagy varázstárggyal, amely teljesen megvédi bizonyos sérülések ellen, akkor az páncélzatát is védi. Amennyiben a sérülés mértékét csak csökkentti, akkor a páncélzatra a fent leírtak alapján kell sérülést számítani.

Amennyiben nem fegyver által okozott sérülést csökkentő tárgy van (pl. tűz ellen védő gyűrű), akkor a csökkentés mértékét be kell számítani.

## E/ Fegyverre irányuló mágia

Bizonyos varázslatok és varázsfegyverek kifejezetten az ellenfél fegyverének megromlására irányulnak. Ezek értelemszerűen a páncélzatra nem hatnak.



Eriel.

## Sötét Elfek és Naggaroth

Sok szó esett már ezeken az oldalakon Ulthuanról és a Nemes Elfekről. Persze az ő történelmük és lelkiismeretük sem olyan tiszta, mint amilyenek első látásra tűnnek. Véres testvérháború terheli, melynek hatásait a mai napig is érzi Ulthuan és Öreg Világ többi része.

Évszázadokkal ezelőtt Aenarion, az első Főnix király (akiről előző számunkban olvashattatok), másodszor is házasságra lépett. Választottja ezúttal egy földöntúli szépségű nő, Morathi - Slaanesh hitű - boszorkány volt. Kettejük nászából született Malekith, Naggaroth majdani első Boszorkánykirálya.

Persze, mivel két trónörökös volt (Belshanaar, aki később a Navigátor melléknevet felvéve a második Boszorkánykirály lett, és Malekith, aki ekkoriban a törpéknél „dolgozott” nagyköveti minőségben) - hamarosan kitört a polgárháború Aenarion trónjáért, melyben Malekith mellé álltak azok az elfek, akik a Káosz erőit tisztelték és isteneihez imádkoztak. A harc hosszú volt és véres, Belshanaar és az új Főnix király is elbukott a csaták során, I. Caledor is csak önfeláldozó katonáinak köszönhette menekülését. 200 év háború után (a Nemes Elfek időszámítása szerint 3250-ben) a Nemes Elfek elűzték társaikat, a Káosszal lepakolt Sötét Elfeket (Dark Elves) északra, Naggarothba, az Új Világba. (Körülbelül a földi Kanada területe ez.)

Ez a *Druchii* története. (A *Druchii* Sötét Elfeket jelent, Nemes Elf nyelven.) A *Druchii* külsőleg semmiben sem különböznek Ulthuani rokonaiktól, csak bőrük színe világosabb, sápadtabb (ellentétben az AD&D-s Sötét Elf = sötét bőr beidegződéstől). Belsőleg ám sokkal nagyobb eltérések fedezhetőek fel. A Sötét Elfek eladták magukat a Káosznak, így még tovább fokozva amúgy sem csekély mágikus tudásukat és eltávolítva őket szinte mindentől ami emberi, illetve más fajok számára értékes.

A Sötét elfek Hat nagy várost építettek. Ezek közül a legnagyobb Naggarond, ahol a mindenkori Boszorkánykirály, a leghatalmasabb és legromlottabb Sötét Elf varázsló él. A Fagy tornyán kívüli másik öt várost a Sötét Lordok vezetik, akiket a Boszorkánykirály irányít. Ezek a városok: Ghround, az Északi Torony, Clar Karond, a Végzet Tornya, vala-

mint Hag Graef, a Sötét Szikla, mely alatt lévő barlangrendszer a Hidegvérűek (Cold Ones), a mérgező vérű, buta zöld gyíkok lakhelye, melyek hátsóként szolgálják sápadtbőrű gazdáikat. Rengeteg más faj él ezen összetett barlangrendszerben: Óriás Pókok, itt meghalt rabszolgák szellemei és más rémségek.

Hátramaradt még két város, Karond Kar, a Kétségbeesés Tornya és Har Ganath, a Kivégzések Városa, melyek kikötőiből *Druchii* flották futnak ki fedélzetükön démonokkal és más szörnyűségekkel, hogy Ulthuan

északi vizein és néha napján Öreg Világon garázdálkodjanak. A visszatérő hajók földig rombolt városok, felprédált földek hírével valamint rengeteg rabul ejtett fogollyal horgonyoznak le Naggaroth partjainál, ahonnan a szerencsétlen rabokat a tornyok tömlőceibe hurcolják.

A Sötét Elfek rendkívül jó és félelmetes harcosok. Kedvelt fegyvereik: a kard és az ismétlő nyílpuska. A Sötét Elf nők, ha lehet, még veszélyesebbek, mint férfi társaik, mivel sokan közülük Boszorkányok, Khaine, a harc és gyilkolás istenének hívei. Szokásaik finoman szólva bizarrak: csata előtt mérgező növényekkel feljavított vért isznak, melynek hatására vérszomjas örülteké válnak. Harc közben védtelenül rohannak ellenfelüknek, kezükben borotvaéles kardot és mérgezett kést szorongatva. Csata után az ellenfél legyőzött katonáit feláldozzák Khaine-nak, majd azok vérében fürdenek meg, és azok húsát fogyasztják el. Hétköznapjaik nagy részét templomaikban töltik, királynők felügyelete alatt. Ezek a Boszorkánykirálynők évente egyszer, a Halál Éjjelén, Khaine nevében fiúgyermekeket rabolnak az utcákat járva, lakóházakba betörve, kikből azután orgyilkosokat nevel-

nek, hogy életveszélyes „ügynökként” szolgálják a Boszorkánykirálynőt.

Nos, ezek a *Druchii*, a Sötét Elfek, akik hatalmas erőnek parancsolnak, de ugyanakkor elveszítettek mindent, ami lelküket megmenthetné a rá leselkedő Káosztól.



# TROLL

## Patkányvezérek, vezérpatkányok

### WARLORD QUEEK HEAD-TAKER

Pontérték: 138 pont  
Törpenyűző +50 pont  
Warpstone páncél +50 pont

Queeket független karakterként és egész sereged vezéréként is beállíthatod. Amennyiben az utóbbit választod, a sereglista szerint is ő lesz a Fővezér és legalább egy Klánpatkány osztagot csatába kell (!) állítanod. Queek hadúr, Gnowdwell hadúr, a Mors klán vezetője, a leghatalmasabb Fertőlord jobb keze. Születésétől fogva gondját viselte, megvédte a többi Fertőlordtól, a legjobb fegyverzetet biztosította számára és kiváló kiképzésben részesítette. Queek azóta rettenthetetlen hadvezérre nőtte ki magát, rengeteg sikeres támadást vezetett a törpék, valamint a legnagyobb goblin hadvezér, Skarsnik által irányított zöldbőrű csőcselék ellen. Legemlékezetesebb győzelmét az Északi Lépcsőként emlegetett Világvége hegységi hegyvonulaton érte el, mikor is teljesen felmorzsolta az ott állomásozó éjgoblin alakulatokat. Queek roppant erős személyisége nagy tiszteletnek örvendő patkány körökben. Kedvenc időöltései közé tartozik a legyőzött seregek vezetőinek fejéből készített koponyák rendszerezése és viselete. Gyűjteményének legféltettebb darabjai: Karak Drazhi Acélkezü Krug letisztított buksija és Albrecht Kraus kacsója. Gnowdwell hadúr patronálásának köszönhetően Queek a legjobb felszereléseknek örvend. Általában Warpstone-ból készült páncélt visel és kedvenc fegyverével, a Törpenyűzővel indul csatába.



**VARÁZSTÁRGYAK:** Queek négy varázstárgyat használhat, de ebből kettő kötelezően a Warpstone Páncél és a Törpenyűző. A többi nyugodtan kiválasztható a Warhammer Battle Magic dobozból.

#### KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

**Gyűlölet:** Queeket igen könnyű kihozni a sodrából és nem igazán barátságos típus. Mivel legtöbbször a törpékkel, az orkokkal és a goblinokkal voltak konfliktusai, őket utálja a legjobban. Lásd a gyűlöltre vonatkozó szabályokat a Szabálykönyvben.

**Kihívás:** Mivel Queek teljes mértékben el van kattanva saját képességeitől, közelharc esetén attól függetlenül, hogy akarod-e vagy sem, kihívásnak érzi a karakterek ellen intézett támadásokat. Lásd a Szabálykönyvben található ide vonatkozó részt (Challenge). Egyébként ilyenkor +1 találati módosítót és +1 sebzmódosítót kap. (Ugye - ugye)

**Törpenyűző:** (Khitomer kedvenc fegyvere...He..He..He). Ezzel a mókás kis ketyerével a következőket tehetjük: támadáskor a szokott módon kell sebezni, de amennyiben a fegyverre járó -3-as mentőmódosítóval nem sikerült háritanunk az ütést, a sebzés duplán számít. Mivel a fegyver törpék ellen készült, 2+ esetén mindig sebzést okoz a fentiekől függetlenül.



PROFIL	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	V
QUEEK HADÚR	5	7	6	4	4	3	7	4	8

**FEJVEREK/PÁNCÉL:** Queek nehézpáncélt visel és két fegyverrel támad, egy karddal és egy szöges kalapáccsal, mely plusz egy támadást engedélyez számára, így ötször támadhat a négy helyett. (Remélem, figyelsz Khitomer.)

#### TROLL



**Warpstone páncél:** Ennek a huncut páncéljának az a szokása, hogy az elnyelt találatot visszafordítja ellenfelére. Vagyis, 4+ mentődobással jár és amennyiben ez sikeres, Queek ellenfele 3-as erejű találatot szenved... (No comment Khitikém.)

Khaled



## A hatalom trónja

„A ködös napfelkelte csatarendben találta a Karak Ungor visszafoglalására felsorakozott törpe sereget. A hóhatár közelében toporgó, gyűlölettel és keserőséggel telt harcosok a Skarsnik által vezetett éjgoblin csőcselék első mozdulatára vártak, valamint arra, hogy a Hatalom Trónján ülő Thorgrim, Karak a Kazar és az egész törpebirodalom nagykirálya megadja a jelet, melyre ismét törleszthetnek abból a sok gatzettből, melyeket ezek a zöldbőrű csuklyás rémek követtek el ellenük és őseik ellen. A távolban, a ködön túl halk, tompa, ám egyre erősödő dobszó hallatszott. Thorgrim végigtekintett seregén: jobbra tőle Fehérszakállú Grim és csatabárdos vastörői álltak, baloldalt Véresöklű Guttri narancsszín hajzatú hitehagyottai sorakoztak izzó tekintettel, míg mellettük Fekete Hurgar, a Rúna-kovács állt büszkén a Végzet Üllőjén. A sereg hátsó soraiban a muskétákkal felfegyverzett Viharszórók végeztek utolsó ellenőrzést fegyvereikén, miközben két gőzmeghajtású giropkopter suhant el a fejük felett.

Thorgrim kinyitotta a Harag Nagy Könyvét és tiszta, mennydörgő hangon - szinte kántálva - olvasni kezdett. A súlyos és megbocsáthatatlan bűnöket elregélő történetet hallva a sereg tagjai dühtől sápadtan szorították fegyvereiket, remegve várva a pillanatot, hogy az első éjgoblin fattyú megjelenjen a domborulat tetején.

A király egy idő után összecsapta a könyvet, és „útnak indította” Grugni gyermekeit. Ami ezek után következett, azt emberi elme fel nem foghatja. A hitehagyottak torkából feltörő ősi csatadal sem volt képes tompítani a zöldbőrűek halálhörgésének fülsüketítő zaján...”



A törpék nagykirályait mintegy négyezer éve hordozzák a Hatalom Trónján. A trón az ősi idők kézműveseinek remeke, melyet a király tróntermében csiszolt kőlapokra fektetve tárolnak, ahová igen hosszú lépcsősor vezet, így ha valaki audienciát kér az uralkodótól, ezt meg kell másznia. A hagyomány szerint a királynak napi teendőit is a trónon közlekedve kell elvégeznie, ami kissé kényelmetlen és nem igazán praktikus, de a törpék igen nagyra becsülik a tradíciókat, s a királynak is az ősök nyomdokain kell haladnia. A trónt négy törpe, a király testőrei cipelik. A trónvivő státusz igen nagy megbecsülést és dicsőséget jelent, melyet csak a legjobb családok gyermekei érdemelhettek ki.

Azon rövid idő alatt, mikor a király már nem bírja tovább és pár óras sétát engedélyez magának, a hordnokok őrzik a trónt. A trónvivők feladatuk felvételekor szent esküt tesznek a trón és királyuk védelmére. A hosszú törpetörténelem során egyetlen egyszer fordult elő, hogy valaki - névszerint Vasfejű Forkhelm - elhagyta a trónt. Leszármazottai valahol az elátkozott földeken bujdokolnak szegényükben...

A legendák szerint a trónt maga Grugni kovácsolta a faj tereméskor és csak a faj pusztulásakor semmisülhet meg. A trón-

# TROLL

ba vésett Azamar rúna biztosítja a „szentszék” örökkévalóságát valamint a király és hordnokainak védelmét. Ebből adódóan, ha a csata folyamán a trónt eltalálják, az első négy találatot semmisnek kell tekinteni. (Tehát érdemes papíron jegyezni.)

**Lövés:** A trón, a király és a négy trónvivő csatában ugyanúgy viselkednek, mint egy harckocsi. Nagy célpontnak számítanak és a találat szenvedő alanyát véletlenszerűen kell megállapítani.

D6	Találat
1	Király
2—3	Trónvivők
4—6	Trón (Az első négy találat nullázódik)

Ha a trón tűzgolyó, nyílvető vagy egyéb harcgép találatát szenved el, dobj D6-tal, eldöntendő, hogy kit talált el. Ha olyan géptől szenvedett találatot, melynek használatához sablon kötelező (pl: kőhajító), az általános szabályok érvényesek.

**Kézitusa:** A trón kézitusában ugyanúgy használható, mint bármelyik harckocsi vagy harci szekér. A trónvivők hatósugáron belül ugyanazon vagy egymástól független célpontra is támadhatnak. Roham esetén a trón nem szenved károsodást, és a tá-

madási elsőbbséget is megkapja. Menekülés és üldözés során a trón 2D6-1"-el mozoghat.

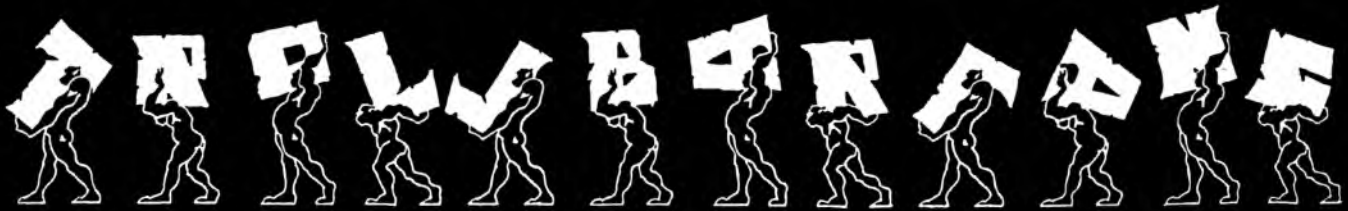
**Mozgás és a trónvivők:** A trón normál sebessége 3". Roham esetén 6". Megszorítás nélkül foroghat saját tengelye körül annyiszor, ahányszor csak akarod. Nem haladhatsz át vele nehéz terepen, ez alól kivételt képez a híd és a gázló. Amennyiben az egyik trónvivő meghal, a trón normálisan haladhat tovább. Két fős vagy nagyobb számú veszteség esetén a trón egy helyben marad és a túlélő trónvivők védelmezik azt.

**Karakterek:** A Hatalom Trónját csak és kizárólag a törpe Nagykirály használhatja, aki jelen pillanatban Haraghordozó Thorgirim. Thorgrim négy mágikus tárgyat használhat a játék során. (A Harag Nagykönyvét, Skaldor páncélját, Grimnir Csatabárdját és Karaz Sárkánykoronáját) A páncéljukba vésett Kőrúnának köszönhetően mentődobása 4+.

PROFIL	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	V
Nagykirály	3	7	6	4	5	3	5	4	10
Trónvivők	3	5	4	4	4	1	3	2	9

*Khitomer*





## JÁTÉKOK

Warhammer 40.000 (Magyarnyelvű Szabálykönyvvel)	11000.-
Warhammer Quest	11000.-
Warhammer Fantasy Stratégiai Játék (Magyarnyelvű Szabálykönyvvel)	11000.-
Titan Legions	11000.-
Space Marine	11000.-
Vérfoci (Magyarnyelvű 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>Warhammer Quest-bez</i>	
Pitfighter	1850.-
Warrior Priest	1850.-
<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 Tülededők (Skavenek)	4000.-
Galadriethi Gladiátorok (Nemes Elfek)	4000.-
Haragtartók (Törpék)	4000.-
Káosz Csillagok	4000.-
Káosz Törpék	4000.-
Erdei Elfek	4000.-
<i>Talizmánhoz</i>	
Dungeon of Doom	3950.-
The City of Adventure	3950.-
Tower Of Doom	5300.-
<i>Space Marine-bez</i>	
A Birodalom seregei	4000.-
Renegátok	4000.-
Hadurak	4000.-
Tiranidák	4000.-

## SEREGKÖNYVEK ÉS KÓDEXEK

<i>Warhammer 40.000-bez</i>	
Űrfarkas Kódex	2150.-
Elda Kódex	2150.-
Űrork Kódex	2150.-
Ultramarine 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 40.000 REGÉNYEK ÉS NOVELLÁK	
Space Marine	850.-
Inquisitor	850.-
Deathwing	850.-

## ROLE AIDS (AD&D KIEGÉSZÍTŐK)

Giants	800.-
Dwarves	800.-
Dark Folk	800.-
Elves	800.-
Undead	800.-
Ice Elves	550.-
Dragons	800.-
A Portal to Adventure	950.-
Throne of Evil	550.-
Demons II. (BOX)	2000.-
CALL OF CTHULHU REGÉNYEK ÉS SZEREPJÁTÉKKÖNYVEK	
Hastur cycle	1050.-
Mysteries of the worm	1050.-
Cthulhu's heirs	1050.-
Shub-niggurath cycle	1050.-
Encyclopedia Cthulhiana	1150.-
CALL OF CTHULHU ROLEPLAYING GAME.	
Investigators Companion I-II	1400.-/db
Ye booke of Monsters	1400.-
NEPHILIM ROLEPLAY	2750.-
CASTLE FALKENSTEIN	3400.-
INDIANA JONES ROLEPLAY (BOX)	2700.-
PENDRAGON	3450.-
ELRIC!	2500.-
EARTHDAWN	2550.-
CYBERPUNK SZEREPJÁTÉKKÖNYVEK	
CYBERPUNK ROLEPLAY	2500.-
Deep Space	1100.-
Pac Rim Sourcebook	1100.-
Fixer Sourcebook	1100.-
Hardwired	1100.-
Neotribes	1500.-
Chromebook 3	1250.-
Solo of Fortune I	900.-
Solo of Fortune II	1100.-
Pac Rim Sourcebook	1250.-
UNDERGROUND	2000.-
MEKTON	2500.-
A TROLLBARLANG EHAVI AJÁNLATA	
Halfling Gulyásvető	1350.-
Birodalmi Harckocsi	5300.-
Űrgárdista Veteránok (1 db-os)	800.-
KÁRTYAJÁTÉKOK	
Doomtrooper-Mutant Chronicles Alappakli (60 lapos)	1150.-
Doomtrooper Booster (15 lapos)	290.-
Star Trek Alappakli (60 lapos)	1500.-

## MODELLEK ÉS FIGURÁK

WARHAMMER, WARHAMMER 40.000, BLOOD BOWL, STAR WARS, CYBERPUNK, CTHULHU, AD&D, RAVENLOFT, DARK SUN, SHADOWRUN, RUNEQUEST, PENDRAGON, DREAMPARK figurák valamint bármilyen fantasy világba beilleszthető karakterek és szörnyek széles választékával állunk rendelkezésedre. Csak írd meg, hogy mire van szükséged, és mi küldjük az árajánlatot.

TROLLBARLANG – KÖZPONT TROLLBARLANG – BUDA  
1067 Budapest, Teréz körút 13. Budapest, Déli Pu. Üzletsor

A postai megrendeléseket a Teréz körúti címre várjuk. Árunk az ÁFÁt igen, a postaköltséget nem tartalmazza.

TROLLBARLANG HOTLINE: 3-226-026 (10–18h)

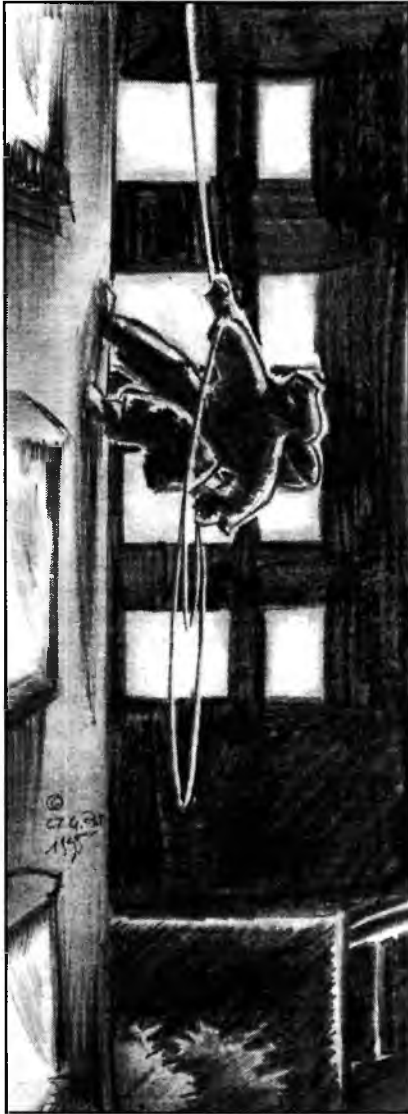
Boltjainkban több mint 1000 féle filmzene és egyéb CD közül válogathatsz.

# A TÉLI REGGE

Feketeség és hideg vette át az uralmat Budaplex éjszakájában. A csillagok halovány fénye alig látszott a felhőktől, melyek a holdat is eltakarták, így szinte teljes sötétség borult a városra, s ezt csak az utcalámpák fénye törte meg néhol. A hó csendesen szállingózott, csak a szél súvított át jelesen a Vállalati Negyed – vagy ahogy a szegények hívják: „Burzsuj-negyed” – vastag hóval fedett házai között, ahol a meleg szobákban a gazdagok a legkülönbözőbb dolgokkal foglalkoztak. Ide már bejutni is nehéz volt az állandó biztonsági őrzérek miatt, melyek rendszeresen a környéken cirkáltak. De odakint, a fagyban nyugodt volt minden. A sötét utcákon senki sem járt. Ilyenkor a rendőrök is a kapitányságon csücsülnek, s néhányan ezt örömmel ki is használják...

Az egyik ház falára tapadó tintaszín árnyékban valami megmoccant és egy alak vált ki a sötétségből. Éjfekete ruhájába öltözve alig látszott, ahogy szorosan a falnál haladt. Lassan, kimérten, meg-megállva, mégis szinte macskaszerűen mozgott. Arca nem is látszott a szája előtt lévő sál miatt, amit a hideg ellen tekint az arca elé. A lehelete azonnal megfagyott, amint elérte a sál külső oldalát – ebből is látszik, hogy nem volt kellemes az idő. Megállt a járda szélén, mélyen a zsebébe nyúlt, s gyorsan felhúzza a kesztyűit, aztán figyelmesen körülnézett, s sietős léptekkel elindult az utca túlsó oldala felé.

– A bűdös életbe! – káromkodta el magát, mikor majdnem elcsúszott az úttestre fagyott jégen. A hátán vitt batyu hangos csörrenéssel vágódott a hátának, mikor gyorsan vissza akarta szerezni egyensúlyát. Károly, mert így hívták az illetőt, megtapogatta a törekeny holmikát a táskájában, de nem érezte, hogy eltörtek volna. Megigazította az övébe dugott pisztolyát, amit utált hordani, de akinek az éjszakában van dolga, az jó, ha mindenre felkészül. Sietős léptekkel a már régen kiszemelt ház kapujához ment, s lenyomta a kilincset. Szerencséjére nyitva volt, de egyelőre nem lépett be. Körültekintett az utcán, s mivel senki sem járt arra, teljes nyugalommal átsurrant a résnyre tárt kapu szárnyai között. Kuttyától nem kellett tartania, hiszen már két nappal ezelőtt felmérte a terepet, s egy dögöt sem látott. Utálta a kuttyákat. Óvatosan megkerülte az épületet és meglapult a garázs menedékében. Az órájára pillantott és elégedetten konstataálta, hogy eddig minden a terv szerint halad. A pontosság rettentő fontos volt, mert ha most is elkésik és elszúrja a melót, Tapolcsányi úr kikészíti. Ha ez nem jön össze, akkor elég nagy gondban lesz, mert biztos, hogy nem ússza meg szárazon. Hangosan sóhajtott, majd kinyitotta a vállán vitt fekete táskát. Felöltötte a munkához szükséges ruhát és előhúzza a csákyát. Végigsimította a szakállát (mindig ezt tette munka előtt), s letekerte a kötelet az acélhorogról. Belehelyezte a sűrített levegős puskába és a vállához emelte. Hosszasan célzott – tudta, hogy ha nem találja el elsőre a kéményt, akkor felborul az időrend. A hidegtől dermedt ujjá ráfeszült a ravaszra, majd megrándult. A puská halkan pukkanással lőtte ki az acélsákyát. A kötél gyorsan fogyott, s Károly fogát összeszorítva figyelte az apró kámpó útját. Megkönnyebbült, mikor a fémtárgy megakadt a kémény havas párkányán és az erős kötél megfeszült.



– Mázi! – suttozta Károly a bajsza alatt, majd megragadta a fekete kötelet, s lassan mászni kezdett. Lihegve ért fel a tetőre, mert az a tetves zsák folyton visszahúzza. Már elszokott az ilyen dolgoktól – bezzeg a régi szép időkben! Jó erősen kapaszkodott a kötélbe, mert nem igazán akart leesni ebből a magasságból. A kémény mérete pont megfelelő volt – ezt is ellenőriztette egy számítógéppel a városi tervközpontban (egy rakás pénzébe került). Fontos volt a pontos előkészítés, mert ezen állt vagy bukott az egész. De Károly nem volt olyan ember, aki nem készült volna fel eléggé. Odahúzza magát a kéményhez, s letekintett. Örömmel konstataálta, hogy valóban vannak mászóvasak benne. Szerencsére ebben a kéményben sohasem raknak tüzet, így ezzel sem akad majd gondja, de azért a biztonság kedvéért bele is szagolt. Nagyon sóhajtott, ismét végigsimította a szakállát, összecsapta kesztyűit, majd átvette a lábát a peremen és lassan leereszkedett. Lentről halk zajt hallott, s ezért megállt egy pillanatra, de aztán tovább indult. A kémény belseje alig egy-két helyen volt kormos, de így is alig tudta elfojtani a feltörni készülő köhögést. Az egyik mászóvas is meghajlott, de nem zavarta, mert kifelé már nem erre jön. Leérkezett a tűzterbe, s ...

...egy hangos „HO-HO-HO” kiáltással vigyorgva kilépett a kályhából. Piros ruháján és csúcsos sapkáján néhány koromfolt díszelgett, s szakállája is kissé felborzolódott. Ebben a pillanatban érte a meglepetés. A szoba közepén álló asztal körül meghökkenet tekintetű család ült és megrökönyödve bámultak rá. A családot vacsora közben sikerült megzavarnia, s a gyerekek kezében még mindig ott volt a kanál. Arcukon kíváncsiság tükröződött. A bajszos, öltönyös férfi (valószínűleg az apa) gyorsan felállt és kitessékelt a semmit sem értő Károlyt a gazdagon berendezett szobából. Az ajtót halkan becsukta maga mögött, s Károlyra ráfordmott:

– Mi a jó bűdös francot keres maga itt ?

Kintről a gyerekek érdeklődő kérdései hangzottak, de az anya lecsendesítette őket. Mielőtt Károly válaszolt volna, a férfi folytatta.

– Hát ezért fizettük azt a 2500 kreditet, hogy elszúrják az egészet?

– De most mi a probléma? – kérdezte Károly. – A jelmezem tökéletes, a zsákom teli ajándékokkal, s pontosan hét óra van.

– Csak az az egyetlen baj, maga féleszű, hogy csak december ötödike van! Egy nappal korábban jött!

## EPILÓGUS

– A tetűbe! – fakadt ki Károly. Földhöz vágta piros pomponos sapkáját és letépte a hófehér alszakállt. – Nézhetek új meló után! – morgott magában, ahogy lehajtott fejvel kisétált az épületből. A háttérben halk gyereksírás és nyugtató szavak hallatszottak.

– Nem, Jenőke, a Téalapó bácsi ma nem ér rá, majd csak holnap!

Hát bizony, nem könnyű munka a Mikulásé!

Greydark



# KOCSMÁK ÉS FOGADÓK

## ÖTLETADÓ BÁRMELY FANTASY SZEREPJÁTÉKHOZ

„...Emlékszem még azokra a kocsmákra és fogadókra, ahol kalandozásaink alatt megpihentünk. Ezek jó része bűdös, éppen összedőlni készülő tákolmány volt, bár pénzes éveinkben nem hagytuk figyelmen kívül az előkelőbb, sőt, a főurak igényes elvárásainak is megfelelő fogadókat sem. A mi életünkben, csakúgy, mint többi sorstársunkéban különleges jelentőséggel bírtak ezek az épületek. Nagy pillanat, amikor belépsz egy halvány fényvel megvilágított tereembe, és az emberek bámuló tekintetétől övezve sétálsz végig az asztalsorok között. Gőzölgő étel, kényelmes alvóhely és – néha – meleg szoba jut: mindezek különleges kiváltságok egy kalandozó életében. Pihenés és szórakozás, éjszakába nyúló elbeszélések az elmúlt kalandokról – ezek valóságos volta gyakran a homályba vészett, de nem is volt jelentősége. Csodálat és tisztelet övezi azt, akinek lelke – miközben teste borvirágos orral az asztalon táncol, szája bordalokat kurjongat – már a halhatatlanság és az örökkévalóság határát súrolja. Ezek után jön a felkészülés az elkövetkező ismeretlen, hosszú útra. Az emberek lassan elfelejtjenek minket, visszatérnek a szürke hétköznapiokba. Pedig számunkra a kaland csak most kezdődik...”

– Aarorh Cimbeline

**S**ok társaságtól hallottam, hogy a fogadók és kocsmák teljesen szürkék és unalmasak. Mindegyik egyforma, mint ha egy skatulyából húzták volna ki őket. Pedig a fogadó az a hely, ahol a fáradt utazók és kalandorok kipihenhetik fáradalmaikat, megtervezhetik, merre menjenek tovább. A következőkben szeretnék néhány tanácsot adni, milyen szempontok alapján tervezz meg egy fogadót vagy kocsmát. Egy-egy jól megtervezett és kidolgozott fogadóra szívesebben emlékeznek vissza a játékosok is: feldobja a játékot.

Következzenek hát a szempontok, amelyek segíthetnek munkánkban:

**HELY:** Először is meg kell néznünk, hova tervezzük, hiszen nem mindegy, hogy útszéli vendégfogadót, szegénynegyedbeli lebujt vagy palotanegyedi luxusszállást tervezünk. Ha nagyon bele akarunk menni a részletekbe, felmérhetjük, hogy az adott vidéken milyen az építészeti stílus, és ehhez igazíthatjuk az épület külsejét. A környé-

ket sem árt, ha megtervezük, hátha verekedésre kerül a sor és menekülni kell – ne kelljen mindent rögtönözni.

**KINÉZET:** A következő lépés a fogadó látképének kimódolása. Nem egy fogadónak már a külseje is felhívja magára a figyelmet. Elképzelhető a királyi palota kicsiben, egy söröskupát formázó kocsmá, netán egy fogadóvá átalakított hajó. Természetesen a már külseje sokat elárul: mennyire előkelő, kik járnak oda, milyenek az árai stb.

**NÉV, CÉGÉR:** nagyon fontos a fogadó neve is, hisz részint ez kelti fel az emberek érdeklődését, de jelzi a hely hangulatát is. A cégér ugyebár a fogadó nevére utal, ám ennek is lehet valami különlegessége. A Vörös Balta fogadóban a királyi helyi bajnokának baltája is elképzelhető az ajtó fölé, a Vörös Sárkány fogadóban lehet a cégér egy igazi sárkány foga. Túlzásokba azért ne essünk, a Megrontott Szűz kocsmában ne **CENZÚRA** legyen a cégér.

**HÁTÉR:** Érdekesebbé teszi a dolgot, ha esetleg valami mendemonda kapcsolódik az épülethez, vagy akár a kocsmároshoz. Lehet, hogy a házat és mindenkor lakóit egy ősi legenda szerint megátkozták (ami persze nem mindig hat pozitívan a fogadóra), vagy a tulajdonos egy hatalmas barlangrendszer bejáratához építette, és pénzt szed a kalandoroktól a lejárásért.

**FOGADÓS, KOCSMÁROS:** Egy kocsmára, fogadóra, jellemző lehet a tulajdonos is. Igyekezzünk, hogy ne legyen minden kocsmárosunk kopaszodó, szakállas, pocakos, nagyhangú emberke. Lehet esetleg valami érdekesség a múltjában. Régebben kalandozhatott, vagy a városi őrségben szolgált, s így ismeri a katonákat. Lehet, hogy ő a városi tolvajcél vezére, minél fogva az ő fogadója lesz a tolvajok gyülekezőhelye, de lehet egy bukott mágus is, aki kísérleteket folytat a pincéjében. *(nálnunk ilyesmi lehet az iskolai büfés, bocs – a szerk.)*

**KI JÁR ODA ÉS MIÉRT?:** Természetesen az sem mindegy, hogy kik látogatják leendő fogadónkat illetve kocsmánkat. Míg egy külvárosi lebujba nagy valószínűséggel az aljanép jár, és nem, gazdagabb polgár csak elvétve téved oda, egy palotanegyedbeli fogadónál ez pont fordítva lesz, sőt, megesik, hogy a pórnépet be sem engedik. Érdemes kitalálnunk néhány törzsvendéget, akik akár helyi hírességek is lehetnek, hogy a kalandorok miattuk látogassák meg a fogadót.

**EGYÉB:** A játékosok nagyon hálásak, ha mindezt nem csak szóban, de papíron is megjelenítjük. Ha elég jó a kézügyességed, le is rajzolhatod a helyet, de ha nem, egy alaprajzot akkor is érdemes készíteni. Ha nagyon kedvében akarsz járni a játékosoknak, és szeretnél némi hangulatot teremteni, megírhatod az étlapot, és a játék alatt némi középkori zenét rakhatsz be, ami akármilyen ilyen fogadóban szólhatott, és amire akkoriban roptak az emberek. *(javaslat: ír, vagy finn népzene – a szerk.)*

Most pedig következék két fogadó és egy kocsmá leírása.

### A FEKETE SÜN

A város egyik legnyomorultabb negyedében, rozszant falú, bedeszkázott ablakú házak között található ez a szintén lerobbant kéőépület. Az amúgy teljesen sötét, macskaköves Törött Kések utcáját éjszakánként csak a kocsmá ablakaiból kiszűrődő halovány fény világítja meg. Az utca átellenben lévő oldalán vezet a fedetlen szennyvízcsatorna, amelynek emélyítő bűze összekeveredik az ételek tömény zsírszagával és az italok savanyú illatával. A környék és a külső jellemzi a belsőt – szokták mondani a helybéliek, és ez teljesen igaz a Fekete Sünre. Az emberi faj mocsadéka gyűlik össze minden este ezen a helyen, hogy egy kupa olcsó bor társaságában nyélbe üssön valami piszkos üzletet, vagy az utolsó simításokat is elvégezze aljas, gyilkos tervein. Ez az egyik törzshelye a városi tolvajcélnek legnagyobbikának. Aki ide be akar térni, annak nagyon ajánlom, gondolja át még egyszer. Csak az üljön be, aki vagy nagyon bátor, vagy meguntta az életét. Néha be-betoppán – természetesen álruhába öltözve – valaki az előkelőbbek közül is, hogy panaszkodjon az életét megkeserítő embertársaira, majd – jól tömött pénzesbugyóért cserébe – tanácsot kérjen e panaszok orvoslására a „szakemberektől”. Norg, a kocsmáros, ismeri a környéket és a helyi viszonyokat, jó pénzért ő is válaszol esetleg a kérdésekre. Nem kiált azonnal őrségért, ha véletlenül előkerülnének a fegyverek, esetleg uram bocsá' egyik-másik kocsmatöltelék elvérezne a padlón – no, nem mintha az örök csak úgy jönne. Ahogy ő mondja:



„Mindig akad egy üres hordó a halott számára, és a vendégek mindig segítenek a koporsó előállításában”. A verekedések ezért általában nem szoktak eldurvulni, mivel Norg izomfűi rendszerint lecsendesítik a rendbontókat, és minden visszatér a rendes kerékvágásba. Egy városi vezető nemrég felszólalt a kocsmák működése miatt, és azonnali bezárását követelte. Senki sem csodálkozott azon, hogy összevert hulláját nemsokára a csatornából halászták elő. E hír természetesen mélyen lesújtotta a kocsmák törzsközönségét. Főleg azt sajnálták, hogy ők nem vehették ki részüket a mókából. Ha jól meggondoltad, idegen, ám térj be a Fekete Sünbe, de az olcsó árak dacára érdemes tömött erszénnyel indulnod, mivel a külön szolgáltatások igen sokba kerülnek – főleg a vendég életére szabhatnak könnyen magas „vámot”.

## LELF'ZUR TORNYA

Ez a város egyik legelőkelőbb fogadója; az ideérkező utazók nagyon kedvelik. Igen drága szálláshely, ahol azt, aki megengedheti magának, kellemes hangulatú vendéglő és bár, igényes, művészi zene, csendes, befényűző módon berendezett szobák várják, beleértve természetesen az utazó elengedhetetlen társa, a ló istállóztatását is. Ami azonban ennél is jobban vonzza az utazókat, az nem ez, hanem a monda és a hozzá tartozó ünnep. Lelf'Zur, a torony egy régi tulajdonosa jártas volt a mágiában, sokat kísérletezett, s hogy fedezni tudja hatalmas összegeket felemészítő tudományos munkásságát, egy-két szobát kiadott a fáradt utazóknak, vándoroknak. A már korábban is likantropiában szenvedő máguson egy idő után annyira elhatalmasodott eme gonosz átok, hogy egy este felzabálta vendégeit. Hogy e rémisztő történet igaz-e, már a feledés homályába merült, ám egyes szenilis, öreg bácsikák azzal dicsekednek, hogy látták a varázslót emberevő farkas alakjában le-föl járni a tetőn. A torony mostani tulajdonosa, Molarn, mindenesetre nagy hasznot húz belőle. A tornyot fogadóvá alakította. Majd véletlenszerűen kiválasztott egy napot, amit azóta a Gyilkos Éjszaka néven emlegetnek. Ezen az éjjelen egy ál-vér-farkas rója a fogadó folyosóit és lakosztályait, és ijesztgeti az izgatott vendégeket. A képtelenül bugyuta ötletből mára szinte népünnepély lett, és már hónapokkal az ünnepség előtt lefoglalják az összes szobát. A Gyilkos Éjszakára a fogadó dugig megtelik izgulni vágyó, hájas kereskedőkkel. Természetesen ilyenkor a szobák ára legalább ötszöröse a szokásosnak. A fogadót — a legendára emlékeztetve — szinte mindenhol farkas motívumok díszítik. A vendég ihat vér-farkasbort, ehet farkaspecsenyét. A legelőkelőbb vendégeknek felajánlja a házigazda az igazi vér-farkas egyik fogát, ami teljes bizonyossággal igazi. Molarn titkos notesze szerint eddig 579 ilyen „vérfarkas” fogat adott el.

## AZ EZÜST SÁRKÁNY

Ez a legnagyobb fogadó az Utazó Negyedben. Aki először jár a városban, egyszer biztosan felkeresi ezt a helyet. Az árak átlagosak, ám mindaz, amit az utazó ezért cserébe kap, jóval többet is megérne. Ami az asztalra kerülhet a déli Emírségektől az északi Barbár királyságit, az itt megtalálható. A törnél nagyobb fegyvereket a pajzsokkal egyetemben le kell adni az ajtónál. Két kidobóember gondoskodik arról, hogy a szabályt mindenki betartsa. Az Ezüst Sárkány három vendéglő résszel is

rendelkezik, egy a pincében, egy a földszinten és egy az emeleten található. A pincészin-ten található a Borospince vendéglő, melyet inkább nevezhetnének kocsmának, mint vendéglőnek. A berendezés igen egyszerű. A fal mellett boxoknak kialakított óriás boroshordók találhatók, míg a terem közepén egyszerű fa asztalok és padok helyezkednek el. A falat mindenféle troféák díszítik, a szarvasagancstól az oroszlánbőrig. A borok és pálinkák kaval-kádja mellett az ennivágyó főleg sülteket rendelhet. A fogadó ezen része főleg a törpe, barbár, nomád, matróz, zsoldos vendégek körében kedvelt. A Borospince csaposa egy félorok, bizonyos Olaf, a vendégek szemében eleinte szálka volt, ám hamar rájöttek, hogy kedves, barátságos. Ha véletlenül verekedés kezdődne, Olaf elég hamar lecsillapítja a küzdő feleket. Verekedés szerencsére csak nagyon ritka esemény, hisz ha valaki meglátja a kétszázharminc centis Olafot és duzzadó izmait, mindenkinek elmegy a kedve a verekedéstől.

A földszinten található a Vendéglő. Ide az ül be, aki nem szereti a felhajtást, és egy kis nyugalomra vágyik. Itt a világ majd' összes ételéből, italából választhat a vendég. Az egyik sarokban halk muzsika szól, általában csak ének és egy lant. A Vendéglő vezetője egy gyönyörű féltünde nő, Celene. A falakat tájképek és egyéb természeti motívumok ábrázoló műalkotások borítják. Minden asztalra jut egy csokor színes virág, melyet úgy válogatnak össze, hogy a legletörtebb utazót is felvidítsák. Celene nagyon törődik vendégeivel. Ha egy magányos vándort lát búslakodni az egyik asztalnál, leül hozzá és megpróbálja felvidítani. A törzsvendégeit gyakran meghívja kedvencükből egy pohárra.

Az első emeleten található a Tenger. Ez egy igen egzotikus hely, ahol mindenféle tengeri élőlényeket lehet elfogyasztani, az óriás teknőstől a polipig, minden ehető. Az itallapon a messi Klauf szigeteken található egzotikus gyümölcsökből készült italok találhatók. A Tenger vezetője Lorian, egy öreg tengerész, aki nyugdíjba vonulása óta vezet a létesítményt. Az



asztalok és a székek óriási kagylókból vannak kialakítva. A Tenger falát egyetlen hatalmas akvárium borítja, mely segítségével betekintést nyerhetünk a tengerek életébe, sőt akár megnézhetjük, hogyan néz ki igazából, amit az előbb ettünk. (azért ezt nem javaslom – szerk.) A fogadó körülbelül hatvan szobával rendelkezik, és szinte mindegyik szobája más. Találhatunk itt mindenféle színű szobát: erdő szobát, színház szobát, és még sokféle egzotikus elnevezésűt is. Természetesen a nevek utalnak a berendezésre. Az előbbieket alapján, azt hiszem érthető, miért vágya legtöbbszörünknek, hogy egyszer ellátogathassunk az Ezüst Sárkányba.

Ezeket a fogadókat kis változtatással bármely világba beillesztheted. Remélem tudtam segíteni, illetve a leírt helyekkel ötletet adni. Jó tervezést!

Kiss Ágoston és Várady Balázs

## A Pár-baj ...

Sziasztok!

Örömmel értesítünk mindenkit, hogy még egy csapat csatlakozott a Magic the Gathering versenyt szervezők lelkes - és népes - táborához. Ez a "convention" szabályaiban mindenben igyekszik megfelelni a MthG Player's Guide-ban leírtaknak. Nevezni lehet a helyszínen illetve, ha veszed magadnak a fáradságot és kitöltesz egy Nevezési lapot (az ismertebb szerepjáték-boltokban találsz ilyet) és azt eljuttatod hozzánk, akkor regisztrálnak tekintünk és a nevezési díj is alacsonyabb lesz.

Harmadik lehetőség, hogy az itt található regisztrációs csíkot lefénymásoldod v. kivágod, és kitöltve - elég egyszerű - elküldöd az alábbi címre:

Fanó Sándor Bp. 1025. Gül Baba utca 21.

**Innen lefele van a Regisztrációs csík**

Név:

## Magic the Gathering

**Az idő -**  
**1995 augusztus 6.**  
**de. 10 óra**

**A Hely -**  
**VOX kávéház**  
**Marcibányi téri**  
**művelődési ház**

**A Díj -**  
**20.000 Ft.**  
**+ a meglepetés**

**A Nevezési Díj:**  
**előre jelentke-**  
**zőknek 200.-,**  
**a helyszínen 300.- Ft.**

# REJTVÉNY

A megfelelő válaszok melletti betűket úgy kell összerakni, hogy egy híres mágus neve jöjjön ki, mely egy gyógyhatású főzet materiális komponense is egyben.

A helyes megfejtők között egy *Lord of the Rings* boxot és 10 Túlélők Földje ingyenfordulót sorsolunk ki.

A megfejtést nyílt levelezőlapra küldjétek, a fenti igazoló szelvény felragasztásával. Beküldési határidő: augusztus 28. (A nyertes nevét szeptemberi számunkban közöljük.)

- |   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| 1. Hogy hívják az Earthisdawnban a más síkról érkezett szörnyeket?<br>P – A Végzetek<br>S – A W'thangok<br>T – A Fertőzöttek<br>U – A Rémek<br>W – A Nagy Öregek                          | M – 60 felett<br>J – Csak harci táblázat van benne   | G – pap<br>J – féltünde<br>M – kósza<br>Z – cserkész   | F – Melgedor<br>G – Cyric<br>H – Borys<br>I – Kossuth   |
| 2. Hány oldal harci táblázat van a <i>War Law (Rolemaster)</i> kiegészítő 160 oldalas szabálykönyvében?<br>D – Nincs benne harci táblázat<br>K – Kevesebb, mint 40<br>L – 40 és 60 között | 3. Hány szeme van Setét Patkánynak?<br>A – négy<br>G – kettő<br>J – nincs szeme, ultrahanggal tájékozódik<br>M – nincs szeme, csak tyúk<br>O – egy | 5. Melyik a kakukktojás?<br>C – Dragunov<br>F – Arcadia<br>H – Fenrir<br>M – MBN<br>X – Kraftwerk Gesellschaft | 7. Hányféle korban lehet hivatalosan játszani a <i>Call of Cthulhu</i> ?<br>B – három (1890, 1920, 1990)<br>D – kettő (1890, 1920)<br>O – négy (1640, 1890, 1920, 1990) |
|   | 4. A MERP szabályai szerint milyen foglalkozású Elrond?<br>B – varázsló  | 6. Hogy hívják AD&D-ben a tűz elemi síkjának urát?<br>E – Yvorl  | V – egyben sem, teljesen játszhatatlan<br>W – egy (1920)  |

## HÍREK

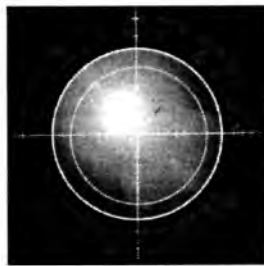
E hónapban a **White Wolf** céggel foglalkozunk bővebben.

A bizonyára sokak által várt nyári újdonság a **Changeling: The Dreaming** szerepjáték, a Storyteller rendszer ötödik, utolsó része. Ebben a játékosok félig ember, félig tündér (*faerie*) lényeket alakíthatnak a már jól ismert Sötétség Világában (a *changeling* az ír mitológiában a cserélt gyerek neve, akit a tündérek az eredeti gyerek elrablásával az emberek közé rejtenek – ld. *Tom Deitz: A Szelek Urának végzete*). A játékban keveredik majd a fantasy és a *World of Dark-*

tós kártyajáték is megjelenik majd (**Changeling Cantrip Cards**), az ígéretek szerint gyönyörű, színes-szagos lapokkal, melyek tökéletesen visszaadják a tündérvilág varázsát. A kártyákat a szerepjátékban is fel lehet majd használni.

A *Changeling*hez persze kiegészítők hada várható az év második felében; ezek közül a legérdekesebbnek talán az **Immortal Eyes** trilógia ígérkezik, aminek mindegyik része egy regényből és egy kiegészítőből áll majd. Az első rész, a **The Toybox** kiegészítő-része San Francisco városát mutatja majd be a *Chicago By Night* szellemében, három kisebb kalanggal együtt, a hozzátartozó regény pedig tartalmaz majd néhány tanácsot a regény sztorijának játékba való átültetéséhez. Hamarosan megjelenik a Jyhád finomított, kibővített és megszerpített változata, a **Vampire: The Eternal Struggle** (az ígéretek szerint kompatibilis lesz a Jyháddal). Megjelenik a **Rage** is, a Werewolf kártyás változata, melyhez olyan kiegészítők is kaphatók lesznek majd, mint a **Wyrmslayer** (mellyel gonosz Wyrmlényekkel harcolhatunk a vérfarkasok ellen) és az **Umbra Booster** (mellyel teljesen új környezetbe helyezhetjük a játékot).

1995 egyébként a **Vadászok Éve** a **White Wolf**nál: minden Storyteller-játékhoz megjelenik egy kiadvány, ami az adott rendszer lényeinek legfőbb halandó ellenségeit taglalja majd. (Vampire-höz a *The Hunters Hunted* mellé a *The Inquisition*, Werewolfhoz a *Project Twilight*, *MAGE*-hez a *Halls of the Arca-*



*num*, Wraith-hez a *The Quick and the Dead*, Changelinghez a *The Autumn People* lát majd napvilágot). A hagyomány szerint előkészületben van a **MAGE** új, keménykötésű, javított és bővített-szerpített második kiadása is.

Végül pedig egy érdekes információ. A **White Wolf** cégnek van egy **Black Dog** nevű leányvállalata – ez adja ki a cég „felöltött” játékeit... Minden Storyteller-részhez publikálnak kiegészítőket, de fő termékük a **HÖL (Human Occupied Landfill)** című játék, ami a *World of Darkness* kiaknázatlan mélységeit egyesíti a horrorral. Ez az a játék, ahol már csak a mesemondás számít, a szabályok lényegtelenek. Szerpjáték *igazi* veteránoknak...

-kd



ness sötétsége – a Changelingek, megfoghatatlanok és hajdani hatalmuktól megfosztva, rejtőzködve élnek az emberek között a saját maguk által teremtette álmovilágban: „Eltűnt az öröm és kacagás: csak az Álom maradt” – írja a játék ismertetőjének bevezetője. A különleges zamatú világon kívül a *Changeling*ből megismerhetünk majd egy „új és ötletes” mágiarendszert is – erről egyelőre annyit lehet tudni, hogy kártyákat használ. A *Changeling* 272 oldalas alapkönyvének minden oldala színes lesz (!), és többek között Tony DiTerlizzi, a Planescape főillusztrátora is részt vesz tervezésében. A játékhoz gyűjtőge-

### SZERETNÉL OLYAN LENNI, MINT MI?

Hős harcos, tudós mágus, ravasz tolvaj, esetleg hatalmas sámán vagy álmaidban? Itt az idő, hogy eme álmok valóra váljanak! Próbára teheted kardod és mágiád, furfangod és rátermettséged.

A **MAC™**, a Magyar Anakronisták Céhe augusztus 11–13. között világrengető élő szerepjátékot szervez. Erről Te sem maradhatsz le! Ha vagy oly vakmerő, hogy felelj eme kihívásra, ragadj tollat (illetve fordulj bizalommal a legközelebbi írnochoz) és szerezz társakat az útra (leginkább öt fős csapatok jelentkezését várjuk).

Infóért küldjétek megcímezett, bélyeges válaszborítékot (illetve galambot) a következő címre:

M.A.C. C/O RENALD  
Andrási Balázs  
2220 Vecsés  
Vaspálya út 1.

Vagy gyere a Fregattba (Molnár u.) egy csütörtöki napon 6 és 7 között, és keresd Renaldot vagy Lunát! Ne feledd: egy egész világ sorsa múlhat rajtad!





# HAMAROSAN MEGJELNIK!



## SHADOWRUN SZEREPJÁTÉK – MAGYAR KIADÁS

Mostantól te is hőse lehetsz annak a világnak, amit a Shadowrun regényekből megismerhettél. Lehetsz dekás, aki pillanatok alatt hatol be az óriáscégek adatbázisaiba, vagy utcai szamuráj, Seattle utcáinak legfélelmetesebb ragadozója, vagy sámán, aki saját akarata szerint formálja a Földet körülvevő mágikus energiákat. Tökéletesnek és halálosnak kell lenned, ha sikeresen akarod végrehajtani a küldetéseket...

A játérendszer összefoglaló kötet ára 1780 Ft, de ha rózsaszínű csekken a Beholder Bt.-től rendeled meg (cím: 1680 Budapest, Pf. 134.), akkor 180 Ft kedvezményt kapsz, így kötetenként csak 1600 Ft-ot kell elküldeni. Természetesen az eddig megjelent Shadowrun regények (Sose kezdj sárkánnyal; Jól válaszsd meg az ellenségeidet; Keresd a magad igazát; Sose bízd a tündékben) is megrendelhetők a fenti címen, 398 Ft-os áron.

A csekk hátuljára írd meg a megrendelt kötetek nevét és mennyiségét.

# HAMAROSAN MEGJELNIK!



# 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