

HOLDTÖLTÉ

Fantasy és
szerepjáték magazin

33

1995. augusztus
IV. évfolyam, 8. szám

Ára: 180 Ft

Troll MELLÉKLET

ARMAGEDDON
2092 - 4485

STAR WARS

AD&D
2nd Edition



Túlélők
Földje



közép földje



FILMAJÁNLÓ

Augusztus van, a nyár tradicionálisan legmelegebb hónapja. Mit tesz ilyenkor az épelméjű ember? Vagy nyakig elmerül egy hidegvízű medencében, vagy beül egy légkondicionált moziba, és megnéz egy vérfagyaló filmet. Rovatom filmajánló lévén én ez utóbbi módszert javallom, és van is néhány tippem, mit érdemes megnézni némi háborzongatás céljából.



Kezdeném Wolfgang Petersen, az Amerikába elszármazott német csodarendező legfrissebb opuszával (korábban olyan filmekkel örvendeztetett már meg minket, mint a *Kedves ellenségem* és *A Végtelen Történet*). A *Virus* (Outbreak, 1995) sztorija a lehető legaktuálisabb, egy afrikai vírus elszabadulásáról és terjedéséről szól az USA-ban. Nem sokkal a film kinti bemutatója után teltek meg az újságok címlapjai az újabb ebola-járvány kitöréséről szóló hírekkel, és ez csak tovább növelte a közönségre gyakorolt hatását. A történetben motabának nevezett vírus egy ártalmatlan kinézetű majmocska szervezetében jut be az Államokba, és mire a hatóság tudomást szerez róla, már egy kisváros teljes lakossága megfertőződött. A harcot a betegséggel Sam Daniels orvos-ezredes (Dustin Hoffman) különlegesen kiképzett csapata veszi föl, feladatukat azonban több tényező is nehezíti. Először is, a vírus az új környezetben mutációkba kezd, és egyre nehezebb elszigetelni, sőt, nyomon követni. Másodszer pedig, a hadseregnek valami titokzatos oknál fogva fontosabb a tanúk eltüntetése, mint a járvány felszámolása.

A film nagyon izgalmas, különösen tanulságos a mozis jelenet. Az erősebb idegrendszerű és ellenállóbb szervezettel nezőknek teltetlenül ajánlom.

De a vérfagyalás folytatódik. Visszatér egy régi ismerősünk, akinek többször halálhíret költöttek már, sőt, a legutóbbi részben hivatalosan is eltették láb alól.

Na, ki ő? Hát persze, hogy a jó öreg Freddy, aki annyira elpusztíthatatlannak bizonyul, hogy ezúttal már egyenesen a film alkotóit kergeti a halálba. Wes Craven, Freddy Krueger szülőatyja, és az első film rendezője, most először tér vissza az időközben meglehetősen elfáradt sorozathoz, és egy új csavarral valóban sikerül életet lehelnie bele. A csavar a következő (mindenki koncentráljon, mert csak egyszer írom le): Heather Langenkampot, a *Rémálom az Elm utcában* főszereplőjét fölkeri a széria producere, hogy vállaljon el egy szerepet a legfrissebb epizódban, melyet ismét Wes Craven rendez. A forgatókönyvről ugyan még semmit sem tudni, mert a rendező titokban írja, de kétség sem férhet hozzá, kolosszális lesz. Heather vonakodik, úgy érzi, nem tenne jót se neki, se kislának, ha újra horrorfilmben szerepelne. Csakhogy valaki már döntött helyette, a rémséges események a forgatókönyvből fokozatosan átszivárognak a valóságba. A színésznőt mindenki örülne hiszi, amikor először férje halálát fogja Freddyre, majd kisgyermekét próbálja megmenekíteni előle. Később följönik maga Craven is a forgatókönyvvel, ami szótól szóra megegyezik az éppen pergő film (*Az új rémálom: Freddy feltámad* – Wes Craven's *New Nightmare*, 1994) cselekményével. Tehát a film a filmben maga a film, amit nézünk, azaz mi is szereplők vagyunk, szereplői pedig benne is vannak az olvasott forgatókönyvben, azaz... áááá! Hát igen, ezt a filmet látni kell (de átélést nem ajánlom).

Most következzen a könnyebb műfaj – mondhatni, desszert – először denevérekkel, majd gorillákkal. Jó étvágyat.

A *Mindörökké Batman* (*Batman Forever*, 1995) ugyan már harmadik a sorban, mégis, több szempontból elsőnek számít. A korábbi részek rendezőjét, Tim Burtont, kiűtötte székéből Joel Schumacher (*Egyenesen át*), a denevéruhában pedig Michael Keatont váltotta Val Kilmer.



Mindkét csere javított a csapat gólképességén, s a két éve húzódó munka eredménye végre egy igazán szórakoztató, a klasszikus képregények szellemiségében fogant Batman-film lett. A történet mozgatórugói ezúttal Kétarc (Tommy Lee Jones) és Rébusz (Jim Carrey) – az anglofánok kedvéért: Two-Face és Riddler – az éjjelente denevéröltönybe bújó Bruce Wayne-t pedig Robin (Chris O'Donnel) segíti a bűnüldözésben. A történetben minden megtalálható, mi szem-szájnak ingere: akció, szerelem, látványos trükkök, és a Jim Carreytől megszokott idiótaságok. A forráság ellenére is mélegen ajánlom.

És végül pár szó a gorillákról: az emberszabású majmokhoz tartozó faj, a legnagyobb testű hímek nagysága 2-2,3 m is lehet. Két alfaja a gabon gorilla (*Gorilla gorilla gorilla*) és a hegyi gorilla (*Gorilla gorilla beringei*)... Akit azonban beszélő (*G. g. mammogus*), illetve fejbeköliatgató (*G. g. cupan vagandii*) változata is érdekli, az nézze meg Frank Marshall *Kongó* (Congo, 1995) című kalandfilmjét, mely Michael Crichton regénye alapján készült. Az év agyonharangozott szuperproduktója minőségileg ugyan (szerintem) némileg a könyv alatt marad, de azért jópofa szórakozást nyújt egy unalmasabb szombat estén.



TARTALOM

Yabbagabb és a Sötét Páros	2
Két bazinagy antihős van benne CZG szerint!	
Hogyan játszunk Shadowrun?	6
Legjobb tanácsok a legjobb időben	
A Bölcs tanácsai	8
Sylva Theomer MZ/X babéjaira tör	
Interjú a Sárkánnyal	8
Mai gladiátorok	
Lázadás a Fekete Szűzön	10
AD&D kalandötletek	
Levezés	13
Az alluviális Star Trek-rovat	
Örök Kárhozát Leszen Részed	14
Vampire-novella	
Armageddon kiegészítések	18
T-Squad és Shangri-La	
Az ellenszegülési ítélet	21
Battletech	
Amer tánca	22
Fantasy novella	
Beszélgetés	26
Jeff Laubenstein és Jim Nelson az illusztrálásról	
Vadmágia	28
Az Elfeledett Birodalmak mágijája	
Setét Patkány naplója	32
Patkány bekeményít	
Pszichoanalízis	34
Nosferatu fülel	
Überkiber	36
Kiberpunk-paródia	
Dióhéjban	38
Monstre dióztatás	
Cégek, Társaságok	41
Star Wars kiegészítés	
TROLL	45–60
A Trollbarlang magazinja	
Spellfire	61
Gyűjtögetős kártyajáték (mar mi is kezdjük unni...)	
Hogyan mesélünk Középföldén?	62
Hasznos tanácsok	
Hírek, rejtvény	64
Hír-hegyek, meg szenzációs nyeremények özöne	



IV. évfolyam, 7. szám, 1995. augusztus — Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Szegedi Gábor

Szerkesztő: Kodaj Dániel, Sebő Ferenc, Szigeti Sándor, Tihor Miklós

Kreatív szerkesztő: Nádori Gergely

Nyelvi lektor: Fügedi Ubol

Tördelőszerkesztő és laptervező: Prekop László, Szigeti Sándor

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

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

Grafikák: Cziráki Gergely, Csikós György, Fischer Tamás, Odlegnál Róbert, Szijgyi Gábor

Külső borító: Games Workshop

Készítette: ImmoBillare Bt. **Felelős vezető:** Husvétli Árpád

Terjesztés-szervezés: Baranyi és Társa Kft.

A lapban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállalunk felelősséget.

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

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

ISSN 1216-7290

A lapban megjelent szövegek és illusztrációk átvétele, másolása illetve bármilyen módon való újr felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. Fel nem használt kézirataikat nem öntjük meg és nem küldünk vissza. A MERP, a Rolemaster, a Cyberspace, a Shadow World az Iron Game Enterprises, az AD&D, a Planescape a TSR Inc., az Earthdawn, a Shadowrun a Fasa Corp., a Doomtrooper a Heartbreaker Inc., az Armageddon 2092 - Mars a Bitorhold Budapest Kft. - a Tűzhők Földje a Beholder Bt. védjegye.

Szerkesztői üzenetek

Pfűhh!

Nem tudom, ti hogy vagytok velem, de minket eléggé kikészít ez a kellemes nyárközépi időjárás (illetve a megjelenéskor már – hála a jó égnek – nyárvégi). Az ózonpajzs, ugyebár... (Nem tudom feltűnt-e, de a szerkesztői üzenetek krónikusan valami időjárásjelentés-félével indulnak. Ez bizonyára ki nem élt meteorológusi hajlamainknak köszönhető.)

Úgy tűnik, így szeptember felé közeledve már ritkulnak a rendezvények – két élő szerepjátékról azért e hónapban is olvashattok (és még lesz is egy pár esemény; ezekről szeptemberben olvashattok majd).

Reméljük, mindenki jól kipihente magát és kellemesen tölti a nyár utolsó napjait. Ebben egy új magyar nyelvű szerepjáték is segíti a lelkes szerepjáték-rajongókat: augusztus elején jelent meg az hetedik (Harc és Varázslat, M.A.G.U.S., MERP, Star Wars, Armageddon, Auvron!) magyar nyelvű RPG, a **Shadowrun** magyar kiadása.

Előző számunkkal kapcsolatban sajnos két helyreigazítást is közölnünk kell: a *Mátrixmámore* című novella végéről lefelejtettük a szerző nevét – utólag is elnézést kérünk Brian McAllistertől és Olvasóinktól. A másik baktól még inkább irulnunk-pirulnunk kell: súlyos ragozási tévelygésről van ugyanis szó – a *Monstra Universales* cikk címe helyesen *Monstra Universalianak* hangzik. (A felelősöket természetesen kirúgtuk.)

Ismét szakítunk a régi tradíciókkal, és a cikkek előszámlálása helyett inkább csak felhívjuk figyelmeteket egy-két cikkre: újdonsült Shadowrun-játékosoknak segíthet a *Hogyan játszunk Shadowrun?* Storytellerek egy elmebeteg beszélgetésen és egy elmebeteg NPC-n csámcsoghatnak, az AD&D-rajongók egy érdekes kiegészítést olvashatnak az Elfeledett Birodalmak világához, és mindenki okulására szolgálhat egy érdekes interjú a Sárkányszív Rohamon megismert „gladiátorokkal”. Jó böngészést!

Vizslát szeptemberben

a szerkesztőség

A SZEREJÁTÉKRÓL:

Mi is a szerepjáték?

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

A játékban általában 2–7 játékos és egy játékvezető vesz részt (ez utóbbi neve mesélő vagy Játékmester). A játék a mesélő és a játékosok közti „párbeszédből” áll. Minden játékosnak van egy karaktere, ami (aki) tulajdonképpen egy képzelt világ képzelt lakója: lehet harcos, varázsló, tolvaj, de sok minden más is, a játék típusától függően. A mesélő feladata, hogy elhelyezze a játékosok karaktereit egy – általában kitalált – világban: például elmondja nekik, hogy karaktereik Brí városának kocsmájában ülnek. Ezután a játékosok akaratuk szerint irányíthatják a karaktereket a mesélővel való kommunikáció során. Mondhatják például, hogy „megkérdezem a kocsmárosról, ki az a felszemű 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 idegét; milyen híreket hall a kíváncsiskodó karakter a helybéliektől stb.

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

YABBAGABB ÉS A SÖTÉT PÁROS

Hangos robajjal csapódott ki a fogadó ajtaja. Yabbagabb, figyelemre sem méltatva az őt bámuló vendégeket, leült a helyiség sarkában az egyetlen szabad asztalhoz. Koszos, rúnákkal díszített selyemköpönyege valaha ötven aranyat is megérhetett, most azonban égett foltok, savmarta lyukak és számtalan, beazonosíthatatlan teremtmény karmolásának és harapásának nyoma csúfította el. Számára azonban éppen ezek a jelek tették felbecsülhetetlenné a ruhaneműt: múltja minden egyes hősi tetteről őrzött valamilyen emléket a köpeny, s ezeket nézegetve örömmel idézte fel a régmúlt idők eseményeit.

Most azonban nem volt minek örülnie: arca komor volt és rideg, csak szőkésfekete hajában csüngő kövér denevér tette barátságosabbá – vagy inkább nevetségessé? – kinézetét. A kis állat Yabbagabb új famulusa volt, rendelkezett némi intelligenciával, és ritkán, ha volt hozzá kedve, telepatikus kapcsolatba is lépett gazdájával. Így hát nem volt szokatlan hősünk számára, hogy nyugovóra hajtván fejtét, ízletes férgeskről és vaskos lárvákról álmodozzon. De a hangulata nem emiatt volt rossz.

Bosszút állni jött a fogadóba. Mormot apó főmágus volt. Olyan hatalmas mágikus erőknek parancsolt, hogy harcos-varázslóknak tíz élet is kevés lett volna, hogy elsajátítsa mérhetetlen tudását. Yabbagabb mégsem cserélt volna vele, mert Mormot apó halott volt. Két kalandozó ölte meg. Hősünk nem ismerte a főmágust, vándorútja egy éjszakájára akart csak megszállni annak rezidenciájában. A varázsló tornya azonban elhagyatottan és kifosztottan állt, csak Mormot apó megcsónkított és megégett tetemére bukkant rá. Ekkor megjelent előtte Mormot apó szellemképe – a híres mágus talán utolsó varázslata – és megkérte őt, hogy álljon bosszút gyilkosain. Yabbagabb egy szellemnek mégsem mondhatott nemet, nem sérthette meg a jelenést, ezért – no meg Mormot apó messze földön híres Szerencse Talizmánjáért, amire

a két rablógyilkosnak is fájt a foga – elvállalta a feladatot. Most ott lapult zsebében a mesés kincs, és Yabbagabb hitegette magát, hogy nem a varázstárgyért vállalta el a feladatot. Ő nem egyszerű bérgyilkos, hanem egy halott ember utolsó (vagy utolsó utáni?) kívánságának teljesítője.

Leendő áldozatairól szinte semmit sem tudott. Mormot apó szelleme azt mondta, két zöldfülű kalandozó volt, akiknek sikerült orvul meglepniük. Az egyikük egy fekete bőrű boszorkánymester, a másik orgyilkos, ráadásul sötét elf.

Szép páros – töprengett el Yabbagabb, miközben ökle összeszorult szöges bunkójának szárán. Nem sok esélyt adott áldozatainak: most ő volt a vadász, és már tudta, hogy prédái ebben a fogadóban béreltek szobát. Informátora szerint napközben nemigen tartózkodnak a szálláshelyükön, hanem különféle kétes ügyelmek kötik le őket, s szinte csak aludni járnak a haza. Nincs más dolga, csak bevárni őket. És Yabbagabb várt türelmesen, lelkében elkönyvelve, hogy hiába is könyörögnek az életükért az alávaló férgek, nem szánja meg őket...

A bejáratnál hirtelen mágikus tűzgolyó robbant. Az emberek elhallgattak, és meglehetősen meredek a maradék ajtókeret füstölő romjaira.

– Fáradj be, Mersain! – hörögte valaki kintről.

– Argor, a nagy mágus, megint remekelt. A kilincset nem ismered? – halatszott a gúnyos felelet, szintén az utcáról.

A tűzgolyó keltette füst eloszlóban volt, a bejáratnál két sötét alak körvonalra rajzolódott ki. Mindketten magasak és girhesek voltak. Argor, a fekete bőrű ember, hajlott háttal járt, és kicsit púpos is volt. Minden egyes lépésénél vándorbotjára támaszkodott. Társa, Mersain, a sötét elf, szálegyenesen lépett be az ivóhelyiségbe, de katonás tartását meghazudtolta csendes és rugalmas járása, mintha az orgyilkos most is lopakodna.

A meghökkent fogadós előmászott a pult mögül, és láthatólag nem örült, hogy a két idegen tönkretette az ajtót. Kezében hentesbárdot szorongatott.

– Betyárok, most azonnal megtérítitek a kárommat, vagy hívom az őrséget!

Mersain és Argor egymásra nézett.

– Majd én – dörmögte Mersain, és az érszénnyéből egy diónyi nagyságú drágakövet halászott elő.

– Nem akarunk bajt keverni, fogadós uram – mondta a fekete elf megalázkodón, de gúnyos mosollyal. – Itt a pénze!

A tulaj ügyesen elkapta a felé hajított ékkövet. Ordítani akart a hirtelen rátörő fájdalomtól, de nem jutott rá ideje. Egy pillanat alatt rothadt el a karja, majd az egész teste is. A maradék leginkább egy bűzlő trágyakupacra emlékeztetett. A vendégek többsége mozdulni sem mert. Akik elég közel voltak a bejárathoz, okosan elszaladtak.

Yabbagabb fapofával szemlélte a történetet. Rothadás Kavicsa – állapította meg magában a tényt. Aki hozzáér, annak vége, az átkozott varázstárgy elpusztítja. A fekete elfre nem hatott a kő ereje, ezek szerint immúnis az átkokra.



Saját győzelmébe vetett hite azonban ezzel még nem ingott meg. Bizott a Szerencse Talizmánjában. Várt a kedvező alkalomra, ki akarta fürkészni ellenfeleinek gyengéit.

A páros éppen ki akarta szolgálni magát néhány tál étellel, amikor egy teljes vértbe öltözött lovag csörtetett be a tűzgolyó robbantotta résen. Tollforgós sisakja és vörös palástja alapján a városi testőrség egyik parancsnoka lehetett.

– Sir Todmun, a sárkányölő! – sóhajtottak fel többen is a megmaradt, moccani sem merő vendégek közül. A két ideget ezzel leírták az élők sorából. Volt, aki megkönnyebbülten hájtotta fel megmaradt italát. Az óriási lovag lassú, gépszerű mozgással közeledett a fogadós gyilkosaihoz. Az útjába kerülő asztalokat dühödtt mozdulattal söpörte félre. Gigantikus kétkezes pallosáról tompán verődött vissza a lobogó fáklyák fénye, s közben Yabbagabb arra gondolt, hogy a lovag egy-egy elhibázott támadásával még képes, és ledönti az egész épületet.

– Mit merészelték, mocskos gyilkosok?! – harsant Sir Todmun jéghidegen kongó hangja a sisakrostély mögül. – Tetteitekért lakolni fogtok a királyi törvényszék előtt. Szemet szemért; a gyilkosságért halál jár, így szól a törvény. Adjátok meg magatokat, máskülönben nekem kell megölöm benneteket! Akkor pedig hosszú és kínkeserves halálban lesz részetek. Felállni!

A púpos, fekete boszorkánymester töprengve simogatta kecskeszakállát, a sötét elf orgyilkos pedig a kobakját vakargatta. Végül mindketten elmosolyodtak.

– Szó sem lehet róla! – mondta Argor a sötét elfnek, leolvastva társa arcáról annak gondolatait. – Te ölted meg a fogadóst. Ezt meg kell hagynod nekem!

Mersain szája torz vigyorra húzódtott.

– Soha! Amelyikünk gyorsabb, azé lesz a trófea.

Az elmondottak villámgyors cselekvést váltottak ki a trióból. Argor kántálni kezdett, de amilyen ősi és pusztító volt varázslata, olyan sok időbe került az elmondása is. Todmun oldalas vágásra emelte pallosát, hogy egy csapással vágja ketté mindkét ellenfelét, Mersain mozdulatai viszont követheetlennek bizonyultak. A szemtanúk számára úgy tűnt, hogy kardja egyszer csap le, a valóság azonban csak egy hosszúnak tűnő pillanat múlva tudatosult a nézőkben, amikor az ördögi sötét elf visszacsúsztatta hüvelyébe gyilkos fegyverét. Todmun, a sárkányölő levágott kezei a földre hullottak, de a lovag száját nem hagyta el még egy halk sikoly sem. Micsoda akaratőr és kitartás – gondolhatná az ember. Sir Todmun azonban azért nem ordított, mert levágott feje a vendégek felett átszállva hagyta el a fogadót. Argor is befejezte a varázslatot, miáltal a lovag megmaradt teste láthatatlanul piciny részecskékre bomlott szét. Ezek után már az utolsó megmaradt vendégek is fejvesztve rohantak ki a helyiségből, mit sem törődve semmivel. A szemük láttára mézárólták le a helyi legendájukat, és ez túl soknak bizonyult számukra.

Engedve gyarló ösztöneinek, Yabbagabb is automatikusan a kijárat felé rohant, majd a pult mellett megtorpant. Ígéretet tett egy halott embernek, és ezt nem akarta megszegni, még annak ellenére sem, hogy a mágus szelleme holmi tapasztalatlan, zöldfülű kalandozókról mesélt neki. Lelki vívódása nemsokára véget ért. Minden mindegy mosollyal leemelt a pultról egy kupa sört, és visszaballagott az asztalához. Csak ő és a sötét páros maradt a teremben.

Argor és Mersain szótlánul fürkészte egymást. A boszorkánymester szemé sötét vonallá szűkül. Társa megint megelőzte a gyilkolásban, és ezért pokolian dühös volt rá.

– Egy okot mondj, átkozott fekete elf, amiért meghagyjam nyomorult léted!

Mersain könnyed mozdulattal kardjára tette a kezét.

– Az ok, kedves barátom, az, hogy gyengébb vagy nálam.

Argor káromkodások közepette kántálta el egy varázslatát, melynek eredményeként fényesen felvillanó plazmalövedékek hagyták el a kezét. Amelyik lövedék nem találta el az orgyilkost, iszonyatos pusztítást okozva száguldott végig a helyiség berendezésén és átörve a falat elhagyta a fogadót. A pontosan a célba jutó lövedékeket viszont egyszerűen elnyelte Mersain mágikus védőpajzsa.

– Ha kiszórakoztad magad, ülünk le, és együnk valamit – sziszegte a fekete elf, és letelepedett egy asztalhoz. Argor morogva követte, és nekilátott az ételmaradékok elpusztításához. A teremben lévő harmadik alakot észre sem vették – legalábbis, nem törődtek vele.

Yabbagabb a fogadó sarkában gubbasztva kortyolgatta sörét, és azon tűnődött, mitévő legyen. Szerencse Talizmánnal vagy anélkül, teljesen mindegy, az eredmény ugyanaz lesz, ha nekirent ezeknek a vadállat mézárósok



nak. Mégis eszébe jutott egy lehetőség. Kiráncigálta hajából a denevérjét, és felpofozta álmából. Nem törődve famulusa primitív mentális szidalmával, a szájába nyomta a Szerencse Talizmánt, és ellátta utasításával a duzzogó kis állatot. A denevér végigcsúszott a padlón, majd megállt Mersain székénél, és a szék egyik lábán felmászott, egészen addig, míg el nem érte a sötét elf erszényét. Óvatos és lassú mozdulattal széthúzta a bugyelláris száját, és belecsúsztatta a varázstárgyat. A mágikus erszény rögtön jelezte volna gazdájának, ha bárki lopni próbált volna belőle, arra azonban, hogy becsempésznek valamit, néma maradt. És az éber Mersain, a sült hússal bajlódva, nem figyelt fel a történetekre – amiben jócskán közrejátszott az a tény is, hogy a denevért a Szerencse Talizmánja segítette. Most a varázstárgy az orgyilkoshoz került. A denevér elvégezve küldetését, visszahúzódott gazdájához és Yabbagabb köpönyegébe csimaspakodva ismét álomra szenderült.

A sötét páros befejezte az étkezést. Indulni készülődtek szobáikba, amikor is hősünk odalépett az asztalukhoz.

– Adj! Isten!

– Segíthetünk valamiben? – dörmögte Mersain, és összedörzsölte kezeit. Yabbagabb a lényegre tért.

– Ne zavartasd magad, egyél csak nyugodtan tovább. Úgyis ez lesz az utolsó étkezésed.

A két férfi egy pillanatra megdermedt és zavartan pislogott, majd óriási röhögőhullám hatalmasodott el rajtuk. Yabbagabb legszívesebben beletaposott volna a képükbe, de tudta, a sötét elf gyorsasága miatt próbálkozása csúfos kudarcot vallana.

– Ki vagy? – sikerült végre kiprészelnie Mersainnek a szavakat, amikor a röhögőgörcs alábbhagyott.

Yabbagabb kihúzta magát, ám a szokásos bemutatkozás helyett csak ennyit mondott:

– Inas vagyok.

Mersain szándékosan félreértelmezte a rúnamintás köpönyeget viselő és szöges bunkójára támaszkodó harcos-varázsló szavait.

– Akkor takarodj vissza a konyhába, és főzz nekünk valami rendes ételt. És siess, mert ha a jó kedvem alábbhagy, a végén még el találok vágni a torokodat!

Yabbagabb felvette a sötét elf vigyorát.

– Nem a fogadós inasa vagyok, hanem varázslóinas... Mormot apó inasa.

A mágus nevé hallatán villámgyorsan elszállt a jó kedvük. Mersain előrántotta a kardját.

– Búcsúzz az életedtől! – sziszegte, és támadásra emelte fegyverét.

Yabbagabb a boszorkánymesterhez fordult.

– Argornak hívnak, ugye? Nos, hatalmas Argor, feltétlenül el kell mondanom neked valamit, mielőtt a társad megpróbál végezni velem.

– Bosszút állni jött! – ordította Mersain, mit sem törődve Yabbagabb szavaival, és lecsapott. Kardja azonban nem sebezte meg az egykedvűen álldogáló „varázslóinas”, mert Argor hirtelen energialökése eltérítette a fegyvert.

– Birjál magaddal, Mersain! Kíváncsi vagyok a fickóra. Hallgassuk meg, mielőtt végeznék vele.



Yabbagabb erős kényszert érzett, hogy elfusson, de végül mégis belekezdett előre kitervelt szövegébe.

– Mormot apó inasa vagyok. Ott voltam, amikor megöltétek. Elrejtöttem, és elejétől végéig láttam mindent, azt is, amikor kifosztottátok a kincstárat. Nem bosszút állni jöttem utánatok, csupán szerény jutalmat remélve figyelemzetni akarlak, hatalmas Argor, hogy a te aljas társad Mormot apó legértékesebb kincsét, a Szerencse Talizmánját – figyelmedet kijátszva – eltulajdonította magának, megfosztva méltóságos személyedet az óriási vagyont érő relikviától.

A fekete boszorkánymester vést jósló lassúsággal emelkedett fel ülőhelyéről. Miközben magyarázatot várt társától, megropogtatta az ujjait. Mersain értetlenül pislogott, és a rátörő haragtól pokoli vörössé vált az arca.

– Hazudik – a szót szinte köpte Argornak, majd Yabbagabbra vetette gyilkos pillantását. – Hazudsz, te féreg.

Yabbagabb már nyeregben érezte magát, így hát elmosolyodott.

– Felesleges erőlködnöd, sötétlelkű elf. Láttam, amit láttam. A bugyellárisodban rejtetted el a varázstárgyat.

– Mersain dühödten szakította le övéről az erszényt, és lefelé fordítva azt, kiszórta a tartalmát. A tucatnyi parányi drágakő és egy kisebb halom arany között bizony ott hevert a Szerencse Talizmánja. A sötét elf kidülledt szemmel, hitetlenkedve nézte a relikviát, és nem volt képes levennie róla tekintetét. Megkövülve bámulta volna a Talizmánt még hosszú percekgig, ha társa szavai nem józanítják ki.

– Becsaptál, Mersain! – bömbölte Argor. – Betelt a pohár! – és haragtól eltorzult arccal belekezdett sötét litániájába. Mersain tudta, hogy a magyarázkodásnak nincs értelme, társa úgysem hinne neki. Széleseben felmarkolta a Szerencse Talizmánját, mely megnövelte eddig sem csekély erejét, és felverte lelkét. Úgy érezte, ezzel a varázstárggyal eséllyel szállhat szembe még egy olyan nagy erejű gyilkossal is, mint Argor, a fekete ember. Együtt már senki sem állíthatta volna meg őket. Mindketten többszörös gyilkosok voltak, de most egymást készültek lemészárolni. Mersain – és Argor nem kevésbé – már kezében érezte társa kincseit, amiket az elmúlt néhány hónap során nemegyszer fájó szívvel kellett a zsákmány elosztásánál átengednie.

Yabbagabb hátrébb húzódott, és várta, hogy a hatalmasok végezzenek egymással. Meg volt elégedve önmagával és remélte, ha valamelyikük túl is éli a párviadalt, annyira legyengül, hogy könnyedén végezhet vele. Azok ketten figyelemre se méltatták; belekezdtek lenyűgöző, monumentális, nagyszabású harcukba.

Argornak sietnie kellett, mert volt társa egyetlen másodpercet sem hagyott kihasználatlanul. Fegyverének mozgása homályos árnyá olvadt, ahogy a végtagvágó penge átszelte a levegőt. Mersain minden támadása pontos volt és halálos is lett volna, ha a boszorkánymester nem vértelmezi fel magát védelmező auráival. Argor láthatatlan, kökemény bőre egy ilyen gyilkos ellenféllel szemben azonban csak néhány percig védhette meg a mágust. Mersain bal keze sem télenkedett: övéből töröket hajgált kántáló ellenfelére. A boszorkánymester nem hagyta magát megzavarni. Egymás után törtek elő belőle a puzító mágiák legerősebb formái: plazmalövedékeknek, tekercsről aktivizált halálos színsugaraknak kellett ellenállnia a szivárványos színekavalkádban fürdő fekete elfnek. Mersain nem próbált kitérni a varázslövedékek

elől, mozgását a támadásra hangolta. Gyors győzelemre vágyott. A küzdelem már több perce tartott. A fogadó romokban hevert, és Yabbagabbnak egy asztal alatt gubbasztva, csak annyira futotta bátorságából, hogy tovább figyelje az antihősök tombolását. Argor még sértetlenül állt, de legerősebb, kő keménységű védő aurája egyre kisebbre szűkült, és egy támadássorozattal teljesen elenyészett. Mersain ruháját egy-két égett folt tarkította, de olyannyira belelendült a támadásba, hogy jóformán fel sem figyelt rájuk. A boszorkánymester egymás után két feketés-zöldes árnyéktűzet zúdított a vesztettül küzdő orgyilkosra, majd – mivel erejéből nem tellett többre – be kellett érnie hétköznapi villámokkal. Mersain védelmező amulettjei, szkarabeuszai és gyűrűi közül a legtöbb már elhasználódott, a nagy igénybevételtől kifakulva lógott az elf testén. Mersain kénytelen volt most már valamelyest a védekezésre is koncentrálni, ha nem akarta, hogy egy villám telibe kapja. Ha mégis eltalálta egy lövedék, tudta, csak a Szerencse Talizmánjának köszönheti, hogy kisebb sebzódésekkel megúsza. Sok kis sebből azonban komoly sérülés alakulhat ki, ha ellenfelének védelmező aurája még kitart egy darabig. Mersain fegyverei pörögtek, mint a motolla, és rést ütöttek a fekete ember láthatatlan homokpáncélján. A sötét elf felfigyelt a változásra, hiszen Argor magatartásában éles fordulat következett be. A boszorkánymester sem állt már egy helyben; megpróbált kitérni ellenfele csapásai elől. Argor varázsbottal küzdött, most már csak ennek segítségével aktiválhatta varázslatait. És Mersain hirtelen jött jókedve hamar megcsappant, mert tudatára ébredt, hogy a csata még egyáltalán nem dőlt el. Soha nem látta még közelharcban, bottal a kezében csatázni görnyedt társát, ezért meglepte, amit tapasztalt. Argort még mindig védelmezte karpántja, gyűrűi és köpönyege, ráadásul másfél méteres botját is harcosokat megszegyénítő ügyességgel forgatta. Ennek ellenére érezhető volt, hogy a boszorkánymester hamarosan elveszti a csatát. Mersain nem az a fajta szerzet volt, aki tíz-husz botcsapás után akárcsak felszisszenne, Argornak pedig elég, hogy egyszer ne legyen képes védeni az orgyilkos vágását, és akkor vége.

Yabbagabbnak rossz előérzete támadt, és hason csúszva kivonszolta magát a megviselt helyiségből. Mögötte tűzgolyó robbant. Habár hősrünk úgy vélte, akkor sem lenne biztonságban, ha száz méterről szemlélné a harcot, mégis úgy határozott, hogy az égő fogadó falán tátongó széles rések egyikénél várja be a csata végét, ami – ellenfelei állapotából ítélve – már nem is volt olyannyira messze.

Mersain lerázta magáról az égett fadarabokat, feltápázkodott. Testének bal oldala förtelmesen nézett ki, ruhája összeégett bőrrel. Ekkor vette észre Argor gúnyos arcát. A boszorkánymester mindenfajta égési sérülés nélkül, a robbanást néhány horzsolással megúsza, egy lángoló tűzpajzs mögül vigyorgott rá. Az orgyilkos torkából vadállatias bömbölés tört elő, és ismét nekirentott. A fekete férfi felkészült a háritásra, Mersain azonban nem a kardjával csapott le, hanem egy drágakövet vágott ellenfele képébe. A kő homlokán találta el a mágust, majd lepattanva, az asztalok alá gurult. A Rothadás Kavicsa megkezdte gyilkos munkáját. Argor fejbőrén gyorsan hámló folt jelent meg, és rohamosan növekedett. A boszorkánymester iszonyatosat sikoltott, majd kiáltása gurgulázó hangba fulladt, amikor a gonosz tünde belerohant a tűzpajzsba, és keresztüldöfte a hasát. Azonban ekkor már a fekete elf is üvöltött; egész teste izzott a rótvörös lángoktól. Megpróbált kitérni a tűz-

gyűrűből, de a foszladozó fejű Argor kettétörte botját, és a hirtelen felszabaduló mágikus energiák olyan robbanást idéztek elő, mely mellett fél tucat tűzgolyó együttes ereje is eltörpült volna.

A detonáció néhány méternyit hátrarepítette Yabgababbot. Mikor feltápászkodott, erősen fájlalta a lábát, de megregulázta magát, és az összedőlt fogadóhoz bicegett. Sűrű füst töltötte be az utcát, Yabgababb azonban még így is felfedezte a romok között torz pózban fekvő, teljesen szétégett, tárgyaival együtt megszenesedett alakot, a néhai sötét elfet, Mersaint, az orgyilkost. Rögtön ezután meglátott még valamit, amitől, mivel nem akart hinni a szemének, félre kellett, hogy fújja lelógó hajtincseit. Az eloszló füstben Argor állt, gennyes fekélyektől és égésektől burjánzó testtel, gőgösen, rendületlenül, és szétbomló szájával alig érthetően sziszegett.

– Győztem. Legyőztem, én győztem!

– Én döntetlent szavaznék – tamáskodott Yabgababb.

Az oszladozó Argor felsőbbrendűen nézett le rá.

– Ő, itt van az én kis aljas besűgóm, aki felhívta figyelmemet néhai társam csínytevésére. Nos, jutalmat váltál tőlem, hát megkapod. Kegyes leszek, eldöntheted, hogyan öljelek meg: szétégesszelek, elbomlasszalak, megfagyaszalak, vagy kiszívjam az életerődet?

– Látod, az utóbbi, az rád férne. Mindjárt darabokra szakadsz. De mivel ilyen rendes vagy hozzám, én is az leszek. Elárulom, azért üldöztelek benneteket, hogy bosszút álljak Mormot apóért. Gratulálhatsz a zseniális ötletemhez, hogy a társad erszényébe csempésztem a Szerencse Talizmánt. Te, ostoba, meg azt hitted, ő rejtette el előled. Nem hittem volna, hogy léteznek ilyen naív emberek. Egyszerűen szánalmas vagy, könnyedén átvertelek. Legyőztem mindkettőtöket.

Argor megrázkódott a rátörő hatalmas dührohamtól, és fel sem figyelt rá, hogy leszakadt az egyik lába. Mielőtt állkapcsa teljesen elvált volna koponyájától, kántálni kezdte egyik, talán leghatalmasabb varázslatát. Yabgababb szánakozó tekintettel nézett a megtört öregemberre.

– Sajnálom – mondta őszintén, és szöges bunkójával a kezében megindult, hogy beteljesítse bosszúját, majd egyszerre csak megtorpant, és kiejtette kezéből a fegyvert. Háta fordított Argornak, futni kezdett ló halálában, és ha tette volna, még a világból is kirohant volna.

A boszorkánymester ugyanis teljesen ép volt. A varázslat, amit elmondott, nem volt más, mint a valóság megváltoztatása, így a legutóbb szerzett sérülései meg nem történtté váltak. Nem volt már átszúrva a hasa, nem égett össze a bőre, és nem rothadt a teste. Újra önmaga volt, az erős és sebezhetetlen anthós. Az előmerészkedő városlakók visszamenekültek házaikba, és isteneikhez fohászkodtak kegyelemért. Erre azonban nem volt szükségük, mert Argor, a fekete ember, mindössze egyetlen széttrancsírozott, véres tetemet akart maga előtt látni: Yabgababbét, a harcos-mágus-pszionikus vadtehetségét.

Elrugaskodott a földről és fellelkesedett a levegőbe, mert csak repülve érthette utol a fürge Yabgababbot. Miközben repült, izzó fénnel ragyogtak fel testén a védelmező aurák, hogy teljes mértékben ellenállóvá tegyék egy közönséges szöges bunkóval szemben.

Hősünk fellélegzett, mikor megpillantotta az egyik sikátorból előcsörtető öt fős őrjáratot, de rögvést káromkodni kezdett. A katonák ugyanis, ahogy észrevették a mögötte lebegő iszonyatot, egymást lökdösve menekültek vissza a sikátorba. Yabgababb, követve példájukat, bevette magát egy mellékutcába. Mögötte varázslóvédékek martak lyukat a falba. Yabgababb arra gondolt, hogy a Szerencse Talizmánja nincs nála, nyilván megsemmisült Mersainnel együtt, így pechsorozata biztosan folytatódni fog... Így nem is nagyon lepte meg az előtte tornyosuló, négy méter magas fal.

HOLDTÖLTTE



– Tudtam! Biztos voltam benne, hogy zsákutca lesz! – mérgelődött öklét a falba verve, majd kétségbeesett lépéssel egy, a falhoz támasztott, jó másfél méteres sziklatömbnél termett. Erre ráállva talán sikerülhet átmászni. Ideje azonban már nem maradt rá. Halk kuncogást hallott a háta mögött. Úgy érezte, szíve a torkában dobog, mikor megfordult és észrevette a karba tett kézzel földreszálló boszorkánymestert. Ekkor hirtelen eloszlott idegessége, immáron ő is a régi önmaga volt. Mindent megtett a győzelem érdekében, mégis alulmaradt. Ez van. Leült a sziklatömbre, és hátrátámasztotta a kezeit.

– Elkaptalak! – sziszegte ellenfele.

– Nem fogok könyörögni az életemért.

– Kár – mondta csendben Argor, és előkészítette a kifordító varázslat igét.

– Talán megegyezhetnénk – dörzsölte össze a kezét Yabgababb, majd lerántotta köpenyéről a denevért. – Neked adom a famulusomat, ha meghagysz az életem. Úgyis ő tehet mindenről, ő csempészte bele a talizmánt szegény társad erszényébe. Pusztítsd el őt!

– Köszönöm tanácsodat. Mindkettőtöket meg fogom semmisíteni – hörgögte vészjóslóan a mágus, és kezeit varázslásra emelte. A denevér nyugodtan aludt Yabgababb kezében.

Yabgababb legyintett, zsebre tette famulusát, majd beszélni kezdett. Egyelőre még maga sem nagyon tudta, hogy miről. Mindenesetre próbálkozott.

– Nos, Argor! Ha eddig nem beszéltem világosan, akkor megpróbálom érthetőbben kifejezni magam. Lehet, hogy primitív harcos és még kezdetlegesebb varázsló vagyok, de Mormot apó szelleme engem jelölt ki a nemes feladatra, hogy megöljelek benneteket. Csak nem gondolod, hogy a hatalmas mágus beletörődött volna a bosszú sikertelenségébe? Nem! Egyáltalán nem. Az öreg felkészült arra az esetre is, ha netalán győzedelmeskednétek fölöttem. Ha meghalnék, olyan termomágikus robbanás következne be, amely nem látott még a világ. Velem együtt pusztulnál te is. Ez lenne Mormot apó utolsó varázslata, a bosszú beteljesülése. Mi lesz már?! Lövöd azt a varázslatot?! Haljunk meg mindketten!

Argor hitetlenül ingatta a fejét.

– Csak blöffölsz.

– Akkor csak csináld! – mondta hősünk, és nagy ásítást produkált.

A fekete ember elbizonytalanodott.

– Nem, egyáltalán nem hiszek neked. Mindenesetre nem élhettem volna meg több, mint kétszáz évet, ha elővigyázatlan lennék, és nem venném komolyan az effajta trükköket is. Egy pillanat alatt ki fogom deríteni az igazságot. Visszateleportálok Mormot apó teteméhez, és beszélék a halottal. A halottak pedig, mint mindenki tudja, nem hazudnak. Tőle meg fogom tehát tudni, hogy képes volt-e ilyen óriási erejű varázslatot rádolvasni. Egy perc múlva itt leszek, és ne is próbálj megszökni, mert a kristálygömböm segítségével úgyis azonnal megtalállak.

Ezekkel a szavakkal Argor eltűnt. Yabgababb egy darabig töprengett, majd jókedvében nagyot kurjantott. Lepattant ülőhelyéről, és odagörgette a sziklatömböt, ahonnan ellenfele elteleportált, majd feszülten figyelte a mágus érkezését. Argor nem váratta meg, teste nemsokára materializálódni kezdett a sikátor azon pontján, ahol eltűnésekor állt, és ahol most egy óriási kődarab töltötte ki a teret. A boszorkánymester elégedettsége, mert kiderítette, hogy Yabgababb hazudik, csak egy pillanattig tartott. Ordítani akart, belekiáltani a világba, hogy még nincs vége a küzdelemnek, de teste egybeolvadt a szikla rideg kövével. A kötömbből kilógó bal lába leszakadva a porba hullt, teste többi része megsemmisült.

– Mormot apóért... – dűnnyögte Yabgababb, majd elindult, hogy keressen egy fogadót, ahol befejezhetné félbehagyott sörözgetését.

Dörnyei Kálmán

HOGYAN JÁTSSZUNK SHADOWRUNT?

Mire ez a szám napvilágot lát, minden valószínűség szerint már meg is jelent a magyar nyelvű Shadowrun. (Ha ez nem történne meg, meg kell ennem a sapkámot, mivel tettem egy ilyen tárgyú ígéretet a Sárkányszívrohamon.) Biztosan sokan nagyon várják már, és talán nem lesz haszontalan, ha megpróbálok némi segítséget adni az induláshoz. Az alábbi gondolatok főleg az eddigi játékok során felmerült problémákat és az azokra kitalált megoldásokat próbálják vázolni. Az ötletalmaz semmilyen rendező elvet nem követ, és biztosan bőséggel akadhatnak még kérdések.

Akkor tehát: hogyan is játszunk Shadowrun? Erre a kérdésre azért igazán nehéz felelni, mert a Shadowrun-t nagyon sokféleképpen lehet játszani. Először talán tekintsük át, milyen lehetőségeink vannak:

1. **Harcos-ölös játék.** Bár szerintem ez a fajta játék nyújtja a legkevesebb élvezetet, nem vitatom, hogy vannak hívei. (Értsd: aki szereti, az megőrül érte.) Ilyenkor a játék lényege, hogy a lehető legrövidebb idő alatt a legtöbb vörös szamurajt, sárkányt és szabad szellemet aprítsuk fel, lőszergyűjtésünk pedig vetekedjen az UCAS nemzeti hadseregével.

2. **Nyomozós játék.** Ilyenkor a szereplőknek már valamivel bonyolultabb problémákkal kell szembenéznük. Nem elég, ha csak a fegyverükre hagyatkoznak; a sikeres vadászathoz az eszüket és a kapcsolataikat is ki kell használniuk.

3. **Szerepjáték.** Ebben az esetben a karakterek valószínűleg benne élnek a világban. Vannak barátai, van múltjuk és vannak sebezhető pontjaik. A kalandok összefüggnek, a történet egy egészet alkot. Jellemző az ilyen játékra, hogy a játékosok nem legyőzhetetlen, hanem érdekes személyiségeket akarnak alakítani.

Szeretném gyorsan leszögezni, hogy a Shadowrun mindhárom típusú játékra egyaránt alkalmas. Bár – a felsorolás sorrendjében egyre több és több munkát követel meg a mesélőtől.

Nézzük meg, hogyan érdemes egy partit összeállítani. Ha a

harcos-ölös típust választjuk, akkor szinte csak utcai szamurájokra és varázslókra lesz szükségünk. A szamurájokat érdemes torkig tápolni kiberverrel (a drótozott reflexekről semmiképpen ne feledkezzünk meg, és a DocWagon szerződés is jó szolgálatot tehet). A szamurájok közül a legéletképesebbek a humánok (A a forrásokra) és a trollok (B a forrásokra). (Megemlíteném még az izomhelyettesítéses orkot, ő is sejt valamit.) A troll ugyan kevesebb cuccot tud beszerezni, de szinte lehetetlen lesz eltalálni. Kezdetben nyugodtan hagyhatunk egy-két tulajdonságot alacsonyban (azért az Intelligenciára vigyázzunk, az beleszámít a harci tartalékba és a Reakcióba), mivel később ezeket elég könnyen növelhetjük a Karmából. A varázsló mindenképpen legyen humán (B a szakértelmekre, C a forrásokra; esetleg fordítva), a metahumán varázslóknak nincs esélyük. Az időzéssel a sámánok járnak jobban a harcban – de ilyenkor érdemes a tulajdonságoknál a Karizmára is pakolni, hiszen ők egy komplex tevékenységgel idézik a szellemeket. Rigóra, dekásra a harchoz nincs

igazán szükség, ha a mesélő nem szórakozik a járműves harcral és az üldözésekkel.

A nyomozós játéknál már elengedhetetlen egy dekás. Elképesztő, hogy a mátrixból milyen érdekes dolgokat meg lehet tudni! Ajánlom azonban, hogy a dekás valami máshoz is értsen, különben a vadászatok során sokat fog unatkozni. A sámánok közül igazán hasznos lehet Kutya követője. A szerepjátéknál mindenkinek olyan karaktert kell csinálnia, amivel szívesen játszik. Az adeptusok nem a legerősebbek, de igazán érdekesek. Ugyanígy hallatlan lehetőségeket kínál a kiégett mágus (az archetípus a Shadowrun Gamemaster's Screen-ben található). Érdemes végigmenni a karakteralkotás utolsó húsz kérdésén, sőt, azokon túl is. Ehhez persze az kell, hogy a játékos és a mesélő is jól ismerje a Shadowrun világot (ebben a regények sokat segíhetnek). Az előtörténetbe érdemes elrejtetni néhány olyan mozzanatot, amelyek segíthetnek később a kalandok színességében. (Nem csak az összekötő adhat



megbízást, hanem a Maffia is, amelynek esetleg komoly összeggel tartozik a szereplő.)

Az egyik legfontosabb kérdés: hol játszódjon a történet? Az adott lehetőségek: Seattle, Denver, London, Németország és Magyarország. Seattle a legjobban kidolgozott hely, bővelkedik a kalandlehetőségekben. Denverhez kevesebb az anyag, de sokkal keményebb hely. A pusztán gyilkolásra koncentráló partinak ideális. Én személy szerint nem kedvelem annyira Londont: túl sok egyedit nem találtam benne. Németország egyik fő erénye a sokféleség, és az sem elhanyagolható tény, hogy sokaknak ismerős lehet. Ez az utóbbi érv fokozottan áll Magyarországra. Sokkal könnyebb úgy játszani, ha tényleg ismered, hogyan is kanyarodnak az utcák a városban. Milyen kalandokkal érdemes kezdeni? Ajánlom, hogy senki se vágja rögtön túl nagy fába a fejszét! Nem érdemes rögtön az első kalandban egyszerre részabradítani a játékosokra Lofwyr, a vörös szamurájokat, a Fuchi MI irányította kísérleti JG-jét, a Tir Tairngire-i titkos rendőrséget és Harlekint. Nem érdemes a kezdő vadászokat a legnagyobb cégek ellen bevetni. Találj ki valami kisebb társaságot (Multitech Corp. vagy Cybergene Inc.), az is épp elég nagy falat lehet nekik. Sokat segíthet, ha az első pár vadászat során lépésről lépésre utasítják őket, hogy mit és hogyan csináljanak. Az se rossz ötlet, ha profi vadászok mellett lesznek kíséretük. Akkor láthatják, hogyan dolgoznak a profik, és tanulhatnak tőlük. A fő baj az, hogy egy kiberpunk világban elméletileg egy apró hiba is elég a halálhoz. A kezdő játékosoktól azonban nem várhatjuk el, hogy ne hibázzanak. Ahhoz, hogy valamennyire megmaradjon a kiberpunk hangulat, érdemes legalább azt elintézni, hogy nagyon rosszul járjanak.

Mik lehetnek jó kalandlehetőségek? A legegyszerűbb: bejutni egy kutatóbázisra, és ellopni a legújabb kutatási eredményeket. Változatai: bejutni egy bázisra, és ellopni a legjobb tudóst; bejutni a bázisra és elhelyezni a vírus a számítógéprendszerben stb. Szintén gyakori a testőrfeladat, vagy egy elveszett személy megkeresése. Van egy árnyvadász mondás: „Nem is volt igazi a vadászat, ha a megbízód nem próbált legalább kétszer átvágni”. Érdemes belerakni a történetbe egy-két csavart, amire azért rájöhetnek a karakterek. Később aztán sokkal bonyolultabbak lehetnek a dolgok: talán a megbízó sem tud róla, hogy milyen nagyobb terv érdekében tevékenykedik. Bőven lehet remek szürke eminenciásokat találni a Shadowrun világában. Ilyenek lehetnek a nagy sárkányok, a halhatatlan tündék, az ősi tudást birtokló druidák és sámánok, szabad szellemek stb. A korai kalandok közül pedig később párról kiderülhet, hogy már ezek is egy nagy terv részei voltak. A szerepjátékot játszó társaságot érdemes morális döntések elé állítani. Olyan helyzetekre gondolok, amikor erkölcsi érzékük és a megbízatás között kell választaniuk. Az igazi árnyvadász nem (csak) a pénzért harcol: az emberek életét megnyomorító hatalmak ellen küzd. Az eddig megjelent Shadowrun regényekben bőven találhatunk ilyen helyzeteket.

A mesélőnek nagyon kell vigyáznia arra, hogy a világ ne váljon könnyeddé vagy nevetségessé. Lehet, hogy a mesékből ismert lények rohangálnak az utcákon, de ez attól még egy kiberpunk világ. A mágikus lények csak még egy fenyegetést jelentenek a már meglevők mellé. Szintén a kiberpunk hangulathoz tartozik, hogy a játékosok soha nem érzhetik, hogy igazán győztek. Megúszták – ez a legtöbb, amit el lehet érn

egy olyan világban, amit mindenható társaságok és az emberiségnél ősibb erők irányítanak.

A Shadowrun játékokban gyakran van gond a Mátrixszal. Bonyolult, lassú és általában csak egy embert érint az egész partiból. A megoldás

egyszerű: nem kell minden egyes Mátrix-akciót részletesen kitérgetni. Ha csak a nyilvános adatbázisokban kell kutakodnia a dekásnak, vagy valamilyen kisebb, rutin feladatot kell elvégeznie, egy próba bőven elég lehet a dekázás eredményének megállapítására. Saccolj meg egy célszámot, és a megszerzett információ mennyiségét vagy az akcióhoz szükséges időt stb. a sikerek száma határozhatja meg. Persze az igazán komoly dolgokat (játékonként legalább egyet) részletesen kell elmesélni. Ha elég színesen adsz elő egy megformázott rendszert és az eseményeket, a többiek sem fognak unatkozni. Ha kezdetben senkinek sincs kedve dekással játszani, akkor sincs gond, az egyes vadászatokhoz mindig lehet találni felbővelkedő, szabadúszó mátrix-zsonglort. Ugyanez vonatkozik a rigókra, mágusokra is.

Mit tehet a mesélő, ha a játékosokat kicsit másfajta játéktípus felé akarja terelni? A harcos partit a legkönnyebb úgy befolyásolni, ha egyáltalán nem adódik lehetősé-
gük a harcra. Az is jó ötlet, ha odafigyelünk néhány apróságra. Ilyenek a rendőrség (Lone Star) és a fegyverviselési engedélyek. Nem működne túl sokáig az a világ, ahol bárki nyugodtan sétálhatna egy rakétavetővel a hátán, sőt, következmények nélkül használhatná is. A szerepjáték felé legkönnyebben úgy vezethetjük a játékosokat, ha morális döntéseket kell hozniuk a vadászat során, és később szembesülnek is ezek következményeivel.

Néhány tanács karaktereknek: A varázslók egy szempontból nagyon különböznek a többi karaktertől (azon túl, hogy varázslóni tudnak) – ők azok, akiknek leginkább szükségük van a jó karmára. Míg az egyszerű, de primitív utcai szamuráj csak tulajdonságai és szakértelmei fejlesztésére használja, a varázsló ezzel köti meg a fókuszokat, ebből tanul és fejleszt ki új varázslatokat, ezzel szerez szövetséges szellemeket, s ezt használja a beavatáshoz is. Éppen ezért jól meg kell gondolnia, mire költi. A varázsló karakterek generálásakor érdemes odafigyelni arra, hogy a Shadowrunban az új varázslatok tanulásánál nem számít, hogy korábban (alacsonyabb szinten) ismertük-e azt. Éppen ezért nem érdemes a karakter generálásakor sok varázslatot alacsony erővel megszerezni – jobb, ha már kezdetben is tudunk egy-két komolyabb dolgot. A parti összeállításánál érdemes egy kicsit odafigyelni a kapcsolatok választására. Nem biztos, hogy jó, ha mindenkinek egy troll kidobóember és egy utcai doki a kapcsolata. Szinte mindenfajta játéknál fontos, hogy a csapat gondolkodjon a csilhi-puhi előtt. Egy jó terv sokkal többet számít, mint egy Ingram Valiant.

Legvégül pár ötlet arról, milyen könyvek segíthetnek a játékban. A helyet leíró könyv nagyon jól jöhet. A *Street Samurai Catalogue* feldobhatja az utcai szamurájok repertoárját, a *Shadowtech*-et a valamivel fejlettebb karakterek tudják jól hasznosítani, a *Fields of Fire* csak fegyvermániásoknak és zsoldosoknak való. A varázslóknak igazán hasznos a *Grimoire*. A *Virtual Realities*-ből és a *Rigger Black Book*-ból valószínűleg érdemes megvárni az új kiadást. A mesélőnek hatalmas a választéka, mindegyik könyv jó lehet valamire (a *Corporate Security Handbook* az egyik leghasznosabb bármilyen szintű és típusú játékhoz), neki kell eldöntenie, mire van szüksége.

Jó vadászatot!

Nadir Gargoyle





AG Bólos tanácsai

Hahó!

(avagy: Újra itt van Sylva Theomer!)

Akárcsak a múlt hónapban, most is az Armageddonnal kapcsolatban tisztázunk néhány kérdést.

Első ügyfelünk neve ismeretlen (az aláírás alapján talán Sese, Sere, esetleg Serc lehet, de nem vállalom felelősséget).

• *Az autó páncél védőértéke is csökken, ha eltalálják, hasonlóan a rendes páncélhoz (testpáncélhoz)?*

Azt hiszem, csak a kisebb járművek esetében érdemes ezzel törődni. A nagyobbaknál az adott rész akkora lehet, hogy a sérült páncélrész eltalálásának esélye szinte elhanyagolható. Ha nagyon valószínűsíthető a sérült terület nagyságát (erre különféle löfegyverekkel foglalkozó szakkönyvekben találhatsz adatokat), és az ebből következő célzásbüntetés beszámításával a már legyen-gített páncélrészt is el lehet találni.

• *A kiber páncélbőr védőértéke is csökken? Ha igen, a szilánkok, darabok, roncsok milyen károkat okoznak az ember testében?*

Csökken bizony! Ezért is használják még 2092-ben is a hagyományos páncélokot – valamivel olcsóbb és egyszerűbb azokat cserélni. A szétroncsolt páncélbőr okozta sérüléseket főleg a figyelembe venni: ami át tud törni egy ilyen, az már akkora sérülést okoz, ami mellett a szilánkok roncsolása elhanyagolható.

• *Mi történik, ha a jég álcázza magát: van akadály vagy nincs? (Nem bírok átmenni, mert nem tudom, hol az akadály...) Ha így lenne, csak a látáhatatlanság-programot kéne fejleszteni, és akkor a felfedezhetetlen akadályt nem lehet áttörni...*

Az álcázott jég esetében természetesen van akadály: csak a decker nem tudja, hol. Ha nem tűnik fel neki, hogy túl nagy értékű adatkupac van előtte őrizetlenül, magára vessen, amikor egy jég egyszer csak ráveti magát. A látáhatatlanság-program fejlesztésével kapcsolatban csak annyit szeretnék megemlíteni, hogy igen, tényleg ezt a legjobb fejleszteni... csak nem túl könnyű. A nagy cégeknél olyan álcázott jegek vannak, amiket nagyon körülményes észrevenni. És pont ez a lényeg: olyan védelmet kell csinálni, amit szinte lehetetlen feltörni.

• *Alapban (a játék elején) rendelkezik a személy egy nyelvel, vagy meg kell vásárolni? Ha nem veszek egy nyelvet sem, a karakter csak mutogatni tud?*

Elméletben meg kellene vásárolnia a játékosnak, de ha nagyon húzza a száját, esetleg megajándékozhatod egy 4-es vagy hasonló szintű nyelvtudással, ami az anyanyelve lesz. Ha ki akarsz vele tolni, az anyanyelve nem az, amit a városban használnak.

Hamarosan orvosoljuk majd ezt a problémát az ismeretkészletek bevezetésével. Előre annyit, hogy a harcművészetek csoportosítása elvén működik majd: az egymáshoz kapcsolható ismereteket könnyebb lehet megtanulni együtt, ezért kevesebb pontba kerülnek karakteralkotáskor.

• *Milyen rendszerű az autók rendszáma/nyilvántartása?*

Olyan, amit nagyon nehéz hamisítani, és emellett nagyon könnyű leolvasni: ritka anyagra, különleges, portaszító festékkel, dombornyomással stb. elkészített tábla, amit a járművekre kell felszerelni.

• *Hogyan parkolnak az AG-sikló? Ilyenkor is lebegnek, vagy a földre szállnak? Ha leszállnak, mire (kerék, légpárna)?*

Ha kikapcsolják a hajtóművet, semmi sincs, ami a levegőben tartsa, ezért le kell szállni vele. Minden AG-sikló alján megfelelő talpak vannak erre a célra.

Nagy Attila Budapestről még frissiben a megjelenés után juttatott el néhány kérdést hozzánk.

• *A „kasztoknál” (19. old., 4/1-es táblázat) feltüntetett ismereteket alapban megkapja a karakter, vagy minimum kellene, hogy az adott kategóriába tartozzon a karakter?*

A „kasztok” egyáltalán nem kasztok, hanem az NPC-generáláshoz (és a világ lakóinak elképzeléséhez) segítségként közölt *példa* adatok. Semmi közülük a játékos karakterekhez. Az Armageddon karaktergenerálási rendszerének az a lényege, hogy teljesen szabad, egyáltalán semmilyen megkötés nincsen. Ha akarod, vezérvonalaként használhatod a megadott adatokat, de ha eltérsz tőle, egyáltalán nem számít (persze azért józan észre szükség van: egy vállalati adminisztrátornak például valószínűleg nem (csak...) AG-javítás, Bionika, Űrhajó, Alvilág és Túlélés ismeretei lesznek...).

• *A módosítóknál tulajdonképpen nem mindegy, hogy az É-5-öt az É-ből vonom le vagy a C#-hoz adom hozzá?*

Ezt már sokan felvetették, ezért gyorsan leszögezem: egyáltalán nem mindegy. A cselekvési érték büntetések (É) a balsiker esélyét is növelik, míg a célszám büntetések (C) csak a siker esélyét csökkentik.

Végül következzen egy apróság, nem a szabályrendszerrel kapcsolatban.

• *A Marsról a kutatóűrhajó kevesebb mint egy hét alatt érte el a Földet. Namármost a Holdon (ilyen fejlett technika mellett) kibúzta egy hétig néhány ember. Ezt illetet volna legalább ellenőrizni, főleg hazafelé (ha odafele lusták voltak), miután nem tudtak a Földre leszállni.*

Egyrészt a kolóniákban a pusztítás olyan súlyos volt, hogy mire sikerült felvenni velük a rádiókapcsolatot, már annyi levegőt vesztek, hogy egy hétig sem tudták kihúzni. Másrészt pedig, ha életben is maradt volna egy pár ember, a Társaságok vezetői valószínűleg akkor sem kockáztatnak pénzt és energiát, hogy a második generációs hajtóművel ekkora kiterítet legyenek. Nem beszélve arról, hogy ha sikerült is volna az akció, sem történt volna semmi: lett volna hússzal több ember a Marson, aztán annyi – tehát semmi értelme sem lett volna. Ezen kívül húsz-negyven embernél úgysem tudtak volna többet megmenetni, fordulóra meg nyilván nem lett volna idő és mód (nem beszélve a holdi túlélő-keresgélés körülményességéről). Továbbá (na most már tényleg ez az utolsó érv következik) senki nem mondta, hogy a kutatóűrhajó mikor indult útnak. Könnyen lehet, hogy csak napokkal azután, hogy a Lunával a kapcsolatfelvétel megtörtént (egy teljesen új rendszerű űrhajónak még a rohamtempóban történő előkészítése is elég sok időt vesz igénybe, ugyebár). Ennyi elég?

Persze ha téged jobban izgat a kérdés, nyugodtan kitalálhatsz mást is, és kerekíthetsz az eset körüli bizonytalanságokból egy mesét.

Várom további kérdéseiteket – nemcsak az Armageddonnal kapcsolatban!

Sylva Theomer

Interjú a Sárkánnyal

exkluzív riport a Sárkányszív Roham III-ról

Aszínpadon egy asztalkán agyagedényben tűz ég, és a papnő kezeit az ég felé nyújtva fennhangon sorolja a római harcos istenek nevét, kérve, hogy fogadják el az elkövetkező küzdelmeket áldozatként. A nézősereg lassan elcsendesedik. Egy fekete csuhás pap botjával megérinti az aréna földjét. Felvonulnak a gladiátorok, nehéz lépteik alatt megremeg a föld. Arccal a Cézár felé fordulva tisztelnek, aztán átadják helyüket az első párosnak. Megkezdődik a harc. Az ellenfelek körbejárják egymást, felmérve a másik erejét, gyorsaságát, aztán villámgyors támadások és háritások következnek, csattan a két kard a pajzson, míg végül egyikük holtan hanyatlik a földre. A győztes tiszteleg és levonul. Az elesettet a pap veszi gondjaira, aztán társai lecipelik a színről. S máris feláll a következő két ellenfél.

A fenti jelenetet a július 21. és 23. között megrendezett, immár hagyományos számító győri Sárkányszív Roham résztvevői nézhették végig: a találkozó második napján, szombat délután került sor a Collegium Gladiatorium élő gladiátorshow-jára. Korhű legyervezzettel és páncélzatban bemutatott, látványos elemekkel

tűzelt párharcuk nagy sikert arattak a közönség körében, akik hangosan biztatták a küzdőket és próbálták befolyásolni a Cézárt, amikor kegyelemkérésre került sor. Egy igazságszolgáltatást is láthattunk, amikor egy elfogott kalóznak kellett megküzdenie az életéért egy gladiátorral. Tanulságos volt megfigyelni mesterkedéseit, ahogy minden kínálózó előnyt megpróbált kihasználni, míg a gladiátor a becstelen harcot tartotta a legfontosabbnak. Legyőzte a törvénykülvit, aki kegyelmet kért, így hát nem ölte meg, hanem a Cézár előtt térdelve várta annak döntését. Ezalatt a kalóz orvul a háta mögé lopakodott és át-vágta a torkát. Természetesen ezek után nem maradhatott életben, mindkét küzdő fél holtan maradt a helyszínen.

A bemutató után bárki megnézhet, kipróbálhatta a fegyvereket és mód volt arra, hogy elbeszélgethessünk a gladiátorokkal. Kőváry Zoltán, aki három alkalommal lépett a küzdőtérre, s mindháromszor látványos módon legyőzött, szívesen válaszolt kérdéseimre. Többek között ő vállalta magára az említett kalóz szerepét is.

- Honnan jött ez az ötlet, hogyan találkoztatok, alakultatok? Hogyan indult el ez a csoport?

- Az alapötletet az adta, hogy a szerepjátékokban a kalandozók akár 24 órán át is harcolnak nagy intenzitással, sebeik ellenére, aztán a játékos meg-
iszik egy kávét, és ugyanott folytatja, ahol abbahagyta. Be akarjuk mutatni, hogy élőben ez azért nem így néz ki. Vácról indult ez a kezdeményezés tavaly ősszel egy élő fantasy játék alkalmával, ahol NPC-eket alakítottunk és megtetszett a dolog. Eleinte hatan-heten voltunk, a Collegium Gladiatorum azonban akkor már létező, hagyományörző egyesületként 10 fővel bejegyzett csapat volt. Csoportunk ennek részeként a Ludus Magnus római gladiátoriskola mintájára alkotta meg történelmi hátterét.

- Említetted, hogy hagyományörző egyesületként vagytok bejegyezve. Ti minek nevezitek magatokat? Sportolónak, kaszkadőrnek, vagy valami egészen másnak?

- Én leginkább színésztársulatnak mondanám. Mi történeteket adunk elő, amelyekben harcolnak. Lényeges ugyan a testedzés, mégis a látványosság a fő elem. Ha megnézel egy vívócsörtét, látod, hogy megpróbálják húzni az időt a csörte végéig, különösebb akciót nélkül. Lehet, hogy rontja a produkció hitelét ha elmondod, de mi pontos koreográfia szerint dolgozunk, aminek lényege a látványosság. Nem a győzelem a fontos, a másik elsöprése. Vigyáznom kell a társamra. És ha vesztek is, méltósággal, látványos módon kell meghalni.

- Figyeltem az arcotokat küzdelem közben. Te például mosolyogva jöttél ki mindig, a harc folyamán azonban kissé vérszomjássá vált a tekinteted. Nem fordult még elő, hogy elkopott valakit a hév?

- Nem. Ha nem tartod be a koreográfiát, te sérülsz meg.

- Gondolom, azért előfordulhatnak kisebb balesetek. Milyen gyakran jártok orvoshoz?

- Igen, természetesen, bár az, hogy vigyázunk egymásra, és páncélt, kesztyűt viselünk, nagyban csökkenti a lehetőséget. Sokszor észre sem vesszük, mikor kapunk sebet. De ha mégis megtörténik, büszkék vagyunk rá. Mint az Ūrgárdista című könyvben. Dicsőség a vágások nyomát viselni. Nemrég én is kaptam egy sebet a nyakamra, és úgy öltöztem, hogy ez látszon. Lehet, hogy most el van törve a kezem; még nem tudom. Általában könnyű sebesülések fordulnak elő, főleg zúzóadások. Törések nem. És nem olyan veszélyesek, mint amilyenek látszanak. Egy felületi sérülés nagyon csúnyán tud kinézni, mert nem mély ugyan, de vérzik, és ezt akaratlanul szétkenjük, vagy az izzadsággal keveredve szétfolyik. Orvoshoz nem sokat járunk. Begyógyul.

- Mi volt az eddigi legsúlyosabb sérülés, ami előfordult?

- Az egyik srácnak lándzsanyéllel kellett volna háritania egy fentről jövő csapást, de valószínűleg nem tartotta ki elég erősen; elcsúszott az ütés, és homlokra talála. Az emberi koponya azonban igen kemény, csak a hőr repedt fel, az viszont nagyon vértett. Ezért mondtam azt, hogy a felületi sérülések nagyon csúnyán tudnak kinézni.

- A felszereléseket honnan, hogyan szerzitek be?

- Minden darabot magunk készítünk. Mivel nem tömegáruról van szó, elég sok időbe és utánjárásba kerül beszerezni a hozzávalókat, és megmunkálni. Egyetlen kard elkészítése is rengeteg időbe telik. Amivel én most harcoltam, tulajdonképpen kész van, de lenne még rajta javítanivaló, tehát a felszerelésünk so-
sincs teljesen készen. Mindig tökéletesítünk rajta.

- Az edzéseik, a felkészülés, a felszerelés elkészítése és a történelmi háttér minél jobh ismerete rengeteg időt vesz el. Van-e emellett másra is energiátok? Valami bobby példál?

- Természetesen. Többek közt a szerepjáték. Ez a találkozó például nagyon jól sikerült, jól éreztük magunkat, és maradtunk még.

*- Azon kívül, hogy időt, energiát áldoztok, és anyagiakat is, még össze is töri-
tek magatokat. Látszott, hogy szívvel-lélekkel csináljátok, komolyan veszitek. Mi az, ami miatt megéri?*

- Nézd végig mondjuk a metron az emberek arcát! Reggel felkelnek, megreg-
geliznek, fogat mosnak, robotolnak a munkahelyükön, este hazamennek, bámul-

ják a tévét, lefekszenek aludni, és másnap kezdődik minden előlről. Nincs semmi izgalom az életükben, fásultak. Miért néznek meg az emberek egy akció-
vagy horrorfilmet? Mert vágnak a borzongásra. Van, aki táncolni szeret, vagy iszik, esetleg belövi magát, hogy jó hangulata legyen. Így próbál megszabadulni a kudarcélményeitől, amit rá lehet fogni a társadalomra, a gazdasági helyzetre, hármire. Szerintem mégis az emberekben van a hiba, hiszen rajtad múlik, hogy érzed magad. Nekem az a jó, amikor a fellépés alatt áramlik az adrenalin a vérembe. A porondon a lehetőleg is képes vagyok, érzem, hogy élek. Ha most azt mondanád, hogy essek itt el a márványon, nem tenném meg, vagy ha igen, valószínűleg csúnyán összetörném magam. Nekem is volt jó pár negatív élményem, ezzel viszont sikereket érhetek el. Mindegy, hogy vesztek-e, vagy győzök. A lényeg az, hogy ha meghalok is, méltósággal tegyem. Az a csúcs, amikor a produkció után odajönnek hozzám, és azt mondják: „Tök jók voltatok!”

- Szoktál izgulni fellépések előtt?

- Igen, nagyon izgulós típus vagyok. Minden bajom van, többször ki kell mennem, azon rágódom, hogy biztos elfelejtem a koreográfiát és effélék. De amikor elkezdjük, akkor már rendben vagyok, és a következő élményem az, hogy vége van. Ott állunk sorban, és meghajolunk.

- Hogyan készültök egy-egy fellépésre, hol edzettek?

- Az erőnléti edzéseket javarészt otthon és egyedül csináljuk, mert ugye el kell bírni a felszerelést. A technikai edzéshez párokban megbeszéljük, hogy hol és mikor találkozunk. Ilyenkor a harc szabadon megy. A koreográfiát is ilyenkor gyakoroljuk, fellépések előtt persze intenzívebben. Nemrég még egy tomaterembe jártunk, de ez a lehetőség megszűnt, most kinn csináljuk a szabadban. Szeptembertől újra lehetőségünk lesz szervezett keretek között, edző- vagy tomateremben gyakorolni.

- A műsor áldozat bemutatásával kezdődött. Milyen mélyen ástatok bele a gladiátorok történelmébe?

- Elég mélyen. És azt veszem észre, hogy sokan óriási tévedésekben vannak a római kultúrával kapcsolatban. Például hiányolták, hogy nem küzdünk állatokkal a porondon. Ez a gladiátorharc egy egész másik ága, venátoroknak hívják őket. Egy venátor semmit sem tud kezdeni ember ellenféllel, és fordítva: legyen egy gladiátor akármilyen jó, fogalma sincs, mit kell tennie mondjuk egy oroszlánnal szemben. A rómaiak közismerten szerettek mulatozni, végeérhetetlen lakomákat csapni. Általában ilyenkor került sor gladiátorviadalokra is, néha több napon át, maratoni módon. Vagy temetések. Státusz volt, hogy ki mennyi és milyen jól képzett gladiátort tud porondra küldeni. Az is tévhit, hogy mindegyikük az arénában halt meg. Tudok olyan gladiátorról, aki „nyugdíjba” ment. Inkább az volt a baj, hogy nem tudták abbahagyni. Abban a korban egy jó gladiátor ugyanazt jelentette a nemes hölgyeknek, a centuriók, lovagok hölgyeinek, amit a mai lányoknak Mel Gibson, vagy a rocsztárok. Nem kellett éjjel-nappal harcolniuk, évente maximum tízszer álltak ki, az év többi napján pedig elég jól éltek. Kímélték őket, hiszen drágák voltak. Maga a kiképzés két évbe telt. A közönség vérszomját sem a gladiátorok lemészárlásával elégtették ki, hanem a foglyokat öldösték le inkább, mint ahogy most is meg kellett küzdenie az elfogott kalóznak az életéért.

- Van-e választott nevetek?

- Természetesen. Mindannyian választottunk magunknak nevet, lehetőleg latint, vagy más, jól hangzót. Például Audax, Victorius, Jötün, Equitus. Engem például Drako-nak hívnak, ami közismerten sárkányt jelent.

- Ha egy időutazás folytán visszakerülnél abba a korba, megállnád-e a helyed?

- Nem, méghozzá két okból. Nekik a küzdelem volt az életük, tehát mindenképpen jobb fizikailag, mint én. A másik ok, hogy egy dolog eljártszani, hogy megölsz valakit, és más dolog megtenni. Nem vagyunk gyilkosok.

- Hogy lehet bekerülni köztetek? Van-e valamilyen feltétele?

- Nem, nincsen. Egyszerűen csak fel kell hívni a 226-7834 (Keckő Szabolcs) számot telefonon. A tagjaink 17 és 26 év közöttiek, az átlagéletkor 20 év. Sokkal fiatalabbak egyszerűen nem bírják el a felszerelést. Annyi kikötés van talán, hogy 17 éves kor alatt csak szülői beleegyezéssel veszünk fel bárkit is, és alá kell írni egy papírt, miszerint saját felelősségére jött ide, vállalja, ami ezzel jár.

- Sok fellépés van egy évben? Meg lehet ebből élni? Változik a repertoárotok?

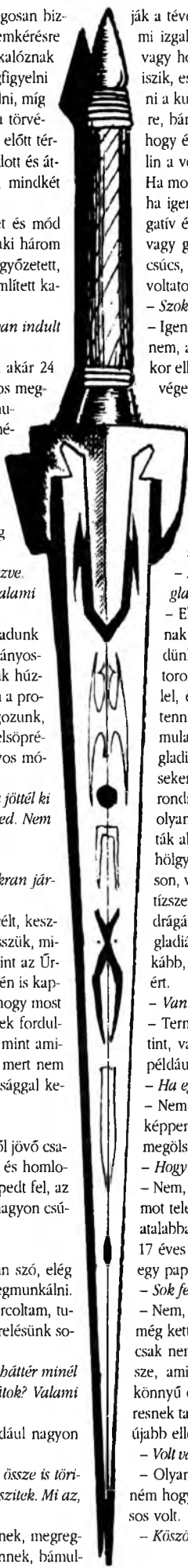
- Nem, megélni ebből nem lehet. Az idén eddig kétszer vendégszerepeltünk, és még kettőre készülünk. Ősszel a Bor ünnepén, a Dionüsszian lépünk fel, és még csak nem is ugyanezzel a műsorral. A gladiátorviadalnak van még egy nagy része, amit itt hely hiányában nem tudunk bemutatni: egy csapatküzdelem a könnyű és a nehézfegyverzetűek között. Volt még egy produkciónk, amit túl véresnek tartottak, és betiltottak. Párharcok sorozata, ahol a győztes mindig kap egy újabb ellenfelet.

- Volt valami különleges élményetek, amit így a végén szívesen megosztanál velünk?

- Olyan igazán eget rengető poén, vagy sztori még nem, de talán megemlíteném hogy Szentendrén az áldozat bemutatásakor villámlott egy óriásit. Elég hatásos volt.

- Köszönöm a beszélgetést, és sok sikert kívánok nektek a jövőben is!

Yasmina



LÁZADÁS A FEKETE SZÜZÖN



Meleg, verőfényes tavaszi nap köszöntött a Beltenger egyik legnagyobb kikötővárosára, Suazzulra. Rakodómunkások sokasága dolgozik a dokkoknál, hatalmas a sürgős-forgás. Két hajó körül láthatunk nagyobb csoportosulást. Az egyik a Havas Csúcsok kereskedőházé, az Északi Szél, amelyről főleg posztbálákat és nyersvasat pakolnak le, a másik a Tulipánvirág, a Holdkő kereskedőház bérkájá, amelyről nehéz, fegyverekkel megpakolt ládákat cipelnek le. A munkát maga Lomiar, a kereskedőház vezetője irányítja. Néha-néha rápillant vetélytársa hajójára, majd enyhe fintorral az arcán gyorsabb munkát parancsol, mire felhangzanak a felügyelők ordításai. A munkások már megszokták, emellett a pénz, amit kapnak, kárpótolja őket a kellemetlenségért. Aki kapott az alkalmon, és dolgozhat a kirakodásnál, most egy ideig nem lesz pénzszükeben. A gyors és alapos munkáért sokat fizetnek mostanában.

Az Északi ház hajóinak közelében viszont még ebben a nagy forgatagban is csak egy-két, gyönyörű alakot pillanthatunk meg. A tegnap Kirból érkezett hír óta igen megcsappant a ház iránti bizalom. Kitudódott ugyanis, hogy a pár napja, az Északi kereskedőház zászlaja alatt elindult Fekete Szüzön lázadás tört ki, és a hajó a rakománnyal együtt ismeretlen helyre távozott. Egyes emberek hatalmas aranyrögöket tartalmazó ládákról, mások rövid időn belül kitérő háborúról susmitolnak. A város lebujában már vízisárkányról, sőt, a világot elsöprő támadásról is hallani. Prirus, az Északi ház első embere még aznap eltűnt a városból, azóta nem is adott hírt magáról. Lassan előkerülnek a pincékből a régóta őrzött fegyverek – ki tudja, mit hoz a holnap, s ha már döntenünk kell, jobb, ha valami segédeszköz is áll az ember rendelkezésére. A sok érve tartó nyugalom pillanatok alatt összeomlott.

MI IS TÖRTÉNT VALÓJÁBAN?

A kereskedőházak közötti harc az elmúlt időben nagyon egyenlőtlené vált. A Havas Csúcsok és a Holdkő titokban összefogott, hogy végleg leszámolhassanak a meggyengült Északi házzal. Prirus, az Északi kereskedőház vezetője megérezte vetélytársai cselzővését, és veszélyes lépésre szánta el magát. Úgy döntött, hogy felveszi a kapcsolatot a városból jó pár éve száműzött és kalóznak állt öccsével, és megkéri, ugyan nyírbálná meg a másik két ház hajóit. Ebből neki magának és Prirusnak is csak haszna származnék. Segítségképp pénzt és fegyvereket küldött a levéllel együtt, és útnak indította az egész hókamókát a Fekete Szüzön. Csak a kapitány volt tisztában a küldetés valódi céljával.

A hajón azonban lázadás tört ki. (Valaki megsejtette, mennyi pénzt visznek, és úgy gondolta, jobb, ha megszerzi magának.) A kapitányt és hú embereit megölték, és a tengerbe dobták. A dulakodásban megsérültek az ivóvizet hordók, így Rolf, a lázadás vezetője, kénytelen volt úgy dönteni, hogy megállnak, és felvesznek némi vizet Kirben, egy közeli kikötőfalucskában. A pihenő során minden kiderült (innen jutott a hír Suazzulba), sőt, az úticéljukat is elárulták egy-két „megbízható” embernek: egy közeli vulkáni szigeten kívántak tanyát verni. A hajó azonban megfeneklett egy sekély öbölben. Rolf magához vette a díszes ládikát, felfegyverezte az embereit, és elindultak, hogy valami lakható helyet találjanak. A vulkáni kúpon felfelé haladva találtak is egy barlangnyílást, majd felfedezték az abból

szerteágazó, ismeretlen eredetű járatokat. Hamarosan emberi maradványokra bukkantak. Arannyal teli erszények és fegyverek hevertek mellettük. A menet pillanatokon belül felbomlott: az arany reményében mindenki egyre mélyebbre hatolt a járatrendszerbe, olykor társai életét sem kímélve. Vesztükre... Egyre-másra estek áldozatul a rafinált csapdáknak és egy iszonyatos szörnyetegnek. A megrémült Rolf a ládával egyre mélyebbre menekült, míg csak zsákutcába nem jutott. A folyosó egy hatalmas terembe vezetett, amelynek egyetlen kijáratát – egy hatalmas kőajtót – nem tudta kinyitni. Az ajtót mindenféle ősi rúnák díszítették, csak úgy süttött belőle a mágia. Itt érte el Rolfot is vezette: a kapu őrzője lemészárolta. A lázadók közül csak ketten, a társaság két legfiatalabb tagja, Rind és Hengmor maradtak életben. Ők a hegy egy alacsonyabban fekvő apró barlangjában húzták meg magukat, hatalmas husángokkal csapkodva mindent, ami csak mozgott.

NÉHÁNY SZÓ A HÁROM KERESKEDŐHÁZRÓL

Északi kereskedőház

Egyike a legrégebbi háznak. A vezetője Prirus, a város leggazdagabb embere. A ház címe a régi családi címerből vett, felfelé mutató nyílvevessző. Ezt a Beltenger nagyobb kikötőiben jól ismerik. Főleg élelmiszerekkel és posztóval kereskednek, ám – ha kis tételben is – foglalkoznak mindennel, amiből csak hasznot remélnek. Mostanában azonban eléggé rájár a rúd Prirusra. Egy-két sikertelen kimenetelű vállalkozása miatt anyagi forrásai,

majd testvéreinek botránya után üzletfeleinek a száma is igencsak megcsappant. Prirus egyre mogorvább lett, egyre több piszkos módszert vetett be, hogy megőrizze régi hírnevét. Mára már szinte mindenki úgy vélekedik róla és kereskedőházáról, mint egy nemsokára letűnő vállalkozásról. Már köröznek a feje fölött a keselyűk, hogy jót lakmározzanak „teteméből”.

Havas Csúcsok kereskedőház

Régóta működik, ám pár évvel ezelőtt, amikor a mostani vezető, Em'Dermor apja váratlanul (egyesek szerint nem természetes úton) elhalálozott, fiának vállalkozása pedig gyökeresen átalakult. Em'Dermort mindenki mogorvának, egyesek kimondottan rosszindulatúnak tartják, ám ő virágoztatta fel újra a házat. Azelőtt szinte kizárólag szárazföldi kereskedelemmel foglalkoztak, ám mára már övek az egyik legnagyobb flotta a Beltengeren. Eközben persze szárazföldi tevékenységük jelentősen visszaszorult. A kereskedőház ősi címerét, a stilizált hóhatárral osztott hegymotívumot nem változtatta meg, így ma is ez a jelkép díszíti a kereskedőház saját termékeit. Em'Dermor nagy hatalomra és gazdagságra vágyik, nem riad vissza a katonai lépésektől sem, vetélytársaival szemben pedig kimondottan kegyetlen. Alvilági, sötét alakok tömegét tudja mozgósítani. Ezek megfelelő ellenszolgáltatásért mindenre kaphatók. Már régen eldöntötte, hogy elsöpri az Északi kereskedőházat, ám féltékenyen figyeli a harmadik fél ténykedéseit is. Nemrég szóbeli megállapodást kötött a Holdkő kereskedőházzal Prirus elsöpréséről, ám a kölcsönös bizalmatlanság nagyon érezteti hatását. Többek szerint már csak

idő kérdése, mikor ugrik neki Em'Dermor Lomiarnak is. Háza főleg fémekeket, posztót, fegyvereket és luxuscikkeket forgalmaz.

Holdkő kereskedőház

Vezetője, Lomiar, igen talpraesett, öntelt lélek. Szemét ellenállhatatlan erővel vonzza az arany és a drágakövek csillogása. Bár háza nagyon fiatal, hatalmas szerencsesorozatának köszönhetően Lomiar mára igen befolyásos és vagyonos ember lett. A ház címere egy kard – ez Lomiar kedvenc kardját szimbolizálja. A színarany fegyver hálószerkezetén falán lóg, drágakövek borítják. Főleg luxuscikkkel, drágakövekkel és mindenféle egzotikumokkal kereskedik. Nagyon érdeklik a letűnt kultúrák, főleg ha azok híresen gazdagok voltak. Több kalandorcsapatot is támogatott már, és a mendemondák szerint régen, amíg a jobb lába le nem bénult, ő is kalandozott. Hogy igaz-e, vagy sem, azt senki sem tudja, de sétálni mindig bottal megy, és feltűnően húzza a lábát. Komoly ellenfelének tekinti Prirust, de gyűlöli Em'Dermort is, akivel csak érdekből kötött szövetséget, és ő maga sem gondolta komolyan, hogy betartsa a szerződést. Amikor egy különleges betegség támadta meg, szentül hitte, hogy Em'Dermor mérgeztette meg, s bár nyíltan még nem lépett fel ellene, de a felszín alatt már szövetségese ellen fordult.

KEZDŐDJÉK HÁT!

A kalandorok természetesen értesülnek a városban terjedő szóbeszédokről. Elképzelhető, hogy teljesen öntevékenyen vetik bele magukat a kaland sűrűjébe. Spontán, beszélgetések kihallgatásával vagy pénzért különböző hírekhez juthatnak. Következzék néhány példa, miket is hallhatnak:

1. A Fekete Szűz aranyrögöket tartalmazó ládával volt megrakva. (HAMIS)
2. Az események mögött valószínűleg a kereskedőházak ellentéte áll. (IGAZ)
3. A lázadók egy brutális szekta papjai voltak, és a megölt matrózokat egy vízisárkánynak dobták áldozatul. (HAMIS)
4. A hajót hatalmas kalózhad támadta meg, és fenyegeti a várost is. (HAMIS)
5. Prirus visszavágást fontolgatott a másik két kereskedőház ellen, és ennek köze van a Fekete Szűzhez. (IGAZ)
6. Nem is volt lázadás, hanem egy különleges ragály pusztította el a legénységet. (HAMIS)



Ha további ösztönzésre van szüksége a csapatnak, fontoljuk meg a következőket:

– Lomiar vagy Em'Dermor is érdeklődnek az események után, hisz az ellenséges kereskedőházról van szó. Ők is felkérhetik a kalandorokat, hogy csatlakozzanak egy expedícióhoz, és busás jutalom fejében segítsenek kideríteni a történeteket.

– Még izgalmasabbá válik a játék, ha maga Prirus jelenik meg a csapatnál, és saját maga kéri a kalandorok segítségét. Gondoljunk csak bele, ha kiderül a csínytevése, milyen hatalmas büntetésre számíthat! Valószínűleg nem kímélnék a családja életét sem. (Pedig ha tudnátok, milyen kívánatos lánya van!)

A KALAND

A kalandoroknak mindent el kell követniük, hogy megszerezzék annyi információt, amiből kiderül, hova is ment a Fekete Szűz. Kir kikötőjében megtalálhatják azokat az embereket, akiknek a lázadók elárulták úticéljukat. Az, hogy ezt hogyan szedik ki belőlük, az már más kérdés. Pénzzel, erőszakkal – sok lehetőség van. Ezután rábukkanhatnak az öbölre, s benne a hajóroncsra. A parton a környéken a nyomok mind arra utalnak, hogy a megmaradt legénység a vulkáni hegy felé vette az útját. Felfelé baktatva felfedezhetik azt a kis barlanglakást, ahol a két fiatal meghúzta magát. Ők némi nyugtatgatás után biztos elmondják, hol van a bejárat a vágatrendszerbe, ahol a többieket le-mészársólták, ők azonban biztos nem mennek be.

Most jött el az alkalom, amikor hőseink tanúbizonyságot tehetnek harci jártasságukról is. Ha végigjárják a rendszert, megtalálhatják azt a termet, ahol Rolf elesett. Mellette hever a díszes ládika, természetesen a levéllel és egy rakás drágakövel.

Néhány további tanács:

– Tervezzünk meg egy izlésünknek megfelelő méretű és bonyolultságú járatrendszert, majd népesítsük be kedvesebbénél kedvesebb lényekkel. Izgalmas lehet, ha egy ősi civilizáció romjaira vagy egy szörnyek lakta, föld alatti városra bukkan a csapat.

– A nagy, misztikus kőajtó mögé azt találunk ki, amit akarunk. Lehet, hogy egy mágus, vagy akárki békés pihenőhelyet akart földi maradványai számára, és ide temetkezett, az ajtót pedig mágikusan lezár(at)ta, vagy ha akarod, akár ne is legyen az az ajtó.

– Érdemes a szigetet is kidolgoznunk. Esetleg lakhat itt egy primitív törzs, akikkel meggyűlhet a társaság baja, vagy az is lehet, hogy segítőkészek és elárulnak egy két titkot a hegyről.

Vége?

Miután a kalandorok végigjárták a barlangrendszert, és kincsosztásra kerülne a sor, gondolkozunk el az alábbi lehetőségeken. Vajon ennyi volt az egész? Mi van, ha az ellenséges kereskedőház is küld valakit a szigetre? Prirus kalóz öccse is fel-tűnhet a színen... A folytatások tárháza kimeríthetetlen.

BÁR NEM TARTOZIK SZOROSAN A MODULHOZ, ÍME NÉHÁNY VARÁZSLAT ÉS EGY SZÖRNY LEÍRÁSA

Gyilkos Igézet (Igézés)

szint: 3.
hatótáv: szintenként 5 méter
komponensek: V,S
időtartam: 1-4 kör + szintenként 1 kör
varázslási idő: 1
hatókörzet: 1 lény
mentődobás: van

HOLDTÖLTE

A mágus ezzel a varázslatával megigéz egy lényt, aki/amely ennek hatására féktelen pusztításba kezd, és a varázslón kívül mindenkit megtámad, aki csak látóterébe kerül, legyen az barát vagy ellenség. (Mindig a legközelebbi lényt támadja!) Az áldozat természetesen mentődobásra jogosult. A varázslattól az alany semmiféle speciális képességet vagy támadási járulékot nem kap. A varázslat

megszűnik, ha a időtartama lejár vagy a megigézett elájul. A tomboló áldozatot rábeszéléssel megnyugtatni nem lehet, minden tudásával azon lesz, hogy pusztítson!

Érzelmek Látása (Jövendölés)

/megfordítható/
szint: 1.

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

A varázslat segítségével a varázsló képes lesz leolvasni egy lény auráját. Az alany körül egy színes fényburok jelenik meg. Színe a lény érzelmeitől függ. Így tudhatja meg a varázsló, hogy az alanyban mely érzelmek a legerősebbek. Természetesen elég nehéz lenne átfogó képet kapnunk egy gondolkodó lény teljes érzelmevilágáról, ezért a varázslat csak a pillanatnyilag legerősebb érzelmeket tudja megmutatni. Például, ha a varázslatot az éppen verekedést kezdeményező barbárra sütjük el, az aurája dühöt fog jelezni. Ám lehet, hogy ha egy perccel korábban vizsgáljuk az auráját, akkor szerelmet, szerelmi bánatot mutatott volna.

Természetesen csak gondolkodásra képes lényekre hat; állatokra vagy tudattalan, bábként viselkedő élőhokra nincsen hatással. A vizsgált lény jellemét nem deríti ki a varázslat, hisz a törvényes gonosz és a törvénytelen jó is boldogságot érez, ha sikerül neki valamit. Ha az alany legalább öttel elrontja mentődobását, a varázsló az érzelm irányát is megismeri – már, ha van ilyen. Például kibe szerelmes, kire haragszik.

Axmart Írásvarázsa

szint: 2.

hatótáv: 3 méter
komponensek: V,M
időtartam: szintenként 20 perc
varázslási idő: 1

hatókörzet: speciális
mentődobás: nincs

Axmart azért fejlesztette ki ezt a varázslatot, mert

sokszor előfordult, hogy elmélyülten tanulmányozott valamit, és azonnal szeretne volna leírni tapasztalatait. A varázslat lehetővé teszi, hogy a ki-ejtett szavak megjelenjenek a kívánt felületen. Ez lehet bármi, amire egy lúdtoll és tinta segítségével írni tudna, ám nem lehet három méternél messzebb a mágustól. Elég, ha a varázslat elsütésekor látta a tintát és a tárgyat, amire írni akar, viszont végig bent kell lennie a hatókörzetben. A hatásidő alatt az összes, a varázsló által kimondott szó leíródik, úgyhogy vigyáznia kell, hogy mit is mond. Javításra sajnos nincs lehetőség. A varázsló megéri, ha elfogyott a hely, ahova írni lehetne. Ilyenkor két lehetősége van. Vagy egy másik tárgyon folytatja, vagy – ha könyvbe ír – elég lapoznia. A megjelenő írás megegyezik a mágus kézírásával. Anyagi komponens a tinta és a papír, vagy amire ír. A szükséges mennyiségű tinta a varázslat folyamán eltűnik.

TŰZKOCSONYA

KLÍMA:	bármi
GYAKORISÁG:	nagyon ritka
SZERVEZŐDÉS:	magányos
AKTÍV IDŐSZAK:	bármikor
TÁPLÁLKOZÁS:	mindenevő
INTELLIGENCIA:	alacsony (5-7)
KINCS:	mindenféle drágakövek
JELLEM:	semleges
ELŐFORDULÁSI SZÁM:	1-2
VÉDEKEZÉS(AC):	2
MOZGÁS:	4
HIT KOCKA (HD):	8
ACO ÜTÉS:	13
TÁMADÁSOK SZÁMA:	3
SEBZÉS:	1-6/1-6/1-6
SPEC. TÁMADÁSOK:	lásd alább
SPEC. VÉDEKEZÉS:	lásd alább
VARÁZSELLENÁLLÁS:	10%
MÉRET:	M (4-7')
MORÁL:	elit (13-14)
TP ÉRTÉK:	1082



A lény nagyjából úgy néz ki, mint egy nagy adag, lángoló kocsonya. Teste fekete színű, állandóan lángok veszik körbe. A lángburok nagyjából 10-20 centiméter vastag. Állandó formája nincs, alakját szinte folyamatosan változtatja. Olyan, mint egy hatalmas amőba. Nagyon ritka. Főleg barlangrendszerben és vármokokban fordul elő. Felfal mindent, ami él.

HARC: A tűzkocsonya elég harcias teremtmény. Aki behatol területére, azt megpróbálja elfogyasztani. A padlón, a falon és a plafonon is képes teljes sebességgel haladni. Harc közben megpróbálja körülfolyni és elemészteni áldozatát. Aki egy-két kör alatt nem keveredik ki a lényből, az igencsak kellemtelen helyzetbe kerül. Egyszerre három állabát hozhat létre. Ezekkel támadni is tud. Egyetlen szegmens alatt visszahúzhatja az állabát, és a teste más részén újat növeszthet helyette. Egy-egy pszeudopóda dó sebzést okoz. Ezen kívül tüzes váladékával minden harmadik körben le is köpheti áldozatát. Ennek sebzése 2d8. Sárkányláng (*breath weapon*) elleni mentődobás természetesen felezi a sebzést. Mindenki, aki egy méternél közelebb kerül a lényhez, körönként 2 hp-t sebződik.

A tűz alapú támadásoktól regenerálódik annyit, amennyi azok sebzése lett volna. Hideg alapú támadások dupla sebzést okoznak neki. Csak mágikus fegyverrel sebezhető.

Ha egy támadástól a tűzkocsonya elveszti aktuális hp-jának 25%-át, kettéválk. A két kisebb teremtmény tulajdonságai megegyeznek az eredeti lény tulajdonságaival, hp-juk a sebzés után megmaradt hp fele lesz. Ha a sebzés

után kevesebb, mint négy hp-ja marad, már nem tud osztódni. Minden osztódással keletkezett lény maximális hp-ja megegyezik az eredeti lény maximális hp-jával. Ha pechünk van, a csata végén akár négy tűzkocsonyával is harcolhatunk. Mindegyik így keletkezett lény önálló egyednek számít.

A gyúlékony anyagok (pl.: szövet, papír) abban a pillanatban fellángolnak, amint hozzájuk ér. A közepesen éghető anyagokat két kör alatt emészti el. Egyetlen dolog van, amit képtelen megemészteni, a követ, legyen az akár kavics, akár drágakő.

ÉLŐHELY/TÁRSADALOM: Többnyire félreeső helyeken húzódik meg. Amerre jár, minden elszenesedik, nincs semmi élő a közelben. Az egyedek nem tartják egymással a kapcsolatot, társadalmi szerveződést nem alkotnak.

Osztódással szaporodnak. A két, ily módon keletkezett tűzkocsonya fele akkora, mint az eredeti (fele annyi hp). Teljes méretüket egyetlen hét alatt érik el.

Mindent megesznek, kivéve a köveket.

ÖKOLÓGIA: A tűzkocsonyák valószínűleg egy őrült mágus hagymázás elképzelései alapján öltöttek testet. Szülőjük kiletét homály fedí. A legtöbb mágus igen nagy pénzeket fizetne egy elfogott tűzkocsonyáért, hiszen elég hatékony védelmező. Ha egy kis darab tűzkocsonyát tüzelementál megidézéséhez használunk fel, a megidézett elementál 4 hd-val erősebb lesz.

Kiss Ágoston és Várady Balázs

LEVELEZÉS



Helló Mindenkinek!

Megérkezett az utóbbi idők legrövidebb levrovata. Ha majd elolvassod, magad is be fogod látni, hogy igazam volt, amikor nem nyújtottam tovább, mint a rétestésztát, mert így csak rövidebb ideig kell unatkoznod.

KLUB

Cinkelt Kocsa Szerepjáték Klub

3927 Csobaj, Béke tér 5. (Szolgálató Ház)

Játékok: AD&D, M.A.G.U.S., MERP, Star Wars, Armageddon, Call of Cthulhu

Péntek, szombat: 13-tól, amíg élnek a karakterek.

Sötét Hangyák Szerepjátékos Társaság

Ajka, Nagy László Művelődési Központ

Péntek: 15 órától. Szombat: 10 órától.

Vak Goblin Szerepjáték Klub

Zalaegerszeg, Apáczai Csere János ÁMK

Játékok: Warhammer, Shadowrun, Star Wars, M.A.G.U.S., Call of Cthulhu

Péntek 17 órától 21-ig.

LEVELEK

Mindenki legnagyobb öröme a múltkor levelezésben remek témát vettem fel: ez pedig az alluviális. Többektől is hallottam, hogy ilyen szar levrovat még nem volt (ezek még nem olvasták a mostanit), illetve állítólag egy ismeretlen geológusokból álló titkos társaság elhatározta, hogy akkor is megszeretetik velem a geológiát, ha belepusztulok is. Mivel nekem tetszik a szó, ezért még nyomom egy kicsit a témát, hátha szállóige lesz belőle. Képzeld, bemész a Holdbázisba, és a Fischer úr úgy köszön, hogy „alluviális jó napot kívánok”, vagy „sajnos a Magic kártya elfogyott, de jó kis alluviális szerepjátékaink vannak”.

Kolláth Orsolyát is megfogta az alluviális téma, és születésnapjára kívánságai után így ír: „És máris itt a következő, »alluviális« téma (remélem jól írtam, sajnos az öcsém elvitte az újságot, én meg lusta vagyok megkeresni a lexikonban [Van lexikon!]). Szégyen gyalázat, de én 18 és fél évig eltem anélkül, hogy ismertem volna e szó jelentését. Sőt, most, hogy megnyit az út a megvilágosodás felé, és aranyfényű trónusáról leszállt közénk a Geokémikus, hogy megvilágítsa az elménkben lakozó sötétséget, én, megátalkodott, elvettem magamtól ezt a tudást. Valahogy egy szerepjátékmagazinban az ember szívesebben olvas novellákat, modulokat és játékleírásokat, mint geológiai szak kifejezések magyarázatát (ez is valami lelki blóki lesz)...”

Kedves Orsi! (Kedves Orsolya! Ez akkor érvényes, ha zavar a becenév.) A tanfolyam létrejöttében én vagyok a bűnös. Ubul levele ugyanis megfelelően hosszú volt ahhoz, hogy jól kitöltse a rendelkezésemre álló helyet, sokat lehetett belőle idézni (ami sok gondolkodástól kímélt meg), és jól lehetett piszkálódni bizonyos kijelentéseim. Meg végül is, lehet, hogy valakit még érdekelt is a kérdés. Nem venném a lelkemre, ha megtudnám, hogy X. Y. olvasónk

már hetek óta nem alszik jól amiatt, hogy a kérdés nem tisztázódott 100%-osan. Egyébként novellákkal, modulokkal, játékleírásokkal tele van az újság többi része, gondoltam, itt esetleg lehet valami értelmes is. (Egyébként most jut eszembe, hogy amikor Csordás Attila először használta az alluviális kifejezést, olyan csúnyán volt leírva a szó, hogy kénytelenek voltunk utánanézni a LE-XIKONBAN az írásmódjának, és ha már ügyis nyitva volt, akkor megnéztük a jelentését is. Még jó, hogy akkor rögtön nem írtam ezt le, mert nem lett volna belőle 4 levelezést megérő TÉMA.)

A közelmúltban egy újabb olyan területre tévedtünk, ahol a szakértők számára nyilvánvalóvá vált műveltségünk néhány alapvető hiányossága. Mivel a geológia tanfolyam végére értünk, ideje egy újat kezdeni. Tehát közkívánatra indul a Star Trek történelem óra. „Nagyra becsült Mackó! Jó ideje rendszeresen olvasom a lapokat, amiben eddig csak egy hiányosságot fedeztem el: a Star Trek koncentráció alacsony szintjét. A múlt havi számban a TNG kártya bemutatója kiváló volt, de a Prime Directive cikk botrányosan alacsony színvonalra sikerült! Megirtátok, hogy a PD a ST univerzumban játszódik, csak azt nem, hogy mikor és milyen környezetben. Történelem: 1964-ben indította útjára Gene Roddenberry (nem biztos, hogy jól olvastam) a Star Trek The Original Series-t. 76 folytatást ért meg, és utat tört a színvonalas sci-fi – mint művészeti alkotás – elfogadtatása felé. Ezt követte 7 mozifilm. 1991-ben bemutatják a The Next Generations sorozat pilot filmjét (176 rész), amit a Deep Space 9 három szezonja követ, ezt meg a Voyager. Meg regények, novellák, képregények... A PD a TOS környezetben és időben játszódik, ami: SD 2263-2270-ig terjed. Nem olyan régen írták alá a Federáció és a Klingon Birodalom részéről az Organiai Szerződést, ami egy közel 100 éves háborút zárt le, de az ezt követő »béke« a hidegháború szignifikáns példája. A helyzet hasonló a Romulán Birodalom esetében is. Ergo: a két faj képviselői csak mint notórius bajkeverők szerepelhetnek! A Prime Directive értelmezése túlonúl egyszerűsített: nemcsak a Föderációhoz csatlakozás sürgetését tiltja! Hanem bármely beavatkozást egy kultúra természetes fejlődésébe!

Star Fleet: A Föderációs Alkotmány VIII. kötet 52.§ 1. szerint a STF nemzetközi békefenntartó erő (nem rendőri), ami békeidőben – az interplanetaris szerződés alapján kijelölt – Föderációs érdekszférát kutatja, és egyéb tudományos feladatokat lát el, határt őrzi.

Prime Team?!? Ilyen elnevezést a Trekkerek nem ismernek, csak Away-team-et. A csapat tagjai egyszerű STF tisztok, akik a SIF Akadémia tanultak, majd később posztgraduális képzés keretében specializálódtak. Az A-team-et a feladat igényei szerint állítják össze.

Kasztok?! vagy Service division (szolgálati ág). A kaszt eléggé nem fedi azt, amiről szó van. Mert nem ritka egy multi karakter a ST-ben. Pl. vezető hajóorvos, aki rendelkezik hajó pk. vizsgával is!! No meg a legtojásejűbb tudósnak is át kellett esnie a katonai kiképzésen, és a legdélcegebb biztonsági is tud elsősegélyt nyújtani. Úgy vélem, ennyi elég lesz egyszerre, bár még tudnám folytatni. Jó, és a lap színvonalához illőbb lett volna, ha a világ leírását valaki szakértővel lektoráltatták volna! Egyébként kívánok a lapnak és kapcsolat részének Long Live and Prosper!-t! Vajda Péter”

Bár az ST-ről valamivel több INFÓM volt, mint az ALLUV-ról, de még így is rengeteg újat tanultam. Igazán nem akarom az ST rajongók haragját magamra vonni, de én nem vagyok túlzottan elájulva tőle (Mármint az ST világtól). Bár a moziban most menő filmről jókat hallottam, de a TV által vetített székértelmezések nem voltak túl lelkesítő. A sztori kb. olyan bonyolult volt, mint az egyes szorzótábla. Láttam egy pár részt is műholdas adókon, és rendkívül izgalmas beszélgetéseket folytattak a parancsnoki hidon, a film 3/4 részében. Persze lehet, hogy csak én láttam gyengébb részeket, hiszen mint azt fent is láttuk, volt egy pár belőjük. Tehát ne kucacoskodjunk, hiszen ha valaminek ekkora tábora van mint az ST-nek (mármint Amerikában), akkor az nem lehet olyan rossz dolog. Ahogy a mondás is tartja: több milliárd légy nem tévedhet. (Bár a mondás nem az ST-ről, hanem az LSZ-ről szól.)

ÜZENETEK

Egy korábbi számban már megjelent egy sikeresnek bizonyult üzenet, amelyben valaki visszaigényelte Magic kártyalapját. Most egy másik úriember (akit sokan csak Rius néven ismernek) kérése: aki a komplett zöld játékos pakliját elfelejtette visszaadni, legyen olyan jó, és tegye meg. Rius beszélt még valami szájszészetről és műfogorról is, de nem biztos, hogy ezzel kapcsolatban.

IRODALMI ALROVAT

Egy gyáva bolond gondolatai
Jádezőld szemének csodás ragyogása,
Átható, kedves, vidám, pillantása,
Orrának finom, kedves kis íve,
Testének minden pici rezdülése,
Lágy érintése apró kis kezének,
Finom illata a rózsás bőrének,
Álmos kábulatban elsuttogott szavak,
A vele letöltött ragyogó lágybarna haja,
Ajakamon égő mézédés ajaka.

Jelzőfény kell így a rémült matrónának,
Vihartól megtépett törött hajónak.
Oázis a kínzott, fáradt karavánnak,
Hús patak víze a gyötört szomjazónak.
Lélekben gazdag vezér a népének,
Illatos virág a szorgos méheknek.
Állhatatosság az alkotni vágyónak,
Isteni jel a hívőnek és a papnak.
Nem hunyó láng a kóborló léleknek,
Kis pihenő a fáradt üldözőtnek.

Ez jutott eszembe, mikor újra láttam
Hozzá mégsem mentem, gyáván odébbálltam.
Eszteendő múltával most láttam először.
De ez a pillanat – úgy érzem – felőlől.
Könny marja a szemem, sírás fojtogat,
Újra veszni látom féltett álmomat.
A lelkemben tűz lobban; fájdalom, égető.
Bár ez a pillanat lenne a legvégső.
Életem se drága egy olyan napért,
Melyen vele újra boldog lehetnék.

De álom ez csak sajnos, ostoba álom;
Akkor azt a percet miért is várom?
Egyik nap elküldött, de: „legyünk barátok!”;
Azóta is kísért engem ez az átok.
Vesztünk volna össze, vágott volna pofon,
Csak a lelkemben ég, pusztít a fájdalom.
Nincs olyan nap, hogy eszembe ne jutna,
Hogy a lelkem újra utána ne vágya.
Sajnos, tudom jól: boldog most mással,
S nem könnyű együtt ezzel a tudással.
Én bolond akkor, miért őrzöm álmom;
Újra és újra vissza miért várom?

A szerző kívánságának megfelelően a borítékot elvesztettem, hogy legyen indokom, miért nem írom ide a nevét. A levél végére írt nevet pedig csak azért nem írom ide, mert nincs kedvem. Nu, itt a vége fuss el véle! (Valahol már hallottam ezt a marhaságot.)

Örök Kárhozat Leszen Részed

*„Az szedett rá téged, hogy rettegnek tőled;
kevély volt a szíved.*

*Sziklahasadékokban laksz,
elfoglaltad a magas halmokat.*

*De ha oly magasan fészkelsz is, mint a sas,
onnan is ledöntelek! – Így szól az ÚR.”*
(Jeremiás könyve, 49. rész)*

– Ugye nem felejtéd el nyitva hagyni az ablakot? – kérdezte, mutatóujját intón a kislány felé emelve. A lányka sápadtan állt a szoba másik sarkában, a nagy plüssmaci mellett. Brum, aki a világosban oly szépen mosolygott fekete fonal szájával s fényes, műanyaggomb szemével, most mozdulatlanul feküdt. Nem védte meg. Pedig ő bízott benne. Az ablak előtt álló alak ruhája felfeslett sötétségeként ringatózott a huzat hideg hullámain. A kislány egyik lábával rálépett a másikra, hátha ettől melegebb lesz valamivel. Még mindig borzongott.

– Nem. Nem fogom elfelejteni. Majd Brum is megjegyzi. – válaszolta halvány hangon. Percekkel később, immáron teljesen egyedül, lerogyott a földre. Fejét a medve ölébe ejtette, s lehunyta szemeit. Odakint a városon végigterült az öreg templom harangjának magányos, bús kondulása. – Nem fogom elfelejteni. De egyszer majd én illek meg téged. Jó alaposan.

Ha valaki számolja, tizenkettőig jutott volna el azóta. Tizenkétszer érkezett el Samhain napja. Tizenkétszer temetkezett a világ fehér feledésbe. Hosszú idő. Mégis, ha valaki vette volna a fáradságot a számoláshoz, csak tizenkettőig juthatott volna. Nem sok. De a számokat nem szabad komolytalanul megítélni. Nem üres dolgok, mint amilyenek az utóbbi időkben látszanak. Egy szám jelent valamit. Jelentett valamit. Igen hosszúak voltak az utóbbi idők is...

Ám bárhol legyenek is ezen dolgok, egy valamiben biztos lehetett volna az, aki eljut a tizenkettőig, az örök kerék forgását figyelve. Az a valami, amihez az egyszerű mágiikus szava kapcsolódik, csak egy alkalommal történhet meg. Csak egyetlenegyszer. Még mindig hidegek voltak a telek.

Fekete függönyök. Itt fekete függönyök voltak. Megvédték. Elbújhatnál mögöttük. Immár nincs, ami elrejtessen. Haldokolsz. Utolértek a Pokol lángjai. Fekete függönyök. Itt kellene lenniük valahol. Hová lettek? Hová tűntek? Hiába, arra sincs kiút. Nincs menekvés. Hamuvá kell lenned. A tűz utolér. Kiáltásaid az ürességbe vesznek. Magad jöttél erre. A lélekharang megszólalt, az örök színpad, a kárhozatnak pokla feltárult. Itt fekete, az éj súlyos bárszonyából szőtt függönyök voltak. Fekete, fekete függönyök.

Az ősi, hideg folyó mentén, New Kildare külvárosára lassan leszállt az éj. Hegyek közül jött, hegyek közé ment. Mintha a fenyvesek komor sötétjében bontana végtelen szárnyakat keleten, lassan eredve a halálra sebzett Nap után, mit sem törődve a várossal odalent a völgyben.

Őszintén be kell ismerni: a város sem törődött sokat az égi hajszával. Mesterséges fények kavalkádjá kiáltotta az ég felé a rendszernek tűnő káros üzenetét, fokról fokra lobbanna fel az egyre növekvő éjben. Ezerszínű s ezerszemű járműkigyók tekeregtek méla unalommal, apró, elrejtett otthonok hívó melegsége felé, súlyos teherként cipelve fáradt és éhes embergazdáikat.

Annelotte Kinston megigazította világosszürke, Ed's Best Burgers feliratú kötényét, és visszalépett a pulthoz. Ezen az estén kevesen választották Ed hamburgereit. Piszkosul szerencsésnek érezte magát, minden valószínűség szerint joggal. Már harmadik hete a hétközépre eső műszakban dolgozott. Nem úgy, mint szegény Julie. Gépies mozdulatokkal leszámolta a visszajárót egy alak barna kesztyűs kezébe. Majd úgy döntött, ideje szólania Lylnak, hátul a sütőnél. Elege volt abból, hogy az utolsó pillanatban halássza ki a hamburgerekből a

magas, szőke lány kitarotán hulló haját. Valahol arrébb, a sötétsárga neonfényben, az éppen elhallgató zene alól kibukkant egy fiú hangja.

– Nem, egyszerűen nem lehet, nem értem? – aztán beüszott valami morajló zaj, nagy valószínűséggel az ipari zene egyik újabb csodája, amibe Jeffo mostanában annyira beleárga magát. Nem Annie zenéje volt ez a stílus. Már amennyiben valaki vette a merészséget, és zenének nevezte ezt a zakatolást. Ez persze nem jelentette azt, hogy ne viselte volna el – voltak sokkal rosszabbak is.

Épphogy elindult a sütők felé, máris visszahívta egy hang a pulttól. Már most igen fárasztónak találta az „Elnézést, kisasszony!” fordulatot, pedig alig három hónapja dolgozott az Ed's Bestben. Ez az eset azon ritka kivételek közé tartozott, amikor a megszólítás kifejezett örömmel töltötte el.

Marie, a másik kiszolgáló megértő biccentéssel adta Annie tudtára: hajlandó tartani a nem túl perzselő frontot addig, amíg ő beszélget egy kicsit az egyik asztalnál azzal a csapzott, barna hajú fiatalemberrel, aki immár jó ideje Annie kedvesének mondhatta magát. A szürke kötényt hátrahagyva átbújt a pult csapóajtaja alatt, az Ed által kiakasztott „Munkaidőben használaton kívül” felirattal büszkélkedő kis piros táblácska minden igyekezte ellenére.

Ahogyan Henoch, kinek megmutatták az angyalok a világot, mondta:

„Láttam az emberek gyermekeinek a lelkeit, az elköltözötteket, és volt közöttük egy, akinek panaszos hangja az égig hatolt. Én pedig Rafaelt, az angyalt, aki velem volt, megkérdeztem: Kinek a lelke ez, akinek a hangja a sok közül kihangzik, és panasza az égig emelkedik? Ő pedig válaszolt, és azt mondta: Ez Ábel lelke, akit testvére, Káin megölt, és őt panasolja, addig a napig, amíg Káin magja a földről kihál, és az ő magja az emberiségből örökre eltűnik.”**

A kislány mélyen aludt. Egyedül volt a házban, szülei színházba mentek. Elment volna ő is szívesen, ám még túl fiatal volt. Mostanra azonban már az ötlet is fölöslegesnek tűnt. Bizonyosan elaludt volna – mint ahogy itthon is tette, teljes nyugalommal. Nem volt mitől félnie. A finom melegét árasztó kandelóban biztatóan pislogott a parázs. A két oldalra kötött, lágyan omló bárszonyfüggönyök mögött, a bezárt ablak barna keretében gyönyörű, fehér jégvirágmező pompázott. Biztosan tetszett volna Brumnak, a játékművének is, ha nem szunyókál el már jóval szüleinek távozása s az ajtó zárjának halk kattanása előtt. A kislány nehezebben szenderedett el. Végül rájött, hogy ha bármi baj is lenne, Brum azonnal felébredne és megövná. Ezek a medvék nem alszanak, csak szunyókálnak, amikor gyerekeket őriznek.

Az ablak szinte hangtalanul tárult fel. A fagyvirágok már akkor elkezdték kibontani szirmaikat, amikor a sötét köpönyeges alak a párkányról a szobába lépett. A tél lehelete megpihent a kislány arcán, aztán a szempilláival kezdett játszani. Az alak mozdulatlanul állt. Figyelt. A lányka vállig érő, ébenfekete haján nyugtatta tekintetét.

– Ki vagy te? – kérdezte a kislány. Az álom még ott ült a szemén.

– Az én nevem Nestah. – válaszolta a másik csendesen, fejét enyhén félrehajtvá.

– Én Annie vagyok. – mondta a kislány. A másik bólintott.

– Tudom – arcán érthetetlen mosoly lobbant fel s hamvadt el szinte azonnal.

– Honnét? – kérdezte a kislány érdeklődve.

– Múlt héten is itt voltam, akkor mondtad – felelte az alak. Mintha szomorú lett volna.

– Nem emlékszem rád, bácsi.

– Pedig engem nem könnyű elfelejteni, Annie... – pont olyan hűvös volt a hangja, mint a szél.

– Fázom – a kislány megborzongott. Az alak megint bólintott.

– Elfelejtéd majd azt is. És engem is.

- Miért? Én nem akarlak elfelejteni. Szép hangod van – mosolygott a kislány.

- Még nem akarsz elfelejteni. Majd igen – megint a szomorúság.

- Miért?

- Azért, Annie, mert én vámpír vagyok – elmosolyodott. Furcsák voltak a fogai.

- Nem tudom, mi az, de nem baj – nyugtatgatta a kislány. – És különben is. Te mondtad.

- Mit mondtam, Annie?

- Azt, hogy téged nem könnyű elfelejteni.

- Ha én nem akarom.

- És ha te akarod?

- Akkor igen.

- De én nem... nem akarom. – Kicsit tétovázott, majd folytatta. – Kérlek!

- Megbánhatod, Annie.

- Nem, nem fogom. Kérlek, bácsi, hidd el! – az alak fáradtan bólintott.

- Rendben. De beszélni nem fogsz rólam senkinek.

- Nem, nem... – a kislány arca felragyogott. Úgy érezte, magával Pán Péterrel beszél.

- Nem kell ígéretetned – mondta Nestah, aztán mélyen Annie szemébe nézett.

- Jé! – csodálkozott Annie. – Mintha egy kútba néznék, amibe beleestek a csillagok! Szép!

- Tényleg? – kérdezte Nestah. Érdeklődés csillant tekintetében.

- Igen! Miért hagytad abba? – az alak csak megvonta a vállát, mintegy válszéképp.

- Annie...

- Mit fogunk most csinálni? – vágott közbe a lányka.

- Egy kicsit...

- Egy kicsit?

- Megöllek.

Ahogy Henoch, kinek megmutatták a bukkot angyalokat, mondta:

„Innen más helyre érzekem, még borzasztóbbra, mint az iménti volt, és szörnyű dolgokat láttam. Roppant tűz lángolt, égett és lobogott, és olyan szakadék nyílt, amely feneketlen mélységbe ért. A szakadékból irtózatos tűzoszlopok törtek elő, amelyeknek erejét sem mértékben, sem nagyságban nem lehet felmérni, és még csak megközelítően sem tudtam felbecsülni.

Akkor így szóltam: Milyen borzasztó ez a hely, és milyen félelmetes látvány ez! Uriel pedig, a körülöttem levő angyalok egyike azt mondta: Miért rettegsz és rémüldözöl, Henoch? Én pedig azt válaszoltam: Mert látom ezt a látványt és ezt a félelmetes helyet. Ő pedig így felelt: Ez a hely az angyalok börtöne, és itt lesznek fogságban az idők végezetéig.”**

- Szia, Annie! – a zene pont akkor tartott pillanatnyi szünetet, amikor Chris futó csókkal üdvözölte a lányt. Nem, nem volt zavaró a hangfalakból lüktető erő. Jeffo visszafogta magát. A lány is kihúzott egy széket, és lehupant. A szomszéd asztalnál egy pohár sör fölött ücsörgő hivatalnok megigazitotta szemüvegét, majd tekintetét Annie pompás lábaira szögezte. Senki sem vette észre, úgyhogy számíthatott néhány kellemes percre. Végül is joga van hozzá. Mert ha ennyit sem ér meg az a pénz, amit adóként fizet az államnak, akkor semmit, és kéri vissza az egészet! Mosolygott, aztán belekortyolt a sörbe.

- A pokolba! – mindketten egyszerre kapták fel a fejüket. A mellettük ülő pocakos alak elvörösödött arccal törölgette ruhájáról a melléfolyt sört. Észrevette őket, idétlen grimaszt vágott, s elviharzott a mosdók felé.

- Szerencse, hogy nincs rajtam kötény. – Annie hátradől a székben. Christian értőn bólintott.

- Figyelj. Az öcséd azt kéri, hogy hozd el neki a CD-ket, amiket elvittél. El akarja adni őket.

- Hol találkoztál vele?

- A haverjaival lóg a Bellae parkban.

- Mint mindig... Te hogy kerültél oda?

- Beszélnem kellett Grecoval.

- Nem bírom azt a pofát. És miért akarja őket eladni?

- Kinéztek valami roncsot a többiekkel, arra gyűjtenek.

- Miféle roncsot? Autót?

- Nem, nem. Egy öreg, de elég nagy kétmotoros bárkát. El akarják vinni a bányatóhoz.

- Na persze, ki más csinálna ilyeneket, ha nem az öcsém...

- Egy héten belül ügyis meggondolják magukat, ne aggódj.

- És hol akarja, hogy utolérjem? Nem fogok nyolc CD-vel a táskámban egy lökött, tizenhét éves kamasz után rohángászni.

- Ne szöld le. Alig három évvel vagy idősebb nála.

- Igen, fizikailag. De lelkileg... – Annie arcán szomorú mosoly futott végig.



ODEGNÁL RÓBERT

- Nyugi, átlépek a korhatárt és megkomolyodnak. Én is így voltam. És ne vágj ilyen képet...

- Szóval, hol találkoztál vele? - Annie előrehajolt, kibontotta kontyát. Fel-emelte és megrázta a fejét. Egyenes szálú, hollófeke haja szétbomlott, fekete keretbe foglalta szép, finom, de határozott vonalakkal megrajzolt arcát. Az archetipikus hivatalnok időközben zsörtölődve visszaért. Tétován bámult egy pillanatra, aztán tálcáját felemelve továbbment. Nem telepedett vissza eddigi helyére. Chris egy darabig követte tekintetével.

A szomszédos asztal elhagyatottan ácsorgott, lapján a kiömlött sör lassan elülő habjával. Modern özönvíz. A látvány és a hozzá fűződő gondolat meglepően hirtelen, metsző szomorúsággal hasított a fiúba. Komorságba aláhulló tudatát azonban gyorsan visszarántotta, s más felé dobta egy felbrummogó basszusgítár - talán Ozzy Osbourne bandája lehetett, Jeffo másik kedvence. Chris őket sem ismerte túl jól. Ő grunge-ban utazott. Pearl Jam, Alice In Chains, meg a többiek. Erőt vett magán, elnyomta a váratlanul előtörő érzéseket. Nem volt nehéz. Mélyen Annie szemébe nézett.

- Te is hivatalos vagy Daniel...

- Karzowich? - vágott közbe Annie.

- Igen, persze, Karzowich. Szóval az ő partijára.

- De hát az az alak maga a két lábon járó adósság!

- Már nem. Rádásul haverja Kirk Draidsnek is. Igen, annak a Kirk Draidsnek. A Psychodrain billentyűsének.

- Ritka jó húzás a sráctól. Nem lesz gond a zenével. Tehát parti.

Annie még mindig előrehajolva átkarolta a fiú nyakát, és maga felé húzta. Nem zavarta őket, hogy az alacsony, pocakos már megint őket bámulja, immár két boxszal arról. Szép, hosszú csók volt.

- ...neked lesz a legszebb barátóid.

Fekete függönyök. Pörgő zuhanás. Hív a mélység. Nem, már nincs mibe kapaszkodni. Már nincs mentőkötél. Feladtad. Eltaszítottad magadtól. Nem kellett. A halál és az üresség megváltás lett volna ahhoz képest, ami most vár rád. Menekülni? Ugyan hová? Nincsenek már fekete függönyök, amik mögé elbújhatnál. Nincsenek, nincs semmi. Lángoló semmi. Ilyen hibát csak egyszer követhetsz el. Egyetlenegyszer. Azt hitted, nem jöhet rosszabb az eddigieknél. Tévedtél. Végzetesen nagyot tévedtél. Ez itt a tűz birodalma. Ez az a pillanat, ami csak egyszer van, mégis örökké tart. Örökkévalóság, az örök valótlanúságba bőrtönözve. Igen, igen. Örök kárhozat leszen részed. Pörgő zuhanás. Fekete függönyök.

Annelotte és Christian természetesen együtt érkeztek. A régi Chrysler a tél fehér pompájába öltözött nagy tölgyfa mellett állt meg. Miközben Chris a hátsó ülésről saját ölébe pakolta mindazon dolgokat - többek között két üveg „cég ajándéka” Martini az Ed’s Bestből -, amikkel a partihoz kívántak hozzájárulni, Annie fekete, igencsak testreszabott, eredeti Armani bőrnadrágját igazgatta. Egy vagyona került, de imádkozta. Chris már egy nagy hátizsákba pakolt, s azon töprengett, hogy ezt vajon miért nem tudta otthon megtenni, amikor Annie felkapcsolta a Chrysler másik belső lámpáját is.

- Itt bent túl sötét van - mondta, miközben a Stills Street hóborította házaira és autóira alászálló éjbe meresztette a szemét. - Nem volt itt egy nagy lámpaoszlop?

- De igen - Chris besüllyesztette a második üveget is a zsákba. - Van is, csak nem működik.

- Hm... - Annie-től nem futotta többre, bár már nem is akart mást mondani. Apró kezitükrét figyelve berúszolta a száját. Nem élesen, nem hivalkodóan. Szépen. Gyönyörűen. Utolsó simításként előhúzta a táskájából azt a keresztet, amit a nagyanyjától kapott karácsonyra, réges-régen. Tizenkét évvel ezelőtt.

Szinte egyszerre reccsent a hó a talpuk alatt, ahogy kiszálltak. Chris az autónak támaszkodva várta, hogy Annie átérjen az ő oldalára. A lány kérdően pillantott rá - de nem várta meg a választ. Jobb ötlete támadt. Azonnal ki akarta próbálni, amit a frissen vásárolt Shiseido rúzs formás kis üvegére írtak. A felirat így hangzott: Garantáltan csókálló. Ürügynek nem volt rossz. Igaz, Christian amúgy sem ellenkezett nagyon.

Valami csattant. Alig észrevehetően, de csattant. Talán egy ablaktámla, valahol a szemközti házakon. Annelotte lelkébe jeges félelem markolt. Ismerte ezt a hangot. A múlt köde felhasadt. Gondolatok, töredékek, emlékek hullottak elő. Igen, ismerte a hangot, és a hang is ismerte őt. Chris talán meg sem hallotta.

Csak neki, Annelotte-nak üvöltött. Halálos csendben, de mégis - üvöltött. Tizenkét év alatt sok hasonlót hallott. Egyik sem ez volt. Azokban nem volt ott a riadt, kalitkába zárt, és hirtelen rabságban ébredő madárként verdeső, ösztönös érzés. Ám a csattanás elenyészett. Helyét valami egészen más vette át. Annie szinte megsüketítette saját szívének dübörgése.

Christian a Chrysler mellett próbált tápázkodás közben megszabadulni a szemébe és szájába tóduló piszkos hótól. Mire sikerült, Annie-nak nyoma veszett. Mi baja lehet?

Annelotte rohant. Áldotta magát, amiért nem hallgatott a belső hangra, ami délután a magas sarkú bakancsok előnyeiről suttogott neki. Nem nézett hátra. Egyszer talán megmagyarazza Christiannek. Egyszer. A lépcsőház ajtaja nem volt kulcsra zárva. Egy hirtelen lökessel betaszította. Vissza kellett rohannia, hogy megnézze, melyik ablak az.

- Ki vagy te? - kérdezte a kislány. Az álom még ott ült a szeméin.

- Az én nevem Nestah - válaszolta a másik csendesen, fejét enyhén félrehajtván.

Azt hitte, megfullad, mire a harmadik emeletre ért. De nem. Kitarított. Öreg bérház, belső körfolyosó. Feltépte az ajtót. Meglepően gyorsan megtalálta azt a bejáratot, amihez az ablak tartozott. Feltéve, hogy a házat úgy építették, ahogyan ő gondolta. Ha nem, akkor bajban van. Teljes súlyával zúdult az ajtónak... Ekkor, életében először, őszintén sajnálta, hogy nincs semmi súlyfölsége. Az ajtó recsegett, de nem engedett.

- Nem emlékszem rád, bácsi.

- Pedig engem nem könnyű elfelejteni, Annie... - pont olyan hűvös volt a hangja, mint a szél.

A porral oltó szerencsére nem volt túl erősen rögzítve. Annelotte két kézre fogta, s erőlködve megemelte. Az ajtó zárja tompán felhördült a lezúgó csapástól. Egy. Összeszorította a fogait, és nekiveselkedett még egyszer. Kettő. A rohadt életbe is, hát nem lakik ebben a szar házban senki más? Három. A zár, reccs, letört. Annie hátrált egy lépést, aztán rúgott egyet. Az ajtó nem bírta tovább. Annelotte, immáron szakadt bőrdzsekiben, berobbant a lakásba.

- Miért? Én nem akarok elfelejteni. Szép hangod van - mosolygott a kislány.

- Még nem akarsz elfelejteni. Majd igen - megint a szomorúság.

Halálos félelem olvadt össze elszántsággal és a kicsinyét védő anyatigris ösztöneivel. Próbált a megérzéseire hallgatni. Eszébe jutottak a vámpír örvénylő szemei. Annelotte végigcsörtetett az elágazó, hosszú előszobán. Amikor kinyitotta az ajtót, kezében már ott volt a kereszt. Ekkor döbbent rá, hogy mit művel. Ekkor ébredt rá, hogy egy keresztet szorongat a kezében. Tizenkét év rákózott mögötte.

- Mit fogunk most csinálni? - vágott közbe a lányka.

- Egy kicsit...

- Egy kicsit?

- Megöllek.

A szoba nagy volt, tele szép, mégis ódon és poros bútorokkal. Délutáni teák ontt csendjének láthatatlan pókhálói borították őket. Az egyik sarokban magas, kék porcelánváza ácsorgott. Annelotte-tal megpördült a világ. A másik irányba kellett volna mennie! Igen... arról jött a huzat lehelete is. Futva indult visszafelé, lelkében egyre szélesebben tátongó, koromfekete, mélység nélküli, mégis irdatlan lyukkal.

- Ne bánts! A saját sírodát ásd! - Annie kiáltása elkínzottan tört elő lelke mélyéből.

- Már késő, Annie. Meghalt - a hang fáradt és bánatos volt, de mégis... vá-rakozással teli.

A kislány az ágyon feküdt. A nyitott ablakon keresztül holdsugarak finom fátyla borult vértelen, teljesen kifehéredett, kicsiny testére. Mintha a Hold is ott siratná. Az ágynemű patyolatfehér, frissen hullott hótakarója lágyan borult a

földre az élettelen lányka mellett. A földre, a sötétbe. Nemrég még így volt. Most ravatal. Annelotte támolyogva lépett a szobába. Babák ültek az éji homályban, kart karba öltve a plüssállatokkal, akik üvegszemükön keresztül értetlenül figyelték a szobába ömlő, hűvös illatot, ami az idebent eddig ismeretlen fagyról regélt. Hidegről, halálról, megnyugvásról. Annie a kislányhoz lépett, mellé térdelt. Sírt. Nem nézett az árnyékban némán, mozdulatlanul álló alakra.

- Még megmentheted - mondta a vámpír.

- Hazudsz - felelte zokogva Annelotte.

- Lehet. De ha tévedsz, akkor tényleg vége.

- Már nem él! - sikította Annie. - Őt tényleg megölted!

- Még megmentheted - ismételte meg a vámpír.

- Nem, nem... - Annie a fejét rázta.

- Téged nem öltek meg, akkor, régen. Azért, mert...

- Hazudsz! - Annie hosszú, fekete haja lassan lebbent a hirtelen elforduló arc után.

- Azért, mert te olyan vagy, aki követhetne az ösvényen - folytatta a vámpír. - Ha most átadnád magad a sötét térítésnek, megmenthetnéd őt. Én a véretem adnám neked, s te a véretem adnád neki, az ősi rítus szerint.

- Ez a kárhozát, Nestah! - Annelotte lassan felegyenesedett. Még mindig sírt.

- Ez az egyetlen lehetősége arra, hogy éljen.

- A Pokolban, Nestah?

- A Földön, Annie.

- A Pokolban, Nestah! - rikoltotta Annie. A düh eleven tűzként tört fel benne. - Vámpírrá tennéd őt és engem is! Ölnie kéne, hogy élhessen!

- Miért, most nem azt tesztitek, nap nap után? - kérdezte a vámpír megtört hangon.

- De innen még van kiút! Ahol te vagy, onnan már nincs.

- Lehetne. De nem kell. Istentől nem - Annie válaszolni akart, de Nestah beléfojtotta a szót.

- Egyre kevesebb ideje van hátra, Annie - közelebb lépett, ki a holdfénybe.

- Még így is jobb neki, mint a te kísértő átkoddal, Nestah!

- Ha nem teszed meg te...

- Eszedbe ne jusson, átkozott! - sziszegte Annelotte. Ujjai görcsösen, az erőfeszítéstől elfehéredve fonódtak a keresztre, amit hirtelen mozdulattal maga elé emelt. A vámpír meglepetten pillantott rá - aztán elkomorodott.

- Annie, Annie... - kezdte vészjósló hangon.

- Maradj, ahol vagy! - sikította a lány teli torokkal.

- Még ha hinnél Istenben, Annie. Ha csak mustármagnyi hited lenne... csak annyit - metszőn elmosolyodott. Annie lábait megroggyantak. De hát ő hisz, ő hisz! A vámpír egyetlen mozdulattal üttötte le. A fiatal, gyönyörű lány ájultan, vérző orral és szájjal zuhant a sarokba. Le, oda, ahol az álmok bolyonganak. Le, mélyre, a fény kútja felé. Egy nagy plüssmaci ölébe.

Nestah sietősen lerántotta magáról egyenes ujjú, barna bőrdzsekijét, és gyors mozdulattal felgyűrte makulátlanul tiszta, fehér ingének egyik ujját. Megfeszítette alkarijának edzett izmait, begörbítette ujjait, és összeszorította fogait. Egy szemvillanással később körmeivel felszakította saját ütőerét. Vére lassú cseppekben bukkant elő a sebből. Az ágyhoz lépett, letérdelt. Ekkora már nagy, vörös foltok szennyezték a fehér paplant. Káin bélyege. Vissza kell adnod átkozott véred az életnek, amely így megmaradhat, ám maga is átkozottá leszen, mint tenmagad. Suttogva mondta ki az ítéletet ön maga fölött.

- *A te Istened megbocsátása akkor sem kéne már, ha ingyen adná, Annie. Hiszen így jó.*

Annie hangtalanul emelkedett fel a földről. Szemei még mindig csukva voltak, nyakán saját vére folydogált. Nestah nem vette észre, mint ahogy maga



ODEGNÁL RÓBERT

Annie sem. Felkelt, aztán tovább emelkedett. Fel, fel. Lábai elszakadtak a parkettától. Immár lebegett, majdnem a szoba közepén, alig valamivel a vámpír háta mögött.

A csend hirtelen tört meg, amint a lehajtott fejű Annelotte kiterjesztette hatalmas, suhogó szárnyait, amelyek túlvilági tollain sötéten derengő, félelmetes, fátyszerű fény ült.

Fény. Urieltől, Halálnak Angyalától származó.

Fény. Ragueltől, Bosszúnak Angyalától származó.

...Annelotte felemelte a fejét. Az angyal felemelte a fejét. Még azelőtt, hogy Nestah vérenek átkozott, vámpírrá avató első cseppje a kislány szájába hullhatott volna. Megfagyott az idő. Annelotte lenézett, és lassan felnyitotta a szemét. Emelkedő szempillái alól fény tört elő - a Nap igaz fénye az éjszakában. Nestah testét azonnal elborították a lángok. A vámpír eltorzult arcából pokoli hang szakadt ki. Talán most ébredt rá, mit utasított vissza, Talán meglátta, mi az, ami a halálánál is rosszabb. A kárhozát. Üvöltött. Élőhalott létének fekete függönyei hamuvá porladtak, s mindent átjárt a fény.

Fény. Urieltől, Halálnak Angyalától származó.

Fény. Ragueltől, Bosszúnak Angyalától származó.

Fény. Istentől, Mennyek Urától származó.

Csigás Gábor

Megjegyzések:

Jelen történet pusztán az alkotói fantázia szüleménye. Bármiféle hasonlóság, ami esetlegesen a történet karakterei és élő vagy valaha élt személyek között fennáll, kizárólag és szigorúan a véletlen művének tekintendő.

* az idézet, amint az jobbra fel is lett tüntetve, a Magyarországi Egyházak Ökumenikus Tanácsának Ószövetségi és Újszövetségi Bibliafordító Szakbizottsága által magyar nyelvre fordított Biblia Ótestamentumából, Jeremiás könyvének 49. részéből származik.

** az idézet Henoch Könyvéből, a héber eredetivel nem rendelkező, s nem is kanonizált írásból való, amely szervesen kapcsolódik a Bibliához, a Mózes első könyvének 6. részében leírtakhoz. Magyarul a Vízöntő Könyvek sorozatban jelent meg utoljára, 1989-ben, a Holnap Kiadó gondozásában, az egyik legilletékesebb fordítótól, Hamvas Bélától.

Köszönet mindenkinek, aki felismeri saját keze nyomát e műben. Vannak páran. Fura lenne, ha máshogy lenne.

ARMAGEDDON

KIEGÉSZÍTÉSEK



T-SQUAD

„Maradjatok párosával, és keveset pofázzatok: kezdődik a móka!”

Cameron Hall hdgy., Fenrir T-Squad

New Hessenben a harci zónák különösen frekvenciált helyeit a rendőri zsargon terminus zónáknak nevezi (a szó végállomást jelent). Ezek a helyeken a leggyakoribbak a felkelések, a tüntetések, mert rengeteg búvóhely és számtalan egérút akad. Mivel a Marson továbbra sem használhatóak az egykor a Földön oly jól bevált kémholdak (a megbolygatott légkörben folyamatosak az olyan kisülések és felhőcsoportosulások, amik túlságosan leárnyékolják vagy éppen összezavarják a kémholdak által vehető adatokat), szükség volt egy olyan különítményre, amelynek tagjai a lehető legjobban ismerik ezeket a területeket, és emellett szinte katonai szintű városi kommandós kiképzést kaptak. A csoport neve: T-Squad.

T-SQUAD rohamosztagos

Test +2 (ÁKS +3, ERŐ +2, ALK +2)

Elme +1 (EML +0, FLF +2, LOG +0)

Ügyesség +1 (FRG +1, KOO +2, RFX +0)

Karizma +0 (BDK -1, MGJ +0, MOD +0)

Lélek +1 (AKR +1, AUR +0, ÖTN +1)

MS: 11; **DH:** 3,5; **FS:** 7

Teherbírás: 26

Hatótáv: 17,5 (C#4), 35 (C#7), 70 (C#10), 140 (C#13), 280 (C#16), 560 (C#19), 1120 (C#22)

Sebek:

Fej SH: 8; P: 15	□□□□
Karok SH: 9; P: 14	□□□□
Törzs SH: 12; P: 14	□□□□
Lábak SH: 10; P: 14	□□□□

FK: 5; **Életerő:** 10 □□□□□□□□

Pszionika: ME 12; PK 8.

Psziképességek: nem jellemző.

Ismeretek: Dobás [6]; Fegyvertelen harc [9], [Pajzs] [8]; Kézifegyver [Puska] [6], [Pisztoly] [5]; Közelharc fegyver (Bot) [6]; Földi jármű vezetése (Autó) [5]; Rémisztés [6]; Nyelvtudás (Angol) [4]; Akrobatika [4]; Észlelés [8, rohamsisak nélkül 5]; Futás [4]; Területismeret [New Hessen-i terminus zónák] [8]

Felszerelés: Rohamsisak (infra-, éjjellátó; fénykiegyenlítő; óra, adóvevő gégemikrofonnal; HUD [a sisaklemezre vetíthető a fontosabb információk]; térkép-rendszer); rendőrségi rohamvért (-2 Ügyesség, kivéve célzáskor); rohampajzs (leírása, használata rögtön következik); sokkbot; FR-Penetrator (lopásgátló; lézercélzó); MRAF-72 (lopásgátló; lézercélzó; távcső ×3) vagy Mossberg M900 (lopásgátló); 2 kábítógránát; 2 könnyőgránát

Rohampajzs

A rohampajzsot mindenki ismeri a hírekből: ez az az átlátszó pajzs, amit a rohamrendőrök a tüntetések szétverésekor használnak. 10-es védettséget biztosít. Használata a *Fegyvertelen harc* ismerettel történik, ami ilyenkor ismeretcsoporthá alakul: alismeretként megkapja a Pajzshasználatot.

A pajzsos sikeres háritást kell dobni (mivel általában a „bal” kézben van, a teszttel C+2 büntetéssel kell dobni, ha csak nincs meg a Kétkézesség előny), s a pajzs méretéből adódóan É+5 bónusz jön

még hozzá. Ha a háritás sikeres, a sebzés a pajzsot tartó kart éri, de rögtön 10-zel csökken a pajzs miatt, és *feleződik*, mert a pajzsos a támadást nem blokkolni kell, hanem félrecsapni. Ha a pajzsot tartó rendőrről rálőnek, és a pajzs a golyó útjába kerül, a védettsége megfelelően csökkenti a sebzést, de háritani természetesen ilyenkor sem lehet.

Név	Kateg.	Méret	Pon.	Sebzés	Átütés
Rohampajzs	Fegyvert.[Pajzs]	R/7	É+5	FS+1	Erő+10 (max. 7)

Robot rendőr-kutya

A Fenrir rendőrség robot rendőr-kutyákkal megerősített járőr-csapatokat vezényel ki az olyan, fokozottan veszélyes helyekre, mint amilyenek a nagyobb tüntetések vagy a legnagyobb sportesemények. A robotok használata egyáltalán nem megszokott, bár a rendőrséget csak a kutyák nagyon magas ára tartja vissza attól, hogy minden járőrük mellé ilyen társat rendeljenek. A legtöbb rendőrrajőrnek meg kell elégednie egy hús-vér diablóval (ez a doberman és a pit bull keresztezésével kitenyésztett kutyafajta; a végeletekig szívós és vad).

A robotokat egy-egy specializált MI vezérli. Ezek intelligenciája nem magasabb egy kutyaénál, de a városi közelharc stratégiai ismereteivel is rendelkeznek. Minden kutyaiban teljes audio-vizuális adóvevő (kamera és rádió) van, így felderítési feladatokra is alkalmasak.

Test +2 (ERŐ +4)

Elme +2

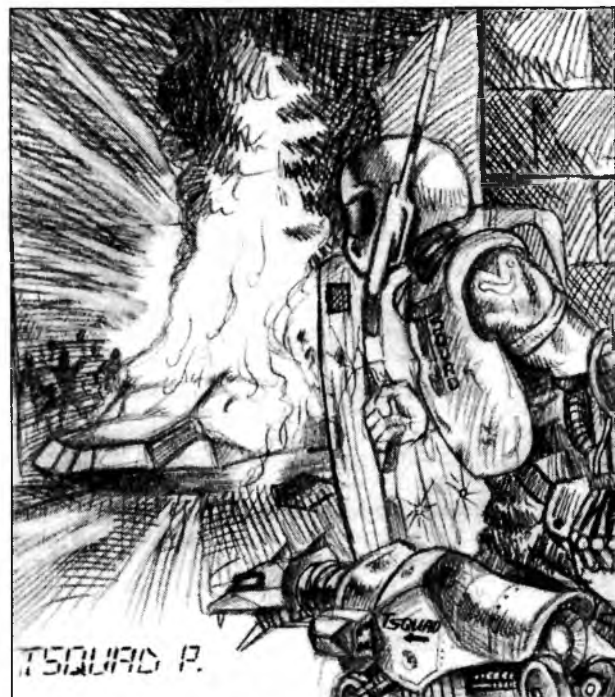
Ügyesség +3 (RFX +10)

Karizma —

Lélek —

MS: 16 (maximális sebessége kb. 72 km/h, vagyis 5 sebességpont);

FS: 16



Hatótáv: 35 (#4), 70 (#7), 140 (#10), 280 (#13), 560 (#16), 1120 (#19), 2240 (#22)

Fej SH: 7; P: 15

Mellső lábak SH: 6; P: 15

Törzs SH: 10; P: 15

Hátsó lábak SH: 6; P: 15

Ismeretek: Harc (általános harc, mindig ezt kell használni) 10; Észlelés 12; Akrobatika 7

Harc:

A robotkutyá fő fegyvere a 28 mm-es rakétavető. A testbe, pontosabban a vállakba építik, mindkét oldalon négy-négy rakéta van. A rakétákat a standard kiépítésben könnygázzal töltik fel, de különleges esetekben ettől eltérhetnek.

Hatótáv: 1000 m; Tűzgyorsaság: E4; Tár: 8; Sebzés: könnygáz (ld. szabálykönyv 116. oldal); Pontosság: +0, +0, -2, -4, -6; Visszarúgás: elhanyagolható; Méret: beépített.

Ha már kifogyott a rakéta, netán kívülálló épsége is veszélybe kerülhet, a robotkutyák közelharcba is bocsátkozhatnak. Két fő támadási formájuk a harapás és a feldöntés. A játék szempontjából ezeket hasonlóan kell kezelni. A robot pontosan ismeri saját képességeit, folyamatosan elemzi ellenfele helyzetét és várható képességeit. Csak akkor lendül támadásba, amikor a siker biztosnak látszik. Azaz, ha a kutya támadása sikertelen volt, nem ugrott neki az ellenfelének, csak bizonyos távolságból kerülgette. Pszichológiai megfontolásból a robot szájából minden sikeres támadása előtt egy síri „LOCK ON” hangzik el, miközben a szemei vörösen felvillannak.

Harapáskor az állkapocsból hegyes fogak ugranak elő (kiberpszichó-vadász osztagoknál a kutyák fogai üregek, és a páncél átharapása után hatalmas dózis nyugtatószert fecskendeznek belé), majd találatkor akár többszáz kilogrammos erővel is összehúzódnak. Páncélozatlan embereknél egy harapás szinte mindig azonnali halált, de minimum csonkolást okoz (kivéve, ha az MI valami miatt „megkegyelmez”; mi lehet az oka?...).

Ha a feldöntést alkalmazza, támadásához C-4 bónuszt kap, mert kb. olyan nehéz, mint egy motorkerékpár... A feldöntés szabályai az alapkönyv 94. oldalán olvashatók.

Molotov-koktél

A legegyszerűbb gyújtóbomba a világon, éppen ezért a tüntetéseken nagyon gyakori (ezeket dobálják a tüntetők a kivezényelt rendőrökre). Nem kell hozzá más, mint egy üveg (vagy konzervdoboz stb.), némi benzin, vagy hasonló éghető anyag, egy darab rongy, egy szál gyufa vagy öngyújtó, és egy jól dobó vállalkozó. Főként tüntetéseken használatos: régi, bevált fegyver.

Hatósugara 1,5 méter. Tüzet gyújt, ami a játékmester belátása szerinti ideig ég, körönként kb. 20-25 sebpontot okozva. A koktélhoz szükséges tárgyak hozzáférhetősége 4 vagy kevesebb.

SHANGRI-LA

„Odafent szép sorban, egyenként kihunytak a csillagok.”

Arthur C. Clarke: Isten kilencmilliárd neve

Sokan hallottak már a Marson a Szerzetesekről: azokról a békés vándorokról, akik nyugodt, önelemző életmódjukkal az új hatalom, a pszi mestereivé váltak. Sokan tudják azt is, hogy van valahol egy fennsík, ahol ezek az emberek hatalmas palotát építettek, és rendre oda térnek vissza, hogy társaikkal együtt meditálva keressék az élet, a létezés értelmét, hogy megfelelhessenek a Teremtő felsőbb akaratának, és sikerrel véghezvigyék a Nagy Tervet, amelynek eredményeképp anyagi formájukat levette mindnyájan megszabadulhatnak az elmúlás és a feledés veszélyétől.

A legtöbben persze mindebből csak annyit látnak, hogy él valahol egy csapat szelíd, kedves, bölcs ember, akik rettenetes pszi-képességek birtokába kerültek. Hát miért ne pont ők legyenek azok, akinek ezek a szerzetesek önként elárulják az eszköz nélküli pusztítás titkát, azt a titkot, amire a tűz felfedezése óta fáj az emberiség fo-

ga? Az ilyen emberek közül azonban még senkinek sem sikerült Shangri-La nyomára bukkannia; az elfogott és halálra kínzott szerzetesektől pedig semmit nem tudtak meg. Néhány szerzetes anyagi mosollyal tűrte a legperverzebb kínzásokat is, és ugyanazzal a békés mosollyal halt meg, amikor belátta, hogy fogvatartói nem engedik szabadon. Mások – ők bizonyára gyengébb akaratúak voltak, s így kisebb hatalom fölött rendelkeztek – hosszú napok után megtörve, zokogva mutattak rá az eléjük tolt Mars-térkép egy-egy pontjára. A kiküldött expedíció azonban sohasem talált semmit, legfeljebb egy természetes eredetű barlangot, esetleg egy kunyhót, ahol néhány szerzetes elmélkedett csendben. A gyengébb szerzetesek egyszerűen nem tudták, hol van Shangri-La, pedig állításuk szerint már többször is voltak ott, ráadásul az utat mindvégig gyalog tették meg.

Az irigység több elméletet is szült: voltak, akik azt állították, hogy az egész Shangri-La ügy csak szóbeszéd, és hogy a szerzetesek rituális kábítószerekkel hallucinálnak a Szent Fennsíkról.

Voltak, akik szerint Shangri-Lát a Kibertérben kell keresni, a szerzetesek bizonyára hordozható kiberdeckekkel, műholdas átjátszókon keresztül csatlakoznak a Hálózatához. Valahogyan bejutottak a Föld azóta is néma rendszerébe, és felélesztettek (vagy befejeztek?) egy tibeti vallási csoport által kifejlesztett szuper MI-t, aki messianisztikus programozása (emlékei?) révén megpróbálja rávenni az emberiséget az öngyilkosságra (hiszen bizonyára ezt kell érteni az „anyagi forma levetése” alatt).

Mások úgy vélték, a szerzetesek nagyobb hatalom birtokosai, mint ahogy azt bárki gondolná: Shangri-La egy másik bolygó, talán nem is ebben a Galaxisban van. A szerzetesek tehát megoldhatták a mozgás nélküli úrutazás titkát, alighanem felfedezték, hogyan nyithatnak a Világűrben Kapukat, amiken átlépve több ezer fényévnnyi távolságot lehet megtenni egy pillanat alatt.

Akadnak olyan gondolkodók is, akik azt vallották, több Shangri-La létezik, és egyetlen szerzetes sem ismeri mindegyiket. Ezért nem lehet megtalálni a Szent Fennsíkot.

A választ azonban senki sem ismeri, talán soha nem is lehet majd megismerni. A szerzetesek nem árulják el, aki pedig méltó arra, hogy eljuthasson a Potalába, az megérti majd azt is, miért nem tudhatja meg más, hol is keresse a Szent Fennsíkot.

A szerzetesek

A szerzetesek valóban a pszionika legjobbjai ismerői. Nemcsak vizsgálják a képességeiket, nem csak kihasználják az így nyert hatalmat, de megismerni, megérteni is megpróbálják. Ennek eredményeképp ráta-
találtak néhány olyan képességre is, amelyeket senki más nem képes elsajátítani; pontosabban: úgy gondolják, túlságosan veszélyesek, semhogy akárki használhassa őket.

De nem ez az egyetlen, amit elértek a pszionikában. Folyamatos meditációiknak köszönhetően eljutottak arra a szintre, amikor már kezdik sejteni, hogyan is lehet erősíteni az emberi test mentális energiáját. Az eddigiek alapján úgy tűnik, az emberiségnek sohasem lesz hatékony „mágikus ereje”, mert annak hatékony gyakorlásához az önismeret olyan fokára kell eljutni, amire az átlagembernek egyszerűen nincs ideje. Maga a gyakorlat folyamatos koncentrációt igényel, a szerzeteseknek tehát legelőször figyelni kell megtanulniuk. Ez többnyire elég gyorsan, néhány hónap alatt sikerül, hiszen mestereik még a Földről hozták magukkal a koncentráció tudományát. Ők voltak azok, akik a Himalája fagyos lejtőire épített kunyhóikban egyetlen vékony ruhában sem dideregtek, mert megtanultak úrrá lenni a testükön. Ha a jelöltek már megtanultak figyelni, megtehetik az első lépéseket a valódi élőlény, a saját lelkük megismerése felé. Ez a folyamat sohasem ér véget, még a legnagyobb mesterek is számos dolgot titkolnak saját maguk előtt. Általánosságban elmondható, hogy azok a szerzetesek, akikkel a karakterek találkozhatnak, körülbelül négy-öt éve figyelhetnek önmagukra, mialatt a mentális energiájuk megduplázódott, és feleannyi idő alatt regenerálódnak, mint másoknak.

Egy átlagos szerzetes adatai a következőképpen néznek ki a játérendszer szabályai szerint kifejezve:

Test +0 (ÁKS +1, ERŐ +0, ALK -1)
 Elme +1 (EML +2, FLF +1, LOG +0)
 Ügyesség +1 (FRG +0, KOO +2, RFX +0)
 Karizma +1 (BDK +1, MGJ +1, MOD +1)
 Lélek +3 (AKR +3, AUR +3, ÖTN +4)
 MS: 10; DH: 2,5; FS: 5

Teherbírás: 20

Sebek: Fej SH: 6; P: 0
 Karok SH: 7; P: 0
 Törzs SH: 10; P: 0
 Lábak SH: 8; P: 0

FK: 4; Életerő: 10

Pszionika: ME 14 (28); PK 10

Pszí-képességek: Emléktörles 5, HA3; Fájdalomtűrés 8, HA5; Gondolatpajzs 10, HA2; Gyógyítás 2, HA6; Hibernáció 2, HA5

Ismeretek: Fegyvertelen harc [4]; Közelharc fegyver (Bot) [5]; Elsőségély [4]; Írás/olvasás [latin betűk] [6]; Írás/olvasás [Tibeti írásjelek] [4]; Nyelvtudás (Angol) [5]; Nyelvtudás (Tibeti) [4]; Meditáció [10]; Navigáció [5]; Túlélés (Sivatag) [4]; Vallásismeret (Neo-buddhizmus) [7].

Felszerelés: A szerzetesek egy vándorboton, némi élelmiszeren és néhány apróbb személyes tárgyon kívül nem visznek magukkal semmit.

ÚJ PSZÍ-KÉPESSÉGEK

Parancs

H: Akaraterő • F: Aura • T: C+10 • HA: 9

Hatótáv: látás • Hatásterület: 1 lény • Időtartam: koncentráció

Az igazi mesterek képesek rákényszeríteni bárkire az akarataikat. A pszi-képesség használatához tesztet kell dobni, a célszám alapja a célpont pszi-kapuja. A célszám az adott parancstól függő mértékben tovább változhat:

Parancs jellege	Mód.	Példa
Logikus	C-10	Fuss innen! Menekülj!
Elfogadható	C-5	Hallgass!
Ártalmatlan	C+0	Töröld meg az orrod!
Megkérdőjelezhető	C+5	Add meg magad!
Veszélyes	C+10	Öld meg a társaidat!
Öngyilkos	C+15	Ugorj bele a szakadékbá!

A parancs jellegének megállapításánál azt kell figyelembe venni, hogy a célpont hogyan vélekedhet a parancs lényegéről. Ha nem tudja, hogy egy altatóval átitatott zsebkendőt nyújt felé a pszi-képesség használója, a parancs – Töröld meg az orrod! – ártalmatlannak minősül.

Zavarodottság

H: Lélek • F: Akaraterő • T: C+4 • HA: 15

Hatótáv: látás • Hatásterület: 1 méter/szint átmérőjű kör • Időtartam: ld. leírásban

E meglehetősen ritka, nemrég felfedezett [kialakult?] pszi-képességnek van egy különlegessége: egyszerre több célpontra is alkalmazható. Hat a hatásterületen belül álló összes fejlettebb élőlényre (kb. a macska intelligenciája lehet az alsó határ). Használatához egyetlen tesztet kell dobni, és a cselekvési értéket (egyenként) össze kell hasonlítani az élőlények pszi-kapujával. A hatás erősségét a játékmes-ter határozhatja meg az alábbi táblázat alapján:

C#-É	Hatás
0	A célpont tétovázik. Harc esetén a következő körben a kezdeményezéséhez É-2 büntetés járul.
1-2	A célpont elbizonytalanodik. Hatása mint előbb, de a büntetés már É-5.
3-4	A célpont a hatóidő további részére nem képes összefüggően gondolkodni, ezért, bár közelharcban védekezh- het, ezen felül csak értelmetlen szövegelésre képes.
5-7	Mint az előző fokozatnál, de a célpont érzékszervei is összezavarodnak, ezért minden olyan körben, amikor mozogni kíván, sikeres Akrobatika tesztet kell dobni,



különben esik. A teszt célszáma a játékmester rosszindulatán (meg a terep- és látásviszonyokon, a mozgás sebességén, megterhelésen stb.) múlik.

8-10 Szinte teljes cselekvésképtelenség. A célpont csak áll, és értelmetlenül bámul maga elé (esetleg még valamit mo-
tyog az orra alatt, meg nyaladzik, ha elég rossz napja van a játékmesternek). Ha megtámadják, csak C+5 büntetéssel védekezhet.

11- Teljes cselekvésképtelenség. A célpont semmit sem ké-
pes tenni, még az érzékszervei által nyújtott információ feldolgozására sem képes [a hatáside alatt történetekre tehát nem is emlékszik majd].

A hatás időtartama annyi kör, amennyivel a cselekvési érték meghaladta a célszámot. Lehetőség van arra, hogy a pszi-képesség használója tudatosan is meghosszabbítsa az időtartamot, de ez meg-
lehetősen veszélyes. Ilyenkor minden egyes plusz ME pontért (az így felhasznált ME ponttal nem fokozható a képesség hatása) 4 körrel tovább tart a zavarodottság, de ha a használati teszt balsikerrel vég-
ződik, a pszi-képesség használójának elméje zavarodik össze. Ebben az esetben a hatás a balsiker-fokozattól függ (egy 2. fokozatú balsi-
ker tehát elbizonytalanodással és É-5 kezdeményezési büntetéssel jár).

Emlékfürkészés

H: Ösztön • F: Lélek • T: C+7 • HA: 10

Hatótáv: érintés • Hatásterület: 1 lény • Időtartam: 1 kör

A pszi-képesség sikeres használatával a célpont egy régebbi emlékét lehet megismerni. A használónak tudnia kell, hogy körülbelül mikor és milyen körülmények között létrejött élményt keres. Tesztet kell dobni, amelyben a célszám az ellenfél pszi-kapuja. A célpontot az alábbi dolgok befolyásolhatják:

Az élmény	Módosító
Egy hónapnál régebbi	C+2
Egy évnél régebbi	C+5
Öt évnél régebbi	C+10
Meghatározó, emlékezetes volt a célpont életében	C-10
Különleges, de nem túl érdekfeszítő	C-5
Teljesen mindennapos, megszokott	C+5
A célpontnak érdeke, hogy az élmény feltárható legyen	C-5
A célpont minden erejével titkolni akarja (ehhez teljesen az eszméleténél kell lennie)	C+5+AKR

Az emléket olyan mértékben lehet megismerni, amennyire a cse-
lekvési érték meghaladta a célszámot. Ha a teszt balsikerrel végző-
dik, olyan veszélyes, erős emlékre bukkan a használó, amely megse-
bezhetik. Ilyen emlékek lehetnek a korábbi komoly sérülések, kínzá-
sok, vagy hasonló emlékezetes, nehezen feledhető élmények. Balsi-
kernél tehát a fokozatnak megfelelő életerőpont veszteséggel kell
szembenézni. SzS

AZ ELLENSZEGÜLÉSI ÍTÉLET

Comstar titkos jelentés 3055/27-bgVi-VFLII-4568

Küldte: Valerik Hai előljáró, Arcadia, Kerenszkij csillagcsoport

Kapja: Marton Wedekind könyvtárnok, Terra

Az alatt a négy év alatt, amióta követként a klánok között élek, igen sokat megtudtam róluk. Úgy gondolom, hasznunkra válik, ha ezt az információt megőrizzük, sőt – az áldott Blake szavait követve – tovább terjesztjük.

Nem csoda, hogy hat évvel ezelőtt, amikor a Periféria világait előzönlítették, sokan idegen lényeknek vélték a klánokat. Különös félelmet kellettek a páncélba öltözött elementál egységek, akik egy Mechhel is képesek voltak elbánni. (Ma már tudjuk, hogy a páncélokban emberek vannak. Emberek, akiket erre a célra tenyésztettek.) Már négy éve köztük élek, de még most is gyakran meglepődöm azon, mennyire más és számunkra felfoghatatlan az életük. Ahhoz, hogy valaki megértse, miért olyanok a klánok, mint amilyenek, ismernie kell történetüket. Nem akarom részletezni, csak egy nagyon tág áttekintést adok. A Csillagliga összeomlása után Alekszandr Kerenszkij, a Liga flottájának parancsnoka hűséges katonáival (a hadsereg nagyobbik felével) önkéntes száműzetésbe vonult. Hat évvel ezelőttig nem tudtuk, mi történt vele, azt azonban tudjuk jól, hogy mi történt a Belső Szférával. Az utódállamok háborúi feldúlták, és a Liga aranykorához képest barbár zűrzavarba taszították a valaha civilizált bolygókat. Ha nincs áldott rendünk, az emberiség elpusztítja önmagát. Sokkal rosszabb sors várt azonban Kerenszkij követőire. A föld, ahová érkeztek, nem az Édenkert volt. Az öt bolygó – amelyeket együtt Pentagonnak neveznek – alig volt alkalmas az életre. Még nagyobb gondnak bizonyult, hogy Kerenszkijel szinte csak katonák érkeztek. Katonák, akiknek most hétköznapi életet kellett kezdeniük. Hamarosan lázongások törtek ki, és ezek Alekszandr Kerenszkij halála után polgárháborúvá terebélyesedtek.



Sokan voltak, akik elkéséredéssel figyelték az eseményeket. Nem azért hagyták ott az otthonukat, hogy elkerüljék a polgárháborút? Az ő élükre állt Nyikolaj Kerenszkij, Alekszandr fia. Összegyűjtve hűséges embereit, egy távolabbi bolygón, Sztrana Mehtin telepedett le. Úgy gondolta, a viszály és a széthúzás oka a társadalomban és az emberi természetben rejtőzik. Új társadalmat és új embert akart tehát teremteni.

Így születtek meg a klánok. Így született meg merev kasztrendszerük, amely képességeik alapján sorolja be az embereket a dolgozók, kereskedők, tudósok vagy harcosok közé. Így született meg a klánok eugenetikai programja, amellyel különleges embereket tenyésztettek (ilyenek például a félelmetes elementál harcosok is). Így születtek meg tradícióik, amelyekhez ma is ragaszkodnak.

Négy éve élek már a klánok világában, így sokat megtanultam róluk. Az egyik legfontosabb, hogy mekkora különbségek vannak klán és klán között. A Gyémántcápák liberális felfogását össze sem lehet hasonlítani a Füstjaguárok kegyetlenségével. Négy éve élek már a klánok világában, mégis túl sok az olyan dolog, amire nem találok magyarázatot. Ha nem lennének ezek a hagyományok, semmi esélyünk sem lenne a klánok harcosai ellen. Omni-Mechjeikkel nem tudjuk felvenni a versenyt, erre a célra kitenyésztett Mechharcosaiknak egy Belső Szféra-beli nem kihívás. Mégis tartózkodnak a fizikai harcól, nem mernek visszavonulni a harcmezőről, és csak az egy az egy elleni küzdelmet tartják valamire. Még több esélyt ad számunkra a *batchall* szokása. A klánok vezetői minden harc előtt hosszasan alkudoznak, hogy melyikük képes kevesebb egységgel végrehajtani a feladatot. Így aztán gyakran előfordul, hogy lényegesen kisebb erővel törnek ellenünk, mint megtehették.

Ami a legmegmagyarázhatatlanabb számomra, az az ítéletek rendszere. Bár a harcos kaszt a demokrácia szabályai szerint intézi ügyeit, mindenkinek joga van arra, hogy harchan védje meg álláspontját. Nem egy tehetséget veszítettek már el így a klánok. Ha nem tartanák magukat hagyományaikhoz, ha nem tizedelnék saját soraikat, sokkal félelmetesebb ellenfelek lennének.

Az alábbi rövid szcenárió egy Ellenszegülési ítéletet ír le. Egy fiatal Mechharcos szembe szállt parancsnokával. Igazát a csatamezőn kell megvédenie. Rendes esetben a fiatal harcosnak nem lenne esélye. Ő azonban különlegesen jó képességű, és – amiről senki sem tud – az egyik kihívó Mechet elfelejtették lőszerrel feltölteni.

Terep

A térképeket az ábrán láthatóan kell elhelyezni.

A támadó

Thor C konfiguráció (Technical readout 3050) (Lövészet: 4, Vezetés: 6 semmilyen lőszer sincs)

Dragonfly B konfiguráció (Technical readout 3050) (Lövészet: 4, Vezetés: 6)

A védekező

Mad Cat A konfiguráció (Technical readout 3050) (Lövészet: 3, Vezetés: 4)

Elhelyezés

A védekező a térkép északi, a támadó annak déli szélétől 3 mezőnyire rakhatja fel kezdetben Mechjét.

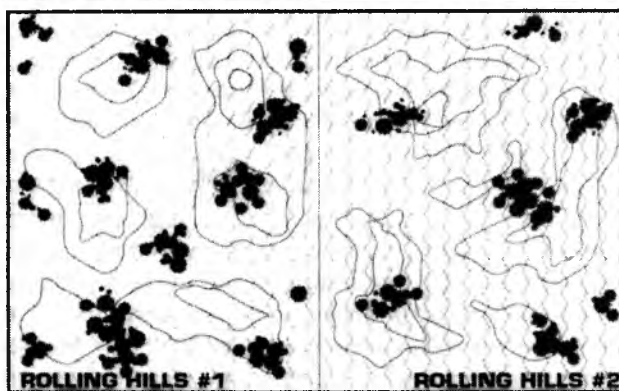
Győzelmi feltételek

Mindkét fél célja a másik megsemmisítése.

Különleges szabályok

A térképről egyik fél sem mehet le (ebben az esetben veszített). Fizikai harcot egyik fél sem kezdeményezhet.

Végző megjegyzés: Akit érdekel a klánok történelme és társadalmá, mindent megtudhat róluk a *Wolf Clan Sourcebook*-ból. A *Jade Falcon Clan Sourcebook* a legkonzervatívabb klánt ír-



ja le, az *Invading Clans* pedig az invázióban résztvevő többi klánt taglalja. Mindegyikben megtalálható még az adott klánok inváziós hadseregének leírása Mechről Mechre, és a Belső Szférában vívott csatáik részletei. A *Falcon and Wolf*-ból pedig azt tudhatjuk meg, mi történt a klánokkal Tukayyid után.

Nadir Gargoyle

RAMATUR TÁNGRA

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy hatalmas, végeláthatatlan, halott erdő. Ebben az erdőben semmi sem élt, mindent a halál uralt. Senki nem járt arra, sem ember, sem állat. Élettelen, halott mozdulatlan-ság honolt, és mindennek nagyon különös színe volt.

Senki emberfia nem beszélt az erdőről, és senki emberfia nem gondolt rá. Mintha egyáltalán nem is létezett volna. A halott erdő közepén kastély állott. Egy furcsa szerzet lakta, aki sem élőnek, sem holtak nem volt nevezhető. Negyedrészt ember, háromnegyed részt démon. Ő sohasem szolgált, sohasem kínálta fel a lelkét. Varázslónak született. Emberként jött a világra háromszáz évvel ezelőtt, de vakmerősége emberfelettivé tette.

Amer – mert így hívták a kastélyban lakó furcsa szerzetet – behunyt szemmel ült a trónján. Ezer mérföldeken át mindent látott és hallott, ami az égen, a földön vagy a föld alatt történt. Egy magányos harcos handukolt fáradtan a halott erdő közelében. Amer csak nézte, és mindent tudott róla. Elhatározta, hogy játszik egyet vele. Felállt, és a trónterem ablaka felé lépett. Teste lépés közben szertefoszlott, és pár méterrel a harcos mögött jelent meg.

A varázsló tekintete úgy hatolt a férfi hátába, mint a legpompásabb acél.

A harcos nyögve fordult meg.

– Magasságos ég... – hebegte kiszáradt ajakkal. A kardjáért szeretett volna nyúlni, de karja nem mozdult.

Amer néhány lépésre állt tőle, teljesen mozdulatlanul. Karcosabb és alacsonyabb volt a harcosnál, de sokkal erősebb, sokkal hajlékonyabb, sokkal gyorsabb és sokkal szebb. Hosszú, fehér haja a vállára omlott, arca ráncatlan, bőre halovány, orra és álla hegyes, ajkai duzzadtak, szemöldöke kígyózó, s tekintete, mint az izzó vas. Szeme vörösen fénylett, mandula formájúnak látszott a sötétben. Szoborszerűen izmos, szörtelessen testét bokáig érő fekete csuhába bújtatta, lábán fekete csizma. Nem viselt semmilyen ékszer, talizmánt, amuletet, ezzel is jelezvén, hogy kedvére uralja a fizikai univerzumot.

– Ó, nagy Ramatur herceg, vedd elő azt a vacakot, amit tifeledek fényes szabjának hecéznek, és kaszabold le Amert, ki előtted áll, és arra szomjúhózik, hogy megszállja rút testedet – mondta Amer egy négy éves kislány hangján. A szavaktól és a hangtól a herceg minden szőrszála égnek meredt. Azt kívánta, bárcsak valahol máshol lenne – jobb elesni a csatában Efnor fejedelem-ség hadai ellen, mint találkozni egy istentelen, nem evilági varázslóval, akit még a szent harangok bongása sem remegtet meg.

A következő pillanatban Amer kihajította a herceget a testéből, és saját teste Ramaturéba olvadt. Lépett egyet előre, és lépés közben eltűnt. A herceg várának kapuja előtt tűnt fel, gondosan ügyelve, nehogy meglássa valaki, amint ily szokatlan módon utazik. Peckesen a kapuhoz sétált, és erősen megdöngötte az öklével.

– Ki az? – kérdezte egy őrszem, kihajolva a kapu mellett magasán elhelyezett ablaknyíláson.

– Ramatur herceg vagyok, te kutya! Lecsapatom a fejed, ha uradat megváratod! – üvöltötte Amer Ramatur képében.

Az őrszem megjéjdi.

– Ó, nagyuram, ezer bocsánat és ezer főhajtás! Én balga! Bocsánatáért esedezem, nagyuram! Máris beléphet! – Az őrszem elfordult és jelzett, hogy nyissák ki a kaput.

A varázsló várt, amíg a két hatalmas kapuszárny teljesen ki nem tárult, s csak ezután lépett be. Ő volt a vár ura, nem járná, ha besurranna a kapuszárnyak közti keskeny nyíláson.

A belső épületekből több százán seregettek elő a teliholdas éjszakában a herceg fogadására; fáklyákat és hatalmas örömtüzeket gyújtottak. Amer nemcsak az emberek arcát, hanem gondolataikat is látta. Tudta, hogy mosolyuk és nevetésük csak maszk – egytől egyig gyűlölték és rettegték a herceget. A csatában mindenki elesett, csak Ramatur maradt „életben”, de bárkinek jobban örültek volna.

Sebtében felöltözködve elősietett Rilyna is. Rilyna de Mar, Ramatur Obenhon herceg fiatal, gyönyörű felesége sírva ölelte magához a herceg halott testét. Amer tisztán hallotta, ahogy magában fohászodik: „Miért nem vetted magadhoz őt, Föld Szellem? Hát te sem tudod befogadni a méhedbe? Aeshma-Daeva, Dühöngés Démona, kérlek, legalább te hallgasd meg szavaimat! Könyörögve kérlek, szabadíts meg ettől a zsarnoktól! Bármit kérhetsz cserébe tőlem, mindenem odaadom!” Rilyna keservesen zokogott, görcsösen szorította Ramatur testét – könnyei örömkönnyeknek tűnhettek, de a gyűlölet keserű cseppjei voltak.

Amer mindenkit elzavart, mondván, hogy Rilynával akar lenni, kettesben. A talpnyalók eltakarodtak, ők ketten pedig magukra maradtak a vár egyik legszebb termében. A díszes kandallóban vígan ropogott a tűz, amit senki sem gyújtott meg. A falakon állattrófeák és fegyverek, a földön szőrmék, alacsony ülőszármolyok, hárfá és lant díszlegetek. A herceg kedvenc terme volt.

Rilyna a huszadik évében járt, a herceg az ötvenedikben. Rilyna már öt éve volt hercegnő, öt éve szenvedett, és nem tett semmit ellene. Amer a lány minden emlékeit tisztán látta, még azokat is, amelyek létéről Rilynának sejtelme sem volt. Látta előző életeit, és tudta, hogy másfél évezreddel ezelőtt ő volt a zsarnok. Nem sajnálta mostani sorsáért. Megérdemelte. Ha másért nem, hát azért, amit másfél évezreddel ezelőtt tett.

A varázsló elmosolyodott. Eszébe jutottak azok az idők, amikor Aeshma-Daevával beszélgettek a halott erdő közepén, a trónteremben. A Dühöngés démona azt szokta volt mondani: „Évszázadonként egy jó cselekedetet és ne többet, mert még megárt.” Mindig nevettek rajta. Nevetésüket senki nem hallotta, de ha hallotta volna, menten szörnyet hal.

– Ebben az évszázadban még semmi jót nem tettem – szöjt Amer.

„Az biztos” – mondta magában Rilyna, de ezt ejtette ki a száján:

– Ó, kedvesem, hogy mondhatasz ilyet!?

– Rilyna, a Föld Szellem meghallgatta fohászodat. És Aeshma-Daeva is, akihez az udvaron imádkoztál.

Rilyna elsápadt, azt hitte, lebukott; Ramatur valahogy olvas a gondolataiban.

– Nem, Ramatur nem olvas a gondolataidban. Add a kezéd – Amer megfogta a lány kezét, és a herceg testének mellkasához nyomta, hogy érezze, nem dobog a szíve.

– Magasságos ég... – mondta Rilyna és falféher lett.

– A herceg is ezt mondta, mielőtt meghalt.

A lány nem tudott megszólalni, annyira kiszáradt a szája. Ivott az egyik ülőszármoly mellett a kancsóból, majd alig hallhatóan kérdezte:

– Ki vagy te?

– Amer.

Amer a saját testével kilépett a herceg holttestéből és Rilyna elé állt. A lány félt tőle, és ő tudta ezt.

– Te varázsló vagy? – kérdezte Rilyna.

Amer csak bólintott.

– És... mit kérsz cserébe a zsarnokért? – Rilyna most félt ám igazán. Attól tartott, hogy a varázsló a lelkét kéri.

– Egyszer régen, sok-sok éve, én is ember voltam, mint te most. Sosem érdekelt, hogy mi lesz a lelkemmel. Csak az érdekelt, hogy velem mi lesz. – Amer felmutatta az egyik ujját. – Egy tulajdonság van csupán, amely kitéphet abból a szűk kis karámból, ami az ember, és emberfelettivé tehet. A vakmerőség. Másnak nem veszed hasznát az Úton.

Rilyna úgy érezte, mintha hegynyi tehertől szabadulna. Nem kell többé jónak lennie, nem kell többé szépnek lennie, nem kell többé elegánsan viselkednie és többé semmilyennek sem kell lennie! Csak farkasszemet kell néznie a mindenséggel. Eleredtek a könnyei. Talpra ugrott, kitárta a karját.

– Csak ennyi! Vakmerőség! Farkasszemet nézni a halállal is, a zsarnokokkal is, az egész Mindenséggel! – kiabálta önfeledten. Énekelni és táncolni kezdett, mire tüstént berontott két fegyveres őr, hogy megnézzék, mi történt, ilyen hangokat ugyanis még sohasem hallottak kiszűrődni ebből a teremből. Rilyna csak megállt, a szemükbe nézett, és így szólt szintelen hangon:

– Kifelé.

Az őrök olyan sebesen mentek ki, hogy majd összetörték magukat. Rilyna hangosan, jóízűen kacagott, mint ahogy sokezer éve egyszer sem.

– Vakmerőség, katonák! – kiáltotta utánuk, aztán folytatta a táncot és az éneket.

Amer halvány mosollyal az arcán figyelte a kecses mozdulatokat. A lány odatáncolt hozzá, és előtte hajladozott.

– Kedves Amer, életem megmentője! Gyere, táncolj velem!

A varázsló megdermedt. Eszébe jutott valami, amire egyszer sem gondolt életében. Gyengéden megfogta Rilyna karját.

– Rilyna, járj tovább az Úton. Én most elmegyek. Még találkozunk.

Rilyna a szemébe nézett.

– Jó – mondta kifejezéstelen hangon és tovább táncolt és énekel, készen állt arra, hogy farkasszemet nézzen bármivel és bárkivel.

Amer pedig eltűnt, és semmi sem maradt ott utána. Legenda lett megint.

A trónján jelent meg. Kifejezéstelen arccal meredt maga elé. Szomorú volt.

– Nem tudok táncolni – mondta hangosan. – Egyszerűen nem vagyok rá képes, hogy kecses legyek. Fölmásztam a hegyre, de az egyik lábam lent maradt a síkságon. Hogy tehettem ilyet?

A trón előtt Alal, a Puszítás Démona jelent meg, hogy támasza legyen a varázslónak e nehéz órában. Egy buja, vérlázító kurtizán képében jött.

– Nem tudok táncolni – mondta Amer Alalra nézve.

– Sok mindent nem tudsz még – bűgta Alal egy érett nő hangján.

Amer bólintott.

– Igaz. De a tánc olyan, amit egy ember is tudhat. Uralom a Napot és a Holdat, de a táncot nem. Az emberek csak a legkönnyebb dolgokat tudják megtenni, tehát a tánc a legkönnyebb dolgok egyike. Miért nem tudok akkor én táncolni?

Alal pallossá változott, majd fenyőfává, végül farkasemberré. Összefonta karjait a melle előtt.

– Túl kemény vagy, Amer. Ez az egész. Keményen pedig nem lehet táncolni. Az vagdalkozás lenne.

Amer elnézett a semmibe, aztán lassan bólintott.

– Igaz – mondta. – Egy réges-régi, nem viszonzott szerelem keményítette így meg. Tehetetlenségem dühe vitt a mágiába. Csillagokat hódítottam meg, a rengeteg harc már teljesen uralta a gondolataimat. Túl kemény vagyok: igazad van, Alal. A Hatalomnak csak az egyik oldalát ismertem. – Amer nagyot sóhajtott. – Azt hittem, nincs más oldal.

– A mi hatalmunk a Szellem Hatalma. Nincsenek oldalak benne. Bármire használható. Akkora a hatalmad, mint egy démoné, mégsem vagy egészen démon. Úgy tűnik nekem, hogy Rilyna is csak a hatalom egyik részét fogja használni. A Lágyság Hatalmát. Egy démon olyan, mint te és Rilyna együtt. Egyetlen ember sem tudja, milyen egy démon. Az emberek csak azt tudják, milyennek képzelik a démonokat.

Lágy zeneszó hangzott fel, és Alal a farkasember képében, lágyan és kecsesen táncolni kezdett. Amer elnézte őt. Még soha nem csodált ennyire senkit. Alal az akaratával elpusztíthatta volna a Napot, a Holdat és a bolygókat, de nem tette: lágyan és kecsesen táncolt egy erdő közepén, ahol mindent a halál uralt.

– Végre megérttem a különbség okát köztünk – szolt Amer és felállt, hogy táncoljon Alalal. Maga is farkasemberré változott, és megpróbálta el-

kapni a zene ritmusát. Feje föléd lendítette a lábát, de olyan gyorsan, hogy emberi szem nem követhette, és akkora erővel, hogy még a gránit is széthasadt volna. Megesőváltta a fejét. Megperdült a tengelye körül, aztán a levegőbe ugrott, és húsz méterrel odébb ért földet. Megállt, visszaválogzott.

– Nem, ezt senki sem nevezné táncnak – mondta a fejét csóválva.

Alal fekete párduccá alakult át, aztán gyertyává, homokórává, majd vámpírkislánnyá.

– Táncoljunk hát, kedves Amer. Addig, amíg menni nem fog.

Amer komoran bólintott.

– Megígérem neked, Alal, hogy megtanulok táncolni. Tökéletesen – mondta elszántan, és megfogta a kislány kezét. A zene tüzeesebb lett.



Telt-múlt az idő. Évszázadok röppentek, civilizációk tűntek tova, emberek születtek, éltek és haltak meg, születtek újra, éltek és haltak meg újra, és születtek, és éltek, és haltak meg újra és újra és újra. Minden változott a Földön, csak a halott erdő nem, és az erdő közepén Amer, aki démonoktól vett táncórákat. Eljött a huszadik század és egy nap, ezer év gyakorlás után, Amer egyszer csak megállt tánc közben, elmosolyodott és bólintott.

– Tudok táncolni – mondta. – Ez rendben van.

És soha többé nem táncolt.

A halott erdő közepén álló kastélyban ismét olyan volt minden, mint régen. Amer és Alal és Aeshma-Daeva, Utuq, a sivatagok ura, Maskim, a csapdaállító, Namtar, a ragály démona és Vereno, a paráznság démona, gyakorta összejöttek s élénk társalgást folytattak az univerzum dolgairól.

– Elárulok neked, Amer, egy titkot – illetve nem is titok ez, csak nem sokszor mondtam még el – mondta egy ízben Aeshma-Daeva egy meghatározhatatlan színű és formájú dolog képében a trónteremben lebegve a varázsló és Alal társaságában. – Valójában könnyű démonnak lenni és könnyű azzá válni. Amit tíz évszázaddal ezelőtt mondtál Rilynának a vakmerőségről, azzal a létezés legmélyebb rejtélyét fedted fel. Ha élni akarsz, nézz farkasszemet az étellel, az élet egészével. Ha valamit akarsz, mielőtt megkaphatnád, szembe kell nézned vele. Érzékelné a legkönnyebb dolog a világon, semmi erőfeszítés nem kell hozzá. Egy démon csak körülnéz, és semmit sem fél látni. Semmit. És ha az univerzum legnyomorúságosabb élőlénye ezt most, ebben a pillanatban megértene, most, ebben a pillanatban démonná válna. Én tudom, hogy ez lehetséges. Mert ez az én történetem.

Végh Attila

Jómagam mindig is mély ellen-szenvvel viseltem a bocsánat-kérésrel induló cikkek, levelek iránt. Ennek ellenére a mostani, bemutatkozásnak szánt iromá-nyomat mégis efféle bevezető-vel kell kezdenem, hisz igen régóta ígérgetünk egy kártyás játékot, amire sokan már türelmetlenül várnak. Igen, a Mítoszról van szó, aminek a megjelenését „kicsit” elhamarkodva áprilisa ígértük. Azóta eltelt néhány hónap: eljött a nyár, megjelent két új szerepjáték magyarul, tucatnyi rendezvényt szerveztek kis hazánk leg-változatosabb pontjain — Mítosz ez-zel szemben nincs. Hivatkozhatnék most a Magyarországon uralkodó ká-oszra, a mindent és mindenkit gán-csoló bürokráciára vagy a hajmeresz-tő nyomdai árakra, de nincs értelme ködösíteni: a késés fő oka kezdeti ta-paszlatatlanságunk és naivitásunk. Épp ezért ünnepélyesen elnézést ké-rek mindenkitől, és teszek még egy végső ígéretet: a Mítosz legkésőbb augusztus végén meg fog jelenni. Ha kell, bevezetjük az Impérumon belül a 24 órás műszakokat, de ehhez a határidőhöz már mindenképp tartani fogjuk magunkat.

Egy szó mint száz: a **Mítosz** rövi-desen megjelenik, s az Imperium



felszabaduló erőit néhány más, ha-sonlóan ígéretes terv megvalósításá-
ra fogja fordítani. Először is: szeret-
nénk mihamarabb kiadni az első 15
lapos kiegészítő csomagot a Mítosz-
hoz, amiben jónéhány új lappal is
találkozhattok majd. Szándékunk-
ban áll egy kártyajáték-klub meg-
szervezése is, ahol a műfaj rajongói
nyugodt és kultúrált körülmények
között játszhatnak, cserélgethetnek.
A **Kártyavár** hetente öt napon át
várna a látogatókat korra, nemre és
kedvenc kártyajátékra való tekintet
nélkül.

A továbbiakban a kártyás játékok
mellett könyvkiadással is foglalko-
zunk majd. Az Imperium az olyan

nagyíró szerzők műveit szeretné ki-
adni, mint Raoul Renier, Wayne Chap-
man, Dale Avery és Gáspár András.
Természetesen nem M.A.G.U.S. regé-
nyekre gondolok, hisz szívesebben
ülök a szövegszerkesztő, mint a bíró-
ság előtt... Az első megjelenő köny-
vünk a már klasszikusnak számító
Kiálts Farkast! folytatása lesz, ami
szerintem már eleve egy kisebb
szenzáció! Erősen gondolkozunk
még egy magyar nyelvű szerepjáték
kiadásán is, de ez a dolog még csak
ötlet-szinten áll. Ami viszont tény: az
Imperium Bt. megnyitotta a **Panthe-
ont**, az első magyar **szerepjáték és
fantasy csomagküldő szolgálatot**,
ahol igen kedvező áron megrendel-
hetitek a legújabb külföldi és magyar
kiadványokat, könyveket. Bővebb in-
formációkért és katalógusért a *Pan-
theon, Bp. 1462 Pf. 647* címre írja-
tok.

Egyelőre ennyit terveinkről s öt-
leteinkről, remélem a következő
Rúnában már tényekről is be tudok
számolni. Ezentúl ugyanis kicsiny,
kétoldalas rovatunkkal rendszeren
jelentkezünk a Holdtölte (s
nem lehetetlen, hogy a Rúna) ha-
sábjain.

Az Imperium Bt.

ELŐSZÓ, AVAGY EGY BÜSZKE APA MONOLÓGJA

Ahogy a közmondás is tartja: minden
kezdet nehéz. Amikor annak idején,
egy hűvös januári napon négyen
összeültünk, tudtuk, hogy a Mítosszal
hatalmas fába vágtuk a fejszénket. Ar-

ra azonban, hogy ténylegesen mekko-
ra munkával is jár egy kártyajáték kia-
dása, nem voltunk felkészülve. Csak
egyvalamit tudtunk: egy profin megter-
vezett és megírt játékkal akartunk elő-
rukkolni. Mi magunk azonban nem vol-
tunk profik, úgyhogy sikerült elkövet-
nünk jóformán az összes klasszikus hi-
bát. Végül sokat csúsztunk a megjele-
néssel, de bátran állíthatom: sikerült
azt a színvonalat hozni, amit a kezde-
tekkor elképzeltünk. Sőt, meg me-
rem kockáztatni: a Mítosz megállja a
helyét a nyugaton kiadott kártyás já-
tékok között is. Ez persze lehet,
hogy csak az én véleményem, és
úgyis az a lényeg, hogy TI milyennek
találjátok majd a Mítoszt. Remélem,
nem fogtok csa-
lódni...

AZ ISTENEK HARCA

Semmi sem örök,
még a legnagyobb
Istenek hatalma
sem. Hívóit, baj-
nokait elveszítve
valaha virágzó
egyháza a múlt

homályába vész, templomait s városa-
it idegen népek szállják meg, rombol-
ják le. Sokak szerint ezek az Istenek
örökre feledésbe merülnek, s onnan
többé már nem térnek vissza. Ez azon-
ban tévedés: a népüket veszített Iste-
nek sem pusztulnak el, csak hosszú
száműzetésbe kényszerülnek kevés
megmaradt hívővel együtt. Még előt-
tük a lehetőség, hogy egy messzi föl-
dön újra megteremtsék Mítoszukat,
még ha ezért más Istenekkel kell is vé-
res háborúkat vívniuk. A Mítoszban a
játékosok ilyen „száműzött” Istenek
bőrébe bújva küzdenek a hatalomért s
a dicsőségért, hogy valaha hatalmas
birodalmuk a régi fényében tündököl-
jön.





lek, az értük járó Hatalom-pontokat mindenki megkapja.

ERŐ-JÁTÉK

Ha a játékosok előre megállapodnak, akkor lehetséges, hogy körük végén nem egy, hanem két vezért fordítsanak vissza. Kettőnél több vezér visszaforgatása azonban már nem ajánlott, ez könnyen felboríthatja a játékegyensúlyt.

REALITÁS-SZABÁLY

Repülő lények csakis repülni tudó hadakat használhatnak, fegyverzetet viszont egyáltalán nem lehet melléjük letenni. Szörnyek nem használhatnak tárgyakat.

KORLÁTOZOTT MÁGIA

Egy varázsló egy ütközetben csak egy varázslatot használhat. Azaz a játékos a csatában csak maximum annyi varázslatot tehet ki, amennyi varázsló van a seregében.



NÉHÁNY OPCIONÁLIS SZABÁLY...

VÉRÁLDOZAT

Köre végén minden játékos dönthet úgy, hogy véráldozattal növeli szférá-pontjait. Ilyenkör ki kell választani egy Hatalom-pontot adó népet vagy hőst, majd ezt a dobott lapok közé tenni. Ezután a játékos a szokásos kör végi 2 szférá-ponton kívül még annyi pontot kap, mint amennyi Hatalom-pontot vesztett a lap eldobásával.

JÁTÉK CSAK EGY MÍTOSSZAL

Az Istenségek csakis saját mítoszbeli ereklyéket használhatnak. Ezen kívül a játékos csakis a főistenével megegyező mítoszhoz tartozó népek és hősök után kap Hatalom-pontokat. E szabály alól csak a fantasy hősök és népek kivéte-

VERSENY, AVAGY HIVATALOS SZABÁLYOK

A későbbiekben megrendezésre kerülő Mítosz versenyeken és bemutatókon az alábbi szabályok lesznek érvényben:

Alapszabályok; Véráldozat; Játék csak egy Mítoszzal; Realitás-szabály.

A játék 12 Hatalom pontig tart.

Szerintünk a Mítosz ezen szabályok mellett játszva a legszórakoztatóbb, úgyhogy mindenkinek a versenyszabály szerinti küzdelmet ajánljuk.

... S NÉHÁNY ÚJ ALAP-SZABÁLY

A Mítosz alapszabályairól a két számmal ezelőtti Holdöltében már olvashattatok egy hosszabb ismertetőt, de azóta felmerült egy két olyan jó ötlet, amit semmi-

képp sem hagyhattunk ki a játékból.

Az első, s alighanem legkomolyabb változás, hogy a játék végcélja nem hét nép lerakása, hanem egy megadott számú, általában 12 Hatalom-pont összegyűjtése. Természetesen ehhez a számhoz nem kell mereven ragaszkodni, a hosszabb ütközeteket kedvelő játékosok nyugodtan küzdhetnek akár 20-25 Hatalom-pontig is. Ez esetben minden Hatalom-pont után 5 lap lehet a paklinkban, például egy 15 pontig tartó ütközetben a játékosok 75 lapos pakliból játszanak (ebbe a főisten is beleszámít). Hatalom-pontot általában nép és néhány egyéb lap lerakásáért kapunk. Hatalom-pontjainkat hat-, tíz-, illetve húszoldalú kockákon érdemes jelölni, de a zsetonos megoldást is használhatjuk. A Hatalom-pontokat lapjaink után a kijátszásuk pillanatában kapjuk meg, s azok egészen addig meg is maradnak, míg a lap játékban

van. Abban a pillanatban viszont, hogy a lap elpusztul, az érte járó Hatalom-pontokat azonnal elveszítjük. Amint valakinek összegyűlik a 12 Hatalom-pontja, azonnal véget ér az illető köre. Ekkor ellenfelei különféle kontra-kártyákkal és képességekkel megpróbálhatják ellenfelük Hatalom-pontjait lecsökkenteni (ha ez nem sikerül, a játék véget ér).

A második érdekes újítás, hogy a kijátszott intrika-kártyák a páston maradnak, s így hatásuk is állandó. Az egyetlen megkötés, hogy egyszerre legfeljebb három intrika kártya lehet játékban. Amint valaki egy negyedik intrikát is kirak, az eddig játékban lévő lapokat dobni kell s újra indul a „visszaszámlálás”. Ennek az újításnak hála, már igencsak megéri intrika-lapokból játszani, viszont igazán nagy tápolást még így sem lehet rendezni.

T.J.





JEFF LAUBENSTEIN ÉS JIM NELSON

Jeff Laubenstein és Jim Nelson a FASA két művésze, munkáikat jól ismerhetjük a Battletech, a Shadowrun és az Earthdawn könyvekből. Jim Nelson egyben a FASA művészeti vezetője is. A velük készített beszélgetésben számos érdekes dolog derül ki az illusztrátorok munkájáról.

Holdtölte: Mit tanultatok?

Jim Nelson: Egyszerű a válasz, mert ugyanarra az egyetemre jártunk. Én illusztrációt kezdtem tanulni, aztán rajzra váltottam.

Jeff Laubenstein: Én formatervezést tanultam négy évig, utána hat évig illusztrációt.

HT: Hogyan jutottatok ide?

JN: Te kerültél ide hamarabb...

JL: A korábbi művészeti vezetővel egy képregényrajongó-találkozón futottam össze Chicagóban. Megmutattam neki a portfóliómat (éppen akkor fejeztem be az egyetemet és állást kerestem), és tetszett neki.

JN: Én egy képregénykiadónál dolgoztam. Fél évvel azután, hogy odakerültem, tönkrement, de még azelőtt megszerezték a Battletech képregények készítésének jogait. Így találkoztam először a FASA-val. Aztán, amikor megszűnt az állásom, elsőként a FASA-hoz jöttem, hiszen már úgyszólván volt gyakorlatom a Battletech dolgokban. Hat hónapra rá megüresedett itt egy állás, és felvettek.

HT: Játszottatok előtte szerepjátékot?

JN: Igen, én játszottam D&D-t és Call of Cthulhut.

JL: Én csak egy nagyon kicsit játszottam D&D-t, évekkal azelőtt, hogy elkezdtem volna a FASA-nak dolgozni.

HT: És mostanában játszottok?

JN: Néha. Például Earthdawn, néha Call of Cthulhut – és mint mindenki másból, mostanában belőlem is Magic fanatikus lett, de nem játszom sokat, mert kevés a szabadidőm. Itt a cégnél viszont rendszeres játék-estek vannak, amiket én sem úszhatok meg.

JL: Én igazán ritkán játszom. Earthdawn-t játszottam párszor és nagyon élveztem, de nincs igazán időm a játékra.

HT: Szerintetek az illusztrálás művészet, vagy nem?

JL: Ha jó, akkor az.

JN: Igen. Hogy is mondjam... Nem tekintem szépművészetnek, de szerintem semmivel sem alacsonyabbrendű annál; egyszerűen különbséget kell tenni a kettő között. A legjobb illusztrációk – főleg az ilyen témájúak (a szerepjáték-szerk.), hiszen itt elég egyedi és kreatív képeket lehet csinálni – átlépnek a határon. És ott már nem számít, hogy ez most szépművészet vagy illusztráció. Az örömet az okozza, ha az ember jó képet csinál. A kategória nem számít semmit.

HT: Mennyi szabadságotok van az illusztrálásban?

JN: Sok. Próbálok elérni, hogy másoknak is minél nagyobb szabadsága legyen. Kicsit korlátoz maga a játék világa: egy fantasy világba nem lehet nagy gépeket rajzolni. A mi cégünk az egyik legszabadabb ebből a szempontból; csak nagyjából mondják el, mi legyen a képen.

JL: A legjobb illusztráció kiegészíti az írást. Ötleteket ad az olvasónak, hogy milyen is a világ. Bármit lehet csinálni, ha az illik a világba.



JIM NELSON

HT: *Melyik a kedvencetek a három világ közül? (Shadowrun, Battletech, Earthdawn)*

JN: Húha.

JL: Nagyon más mindhárom.

JN: Rajzolni hozzá, vagy úgy általában?

HT: *Mindkét szempontból.*

JN: Most éppen talán az Earthdawn. Főleg azért, mert az elmúlt öt évben csak sci-fi dolgokhoz rajzolhattam. Amikor végre fantasy-hez is lehetett rajzolni, nagyon boldog voltam. Nagyon szeretek a Shadowrunhoz is rajzolni, persze attól is függ, hogy éppen mit kell. A Battletech-et is szeretem, talán mert az a legnehezebb. Ott kell a legpontosabban dolgozni.

JL: Én mind a hármat szeretem. Szerintem nagyon jó, hogy három ennyire különböző dologhoz munkálkodhatunk. Nagyon szeretem, hogy én is alakítom a világot. Imádtam a trollkat rajzolni a Shadowrunhoz és az Earthdawnhoz is. Szeretem kitalálni a ruhákat, az apró részleteket. Ezek adnak színt a világnak. A Battletech-nél az embereket élveztem, a gyalogosokat, a 'Mech vezetőket. De ez igaz a másik kettőre is. A legjobb karaktereket, személyiségeket rajzolni, hiszen ezekkel fognak játszani. A dolog lényege, hogy a figurák érdekesek, izgalmasak legyenek, így talán a játékosoknak is adok ötleteket ahhoz, milyenek legyenek a saját karaktereik.

JN: Azt hiszem, a legjobb mindháromban az, amikor valami olyasmit rajzolsz, amit korábban még senki nem csinált meg. Legyen az akár egy újfajta sárkány, egy hely, vagy egy civilizáció.

JL: A Shadowrunban az amerikai indián képvilágot ötvöztük a fantasy-kiberpunkkal. Azt hiszem, ezt még nem nagyon próbálta előtünk senki. Nagyon jó volt csinálni.

JN: Én is élveztem.

JL: De ugyanígy az Earthdawnnál nagyon jó volt, ahogy a képi világ darabkát az ősi afrikai, indiai, prekolumbiánus kultúrákból szedtük össze. Csodás volt ezekből egy képzeletbeli civilizációt összeállítani.

JN: Bizonyos szempontból a Shadowrun a legszórakoztatóbb. Rajzolsz géppuskás trollkat. Néha teljesen elmebeteg az egész, de nagyon imádom.

HT: *Milyen technikákkal dolgoztok?*

JL: Mindenfélével. Leginkább tussal szoktam rajzolni; már évezredek óta használják az illusztrálásnál. Emellett vízfestékkel és számítógéppel is dolgozom.

JN: Én is nagyjából mindenfélével. Bármivel, ami jól néz ki. Meg aztán jó is az embernek, ha kipróbálhatja, mire képes valami új technikával.

JL: Persze mindenkinek megvan a kedvence.

HT: *Mennyi időbe kerül egy színes képet megcsinálni?*

JN: A címlapokra általában több időnk van, de főleg attól függ, hogy mikorra kell vele elkészülni.

JL: Össze lehet dobni valamit pár nap alatt is, de van, hogy hetekig tart.

JN: Esetleg hónapokig. Ha igazán részletesen ki akarsz dolgozni valamit, akkor sokkal több időre van szükség. Ha pontosan tudod, hogy mit akarsz, az lelassíthatja a dolgot – vagy épp felgyorsíthatja. De ha nincsenek jó támpontok, az nagyon sok munkát jelent. Egy színes kép átlagban két-három hét.

JL: Egy fekete-fehér rajz is lehet annyi. Sőt, több is. Sokat kell gondolkodni, tudnod kell, milyen ötleteket akarsz belevinni. Elkészíteni már könnyű, ha otthonos vagy a technikában, de egy jó rajzhoz tömérdek agymunka kell. Ha nincs koncepciód, mit sem ér a rajz. A színes és a fekete-fehér között csak a befejezéshez szükséges időben van különbség. Ötlet, technika ugyanannyi kell mindkettőhöz. A kompozíció elkészítése ugyanannyi idő. Sokan ezért koncentrálnak a színesekre. Sokkal kényelmesebb dolog; a munka ugyanannyi, mégis jobban néz ki. Jobban is fizetnek érte.

HT: *Kik a kedvenc művészeitek?*

JN: Sokan vannak. Nagyon szeretem a lengyel Stanislaw Sukovsky-t, a korai amerikai illusztrátorokat. Nagyon szeretem Brom munkáit. Talán ő a legjobb festő a játékiparban. Szeretem a Games Workshop grafikusait. Jeff is egyike a kedvenceimnek, nagyszerűek a munkái.

JL: Mike Nielsen, ha játékokhoz rajzol, remek dolgokat csinál. Janet Aulisio az egyik legjobb. Kölcsönös csodálat: Jim is nagyon jó rajzoló.

JN: Persze, elfogultak vagyunk azok iránt, akik nekünk dolgoznak, de hát ezért is dolgoznak nekünk. Tom Baxa-nak kiváló munkái vannak.

HT: *Mit tanácsolnátok azoknak, akik illusztrátorok szeretnének lenni?*

JL: Nagyon nehéz dolguk lesz. Nagyon figyeljenek oda az apróságokra: a kezekre, arcokra, fákra. Figyeljék meg, hogy is néz ki. Hogyan találkoznak a vonalak, hogyan hatnak egymásra. Nagyon fontos a gyakorlás. Rajzoljanak



annyt, amennyit csak bírnak. El kell jutni addig, amikor már nem kell a technikán gondolkodni, mert már magától jön.

JN: A legfontosabb, hogy egyfolytában rajzolni kell. És közben arra kell összpontosítani, hogy megértsd, amit rajzolsz. Sokan beleesnek abba a hibába, hogy fotókat használnak. Hasznos lehet, de én nem ajánlom. Egy idő után már nagyon hátráltat, jobban, mint amennyire segít.

HT: *Miért?*

JN: A fotó kilapítja a dolgokat. A három dimenziót kettőre szűkíti. Pont ezt csinálod a rajzban is, de ha már előre megcsinálták, nem te magad fordítod le a struktúrát a rajzba, hanem csak lemásolod a fotót. Főleg a vakus képek lapítanak ki mindent.

JL: Sokkal mechanikusabb lesz az egész.

JN: Akik sokat rajzolnak fotóról, egy idő után már nem tudnak lerajzolni egy kezet. Nem értik, hogyan működik egy kéz, csak azt tudják, hogy néz ki a fotón. Nagyon hatékonyan és gyorsan lehet fotóról dolgozni, de akik túl sokat használják, vesztenek vele. A másik nagyon fontos dolog, ha bárki is illusztrátor akar lenni, hogy nagyon kritikusnak kell lennie magával szemben. Ha befejeztél valamit, esetleg a legjobb, amit valaha is rajzoltál, lépj hátra kettőt, nézz rá, és próbáld megtalálni benne a hibákat. Mit rontottam el? Mi a rossz benne? A másik fontos dolog, hogy jó vastag legyen a bőr az arcodon. A művészeti szerkesztők nagyon gonoszak. Ha azt mondják: nem rossz, de még fejlődőd kell, el kell tudnod fogadni. Nem szabad túlságosan magadra venni, különben nem viszed semmire. Minden munkára van egy tucat illusztrátor. Ha meg akarod szerezni a munkát, nem elég, ha jól rajzolsz. Kell, hogy együtt lehessen dolgozni veled, pontos, megbízható legyél, és elfogadd a kritikát. Sokan megsértődtek már rám, amikor elmondtam nekik a véleményemet.

JL: Nem szabad, hogy megelégedj a munkáddal. Ha egyszer elégedett vagy, nem fogsz tovább fejlődni. Minden munkának jobbnak kell lennie, mint a korábbiaknak.

JN: Még egy jó tanács. Ha illusztrátor – vagy bármilyen művész – akarsz lenni, állítsd magad kihívások elé. Nem elég, ha csak fal előtt álló férfiakat tudsz rajzolni. Jó dolog, ha van valami, amit nagyon megbízhatóan tudsz, főleg, ha nagyon sürget a határidő, de ha nem állítod magad kihívások elé, sosem hiszik el rólad, hogy másra is képes vagy.

A beszélgetést Nádori Gergely készítette

VADMÁGIA



avagy az isteni inkarnációk hatása az Elfeledett Birodalmakra

A LEGENDA

Az Árnyékok Éve felkavarta Faerunt. Egyszerű halandók és istenek megtestesülései keresték a Sors Tábláit. A korábban megbízható mágia működése kiszámíthatatlanná vált, egyes területekről kihalt a varázserő, míg mások vaddá, ellenőrizhetetlené alakult. A vad területek nagy része vándorolva keseríti meg Toril varázstudó népségének életét, míg az állandóan „mágia-halott” tartományok nyújtanak állandó védelmet a varázslóktól rettegő tolvajcéhok és orgyilkos-klánok központjainak. Mindenki ismeri Tantras „mágia-halott” poklát, Torm és Bhaal gigászi küzdelmének színterét, a Mystra gödreinek elnevezett Cormyrtól északra elhelyezkedő, forró kátránnyal telt mélyedéseket, amelyeket joggal emlegetnek Helm földjeként is. De egy dolgot kevesen tudnak. Az isteni inkarnációk nemcsak Faerun egyes területeit alakították át, de számos, korábban megfelelően működő varázstárgyat is. Számos forrás utal arra, hogy kipróbált, sok éve használt tárgyak hirtelen „megőrülnek”, kiszámíthatatlanná válnak. Néha csak rövid ideig tartanak ezek a jelenségek, néha véglegesen használhatatlanná teszik a tárgyakat.

Az ismert kalandozó társaságok közül vannak olyanok, amelyek az átalakult tárgyak felkutatásával és értékesítésével foglalkoznak. A legtöbb sikert a féltünde harcos Aarlen által vezetett társaság érte el. Waterdeep nagyúra, Maas támogatja a mostanára komoly hatalomra és vagyona szert tett kalandorokat, akik több, felbecsülhetetlen értékű ősi tárgy mellett megszerezték Kanchelsis, a Vámpírúr, követét is. Beszélik, hogy a társaságnak egyik tagja Kanchelsis szolgálja, s így nagy hasznot remélhet a kőtől. Aarlen ugyan minden erejével tagadja, hogy varázshatalma lenne, ám magukat megnevezni nem merő levéltárosok adatai szerint vagy három évszázaddal ezelőtt, a Vervörös Rózsa évében egy Aarlennek nevezett fiatal varázslónő számos hőstettet hajtott végre, majd egy napon nyoma veszett.

A VADMÁGIA KÖVEI

Ezek a mélytűzű rubinok a mágikus káosz, az avatárok érkezésének legjelentősebb melléktermékei. Ha hiszünk a mágikus történetkutatás ered-

ményeiben, el kell hinnünk, hogy ezeket az ékköveket az istenek inkarnációi érintették meg hatalmukkal. A kövek korábban a felhasználó intelligenciáját növelték, míg most egész életére megváltoztatják annak mágiáját.

E kövek beazonosítása természetesen nem egyszerű feladat. Az Azonosítás (*Identify*) varázslat csak annyit állapít meg, hogy a kő 1-gyel növeli a felhasználó intelligenciáját ha varázsló vagy bárd nyeli le a követ, illetve 1-et vesz el abból, ha más osztály tagja próbálja ki a kő hatását. Elárulja azt is, hogy a tárgy rendelkezik olyan hatással is, amit nem lehet ilyen egyszerűen felderíteni. További próbálkozással ennél többre is juthatunk. A Legendaismeret (*Legend Lore*) segítségével megállapítható, hogy az adott rubin melyik istenhez tartozik. Ennél is erősebb kutató mágia felhasználásával meg tudhatjuk, hogy a végső választ csak az adott isten templomában lehet megkapni. A főpap egy megfelelő küldetés végrehajtásáért hajlandó megmondani, hogy a követ megalkotó isten csak megfelelő áldozati tárgy fejében árulja el, mi is pontosan a titokzatos kő. A feláldozandó tárgynak értékesnek (kb. 5000 TP) kell lennie, és az adott isten hatókörébe kell tartoznia.

Tehát: ha egy mágus, vagy más, varázslói mágiát használó valaki lenyeli a követ, az alábbi hatások érik:

- +1 intelligencia;
- ha a használó saját istenének követét nyeli le, azonnal szintet lép (a következő szinthez szükséges minimális TP-t kapja meg.)

• „Vadmágia” használata: a tárgy felhasználója nagyon hasonlónak válik az igazi vadmágusokhoz (*wild mage* – *Tome of Magic*). Valahányszor varázsol, lesz egy kicsiny esélye (3%) arra, hogy a megszokott hatások helyett valami váratlan esemény történik. (Ha a felhasználó igazi vadmágus, akkor csak eredeti vad hatásainak (*wild magic effect*) 3%-a jön létre az alábbi táblázatok szerint, a többi a *Tome of Magic* alapján kell meghatározni.) Mivel a tárgy mágiája igen erős, a felhasználó bizonyos mértékig befolyásolhatja önnön vad hatásait és másokéit is. (Ez varázslóknál szint×1%, bárdoknál szint×½%, vadmágusoknál szint×2%, amit a két táblázatra oszthatunk szét. Így pl. egy 20. szintű

varázsló dönthet úgy, hogy 20%-ot ad a célpont táblázathoz, jelentősen csökkentve annak az esélyét, hogy ő legyen a célpont, vagy 20%-ot von le a hatás táblázatból, megnövelve ezzel a negatív hatás valószínűségét, de dönthet úgy is, hogy mindkét táblázatot 10-10%-kal befolyásolja. A módosító lehet pozitív és negatív is. A varázslónak akkor kell eldöntenie, hogy melyik táblázaton, és milyen irányba kíván módosítani, amikor kiderül, hogy varázslatának vad hatása lett. Ezek a módosítók varázslatról varázslatra változhatnak.

A kövek használói „vadmágikus” területen is használhatják varázslatokat befolyásoló képességeiket.

Az isteni inkarnációktól származó kövek hatását semmilyen halandó mágiával nem lehet megszüntetni.

Bár a kövek keletkezése szorosan kapcsolódik az Elfeledett Birodalmakhoz, nem lehetetlen, hogy a síkok közt utazó kalandozók tudatosan vagy véletlenül eljuttattak néhányat más világokba is. Azokban a világokban, ahol létezik a „vadmágia”, a kövek valószínűleg normálisan fognak működni, de más helyeken nem elképzelhetetlen, hogy óriási káoszt okoznak. Az biztos, hogy Kanchelsis (ld. *Monster Mythology*) köve a korábban már említett Aarlenel együtt kikerült Torilról. A titokzatos harcos egy még rejtélyesebb versenyre indulva hónapokkal ezelőtt hagyta el Faerunt, és hitelt érdemlő források szerint nem tartózkodik az Ao által uralt világban.

A Kardpart egyes bölcsei szerint az is nagyon valószínű, hogy a halott istenek (Bane, Bhaal, Myrkul stb.) kövei szörnyű átkot hordoznak.

Azt is állítják az okosok, hogy egy második kő lenyelése iszonyatos következményekkel járna (minden varázslatból vad hatás keletkezne, és – bár feltehetően megkésztetődne a befolyásolási esély is – tönkretenné a karakter varázslói pályafutását).

FIGYELMEZTETÉS A MESÉLŐNEK: A TÁRGY ÉS AZ ALÁBBI TÁBLÁZATOK ALACSONY SZINTEN INKÁBB BAJJAL, MINT HASZONNAL JÁRNAK!

A vad hatás célpontja (d100)
01-30 a varázsló;

- 31-44 a varázslótól d10×10' távolságon belül levő véletlen cél (ha az adott területen a varázslón és az eredeti célponton kívül senki sem tartózkodik, akkor fokozatosan távolodva kell megkeresni a legközelebbi lényt);
- 45-49 a varázsló és az eredeti célpont is;
- 50-51 a varázslat létrejön az eredeti terv szerint, de mellette egy vad hatás is érvényesül (újabb dobás ezen a táblázaton az 50-51 eredmények újradozásával);
- 52-56 a varázsló és az eredeti célpont is;
- 57-70 a varázslótól d10×10' távolságon belül levő véletlen cél (ha az adott területen a varázslón és az eredeti célponton kívül senki sem tartózkodik, akkor fokozatosan távolodva kell megkeresni a legközelebbi lényt);
- 71-00 az eredeti célpont.

Ha a varázslat hatása olyasvalakin jelentkezik, aki éppen nem tartózkodik a helyszínen, akkor a mesélőnek esélyt kell adnia, hogy a hatástól függő hangulatban felkereshesse a varázslót, és ki nyilváníthatja háláját vagy dühét. Általában elmondható, hogy azok, akik képesek a varázsló személyének kiderítésére, már a veszélyesebb kalandozók közül kerülnek ki.

A mesélőnek ez jó lehetőség arra, hogy új, nem játékos személyiségeket vezessen be a játékba. Amennyiben nem áll rendelkezésre kidolgozott ellenfél, akkor a következő eljárás javasolható:

- d6 (1 – harcos; 2 – pap; 3 – varázsló; 4 – tolvaj; 5-6 – szörny);
- d10+10. szintű; ha személyiség, d6+4. szintű, ha szörny.
- Ezután gyorsan kialakíthatók a tulajdonságok, az életerő és a támadás.
- Ha magas szintű az ellenfél, kapjon erejéhez mért varázstárgyakat is.
- Amennyiben szörnyet dobtunk ki, a Szörnykönyv megfelelő táblázataiból folytathatjuk.
- Az ellenség szintjét mérjük a partihoz: 5-6 szintnél ne legyen nagyobb különbség, ha azt valamilyen speciális indok nem támasztja alá.

– A hirtelen jó ötleteket természetesen nem kell kockadobálással alátámasztani, így, ha valami érdekes jut eszünkbe, használjuk azt.

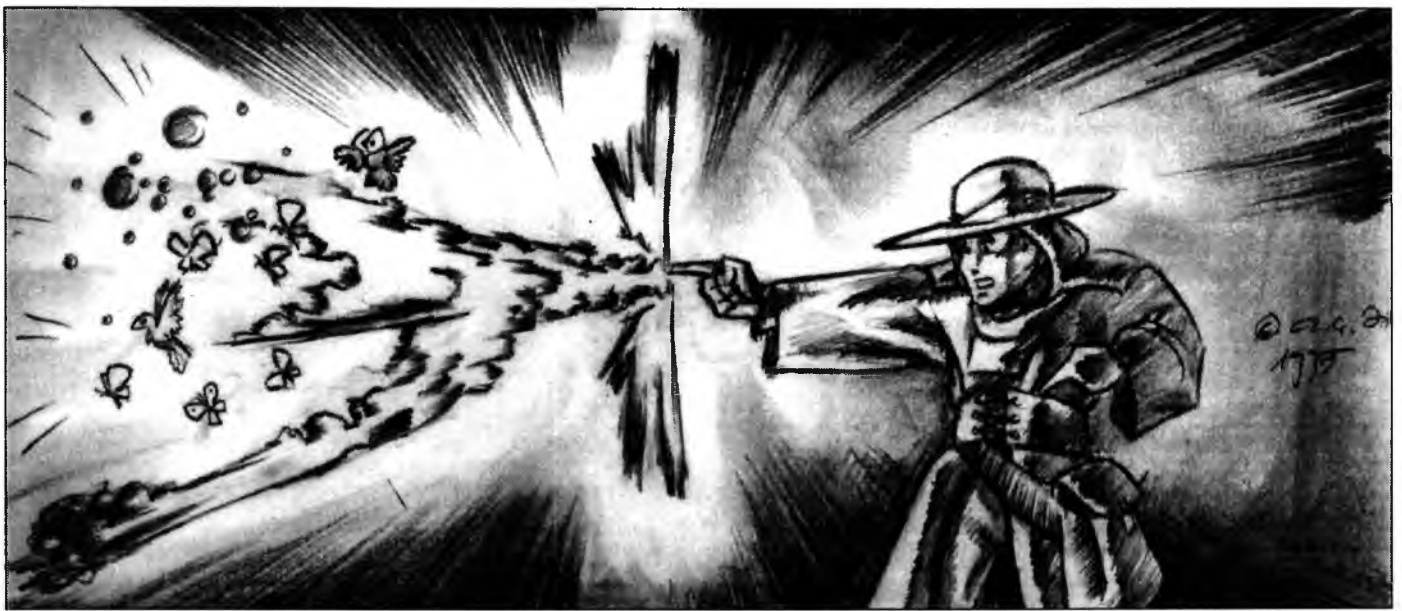
A vad hatás (d100)

Az alábbi vad hatásoknál a célpont mindig az, akit/amit az előző táblázatból meghatározunk (akkor is, ha nincs egyértelmű alany). Ahol semmi sincs külön megemlítve, ott Kívánság (*Wish*) varázslattal lehet a hatást eltávolítani. A Kívánság csak a permanens hatások megszüntetésénél okoz öregedést. Jobb, ha a késleltetett hatásokat a mesélő nem árulja el azonnal.

- 01-ig ebben a körben nem csinálhat semmit;
- 02 Mordenkainen elválasztása (*Mordenkainen's Disjunction*) (d6-1)×10' távolságra a célponttól, 10' sugárban.
- 03 -1 Intelligencia, maradandóan.
- 04 -1 Egészség, maradandóan.
- 05 A célponton 5' sugarú mágikus vihar tör ki. Ez körönként d6×10'-at mozog, és az útjába kerülőkön 10d6-ot sebez. A viharral érintettek minden körben elveszítenek egy varázslatot vagy varázslatszerű képességet (ez d10 évig tart és semmilyen módon nem lehet megszüntetni). A vihar 10d10 kör elteltével elenyészik.



- 06 Átalakítás (*Polymorph Any Object*) marandóan, -3 mentődobás büntetéssel. Eredményét bizzuk a mesélő fantáziájára.
- 07 Jellemével ellentétes külső síkra teleportálódik.
- 08 Valamely mágikus tárgy elveszti mágiját.
- 09 Otto ellenállhatatlan tánc (*Otto's Irresistible Dance*).
- 10 Sebzés (*Harm*).
- 11 d2+7. szintű Bigby kéz varázslat támadja meg a célpontot (annyi körig, amennyi a célpont szintje; a kéznek 45 hit pontja van).
- 12 A célpontnak minden varázslata, varázslatszerű képessége, tárgyhasználata d12 órán át fordítva jön létre.
- 13 Hatalom szava: Halál (*Power Word: Kill*).
- 14 Agytörés (*Feeblemind*) -2 mentődobással.
- 15 Alvás (*Sleep*) d10 órán át, mentődobás nincs, de az immunitás megvéd.
- 16 Teleportálás a Limbo véletlen területére.
- 17 Szikla zuhan rá: 15d6 sebzés, amit sikeres, sárkányláng elleni mentődobás felez. A tárgyak számára széttörés (*Crushing Blow*) ellen kell dobni.
- 18 Megátkozás (*Bestow Curse*) d12 óráig.
- 19 10d4 körig +3 fejező kard (*Vorpal sword*) támadja meg a varázslat elmondóját
- 20 Mágiatörés (*Dispel Magic*) a célponton levő összes mágia.
- 21 d6 körig 5' sugarú vízgömb veszi körül, ami légzési nehézségeket okozhat.
- 22 Ügyetlenség (*Fumble*, egyszemélyes változat) az áldozat szintjex 2 körig.
- 23 Útvesztő (*Maze*), de a hatásidőt nem körökben, hanem fordulókban számoljuk (szorozzuk 10-zel).
- 24 Dezintegrálás (*Disintegration*) mentődobás -4-gyel.
- 25 Leverttség (*Enervation*) a varázsló szintjén.
- 26 Kővé változtatás (*Flesh to Stone*) - mentődobás -10 büntetéssel.
- 27 Erőkalitka (*Forcecage*) d8 fordulójig.
- 28 Tasha nevetetője (*Tasha's Uncontrollable Laughter*) d6 fordulójig.
- 29 Növény növesztés (*Plant Growth*) 20' sugárban (nincs mentődobás), 6d6 körig tart.
- 30 Véletlen érzékszerv (látás, hallás, szaglás, tapintás, ízlelés) örökre megromlik.
- 31 Lassítás (*Slow*) 10 körig.
- 32 Fémhevítés (*Heat Metal*) minden fémtárgyára.



- 33 A célpont 4d4 körön át tűszög, és ezalatt semmilyen mágikus hatást nem tud aktiválni.
- 34 Szörnyidézés (*Monster Summoning*) 4+d4, a szörny(ek) a célpontra támad(nak).
- 35 A bőre tűzforró lesz 10 körig. Azok a tárgyak, amelyek mágikus tűz elleni mentődobása sikertelen, elhamvadnak. A célpont érintése 1d6 tűzsebzést okoz, ő maga körönként 2d6 hit pontot sebesül – mentődobás nincs.
- 36 10 perces látomás, amelyben teljesül a célpont leghőbb kívánsága, majd rájön, hogy csak képzelődött. A koncentráció megoszlása miatt 4 pont büntetés támadásához, védekezéséhez, mentődobásaihoz és kezdeményezéséhez, amíg a látomás tart. A csalódástól 4d10 körön át katatóniába esik, és semmilyen aktivitásra nem hajlandó.
- 37 d4×10' sugarú körben valamilyen falvarázslat veszi körül (d6 – 1: erő, 2: jég, 3: köd, 4: kő, 5: tűz, 6: vas). Időtartama, mintha 20. szintű varázsló hívta volna elő.
- 38 Áldott/átkozott szó (*Holy/Unholy Word*) 50-50% esély.
- 39 Nem megváltozása (a tudat megmarad), állandó hatás.
- 40 Pengefal (*Blade Barrier*) 1 körig 60' sugarban.
- 41 Igazlátás (*True Seeing*) 4d6 fordulójig.
- 42 100' sugarú körben Szörnybénítás (*Hold Monster*); mentődobás –4-gyel, aki elrontja, 4d4 körig cselekvésképtelen.
- 43 Zavartság (*Confusion*) 6d20' sugarú körben, annyi körig, mint a célpont szintje. A mentődobáshoz –4 büntetés járul.
- 44 10 körig varázslatai nemcsak kijelölt céljukra, de saját magára is hatnak.
- 45 Távolság torzítása (*Distance Distortion*) 100' sugarban, d6 fordulójig.
- 46 Beleszeret a varázslóba mindörökkön örökké.
- 47 Minden körben új ellenfelet kell választania a csata időtartamára.
- 48 d6 körre kikerül az univerzumból. Senki sem hathat rá, de ez fordítva is igaz.
- 49 Helyet cserél a hozzá legközelebb levő, legalább 15 kg testtömegű lényel.
- 50 Kisebbségi kinézetváltozás (szem-, haj-, bőrszín változás, magasság, tömeg kisebb változása stb.) – maradánoán.
- 51 A varázslat dupla erővel jön létre, nincs mentődobás.
- 52 A célpont tulajdonság pontszámai egy napra, véletlenszerűen összekeverednek. Ha szörny, minden számmal kifejezett adata (AC, THACO stb.) ± 1d4-et kap.
- 53 d10 mérföld sugarú körben hirtelen megváltoznak az időjárási viszonyok.
- 54 A varázslat 3d4 körrel később jön létre.
- 55 2d12 körön át minden varázslata érzékváltással (*Sense Shifting*) jön létre (a statisztikák változatlanok, csak színe, szaga lehet).
- 56 Két varázstárgy mágijája véglegesen helyét cseréli.
- 57 Megjelenik egy tudós dzsinn, aki fél órán keresztül válaszol minden kérdésre, soha sem hazudik, de próbálja húzni az időt, és kedveli a bonyolult megfogalmazásokat.
- 58 A negatív sík elleni védelem (*Negative Plane Protection*) hat 100' sugarban, 10 körön keresztül.
- 59 Pislogás (*Blink*) d4 fordulójig.
- 60 A béke szava: ebben a körben mindenki csak saját magával foglalkozhat (nem varázsolhat másra, és nem is támadhat senkit).
- 61 30' sugarban véletlen varázssital (*Potion*) esik az égből, és hat minden ott tartózkodóra.
- 62 Röntgen- és infralátás d12 órán át.
- 63 Ima (*Prayer*), 2d6 órán át.
- 64 Két dimenzió (*Duo Dimension*) d4 fordulón át.
- 65 Kritikus sebek gyógyítása (*Cure Critical Wounds*).
- 66 Nyelvek (*Tongues*) 3d6 napig.
- 67 Valamely aznap elhasznált varázslat visszajön a célpont fejébe.
- 68 Hősök lakomája (*Heroes' Feast*) varázs hatása érvényesül d8 órán át.
- 69 Repülés (*Fly*) d6 órán át.
- 70 Szörnyidézés (*Monster Summoning*); 4+d4 szintű, akárha a célpont varázsolta volna.
- 71 Szabad akció (*Free Action*) d12 óráig.
- 72 Következő körben normális cselekvés mellett 5d10 tűzlehetet (mint a Tűzlélegzés itala).
- 73 18+d6 erőnek megfelelő találat- és sebzési járulékok 3d3 órán át, ami hozzáadódik a már meglévőkhöz.
- 74 Egy napig teljesen immúnis lesz egy általa választott varázslattal szemben.
- 75 Tűzpaizs (A vagy B) annyi körig, mint amennyi varázsló szintje.
- 76 Véletlen típusú oltalmazó tekercs (*Protection Scroll*) hatása a célponton.
- 77 Sérthetetlenégi aura (mint *Globe of Invulnerability*, de mozog), annyi körig, mint amennyi varázsló szintje.
- 78 Fordított gravitáció (*Reverse Gravity*) 2d12×10' sugarban, az áldozat(ok) d8 körig esnek felfelé.
- 79 A célpont fegyverei d6 óráig +3 járulékokat kapnak a meglévőeken felül.
- 80 1 hp/kör regeneráció d12 óráig.
- 81 Serten varázslatimmunitása (*Serten's Spell Immunity*), annyi körig, mint amennyi varázsló szintje.
- 82 A célpont kiválaszthat magára egy programozott varázslatot (*Contingency*) – ez csak olyan mágiciát tartalmazhat, amit ő is ismer

VADMÁGUSOK MAGASABB SZINTEN

d20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Szint																				
12	-5	-5	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+5	+5
15	-6	-5	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+5	+6
18	-6	-6	-5	-4	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+6	+6
21	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+6	+7
24	-7	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+7
27	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	-1	0	0	+1	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
30	-8	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+8



Vadzóna (*Wildzone*): a zónán belül is megmarad a befolyásolási esély.

Stabilizáció (*Stabilize*): a stabilizált területen belül a kő hatása egyáltalán nem érvényesül.

Vadszél (*Wildwind*): a használó a vadszélben sem veszti el befolyásolási százalékát.

A VADMÁGUSOK MAGASABB SZINTEKEN

Ha valaki játszott vagy mesélt AD&D-t magas szinten, az könnyen észrevehette, hogy a szabályok igazából a 10-15 szint közötti játéknak kedveznek, s általában problémák adódnak, amikor a parti eléri, illetve meghaladja a 20. szintet. Sok szabálykiegészítést kell ahhoz, hogy a törékeny rendszer össze ne omoljon. Ehhez szeretnék segítséget nyújtani a vadmágusok szintkülönbség-táblázatával (külön, szürke alapon).

A táblázatból a szokásos módon, d20-szal dobjuk ki a varázslat erősségét. A vadmágus minden szintlépése után újradobja, milyen értékre következik be a vad hatás.

Szintén megfontolandó, hogy a magas szintű (20+) vadmágusok ugyanúgy dobják vad hatásait, mintha lenyelték volna a követ. Ekkor a vad hatások 20%-át kell a táblázatból meghatározni.

MENTŐDOBÁSOK ÉS MÁGIAELLENÁLLÁS MAGAS SZINTEN

Bizonyára mindenkiben felmerült a kérdés, miért nem okoz igazi különbséget az, hogy ki hív életre egy varázslatot. A tűzlabda ugyanannyit sebez a 9., mint a 29. szinten, és a mentődobás is megegyezik. A következő opcionális szabállyal erre a problémára kínálok megoldást.

A varázsló minden teljes 4 szintjéért ellenfelei -1 mentődobás büntetést kapnak. *Így egy 17. szintű mágus ellenfelei -4-gyel dobják.* (Nagyon erős partiknál, ahol a varázstárgyak 0 alatt tartják a mentődobásokat, megfontolandó, hogy 3 szintenként járjon a büntetés, míg gyenge társaságoknál 5 szint lehet a megfelelő.) E szabály hatására olyan varázslatok is visszatérnek a játékba, amelyeket már régen nem használt senki, mondván, „úgyis megdobják”.

Most, hogy a mentődobásokat helyükre tettük, itt az ideje a mágiaellenállás megreformálásának. Itt két fontos alapeset van:

- Ha a varázsló magasabb szintű, mint a mágiaellenállással rendelkező: ekkor 1% büntetés jár a varázsló szintjeiért, további 1% büntetés pedig szintkülönbségenként.

- Ha a varázsló alacsonyabb szintű, mint a mágiaellenállással rendelkező: 1% büntetés a varázsló szintjeiért, de 2% jutalom szintkülönbségenként.

Varázstárgyak sem mágiaellenállás, sem mentődobás büntetést nem okoznak. A mágiaellenállás fenti szabályok szerinti megreformálása bizonyos problémákat is hordozhat magával. Az alacsony szintű szörnyek mágiaellenállása szertefoszlik a parti mágusaival szemben, és a csapat tagjainak – nehezen megszerzett – 5-10%-nyi ellenállása sem marad meg erős ellenfelek ellen. A két opcionális szabály alapkonceptiója szerintünk jó, bár a számokon bizonyára lehet és kell is változtatni, hogy azok a konkrét játékban megfélelőek legyenek.

Dani Zoltán – Somlai László

- 83 Javított láthatatlanság (*Improved Invisibility*) d4 órán át.
- 84 d12 fordulóg minden sebző varázslat gyógyít, és fordítva.
- 85 Előrelátás (*Foresight*) annyi körig, mint a saját szintje.
- 86 Vámpír érintése (*Vampiric Touch*) d6 fordulóg, mindig 6d6-ot sebez.
- 87 Félvezetés (*Mislead*), annyi körig, mint amennyi varázsló szintje.
- 88 Gyorsítás (*Haste*) 10 körig (nem kell testi sokkot dobni).
- 89 Ahányszor fizikai ütessel eltalálják, annyszor d4 tükörkép (*Mirror Image*) jelenik meg. A hatás 6d6 körig tart. A tükörképek 4 napig maradnak meg, ha valamilyen módon hamarabb meg nem semmisítik őket.
- 90 d12 órán át az ő fegyverére specializálódott, vele egyező szintű harcoként küzdhet.
- 91 Permanens, de normálisan megszüntethető Szivárványgömb (*Prismatic Sphere*) veszi körül.
- 92 Igazgyógyítás (*Heal*), ami mindent gyógyít egyszerre.
- 93 Véletlenül meghatározott színű alapsárkány jelenik meg (3d4 korkategóriájú), aki d12 óráig szolgál.
- 94 4 óra időtartamra +4d10 max. hp.

- 95 D4×10% mágiaellenállás 1 óráig.
 - 96 1 napig valamelyik tulajdonság pontszáma 5-tel megnő.
 - 97 Látomás (*Vision*) közepes erővel.
 - 98 Fialodók d4 évet.
 - 99 Egy – véletlenszerűen meghatározott – normál tárgya mágikus lesz.
- 00-tól ebben a körben duplán cselekedhet.

A Mágia Könyvében (*Tome of Magic*) található varázslatok hatása a vadmágia köveinek működésére

Káoszpajzs (*Chaos Shield*): a hatás elkerüléséhez a mentődobást -10 módosítóval kell dobni.

Valóság Átalakítása (*Alternate Reality*): a vad hatást okozó dobást nem lehet újradobni, viszont az új célpont és a hatás közül az egyiket igen.

Vadpajzs (*Wildshield*): a kövek által okozott vad hatások 2d6 varázslat szintnek számítanak.

Vadcsapás (*Wildstrike*): a kő használója ebből a táblázatból dobja vad hatásait, és továbbra is megőrzi befolyásolási esélyét.

Hornung Választása (*Hornung's Surge Selector*): egy varázslatnál vagy a célpont, vagy a hatás táblázaton lehet kettőt dobni – ezt a dobások előtt kell bejelenteni.

Setét Patkány Naplója

1147. Nap

A fogadóban elég nehezen jött álom a szememre, nekiálltam tehát a naplót olvasgatni. Mit ne mondjak, eléggé meglepődtem. A legfurcsább az, hogy mennyit nyavalyogtam az utóbbi időben. Semmivel sem voltam meglegedve. Most, hogy így végignézek magamon, nem tudom, mi bajom volt. Oké, nem én vagyok a leghatalmasabb kalandozó Ghallán, nem én vagyok a legjobb pap vagy varázsló, nem én vagyok a legnagyobb tolvaj, nem én vagyok a legnagyobb harcművész, és még órákon át sorolhatnám. Viszont én vagyok Setét Patkány. Van egy jó kis vasalt bunkóm, egy spagulárom, egy piromenyétem. Ha kell valami, azt ellopom magamnak, megvan a betevő falatom és megvannak a haverjaim is.

A másik furcsaság az volt, hogy megváltozott a véleményem Lop-Nessy Esztiről. Felfuvalkodott hólyag, akinek csak az a fontos, hogy vezérnek mondassa magát. Sebaj, érezze jól magát, amíg nem akad senki, aki átvénné a helyét, tetszelegjen csak a bandafőnök szerepében.

Mivel a naplóm olvasgatása után sem álmosodtam el eléggé (be kell valanom, túl érdekesítő olvasmány volt – egyszerűen le vagyok nyűgözve a stílusomtól; megfogadtam azonban, hogy ezentúl az öndicséreteket csak zárójelben írom le), szóval, mivel még akkor sem álmosodtam el eléggé, úgy döntöttem, nekiállok ismerőseimet bosszantani – valószínűleg már alszanak, tehát egy mentális üzenettel jól fel lehet ébreszteni őket. (Ilyen remek ötlet csak nekem juthat eszembe.) Meglepő módon a barátaim nem voltak igazán mérgesek. Alex hosszasan mesélt legújabb trükkjeiről: Az árnymanó-ösmágus (mert így nevezte el magát) kitanulta a láthatatlanságot és a városi teleportot. Most az a szórakozása, hogy táborozni visszateleportál Quillbe vagy Gatinba, és láthatatlanul szétlop mindenkit. Elég szép zsákmányt tudott fel-

mutatni. Megirigyeltem tőle a dolgot. A városi teleport még túl van az én képességeimen, de a láthatatlanság megtanulására van esélyem.

Azok után, hogy Alexet nem sikerült igazán felbosszantanom, Xadornix-szal próbálkoztam. Ő is ébren volt még, láthatóan nincs túl nagy szerencsém. Elbüszkélkedett velem, hogy megtalálta a korábban általam nagylelkűen szabadon engedett piromenyétet és most neki vadászik. Csak kacagtam rajta; ha valaki ért a piromenyétekhez, az én vagyok. Márpedig én biztos vagyok benne, hogy én fogtam el újra Fifikét. Xadornix azzal próbált érvelni, hogy az ő piromenyéte ösztönösen irtózik az árnymanóktól, márpedig ennek csak az lehet az oka, hogy korábban én neveltem. Egy darabig elvitatkoztunk ezen, aztán megszakította a mentális kapcsolatot. Félsiker, legalább felidegesítettem.

A következő áldozat Dalamar volt. Ő már hosszasan káromkodott, mert éppen egy nekrofún lerombolása közben zavartam meg. Kérdeztem tőle, hogy Smackkal akar-e versenyezni. Erről szó sem volt. Egyszerűen csak meguntam, hogy Raia-t szolgálja, szeretne áttérni Sheran hitére. Ehhez pedig gonosz dolgokat kell művelnie; a legjobbnak egy nekrofún lerombolását tartotta. Kétségbe vontam, hogy Sheran örülne annak, hogy ő növényeket gyilkol, és ezek után is tárt karokkal fogadná. Ő csak kacagott rajtam, és kifejtette nézeteit az istenek gyengeelméjűségéről. Egy idő után kénytelen voltam egyet érteni vele. Szerencsére ezek után álom szállt a szememre, így nem kellett tovább bosszantanom ismerőseimet.

Reggel enyhe fejfájással ébredtem, talán megártott a sok mentális kapcsolatfelvétel. Mindenesetre úgy döntöttem, jót fog tenni egy kis levegőzés. Kiszaladtam hát a városból. Régen használtam már a vámpirizációt, gondoltam megnézem, most, hogy már sokkal jobban értek a varázsláshoz, még mindig olyan értelmetlen varázslat-e, mint korábban volt. A tesztre azonnal

SÁRKÁNYSZÍV-ROHAM III.

Itt volt a nyár, szép volt a nyár, és istentelenül meleg. Ezzel a megállapítással szöges ellentétben áll az, amit a szerkesztőség falán lógó eseménynaptról tudok leolvasni, tudniillik azt, hogy a találkozók gomba módjára felszaporodtak (pedig eső aztán alig esett).

A Sárkányszív-Roham ezek közül kétségkívül az egyik legnagyobb hagyományokkal rendelkező. Bár a tavalyi rendezvény után az anyagi gondok miatt úgy hírtett, nem lesz folytatás, de végül győztek a jó(?) erői, és 95-ben összehozták a Sárkányszív-Roham III-at.

Július 21-től 23-ig, péntektől vasárnapig tartott a buli, azt hiszem, nem túlzás ha azt mondom, éjjel-nappal. Pénteken 10-kor hangzott el Inhaizer Gyula megnyitója. Ezt követte a Keeper szerkesztőségének előadása, majd az Auvron szerzői más szerepjátéktervezőkkel mutatták be a szerepjátékok készítésének, kiadásának problémáit. Az Auvronosok az előadás után is készséggel válaszoltak azoknak, akik kérdéssel fordultak hozzájuk. Délután a Cherubion kiadótól Nemes István és Kornya Zsolt tartott előadást; jó sok sztorit hallottunk mind a kiadó, mind az írók életéről. Schweier László filmtörténeti előadása zárta a napot, ezek után a nagykö-

zönség számára a színháztermi filmnézés vagy a szálláshelyre való bevacokolódás állt fenn mint időtöltési lehetőség. Éjszaka – szó se róla – töményen ment mind a szerep-, mind a kártyajáték.

Aztán kélt a reggel lánya, a rózsaujú hajnal, és mindenki mászott vissza a kollégiumból az ifjúsági házba. Bent egy boszorkányimitátor előadásával kezdtünk. Egész érdekes volt (főleg amikor kishíján felgyújtotta a gumiszőnyeget az aulában). Utána az Imperium Bt. képviselőjében Tóth Viktor mesélt a Mítosz rendszeréről. A nap további részében egy kis vérpezsdítő gladiátorvivaladal – Vivat Collegium Gladiatorium! –, és a Valhalla Páholy beszámolója folyt le. Megjegyzendő, az utóbbi eléggé maratonira sikeredett: az eredeti két órás időtaram a nagymennyiségű sztori, kérdés, és M.A.G.U.S.-nyúzás hatására négy és fél órára nyúlt. Ja, majd' elfelejtettem: megtudtuk, lesz M.A.G.U.S.-kártyajáték is. Végül irány a szállás, ott én az egész napi kornyadozásom utóhatásaként idejekorán bevágtam a szunyát, míg a többi vidám ember kint megint a kockákat kezdte nyúzni.

Oké, harmadik nap. Reggel érdekes volt szívbéli szerkesztőimem (Dalamar + Patkány) – és egy

vodkásüveget – viszontlátni és átlépni a kolesz lépcsőházában. Ezek után jött a Holdtölte előadása, itt az előbb említett szerkesztő urak az újságban történt változásokról beszéltek, majd a feltett kérdésekre válaszoltak. Utána az Armageddonról volt szó. Kétórás ebédszünet, és jött Tihor Miklós a TF és Káosz Galaktika előadással. Ez gyakorlatilag az utolsó program volt.

Mindhárom nap megtekinthetőek voltak Zsilvölgyi Csaba, azaz Max grafikái (nekem tetszettek, lehetett lesni a technikát), s persze folyt az elmaradhatatlan tacepaókon a szüntelen duma és üzengetés.

A találkozó nagyon kellemes hangulatú volt, remélem, jövőre is lesz folytatás. Két észrevételt hadd tegyek még. Először is, érdekes és örömteli fejlemény, hogy az előző rohamhoz képest összehasonlíthatatlanul több volt a női résztvevő. A másik az a kritika, amit szinte mindenki hangoztatott: JÖVŐRE KÉNE LÉGGKONDI!!!

CZ.G.

u.i.: egyáltalán nem lehetetlen, hogy az események időrendjét akaratlanul összekavartam. Ezért előre is elnézést kérek. Na viszlát!

jelentkezett is egy púpos burástya. A vasalt bunkó és az ubuk dobonyilak megtették a hatásukat. Sokkal döbbenetesebb volt, hogy bár párszor megharapott a nyomorult pára, mégis kevesebb sérüléssel fejeztem be a harcot. Úgy tűnik, a vámpirizációnak van értelme, ha az ember tud varázsolni.

Nem pihentem, felmásztam a legközelebbi grok-képződményre és ellátam egy légirozsmár baját. Ezek után már nem maradt sebesülésem. Teljesen kitisztult a fejem (nem gondoltam volna, hogy ezentúl, ha gyógyulni akarok, a harcolnom kell), visszaszáéltam hát a városba. A boltban elsóztam néhány értelmetlen holmit. Elég jó árat kaptam értük. Úgy tűnik, a gnómnak büntudata van a múltkori szvó-ektoplazma ügylet miatt. (Nem mondtam neki, hogy Leahnak végül is az ektoplazmák játszottak be.)

Kiléptem a boltból, és útban a szökőkút felé találok Sörtehajúval. Kicsit furcsán nézett rám, lehet hogy még látszódtak rajtam a menetközben egy sötét gnómmal lezajlott (egyébként említésre sem méltó) nézeteltérés nyomai. Megmosdottam egy fali kútnál, és beszaladtam a varázslóhoz. Kitanultam a láthatatlanná válás művészetét. Most már a kutya se fogja észrevenni, ha lopni próbál. A leggyönyörűbb, hogy még a városban is nyugodtan is lophatok ez tán. Egy nagy hibája ennek a varázslatnak, manifesztátor nyúlvány kell hozzá. Beszaladtam a boltba és vettem négyet. Egy darabig talán elég lesz.

Elegem lett a városból, jó lenne nekikezdeni a templom építésének. Nem hiszem, hogy Leah a helytartói hivattal, vagy a Fairlight templommal szemben szeretné felépíttetni velem. Nekivágtam hát újra a vad és ismeretlen rengetegnek. A civilizálatlan vidékeknek, ahol ezer veszély leselkedhet rám, ahol minden pillanatban az életemet teszem kockára, ahol egyedül és magányosan kell szembenézni a természet kegyetlenségével és a fenekedett szörnyetegekkel. És mégis! Mily felemelő tudat, mily magasztos érzés, hogy vannak, kevesen ugyan, de vannak, akik szembe szállnak ezer vésszel. Akik bátran törnek az utat a civilizáció számára, akik fényvivőként törnek a barbár vidékek éjszakájába. Micsoda öröm és boldogság, hogy én is közéjük tartozom! (Most jut eszembe, hogy ezt az előbbi gondolatmenetet – híven fogadalmamhoz – zárójelbe kellett volna írnom. A baj csak az, hogy a tintát ugyan már feltaláltam, de a radír létezéséről még nem tudok.)

Találkoztam egy új szörnyvel. Epokit féregnek neveztem el. Az arca nagyon hasonlított egy távoli rokonomra, Epokit bácsira, különben viszont teljesen féregszerű volt. Ezért gondoltam, hogy az epokit féreg találó név lesz. Nem nagyon volt azonban időm sokat gondolkodni, elég combos ellenfélnek bizonyult. Kérdemelte, hogy trófea legyen belőle. Ég veled, fémbontó szójer trófea, jó szolgálatot tettél, de sajnos lejárt az idő!

Egészségügyi sétám közben még pépesítettem pár rémséges borzalmat, imádkozgattam is, hogy pontosabban megtudjam, hol is kell a templomot felhúzni.

1156. Nap

A táborozás alatt beszélgettem egy kicsit Alexszel. Elmondta, hogy a manifesztátorokat akkor tudom legyőzni – ezáltal kiszedni a nyúlványukat –, ha van nálam kazmár gyökér. Eldöntöttem, hogy a legközelebbi áldozatomtól ilyen fogok lopni. Teljesen kipihenten ébredtem. Semmi fejfájás, semmi gyomorkavargás. Talán az is segíthetett, hogy Fifike különösen szép csillós bélbüvártságokkal kedveskedett nekem. Még három órán át éreztem, ahogy kaparásztak a gyomromban. Lehet, hogy egy elf (különösen egy jóllakott elf) megvetné az ilyen reggelit, de nekem bőven megfelelt. Teli gyomorral csaptam agyon egy mélységi grittangot. Ezek a lények Leah személyes ellenségei – talán mert néha véletlenül bevájknak az alvilágba is? –, fantasztikus öröm volt agyoncsapni őket. Leah megjutalmazott, egy horkoló árnymanót hozott

HOLDTÖLTE

az utamba. El is vettem a vaskulcsát. Ez az isteni gondviselés. A múltkor egy fémbontó cseppfolyósította a vaskulcsomat, és most Leah ajándékozott nekem egyet. Öröm az örömben, hogy végre láthatja egy fajtársam, miért érdemes csatlakozni a bandánkhoz.

A jó szerencse nem hagyott el. Egy kobuderától lenyúltam egy kazmár gyökeret (erre már reggel óta vágytam), Yip Mantól pedig egy róka farkot. Tudtommal a róka farkok szerencsét hoz. Ez azt kell hogy jelentse, hogy kitart



a mázliszériám. És igen! Így is lett, megtaláltam egy ember táborhelyét. Nála is volt egy kazmár gyökér. Rögtön eszembe jutott, milyen jól jártam. Vannak ugye azok a fickók, akik csak egy kazmár gyökeret tartanak maguknál (pl. az előbbi kobudera meg ember). Vigan aprítják a manifesztátorokat. Egy nap aztán valaki ellopja a gyökerüket, tegyük fel, észre sem veszik. Szembe találkoznak aztán egy manifesztátorral, az meg jól megagyalja őket. Szerencsére vannak olyan jótét lelkek, akik pusztá jóindulatból ellopják a kazmár gyökerüket. Így aztán – miután pépesre verte őket egy manifesztátor – már felkészülnek arra a lehetőségre, hogy valaki ellophatja a kazmár gyökerüket. Látható tehát, hogy engem a lopásban csak a jószándék vezérel.

Sikerült megtalálnom a templom helyét. Nekiálltam felrajzolni az alaprajzot. Kezdetben egy négyszáz méter hosszú, hetven méter magas katedrálisra gondoltam. A főhajó apszisának sugara harminc méter lenne. A timpanonon a *Setét Patkány templommal ajándékozta meg Leahot* reliefet akartam elhelyezni. Aztán nekikezdtam az alapok kiásásának. Pár óra múlva úgy döntöttem, egy hússzor húsz méteres szentély is elegendő lesz. Az alapköbe azért bevésttem az SP monogramot.

Teljesen kidöglöttem a munkában. Csak lefekvéskor vettem észre, hogy az egyik kazmár gyökérre egy kis kövecske is ráragadt. Vajon mire való?

PSZICHOANALÍZIS

Kedves divat-orientált pszichopaták! Képzeljétek, mi történt a minap a jó öreg (?) Nosferatuval! Szokásomhoz híven itt ücsörögtem a Holdtölte szerkesztőségének pincéjében (az itteniek egyszerűen csak dungeon-nek hívják), amikor érdekes beszélgetésre lettem figyelmes. Egy ifjú szerkesztő éppen a Storyteller játékokról folytatott beszélgetést két veterán játékoskal. Úgy gondoltam, talán érdekel benneteket amit hallottam, éppen ezért le is jegyeztem a diskurzus érdekesebb részeit. (A szereplőket inkognitóban hagyom.) Ha valakinek hozzáfűznivalója van, várom a leveleket. Okuljatok.

BCS: ...szóval megvettem az alapkönyveket még ott, aztán amikor először elkezdtem kérdezgetni egy klubban, hogy ki szeretne játszani Vampire-t, mert-hogy én mesélnék, akkor annyit ismertek róla, hogy „ja, az amit ottan hirdettek, hogy megjelent...”, de akkor még senki nem ismerte. Most már egy vagon klub tele van ilyenekkel, hogy jönnek be a gyerekek Werewolf polóban. Az a legjobban elterjedt.

SZ: Azt játsszák a legtöbben?

BCS: Igen, mert végül is azt lehet klubban is...

SD: Én nem vagyok oda a Werewolfért, számomra az olyan ütőm-vágom...

SZ: Szerintem inkább csak úgy játsszák... jó mesélővel a törzsi mitológiákkal ugyanúgy lehet atmoszférát teremteni, szerintem, mint...

BCS: Aztán a klubban toboroztam az embereket, egyből persze senki nem tudott. Mindenki húzta az orrát. Ez az emberke is...

SD: Hát persze, friss játék.

BCS: Persze a könyveket azért elkunyerálta. Végül nagy nehezen aztán összejött egy játék, eleinte gondok voltak a játérendszerrel.

SD: Hát igen, amikor a hangtalan helikopterből szuper-mesterlövészek rálöttek az oda sem figyelő alanyra, és az összesen egy hit level-t szívott be...

SZ: Kezdeti nehézségek?

BCS: Hát igen, első mesém volt... Voltak egyéb gondok is, elkövettem azt a hibát, hogy engedtem eléggé különböző klánokat indítani. Tremere, Brujah, Ventruue, ilyesmi... Aztán kezdeti hiba volt az is, hogy nem kezeltem kellőképpen a Humanity-t, így nem tudtam megteremteni azt az érzést, hogy a vámpír csúszik lefele...

SZ: Most már ez működik?

BCS: Hát, mennek a nagy fintorgások: „...mi az hogy már megint?...” Régen voltak elég nagy kegyetlenkedések, amiért nem járt Humanity vesztéség...

(...)

BCS: ...ettől függetlenül nálunk van egy ilyen arany-szabály, hogy „senki nem golyóálló”...

(Itt valami olyasmiről volt szó, hogy Halandók mennyire tudnak ártani a Vértésűvéreknek – Nosferatu)

SD: Valamelyik mesében volt egy olyan például, hogy szerepelt egy „boszorkányüldöző”. Az egyik játékosnak volt egy olyan Hátránya, hogy üldözik. A vadász egy átlag kamaszfiú volt, csak hatéves korában a milliomos papa Cadillacjéből látta, ahogy a szomszéd sarkon egy vámpír leszív egy embert. Annyira kiakadt, hogy azóta mással sem foglalkozott, csak azzal, hogy

pénz segítségével felszerelje magát a Szörnyek ellen. A fiú azt csinálta, hogy megjelent nekik, elküldött nekik mindenféle fotókat, meg bizonyítékokat, hogy rájött a titkukra. A vámpírok kinyomozták, hogy a srác ott van egy gyártelepen – a fiú direkt hagyott nyomot maga után. Mindenféle tükörrendszerrel szerelkezett fel. Na, látják hogy ott van fent a gyerek, kapásból rá is lőttek. Mondtam, hogy „látod, hogy széttrörök és meghal...”. Széttrörök? Hát igen. Mivel a közeljövőben játszunk, 2005-ben, ezért van néhány extra fegyver. Ilyen volt az a lézerfegyver is, amit a fiú használt. A tükörrendszert használva ez még működött is volna, tehát ha elkezdik a gyereket kinyírni, nem sikerült volna, hiszen ő gyenge ugyan, de ésszel dolgozik, meg föl is készül (UV lámpák, gyújtóbombák stb.).

SZ: Ezt túlélte?...



BCS: Hát igen, de szerepjátékon keresztül sikerült csak megoldani. Megpróbáltam meggyőzni, hogy nem a vámpírok a rosszfiúk, vagy legalábbis nem mind, meg ilyesmi. Kiderült, hogy jól csináltam: a fiúnak napalmja is volt, meg mittudomén még mi mindene...

SZ: Hogy sikerült meggyőzni? Dominate-tel, vagy csak úgy simán?

BCS: Simán. Beszéltem hozzá egész éjszakán keresztül. Ott állgogáltam lent, ő persze eleinte hallani sem akart a dologról. Fenyegettük is egymást, de a végén sikerült némiképp meggyőzni. A végén még a mentoraim rítusokat is tanítottak neki, azt ugyan nem akarta, hogy vámpírá tegyék...

(...)

SZ: Melyik városban játszotok?

SD: Na most, nekem nem tetszik a koncepció, hogy „egy városban”. Játsoztunk például egy olyat, hogy utaztunk repülővel, és elfelejtettük megérdeklődni, hogy mikor landol a gép... (Öreg hiba... – Nosferatu) ...végül is nappal érkezünk meg. Az lett, hogy az őt tagú vámpír csapat bebújt a repülőgépig toalettségébe, és amikor megérkezett szerencsétlen légikisasszony, őt kéz berántotta. Horrorfilm-jelenet volt.

SZ: Ez tehát veszélyes móka, ez az utazás-dolog...

SD: Hát végül is Párizsban élnek, az teljesen ki van dolgozva...

SZ: Magad dolgoztad ki?

SD: Igen.

SZ: Mennyire támaszkodtok a hivatalos kiadványokra?

SD: Hát én hagyom magam ötletet lopni ezekből, de általában továbbfejlesztem...

(...)

SD: A Mage-nek is megvan a maga sötét oldala, és én például imádom keverni a Vampire-rel, mert gondolj bele, a mágusok nem tudnak sokat a vámpírokról, a vámpírok nem tudnak sokat a mágusokról – egész jól ki lehet játszani ilyeneket, hogy „hú, hallottam, hogy brutálisak a vámpírok, és nincs ellenmágia, meg ilyenek...”, a vámpír pedig „hú, hallottam, a mágusok változtatják a valóságot, azt mondják, hogy nem is vagyok, és nem vagyok...” stb. Voltak példák ilyenekre, a mágusom elég sok paradox pontot kapott, mire megúszta a találkozást...

(...)

BCS: Mert szerintem nem úgy megy a vérszívás, hogy odamegyek, megfogom, kiharpom a nyakát, „szörcs, szörcs”, visszagyógyítom a sebet, jó, viszlát, még egy kis Forgetful Mind, hogy ne emlékezzen, és ennyi volt, hanem szépen meséld el, hogy mit éreznek a szereplők, meg ilyenek.

SD: Persze, de most itt van az a dolog, hogy minden játékot lehet úgy játszani, hogy jó szerepjáték legyen, reális legyen, tehát mesélőtől függ. És játékosoktól! Na most, a Storyteller játékokban már eleve nem úgy van, hogy „na, legyaktam: hány XP?”. Tehát ha valaki nem tud SZEREPET játszani, az ne is játsszon. Ötletekért és szerepjátékért lehet XP-t kapni, és nálam aki ezeket jól csinálja, az megérdemli a tápot.

(...)

SZ: Mindenki képességeihez mérten kapja az XP-t, mint az iskolai osztályzatot? (Te ennél többre lennél képes, azért kaptál csak négyest, tőled viszont ez nagy teljesítmény, ezért kaptál négyest stb.)

SD: Azért mert valaki természetéből adódóan magába fordul, vagy csöndes, azért miért fosszam meg a dologtól?

BCS: Igen, de végül is kell ösztönözni valahogyan. *(Hogyan? – Nosferatu)*

(...)

SD: ...hallottam, hogy valaki leállt ennek az emberkének Vampire-t mesélni *(egy rossz szerepjátékosról volt szó – Nosferatu)*, karaktergenerálásnál az illető okosan sakkozott a Hátrányokkal és Előnyökkel, és rengeteg Freebie Pointot gyűjtött össze. Az eredmény az lett, hogy az első mesében egy hatodik generációs Elder-t baseball-ütővel (!) agyonütöttek. Laposra. *(Nice move, no comment – Nosferatu)*

Egyelőre ennyi, tessék gondolkodni, meg játszani. Végezetül egy Malkavian barátom két körkérdése:

1. Miért maradt el három Quimby-koncert zsinórban?
2. Mi az a Prikolics?

A barátom azt üzeni, hogy a helyes megfejtők között Book of Nod fragmentumokat sorsol ki. A borítékra íratok rá, hogy Milkvn Wound-nak...

Nosferatu

HOLDTÖLTE

ÜBERHILBER

Az ajtó döndült egyet. Tomek Bedlam nemkülönben, amikor – ha ugyan csak a másodperc hajszálnyi töredékével is – elhibázta, s minden színpadias csattanás nélkül közvetlenül repült tovább alumínium-odújának előszobájába. Nem volt jókedve. Pár órája kirúgott, ezáltal élete végéig nyomorúságos orgyilkolásra meg guberálásra ítéltetett. Álmetál-ügynököktől ez ugyan nem túl indokolatlan, de Tomek a fejében e pillanathoz dúló emberfeletti őrgöngést inkább feljebbvalói kivételes tevékenységének tulajdonította.

– Leépítés – mondta neki a színtelen hivatalnok, alig aznap. – Létszámleépítés. A legmagasabb rangú szindikátus-vezetőség delegációját várjuk, órákon belül. Minthogy pedig a higiéniai előírásokat éppen a napokban szigorították, be kell látnia, hogy az ön szinttartásának napi költségeit nem áll módunkban fedezni, különösen a kibernetikus porszívó-implantátumok áremelésének recens fényében. Köszönjük szolgálatait, Négy száznegyvenkettes, s reméljük, hogy a társaságunk kötelékében szerzett tekintély, mondhatni sugárzó karizma még a vállalati logó kioperálása után is biztos alapot nyújt a civil szférában való újrakezdésre...

Az egyenarcú itt elhallgatott. Valahogy kiszúrta az ügyfél kiberoptikáinak lassú, vörös elfelhősödését, és némán átnyújtott egy szürke, lerongyolódott csipet, mielőtt elirányította volna a másikat a departációs műtök felé.

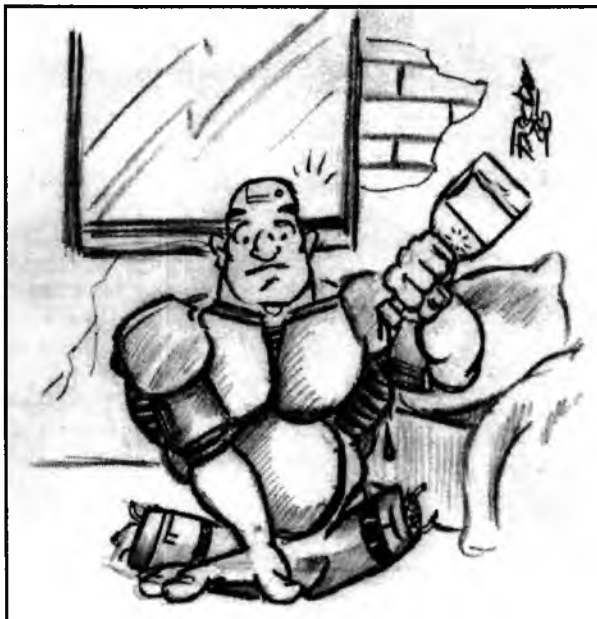
– A további kifogások. Használat után természetesen visszaszolgáltatóndó...

Tomek pusztá mazochizmusból betette, s még akkor is a médiacsoport gyenge zizegését hallotta, amikor kilépett a székház épületének láthatatlanul óvó hullámvédő-mezejéből, és belemerült a Középváros zavarbaejtő rádiós kavalkádjába. Magáncégek, bérzavaró-állomások, földalatti terroristák meg sima kellemetlenkedők kavartak itt egymás felségterületein, hogy közvetítsenek, pénzt kaszáljanak, fizetség ellenében átlátszóan hamis, mindazonáltal lelket melengető híreket adjanak az alsóknak. Fő profiljuknak emellett kijelölt célpontok implantátumainak összezavarása számított, s a kóválygó ügynök először frissen sült jelentéktelenségének tudta be, hogy krómjai semmilyen módon nem reagálnak a mindenünnen sistersgő behatásra. Kiegyettek mindent – gondolta üresen, ahogy besodródott a Lélekítőba.

Egy hete még hidrofolyadékot ontani járt ide.

– Változnak az idők, he? – empatizált az MI-csapos, mintha más dolga se lenne. Felvonta a szemöldökét – ezt a kifejező gesztust nemrég építették belé –, aztán közönyösen kitöltötte a rendelést egy ötliteres ipari gyémántkádba.

– Ja. Hozzá pont fizetésnap előtt! – herákolta önpusztítón a vendég. Három órán át mérgezte magát utolsó adagjából, végső tompaságában megfelelően az előző húsz év minden kispolgári rendszabályáról, totálisan bedrótzott fizikai valójáról, pár, véletlenül fennmaradt veleszületett szervéről, meg arról a réges-régi, végzetes fogadáshoz eredő kőborműtétről is, amely-



nek keretében szűrőt épített a májába, s aztán szűrőtül elásta valamely ismeretlen végtagjába. A kegyetlen króm azóta láthatatlan, lopakodó vámpírként akaszkodott véráramába, és elszívta az élet értelmét. Tomek csak nyakalt, nyakalt, s későn vette észre, hogy annak idején a haverság eleven, lábon járó bádogcsatornává változtatva, melyen érintetlenül özönlik át még a csillaghajókon használt szintetikus alkoholsűrítmény is. Mi maradt hát?

– A toxinszűrő – felelte most Tomek a közönyös plafonnak. Kicsit odébbgurult a hideg alumíniumpadlón, pontosan az előszobafalba foglalt csekkcsatlakozó tövébe. – Az a jó öreg, lerázhatatlan piatetű. – Sze-me-i szép lassan pirosodtak; végighaladtak a mocsos múlt eseményein.

Hogy kiegyették a logót, rendben – morfondírozott. – Hogy a Csirkefejek a lábamra léptek, szintén. A kislány is elment. (Azt hiszem, én is végigsoroznám tiprálóncsal mindazon buzikat, kik taktikai atóműtettel tüntetnek el nyomokat. Meg családokat.) Még a Pecásokat is megérthetné az ember – miért is ne szaggathatták volna le elektromágnessel a lábaimat, ha az anyavállalat eltűnt? De...

Semmibe vesző idegvégződéseai sistersegni kezdtek.

– De hogy az ember tulajdon lukának retkes ajtaját ne fejlessze le?

A reflexturbó besült, amint a sugárzásvisszaverő titániumbőr, a monokések, a beépített konzervnyitó, az automatikus kontaktlencse, meg az önműködő matériakreátor, a lúdtalpbetét és a fúziós, hasi energiagenerátor is. Az obligát toxinszűrő surrogott csak – nem Álmetál-termék lévén – mindenholnan, feltartóztathatatlanul. Bedlam képességeit immár egy túl fűrgén félresuhanó fotocellás ajtó is meghaladta: fél másodperccel később ugrott, s oly dicstelenül feküdt ki, ahogy azt eddig csak harminc éven felüli nyomortelepiktől tartotta elfogadhatónak. Ordított, mint egy teherhajó, hitelkártyája sarkát beletörte a csatlakozóba; vakon csapott a kódtáblába.

– Kuss!!! – bömbölte rekedten, és rövidített lábain elkúszott a nagyszoba felé.

Bedlam ugyanis a Szabadreklámi-övezetekben lakott. Kietlen, szívet és elmét pusztító, hosszú távon szinte biztos szellemi leépülést okozó, átokverte birodalmak voltak ezek; egyetlen törvényüket az árak és a hideg felsővállalati agyak játszadozása adta. A nagy társaságok kivonultak, a jogdíjakat meg a hirdetésvédelmi adókat nem fizette senki, az eget, a földet, és a közbeeső léghajót tehát elborította a vibráló tévéfalak, hangszórók, hologramok, poszterléghajók özöne, hogy az egyre szegényebb, az idő múlásával emberformájú csótányokra emlékeztető gettókakók degenerált zsebéből kibeszélje az utolsó sörpénzt is. Hiszen az új Szórneon szintisampon mennyivel méltóbb választás!

És a boldogtalan krómpoloskák csak vettek, vettek, pontosan, ahogy elvárták tőlük – labkéről már rég' nem hallott senki; a szója ingyenes, a lógó-

segély pedig amúgy is több, mint amennyit társasági hamburgerbodegák tisztításából bárki is összekaparni remélhet hat-hét élet alatt. A Közönségszolgálat démoni pszichomérnökei által izított vágyak azonban egyre feljebb kúsztak. Az égbeszökő árak és csökkenő segélyek verméből csakis a reklámszakma jelenthette az egyetlen kiutat: a csótányok versengve cserélték szemüket és végtagjaikat emblémás hirdetéshordozókra. Később, amikor az ebből bekaszált csekély jutatásból kifogytak, saját odújuk belső felületeit adták hérbé. A sors kivédhetetlen tréfájaként pedig Tomeknek is ilyen lakás jutott.

– Kuss! – üvöltötte megint, egyenesen Teela Allenhumos, az ismert organikus sztármodell szemközti falon rezgő reinkarnációjába. Az nem hatódott meg, sőt, irgalmatlanul sorolni kezdte a Posthumus korporáció Szervevesszervé—Élővétel tag sorozatának összes előnyeit, szemben az olyan szánalmas hamisítványokkal, mint mondjuk a Trokanev vagy a Rotzuck kontár hentesművei.

– Az új, garantáltan természetes Posthumus végtagkollektív birtokában még a legfelsőbb körökben keringve sem menekülhet a végtelenen vagyonos háttér és a kifinomult izlés vadjától! Tíz éven aluliaknak – kell-e mondanunk – ajándék javító-sebészkesztlet...



A hátsó falról Töklámpás Jack, a legnézetesebb sorozatgyilkos berregette vibrokaszáját, s rágta bőszen a narkógumit. Jobbról és balról – bár a fal nyolc négyzetméterén csak haton, hála annak a bizonyos hitelkártya-lengetésnek – divatrideók és gravisíklók dübörgése kontrázott neki. Tomek eldobta magát, és egy nemes egyszerűséggel beterpesztő klónmodell lényegétől találta magát alig öt centire, össze-vissza a padló tévéüvegétől elválasztva – háttára gurult, és egy Püspöklila Idegen vicSORA trafálta archa a plafonról, közvetlenül a „Püspöklila Idegenek Megették a Krómmacámat” hatvankilencedik folytatásából. Már átkozta magát.

Ha nem hanyagolom el olyan brunyaagyú amatőr módjára a sima agyamat – morfondirozgatott magában – lazán eszembe juthatott volna. De hát a cég mindent megad, hahaha! Meg gondoskodik, hahaha! Az a rohadt szűrő!

Majd, némi idő elteltével: – Ha beütöm a csipogómba, megmondja. De hát nem ütöttem. Minek iszik és él az ember, ha nem tompul, ha? Ha hallgatók az öregekre meg a dörzsöltekre, már rég' nem lennék. Senki ne mondja nekem, hogy az olyan rossz... Te meg aztán pláne nem!

A Püspöklila Idegen nem válaszolt. Búcsúzóul leerecsintette még néhány céggyerek fejét, és váltott. Fenyegető hatásszünet következett utána; a jövő televíziójának legpimaszabb, már-már perverzén költséges effektusa. Tomek kezdte magát úgy érezni, mintha hat kiberspészichó összes hidraulikus lábai neheztedek volna gyomorszájára.

– Uramisten! – dadogta. – A Vallasz! – Kétségbeesetten tekergőzött a csekkszatlakozó irányába; kaparta a hideg üvegfalakat. – Nem, nem! Ezt nem! Uramisten, minek is költöttem el, minek törtem bele! Neem! Én nem akartam, segítség! Pénzt, pénzt, hitelt! Le akarom tiltani!

De már elkésett. Halkan, észrevétlenül, alattomosan közeledett a basszus; csatlakozott a főszólam, és négy másodpercen belül berobbant a főcím: Vallasz! Vallasz, az elszegényedett merigai olajfűró-kolduscsalád szivfacsaró hét-köznapjai, Vallasz, ahol semmi sem bio, csak érzélem, szerelem, és sok-sok véres, könnyes króm! Vallasz, a titkárnők kedvence. Napi kilenc órában.

Egy elfuserált titkárnő-utánzat Tomek Bedlam nappalijában eddigre már a füleit szorongatta; felhúzott térdekkel himbálózott ide-oda, és krákolgatózúmmögött, ahogy csak a garatján kifért. Elterült a zajban, áldott, többé-kevésbé saját zajában; maga elé idézve egy kikapcsolt tévéfal valószerűlenül üres, szürke képét.

– Ha nem ittam volna annyit, még legalább négy percre letilthatnám – ábrándozott kicsit az elérhetetlenről, majd elcsendesedett belvilágában is, és hosszú-hosszú ideig nem gondolt semmire. Ez utóbbi tetszett neki.

A nagy, határtalan szellemi üresség vákumából csak nagysokára keveredett a felszínre valamely halvány kis gondolat, ez az egy azonban olyan fényesen, tisztán, mondhatni világmegváltón, hogy Tomek körül fordultak egyet a tévéfalak. Hát persze! Szinte kacagni támadt hangulata előző fekete kedvén, ahogy a szoba sarka felé botorkált meghatottan. Hogyan is nem gondolhatott rá?

– Minden megoldódik!

Félrugdosta bűdös vackáról az üres szódavizes dobozokat, ledobálta az ágyúkatalógusokat, pár csúnyán összegyalázott, kihajtható lányoldalt, és möhön betűt pernező párnája alá. A Totálreál!

Megmarkolta az üvegyakat, aztán, a beléhasító iszonyatot megelőzendő, villámgyorsan előrántotta összes tartozékával együtt. Újra fájdalomosan tudatosult benne a valóság: vállalati drótozásának annyi. Ennek eredményeként tudta be, hogy a keserű igazság már az immár tetűlassú mozdulat felénél megfogalmazódott elméjében. Üres! Persze, amúgy is túl könnyű volt.

– De legalább két másodpercig álmodozhattam. A mai világban meg az se semmi, ha? – mondta az üvegnek, miközben úgy szorongatta a nyakát, mintha ahhoz a bizonyos, szigorú tekintetű idős hölgyhöz tartozott volna, aki úgy két hete Álmetál-ellenes kitűzővel merészelt grasszálni a székház előtt. Az ugyan valamivel hamarabb tört el.

Üres. Az „Ultimativ Tudathelyrerugdoló”, amint azt a gyártók – tulajdonképp egész Merigában egyedülálló módon – a valósággal most kivételesen egybevágoan jellemezték, elfogyott. Az üresfejű valóságutazók (kik a dekadens jövőben már annyi divatnarkó, virtuális univerzum meg képregény közt válogathattak, hogy nemegyszer csak kicsatlakozás után, a szükségesnél egy-két pillanattal később estek vissza időközben éhenhalt testületbe, vagy életük teljes időtartamát – sőt, néha pár évet előtte meg utána is – kábítószermámorban töltötték) kikövetelték maguknak a szert, mely a lehetőségekhez mérten visszaterelte megfáradt művészlelküket a legközelebbi, viszonylag valóságos kontinuumba, ha már elkészült a kávé. A Totálreál korporáció fényesre kereste magát, a konkurensok pedig külön alternatív reálpszichológusokat kényszerültek kiképezni, hogy egy-egy fontos megbeszélés előtt valahogy más világokba távozott főreszvényeseik elé is odacsempészhesék a hazatérítő üveget.

Nem mintha Bedlamot mindez a legcsekélyebb mértékben is foglalkoztatta volna. Időközben ugyanis eljutott arra az utolsó, elegáns, öngyilkosság előtti szintre, ahol az ember összes problémáját már csak a bal, illetve a jobb oldalon való fetrengés közti gyöttrő döntéskényszer jelenti. Végül a bal mellett döntött, és kúszni kezdett az ablak felé. Tevékenységében egy világoskék narkó-gumigolyó zavarta meg: ez kecses ivben átsuhant a feje fölött, koppan egyet szemközt, majd lepattant az ügynök krómözött homlokáról.

– Szép jó estét, Tomek! Naa, na, lazulj csak el nyugodtan...

A volt Álmetálos csavart egyet magán. Nem nagyon hitte volna, hogy a dolgok még rosszabbra fordulhatnak; azokat azonban, úgy tűnt, nemigen zavarták szegényes, öngyilkosság előtti képzeletőrejeinek korlátai. Kópótt egyet hátrafelé.

– Takarodj, Patkány! Figyelmeztetek, végső elhatározásra jutottam... Ne szórakozz olyannal, kinek nincs vesztenivalója. – Aztán kapcsolt, és elégedett, beteges mosolyra gyűjtött. – Illetve, nem is látom be, miért olyan elengedhetetlen ugatnom itt veled. Nincs fölöttem hatalmad. Tudod, itt a semmi kűszében...

A másik halványan mosolygott. Megpöccintette hitelkártyáját, és – direkt a mosoly kifinomultságát érzékeltetendő – eltüntette a Tomekkel szemközti falról Vallaszék legújabb kinszenvedéseit. Bedlam így teljes részletességgel élvezhette a mögé tornyosuló alacsony, cickányzerű férfi összes, sikátorok mélyén sápasztott arcvonását, valódi műbőr kalapját, valamint a felsővárosi viselet gyenge utánzataként olcsó króm-végtagjain tenyésző bőr-sejttelepeit.

Nemigen álcáztak semmit. Vállalati szemhéja újfent cserben hagyta: a szemek már regisztráltak mindent, mielőtt a nemkívánatosnak besorolt látvány előtt időben lecsapódtak volna. Semmi kétség. Rozsdapatkány, az utcasefes!

– Na, vedd csak be – erősködött az említett. – Rád fér. Egy egész új dimenzió nyílik majd meg előtted, meglásd...

Tomek előnye biztos tudatában hallgatott.

– Különbön is, minek neked az a Totál? Ha nem tudnád, ez minden világok legjobbika.

– Ja, vagy úgy! – vigyorgott Bedlam. Reménykedő pillantást küldött a megváltó ablakba.

– Ne szívd mellre. Vedd könnyedén. Persze, tudom, mostanában sok a gond...

– Ugyan. Csupán úgy döntöttem, megvédem a természetet! Recirkuláltam pár végtagomat, a többi meg még nem jött ki a mosásból... – ironizált az ügynök semmibe nyúló lábcsonkjai felett. Azzal tényleg megindult az ablak alá.

– Hé! Ne tégy semmi visszavonhatatlant!

– Micsoda? – heherészett a másik idiotikusan. – Ha nem tudnád, az orvostudomány manapság csodákra képes... Csak nekem nem. Azt a rohadt tüjt!

Tomek megérkezett az ablak tövébe. Tompaságán csak most kezdett átütöni az elkövetendő tett nagyszerűsége; ez egyszermind melankolikus, önsajnáló érzések tengerét is felszaggatta kiégett lelkében. Hosszú évek alatt elnyomott; visszatarthatatlan bűbánat-készlet törte át krómos lelkének gátjait, amint egy utolsó, gyermeteg pillantást vetett Patkányra szintetikus könnyein keresztül.

– Meg sem próbálsz visszatarítani?!

– Fejnőtt ember vagy, Tomek.

Ha lehet ilyesmit állítani, Bedlam már most emeletekkel lejjebb szakadt. Feltépte az ablakot, s a következő pillanathban utolsó, szinpadias lélegzetvételéhez készülődött. Az ez után következőben meg is ejtette, a harmadikban összpontosított, a negyedikben pedig feketén kavargó, bűzös, hol szúrós, hol éles, hol gyomorforgatóan lágy alkatrészekre bomló, undorító gomolyag közepén találta magát. A különös tény, miszerint gyengülő szemei előtt használt, bepenészedett műanyagnök, kifakult narkógumi-plecsnik és gyűrött újságdalok omlottak el, először az öngyilkosság terén még a legjobb indulattal is legfeljebb csak csekélynek mondható képzettségének, pontosabban képzetlenségének tudta be. A híroldalak után szeme elé sodródó rendszámtáblák, rozsdás gyártószámok azonban meghaladták vállalati undorszint-érzékelőjének újdonsült lassúságát, s a szemhéjak megint nem ereszkedtek le időben.

Az ügynök következő fél óráját szívesen töltötte volna eszméletlenül; bár nem állt módjában. A huszonkilencedik percben végre felbukkant Patkány arca, és lekaparta előle az utolsó kávézacréteget, melyet egyébként fogamzástápláló zselé rózsaszín pöttyöcskéi is tarkítottak néhol.

– Igaz, el is felejtettem megemlíteni...

– Mit, te utolsó?!

– A délutáni híradót. Tudod, az ötharmincasat... – duruzsolta a steftes társasági modorban. Lerángatott pár autógumit Bedlam válláról, sőt, még egy atyai kobaksimogatást is megengedett magának.

– Igen?!

– Nos, az ötharmincasból megtudhattad volna, drága ügyfelem, hogy lakóhelyed környékét tegnap nulla óra tizennégy másodperccel nemcsak szabadreklám-, de szabad személerakó-övezetté is nyilvánították...

Tomek elhült.

– De hát én a hatezer-ötszáznegyedikem lakom!

– Fürgék a fiúk. Különösen, ha ekkora, alig kihasznált terület forog kockán... – dorombolta Patkány, és az ajkán felejtette játszi mosolyát; pontosan úgy, mint aki még vár valamire.

A volt Álmetál-ügynök homlokát ráncolta, aztán nagy sokára rácsapott.

– Hé! Mi az a vaker, hogy „drága ügyfelem”, he?

– Biztos voltam benne. Amplifikált füledet nem kerülheti el semmi... – célozgatott a steftes, majd gyorsan elhallgatott, amint Tomek egyik kezével a mellpáncéljába vésett Álmetál-logó helye, a másikkal pedig egy formás vasdarab után kezdett kapálózni. Feneketlen kabátzsebeivel vívott hősies küzdelme végén egy hosszúkás, baljós kinézetű fekete zacskó került elő.

– Van itt valami, ami esetleg a te hervadt művészelkedet is megérinti... – kuncogott, azzal elővont egy hosszúkás, baljós kinézetű sárga vacakot.

A vacak csakugyan sárga volt, bár az éles neonfényben színe leginkább egy meglepően jó valódicsont-hamisítvány halványszürkéjére hasonlított. Ahogy a könnyek halványultak, a valami Tomek szemei előtt egy erősen lerongyolódott, öreg gerincoszlop alakját kezdte ölteni. Rossz érzése egyre fokozódott, aztán, amikor a legfelső csigolyán egy apró, vállalati fémlapocskát vélt kiszűrni, herákoló ordítással röppent elő a szeméthegyből.

– Neeeeeem! Nem tudhattad...

– De bizony. – Patkány – hite szerint ő volt most a megtestesült, kőkemény üzleti szellem kvintesszenciája, és nem is tévedett nagyot – kegyetlenül az ügyfél ora elé lengette a logót.

– Honnan... Mégis honnan?

– Fiacskám, a mi szakmánkban az ember vagy ott van minden jó helyen, vagy nem dolgozik a mi szakmánkban. Úgy két hete, egészen, de egészen véletlenül éppen a ti Álmetál-göréságotok előtt vitt az utam...

– Lökjed!

– Hatott rám annak a bizonyos idős hölgynek a tragédiája is, aki bátor, ám mindent összevetve haszontalan birtokháborító-halált halt a biztonsági őrség keze által. Földi maradványait megőriztem. Némelyikből kiderül, hogy a megboldogult élete delén a Totálreál-korporáció boldog alkalmazásában állt. A gerincoszlopba épített azonosítókártya ezt minden kétséget kizáróan bizonyítja...

– Azt akarod?!

– Nos, csak ne általánosítsunk. Azt azonban, remélem, nem kell külön esetelgetnem, milyen következményekkel járna az őrség bizonyos jeles képviselőjére, ha a fenetik a hölgy anyavállalatának tudtára jutnának...

Tomek hallgatott, mint egy leforázott motorblokk. Jelen pillanatban még hasonlított is valamennyire egyre.

– Még a vastagbeled belsejét is teleaggatnák reklámplecsnikkel, te tetű! – váltott Patkány, látván, hogy az ügyfél teljes legyűréséhez elkelve még néhány lelki rúgás. – Az erkélyeket, revolvereket, monopengéket meg gázpalackokat pedig jobb is, ha rögtön elfelejtjed. Felélesztenének. Tudod, a friss reklámfelület...

Az ügynök megsemmisülten vergődött. Hirtelen azonban, mint fényes jelenés, elméjébe vágódott a kérdés; a kérdés, melyet gyerekkorának összes sorozatgyilkosa először tett volna fel hasonló helyzetben, rég betört tévéfalak ködös, homályos szombat reggeli matinéin.

– Mit fizetsz, ha?!

– Nézd meg jól azt a gyönyörű, kopasz krómhádatat. Szerintem így teszszik jobban... Már a Totálreál-matricákkal meg reklámkukacokkal teletenyésztett változattal összehasonlítva, nemdebar? Ez azért a tiéd...

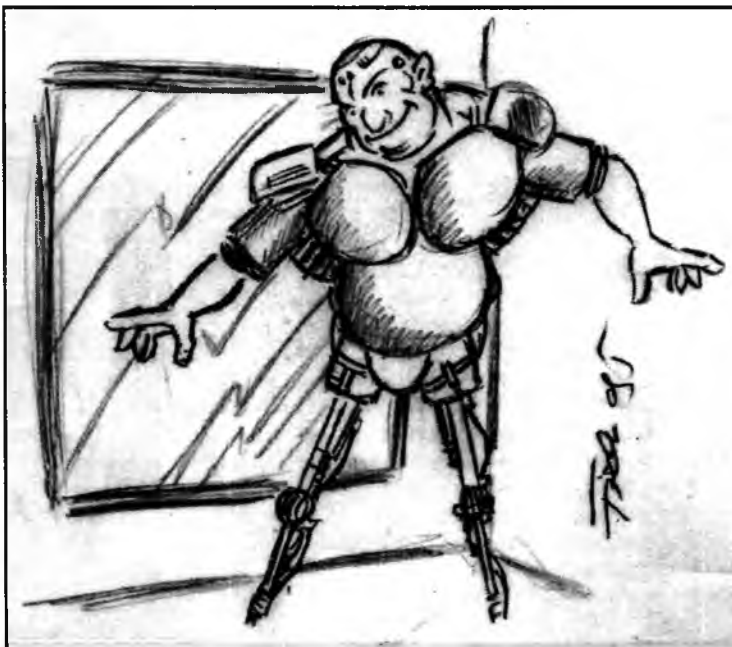
Bedlam fedezékbe gurult, hármát számolt, majd enyhén elpirult, és felszatólta az olcsó műanyaglábakat.

– Így. Esetleg még a májadért is tehetünk valamit...

– Biztosan – fanyalgott az ügynök, amint végigstírta odújának villódzó falait. A Vallasz hirtelen mély, rejtélyes értelemmel telt meg, Teela Allenhumos mosolya csábított, de még a Püspöklila Idegen fejszaggatása is bájos, gyermeteg csínytevések ártatlan színét öltötte. – Mennem kell – suttogta nekik, és hátravakantott a vállá fölött:

– Merre?

– Csak utánad, Tomek.



Dióhéjban

■ Horrors (Earthdawn, FASA)

Barsaive, Earthdawn világa, ezer szín ezer árnyalatában emelkedik kíváncsian figyelő tekintetünk elé, régmúlt legendák korának kavargó történeteiből... Sok mindent láthatunk. Akár a hajnali napfény ragyogásában pompázó újjá születést, akár a múltó éj félhomályában haldokló halált. S ha a sors úgy hozza, mi, játékmesterek határozhatjuk meg, merre is tévedjenek a világ új hősei: játékosaink. A Rémek (Horrors) című könyv, a FASA legújabb remeke az éjszakába kalauzol bennünket, s noha ez az éjszaka csupán szimbólum, mégis oly sötét, hogy még az öreg Cthulhu is csak zseblámpával merne körülnézni...



Az Earthdawn alkotói a szokásos kettős szerkesztésű alakba zárva adták közzé cseppet sem szokásos anyagukat. A hangulatteremtő, novellaszerű leírásokból és az öket követő, csak mesélőknek szánt részekből olyan fejezetek bontakoznak ki, amelyek bármely kalandmester szívét megdobogtatják – főleg azokat, akiket már megérintett az éj félelmetes szépségének bűvölete. Talán kiderül, honnét is származnak a Rémek, s mik is valójában. Neveket kapunk – azokat a neveket, amiket talán kiejteni sem kéne – s hozzájuk pontos leírást a legnagyobbakról. Olyan ismeretek fedetnek fel, amikből a kisebb Rémekről is sokat – már-már veszélyesen sokat – tudhatunk meg. Ha pedig mindez nem lenne elég: szó esik teremtményeiről; a tárgyakról, amiket megfertőztek; új képességeikről; mindezek megváltoztatási lehetőségeiről s játékbeli alkalmazásukról... együtt egy új, játékosoknak szánt diszciplínával, amit nemes egyszerűséggel így hívnak: Rémvadász (Horror Stalker).

Azt hiszem eltekinthetek saját véleményem összefoglalásától. Hiszen nyilvánvaló, nemde? Az éj leszáll...
Csigás Gábor

■ J.R.R. Tolkien: A Gyűrű keresése (regény)

Tolkien műveivel Magyarországon eddig nem igazán voltunk elkényeztetve. Bár jelennek meg írásai és kisebb regényei, az életének nagy részét kitevő, Középföldével kapcsolatos írások közül csak a Gyűrűk Ura, a Hobbit és a Szilmarilok jelent meg. Az író fia, Christopher Tolkien folyamatosan jelentette meg apja írásait, amelyek sokszor csak vázlatosan, egy-egy cetlire firkantva maradtak fenn. Ezek az írások immár tizenöt-húsz kötetre rúgnak, s számtalan, a Gyűrűk Urában vagy a Szilmarilokban felmerülő kérdésre adnak választ.

Talán nálunk is elindul valami e téren is. A Szukits Könyvkiadó által megjelentetett: *A Gyűrű keresése az Unfinished Tales*, azaz Befejezetlen mesék első része. Ebben a kötetben az első- és másodkor olyan történeteit és anyagait találjuk, amelyek máshol vázlatosan vagy részleteikben fordultak csak elő. Túrin Turambar históriája vagy Tuor Gondolinba érkezésének története teljes részletességében tárul elénk, de olvashatunk a másodkori Númenorról, Erendilről vagy a númenori királyokról is. Egy érdekes történet – vagy inkább legenda – szól Galadrielről és Celebornról, akik ezidáig nem igazán kapták meg méltó helyüket a regékben.

A könyvet elolvastva az embernek még inkább az lesz az érzése: felfedezni Középföldé történetét, s mintha egy „valóságos” mondagyűjteményt olvasna – mondjuk a római vagy kelta időkben. Nagyon remélem, lesz a könyvnek folytatása, s magyarul is megjelenik minden részlete annak a hatalmas műnek, amit Tolkien képzelete alkotott egy élet hossza alatt.

■ Ciruelo Cabral – Montse Sant: Sárkányok (általános)

Ez a könyv nem szerepjáték kiegészítő, mégis érdemes mindenkinek odafigyelni rá. A cím, amely nem túl fantáziadús, egy százharminc oldalas, teljesen színes, művészi kiállítású ismeretterjesztő művet takar. A sárkányokról. Az író, Montse Sant, a régi legendák, mondák és mesék tanulmányozása után szedte csokorba azokat az alapvető információkat, amelyeket erről a különleges és csodás fajról tudunk. A kötet részletes információkkal szolgál a sárkányok fajtáiról, szokásairól, testfelépítéséről, társadalmáról. Olvasás közben a csodálatos illusztrációk szinte magukkal ragadják az olvasót, vezetik a könyv lapjain. Az előszó egy részlete magáért beszél:

„A sárkányokat mindig lebecsülték és rágalmakkal illették, üldözték és vadásztak rájuk, csupán azért, mert másfélék. Mint oly sok élőlény, a sárkány is elszenvetve az úgynevezett emberi civilizáció felsőbbrendűsége nevében az üldöztetést és a halált.”

Hogy valami rosszat is mondjak: A könyvben található néhány legenda a sárkányokról, majd a modern irodalom sárkányairól. Itt szerepel a Dragonlance, Tolkien és K. Le Guin világa. A fordító itt érdekesen értelmezte a neveket és személyeket, de ez is csak annak fáj, aki ismeri a hivatkozási alapot.

Végezetül, hogy minden mennyire relatív: azt mondtam, nem szerepjáték kiegészítő. Ez sem igaz, hiszen nem tudok még egy ilyen alapos könyvről a témában. S mivel Európára koncentrált, az Ars Magica hívei akár változtatás nélkül használhatják.

Bognár András

■ Circle of Darkness (Ravenloft, AD&D, TSR)

(A következő két füzettről (64 oldal!) csak igen röviden szeretnék írni, mivel ha bő lére ereszteném, biztos lelőnék néhány pontot, s ennek sem a DM, sem a játékosok nem örülnének – ©z.) Ez a modul Ravenloft egy G'Henna nevű furcsa vidékére (ez egy sziget – island of terror – a ködben) viszi a játékosokat, ahol Yagno Petrovna (a neve ellenére férfi) főpap vezetésével az örökké éhező szörnyisten, Zhakata kultusza dívik. A hívó lelkek önként éheznek s hálnak meg, hogy istenük éhségét kielégítsék. De az árnyakban már készülődnek az összeesküvők, hogy letaszítsák Yagno-t egy múltbéli titok segítségével. Azt azonban nem veszik észre igyekezetükben, hogy egy, a mostaninál is sötétebb hatalom kerülhet uralomra, ha a főpap elbukik. A játékosok nem tudják, mit tehetnek, s az éhség egyre győtrőbb, miközben az, aki élelmet halmoz fel, az Inkvizíció kezére jut. Hogyan éljék túl ezt a helyzetet? Mit (t)egyenek? Yagno barát vagy ellenség? Kire sújt le Zhakata dühe? Esetleg van valami, ami még rejtve van? A válaszokat megtalálhatjátok ebben a modulban, ami 4-6, 5. és 7. szint közötti személyiség számára készült.



■ Web of Illusion (Ravenloft, AD&D, TSR)

Illúziók. A legtöbb ember óhatatlanul bedől nekik, s mikor rájön, hogy megcsalták a szemei, és Sri Raji területén, a Ravenloft ködében úszó birtokok (domain) egyikén semmi sem az, aminek látszik, már úgymint késő... A terület kidolgozásakor az indiai kultúrából merítettek, tehát aki kicsit is ismeri az országot, annak nem lesz nehéz megteremtenie a hangulatot. Füllasztó forrás, trópusi zivatar, dús növényzet, no és persze a tigrisek! Az idekerülő játékosokkal kissé bizalmatlanul bánnak, s annak, aki ki akar jutni, nem sok vá-

lasztása van. A háttérben két hatalom küzd egymással, s Káli papnőitől nem könnyen menekülnek a külvilágiak. A csapat vagy elbukik, vagy kénytelen belemenni egy korántsem felvidítő alkuba. A birtok ura is mindent el fog követni, hogy elvegye életüket és megerősítse sötét uralmát. Fedezzétek fel a dzsungel mélyén rejtőző városokat, s vegyétek kezetekbe a sorsotokat! Ne más döntsön helyettetek!

De vigyázzatok! A tigriszek szikrázó szemei előtt nincs menekvés! Már a cím is túl sokat elárul a modulról, úgyhogy ajánlom, a játékosok ne tudják meg a címet. A modul 7-9. szintű karaktereknek készült, de akkora szívatások vannak benne, hogy még ilyen szinten is gondot okozhatnak.

■ Van Richten's Guide to the Ghosts (Ravenloft, AD&D, TSR)

A Ravenloftbéli Doktor Van Richten, akit a Bram Stoker művéből ismert Dr. Van Helsingről mintáztak az alkotók, úgy látszik, nem ragadt le a vámpíroknál. Az évek folyamán minden egyéb gonosz lényt (gólemek, múmiák, démonok...) az ellenségének kiáltott ki, s részletes könyveivel segítséget nyújt minden olyan embernek, akinek van mersze megküzdeni a sötétség teremtményeivel, s elpusztítani azokat. A most tárgyalandó könyv egy újabb csoportot elemez tőviről hegyire. Ezek azok a szellemek, amelyek éjszakánként kísértének haláluk helyén, vagy őrzik saját sírjukat a rablók ellen.

A szellemek sora persze nem merül ki ezzel, hiszen Van Richten szerint nincs két egyforma szellem, mert lehetetlen, hogy teljesen megegyező körülmények között jöjjenek létre. A doktor csoportokra osztja a szellemeket erő, fizikai állapot (materialis...), kinézet, keletkezés, kötődés szerint. Ezek persze nem kötött kategóriák, hiszen lehetnek átfedések is. Sorra veszi a különböző adottságokat, s meg kell mondanom, van ezek között néhány nagyon durva is (memória és tulajdonság szívás, uralom stb.). Természetesen megvannak a szellemeknek is a maguk gyenge pontjai, de iszonyú nehéz rájönni például arra, hogy egyikük a tűzben izzított késekkel sebezhető, mert ilyenekkel kínozták napokig, mielőtt behalt volna, s fájdalom és gyűlölete akkora volt, hogy még a sírból is visszahozta.

Végezetül leírja, milyen módokon lehet médiumok és egyéb eszközök segítségével kapcsolatba lépni a síron túli világgal. A legutolsó oldalakon példát láthatunk arra, hogyan lehet kinyomozni és elpusztítani egy nyughatalan lelket. Azt hiszem, Van Richten doktor ismét kitett magáért, s egy olyan könyvet adott a kezünkbe, amivel véget vethetünk az „egyenlepedős” láncsörgető szellemek uralmának, és sokkal érdekesebbé tehetjük a játékot.

■ Corporation report 2020 Volume 2 (Cyberpunk, RTG)

Folytatódik a nemrég elkezdett sorozat, ami a nagyvállalatok leírását, bemutatását tűzte ki célul. Aki mesél vagy mesélt Cyberpunkot, annak (saját tapasztalat alapján) nem könnyű kitalálni és kidolgozni egy vállalat felépítését, profilját, vezetőit, kapcsolatait, irodáit és a hasonló finom kis dolgokat, mint pl. védelem, felszereltség. Szóval, ha ezekkel van problémád, akkor ezt a könyvet neked találták ki (kivéve, ha játékos vagy). A kiadvány két



céggel foglalkozik, ezek nem véletlenül kerültek egy helyre. Mindkét cég „kissé” militarista beállítottságú.

Az első a *Lazarus Csoport* – ez kitűnő képesítésű zsoldosokkal rendelkezik, és ezeket bárkinek, bármilyen feladatra a rendelkezésére bocsátja a megfelelő díjazás ellenében. A speciálisan a feladatra kiválogatott katonák száma a három-négy emberes kommandótól a jó néhány száz fős seregig bármekkora lehet, ha az ár stimmel. A cég katonai vezetője – Emile Lazarus – az egyik legjobb ex-katona. A Csoport seregeinek összlétszáma eléri a 250 000 (!) főt.

A másik cég a *Militech*. Ők inkább fegyverek és harci járművek gyártásával és forgalmazásával, valamint zsoldosok közvetítésével foglalkoznak. Mindkét cég fantasztikusan jól felszerelt, és ezekről az új cuccokról is részletesen olvashatunk. Megtalálható még minden más elképzelhető dolog is: egyenruhák, központok, a vezetők statisztikái, egy-egy kaland, hírek, szövegszédék... A jövőben valószínűleg folytatódik e sorozat, nagyban könnyítve a mesélők helyzetén.

■ The Seven Sisters (Forgotten Realms, AD&D, TSR)

Alustriel, Sylune, Storm Silverhand, Dove Falconhand és a többi testvér neve ismerősen csenghet az Elfeledett Birodalmak ismerőinek fülében. Ha mást nem, de Alustrielt ismernetek kell Drizzt Do'Urden mostani kalandjaiból! A Hét Nővér Mystrának, a Mágia Istennőjének „híve” (nem juttott eszembe jobb szó), és ők képviselik hatalmát Toril földjén. Mindannyian eléggé potens mágiahasználók, s mind azon munkálkodnak, hogy béke és nyugalom legyen a világban. A könyv adataik mellett teljes részletességgel taglalja szokásaikat, céljaikat, mindennapi dolgaikat, és 50 (!) oldalon ismerteti az általuk kidolgozott varázslatokat (több mint 100!) és tárgyakat, amelyeket szívesen vetnek be mindenféle gonosz lény ellen. E varázslatokat ne nagyon adjuk játékosok kezébe, mert egyrészt erősek, másrészt ki a csudától lehetne őket megszerezni? Használatuk csakis a nővérekre jellemző! Ezekért az információkért sokan (pl. Zhentil Keep) mindent megtennének, de sajnos csak a DM használhatja fel őket a játékosok segítésére, netán megbolozására, ha elcsábította őket a Sötét Oldal (*lehet, hogy keverem egy másik sztorival?*). Ha a Birodalomban kalandoztok, érdemes belekukkantani ebbe a szép borítójú könyvbe.

■ Ruins of Zhentil Keep (Forgotten Realms, AD&D, TSR)

Zhentil Keep. Ki ne ismerné e nevet, melynek hallatán a tapasztalt kalandozók szívébe is félelem markol. A Hold-tenger (*Moonsea*) partján magasodó várost és a befolyása alatt tartott területeket (*Yulash, Citadel of the Raven*) jobb mindenkinek elkerülni, mert nem éppen barátságosak. Maga a város több száz éve rontja a Völgyvidék (*Dalelands*) levegőjét, s falai mögött minden szörnyűség megtalálható. Korábban *Bane* híveinek a központja volt, de az istenség halála után *Cyric* vette át az uralmat. Beholderek, sötét mágusok, *Cyric* papjai és még sok titokzatos és félelmetes dolog lakozhat ezen a helyen – szóval nem éppen a „jófiúk” gyülekezőhelye. Ha információim igazak, nemsokára egy regénysorozatban is olvashattok a városról. A korábbi „Rom-



sorozat” (Ruins of the Undermountain 1-2...) legújabb tagja letépi a fátylat, s felszínre tárja az igazságot – DE CSAK A MESÉLŐKNEK – Zhentil Keepről és mindenről, ami kapcsolatban állhat vele. Az értelmes DM ötletek kimeríthetetlen tárházára lelhet a méretes dobozban, amiből nem sajnálták az anyagot. (Leírás a korábbi és a mostani, Cyric bosszúját nyögő, ostromlott, félig lerombolt városról; 16 teljesen új lény; 3 kaland; térképek satöbbi...) Ha valakit érdekel a nyílt és a színpalak mögötti hatalmi harc és torzsalkodás, annak tudom ajánlani eme kiadványt. Ha még plusz infókat akarsz megtudni, s angolul is tudsz valamennyire, akkor keresd a *The Prince of Lies* (A Hazugságok hercege) című könyvet.



■ Caravans (Al Qadim, AD&D, TSR)

Ez a doboz számomra eddig ismeretlen világba kalauzolt. Mit is mondjak? Nem rossz! Sőt! Egészen ötletes, változatos kiadvány; teljesen követhető és áttekinthető, ami eléggé pozitív. Nem akarok poénokat lelőni, ezért tényleg csak pár szót szólok róla. A dobozban több dolgot is megtalálhatunk – egy sivatag (*High Desert*) leírását is, de a lényeg a modul, melyben érdekes kalandokba keveredhetünk karaktereinkkel ezen a látzólag kihalt helyen. Az egész egy „beszélő” sátorral kezdődik, de az idő



múltával alaposan bedurvul a dolog. Bejárhatjuk a sivatag érdekesebb területeit, furcsa alakokkal találkozhatunk, miközben egy öregember régi szerelmét keressük, akit az kb. fél évszázada (!) nem is látott.

A töltelekek egyébként a következők: 32 oldalas füzet a sivatag leírásával (plusz egy varázslatos szőnyeg), 64 oldalas kalandfüzet, 8 oldal segítség a DM-nek (fele színes) és végül egy színes poszter.

Leaxe

■ A Light in the Belfry (Ravenloft, AD&D, TSR)

A Rettegés Földje ismét egy háborzongató történettel lepi meg a gótikus horror rajongóit. A karaktereket egy elátkozott ház és az azt övező kísértetjárta rengeteg várja, és természetesen nem hiányozhat a romantika sem, amely egy Csipkerózsika-álmot alvó gyönyörű papnő személyében jelenik meg. A kalandot 6-8. szintű karaktereknek ajánlják, de személyes véleményem szerint minimális időráfordítással alacsonyabb vagy magasabb szintű csapatok számára is élvezetessé lehet tenni, ugyanis nem a harc dominál benne. A modul minőségét egy jó négyessel díjaznám: nem rossz, nem rossz, de közel sincs olyan „ravenloftos”, mint mondjuk a *From the Shadows*. Egy kicsit túl könnyed, nem annyira háborzongató, sejtelmes, mint egy igazi horrortörténettől elvárnánk.

Ami viszont nagymértékben emeli a színvonalát, és ami miatt nyugodt szívvel ajánlhatom mindenkinek, az a hozzá adott CD. Ezen megtalálható minden: a történet előzménye, melyet a játékosok fokozatosan deríthetnek fel, a helyiségek leírása sejtelmes zenével és hanghatásokkal kísérve, valamint jó két tucat speciális hangeffektus, amit bármilyen mesében felhasználhatunk (sikoltozás, örült kacagás, harangkengés, ajtónyílkörgés stb.). Ha van

módunk CD-s környezetben mesélni, és a csapat minden tagja ért angolul, mindenképpen próbáljuk ki, mert megéri.

leslie

■ Aztlan (Shadowrun, FASA)

A volt Mexikó területén létrejött új állam (Aztlan) mindig is érdekelte az árnyvadászokat. Az ország ura, a rettegett Aztechnology gyakran volt megbízójuk, és még gyakrabban ellenfelük. Nem véletlen, hogy előbb-utóbb feltűnt az Arnyvilágban egy, az országgal foglalkozó anyag. Ezt (meg egy kicsit többet) olvashatjuk az Aztlan Sourcebook-ban.

Mit is találhatunk a könyvben? Először egy újságcikket, ami a Yucatan félszigeten zajló polgárháborúval foglalkozik. Kellems, hogy a jeles dekások megszerezték a cikk eredeti és a szerkesztő által átírt változatát is. Ezek után jön a szokásos: történelem, társadalom, kormányzati rendszer, vallás, túlélő kalauz, Tenochtitlán leírása. Természetesen közben bőven esik szó a jó öreg Aztechnology-ról is.

Az újdonságok között szerepel a vérmágia (nagyon szigorú, csak NJK-knak találtak ki), néhány felszerelés és a legszennyezős hatásai. Amitől nagyon mássá válik a könyv, mint az eddigiek, az néhány hatalmas és öröklélt lény beszélgetése, akik a dekásokhoz hasonlóan kommentálják az olvasottakat. Végül ők is megijednek attól, mire képes és mire készül az Aztechnology. Fokozottan igaz a könyvre, hogy olvasmányok is jó. Felhasználását azonban csak eléggé haladó partiknak ajánlom.

nbg

■ Tank Girl (szerepjáték, West End Games)

Július közepén – szabotálva a szerkesztőségi munkát – felkerekedtünk, és beültünk a legközelebbi moziba, hogy megnézzük a Tank Girlt. A várakozással ellentétben még nekem is tetszett, ezért amikor megpillantottam a Holdbázisban a film szerepjáték változatát, elhatároztam, hogy ezt ki fogom próbálni... Aztán észrevettem a dobozon a MasterBook, majd a West End Games feliratokat, és rádőbentem: semmi jóra nem számíthatok. És lón. A dobozban az egyetlen újdonság a világleírás (a többi a szokásos 2D10, két pakli kártya, meg a szabálykönyv). Tartalmazza a szereplők játékadatait, meg pötyög valamit az elsivatagosodott Földről is. A világleírásból számomra nem sok érdekes derült ki, valahogyan ellillant kezdeti lelkesedésem maradékának maradéka is. „Remek” újtásként játszhatunk mutáns koalát meg kacsacsőrű emlőst, sőt, akár nindzsa dingót is (ezek bizonyára a képregényekben szerepelnek, vagy csak ki kellett tölteni valamivel a 160 oldalas könyvet). Vagy jölfejtett szerepjáték-sznobizmusban és -rasszizmusban szenvedek, vagy pedig a W.E.G. játékaik ilyen alacsony színvonalú, ötlettelen, pénzhajhász kreációk. Én ez utóbbira tippelek.

Az lehet a probléma ezzel a játékkal, hogy a készítő ráerőltették a MasterBook rendszert, ami egyáltalán nem efféle (jó értelemben vett) komolytalan világokhoz alkalmas. Azt hiszem, a Tank Girl megérdemelne egy saját rendszert, ami visszaadhatná a film hangulatát.

SZS



CÉGEK, TÁRSASÁGOK

A N'Tao-i „Galaxispucolók”



„A teherhajón hangosan felvisítottak a vészszirénák. A legénység rémülten rohagált, senki sem tudta, mi történt, miért léptek ki hamarabb a hiperútból. Hangos és tompa ütődések hallatszottak kívülről. Valamik iszonyú erővel csapódtak neki a pajzsoknak, hogy beleremegett az egész hajótest.

– Vészhelyzeti! Mindenki a helyére! – recsegte a hangszóró, elnyomva az izgatott kiáltásokat. Teljes volt a zűrzavar.

A zöld bőrű, békaarcú kapitány feszülten figyelte a számítógép kiírásait, s hogy végigfutotta a szöveget, hangosan káromkodni kezdett.

– Hát ilyen nincs! Ez csak velem történhet meg! A tetves birodalmiaknak és azoknak a rohadt felkelőknek is pont ezen a helyen kellett roncsá lőniük egymást! – Összeráncolta homlokát. – Pozíciót kiszámítani, kárjelentést kérek! Miért nincs már kép a monitoron? Látni is akarok valamit!

A képernyőn végre megjelent a hajó körüli terület képe. Nem messze egy roncsá lőtt platform sodródott. Köröskörül fémdarabok, hajómaradványok, fagyott test- és alkatrészek sodródtak egy félszárnyú Tie-vadász társaságában. Totális pusztítás. Talán birodalmi megtorló akció lehetett, vagy egy csempészközpontot pucoltak ki a rendszerből. A jelekből ítélve már több napja történt a dolog, s a kapitány remélte, hogy nem tartózkodik a környéken birodalmi hajó, mert féltő, hogy előbb szétlőné az újonnan jöttöket, s csak utána kezdenének gondolkodni, ugyan mit is kereshetnek erre felé. A segédtsízt sietve egy cetlit nyomott a kezébe, és tovább inalt a raktér felé. A kapitány gondolt a szövegen, majd a mikrofonért nyúlt.

– Itt a kapitány beszél! Aggodalomra semmi ok! A hiba javítását megkezdtük, mentőhajó kell, hogy elvontasson minket. – Lecsapta a mikrofont a pultra, majd hátraszólt.

– Oké, srácok! Adjátok le a vészjelzést! Fél hajtóművel nem megyünk innen sehová! Jelöljétek be a helyet a térképen, és adjátok le a drótot a legközelebbi lakott porfészeknek, nehogy később más is fennakadjon ezen a roncszhalmon! A galaxispucolók összecsinálnák magukat örömmükben, ha ezt látnák! Több tonna roncs! [...]”

A Világűr lakott bolygói megszámlálhatatlan cégnek, társaságnak, boltnak és üzletnek adnak otthont. Ezek közül szeretnék egyet bemutatni, s remélem, találok olyan, hasznosítható ötletet, amivel fel tudjátok dobni egy kicsit a játékot. No, lássuk! Gondolom, nem hallottátok még a „Galaxispucolók” nevét. Ezen nem is csodálkozom, hiszen egy viszonylag aprócska cég, és nem túl ismert. Egyelőre!

Tárgyszó: Cégek/ N'Tao Rendszer/Ga.R.Ro.T.T.

(Galaktikus Rom- és Roncsgyűjtő, Takarító Társaság)

Regisztrációs szám: PQ-41-28-w65

Hozzáférhetőség: H6C

A cég négy éve létezik jelenlegi felállásában, ismertebb neve a „Galaxispucolók”. Bár a név hangzatos, az egész csak egy kisvállalkozás. Taglétszáma nem haladja meg a nyolcvan főt. A főleg munkásokból álló csoport teljesen ártalmatlan. Fő tevékenységük a rendszerek kipucolása űrcsata, baleset, birodalmi támadás és szándékos szemétkidobások után. A felhalmozódott roncsok, fémdarabkák veszélyessé teszik az utazást, így sok bolygó hajlandó tekintélyes summát fizetni a cégnek, hogy ezt a miegymást eltüntessék onnan. Mindenki jól jár, mert ha a bolygó saját erejéből akarná eltávolítani a szemetet, az többe kerülne, mint amit az űrkukások kérnek.

A CÉG: Hét évvel ezelőtt egy T'or Kemada nevű humanoid (mutáns ember, származása kétséges) elvesztette munkáját a N'Tao rendszer harmadik bolygóján, a *Rout II*-n. Létszámleépítés következtében bocsátották el a helyi űrhajójavító dokkból. Hónapokig nem talált munkát, s végül egy szerencsétlenség hozta meg az ötletet életének jobbá tételéhez. Egy módosított koréllai korvett űrközött egy nagy sebességgel sodródó, méretes aszteroidával, ami totálisan leradírozta a hajó elejét. A roncs és a kisbolygó darabkái az egyik forgalmas felszálló folyosó környékén szóródtak szét, súlyosan veszélyeztetve a hajózást. T'ornak remek ötlete támadt. Összeállt elbocsátott társaival, s több napos tárgyalás során sikerült rábeszélnie a bolygó egyik mamutcégének vezetőit, hogy nagyon nagy (!) összegű pénzt hitelezzenek nekik. Így alakult meg a **Ga.R.Ro.T.T.**, a *Tism O'Hara* alvállalata. A roncsot nagy nehézségek árán bevontatták a dokkba, majd drasztikus változtatásokat eszközöltek rajta. A korvett fegyverzetét kiserelték (ebből fizették vissza a kölcsön egy kis részét), a felesleges dolgokat eltávolították, egy jókora fémfeldolgozó alakították ki a hajótestben, s végül új hajóhidat is építettek. Védelemként két darab kettős ionágyút hagytak meg, plusz beszereltek egy gyenge vonóugár-projektort is (lásd később). Jelenlegi állapotában maximum hatvan embert hordhat a fedélzeten, több hely nincs!

A hajó – vérvörös színéről – a *Bloodwind* nevet kapta. Csatlakozott hozzá *Tism O'Hara* egyik feltűnő, sárga-fekete csíkozású vén konténerszállítója (*container transport, Sisz II*), négy kis vontatóhajó (*tug, Thy I-IV*), négy Z-95-ös (*Rampike I-IV*) és két munkahajó (*Mon I-II*) is. Viszonylag rövid időn belül kipucolták a rendszerből a sodródó roncsokat és hibás alkatrészeket, amiket az induló hajók (főleg a birodalmiak) szórtak ki hiperugrás előtt. Az üzlet beindult.



T'or Kemada és az O'Hara cég egyaránt megtalálta a számítását. Szép kis bevételre tettek szert egyrészt a pucolásért kapott pénzből, másrészt az összeszedett hulladék beolvasztásával és az összebütyköltető alkatrészek megjavításával. A nyereség 65%-a O'Hara zsebébe vándorol, a többi a munkásoké. Manapság sokaknak fizetnek kisebb-nagyobb összegeket, az esetleges roncsfelhőkről, űrscaták helyszíneiről szóló hírekért, és külön jutalékot adnak annak, aki pontos koordinátákkal szolgál vagy irányjeladóval megjelöli a területet. A begyűjtés menete:

1. Megbízást kapnak valamelyik rendszerben. A körülmények és az összeg megtárgyalása után aláírják a szerződést, és felveszik az előleget. A cég néhány képviselője máris megkezdte a fémfelvásárlók felkutatását.

2. A „flotta” elindul a helyszínre. Elsőnek a két Z-95 érkezik. Alaposan átfésülnek a területet, nehogy csak csali legyen az egész (volt már rá példa!). Ha mindent rendben találnak, leadják a drótot, hogy tiszta a levegő, s befut a többi hajó is.

3. Néhány rakétaszékes, űrruhás munkás átnézi a roncsokat, és amit használhatónak találnak, azt azonnal félreteszik. Ezek után a nagyon nagy darabokat az egyik Z-95-ös szétlövni, míg a másik három a területet biztosítja. A darabokat a két munkahajó nagy teljesítményű sugárvágókkal kisebb részekre bontja. Ezeket a rakétaszékes munkások segítségével a munkahajó hasáéhoz csatlakozó konténerbe helyezik.

4. A teli konténerrel leválasztják a munkahajóról, s a vontatók a korvettre szállítják. Az anyagokat szétválogatják és osztályozzák. Mikor egyfajta anyagból (pl. plasztacél) elegendő mennyiség gyűlik össze, nagy tömbökbe öntik, majd egy másik konténerbe helyezik. Mikor az megtelik, a vontató a konténerszállítóhoz viszi.

5. Ha elpucolták a fémeket, a kellemetlenkedő aszteroidák következnek. Egy teljes aszteroida-öv megtisztítását természetesen nem vállalják! A használható anyagokat a fémekben gazdag sziklákból is kinyerik. A korvett vonósugara kitűnően alkalmas a mozgékony, ide-oda sodródó sziklák egy helyben tartására is. A túl nagy darabokat esetenként szétlövik, de többnyire csak megjelölik.

Néhány figura a legénységből:

T'or Kemada igencsak feltűnő fickó. Körülbelül 190-200 centije, 250 kilója már messziről szembeötlő. Megjelenése eléggé ijesztő. Rettenetesen hájas. Kopasz feje, akár egy nagy krumpoli. Kövérsége valószínűleg valami anyagcserezavar következménye. Fülkagylói nincsenek, szemei kicsik, alatta nagy, puffadt tásák lógnak. Elég nyugodt ember (?), nehezen lehet felhúzni, de egy dologra nagyon ideges: ha kövérnek nevezi valaki. Ha az illető meg is őrzi törött csontok nélkül, a meglóduló hűsúly emlékéit akkor sem felejtje el egykönnyen. T'or nem túlságosan törött egyén. Megelégszik azzal, ha sikerül munkát és megélhetést találnia magának és embereinek, más nemigen izgatja. Kevés dolgot tud, de azokat nagyon. Kitűnően ért a fémek megmunkálásához és az űrhajók javításához, hiszen mindig ezzel foglalkozott. Mindig talál magának munkát, s nem szereti, ha közben zavarják. Az ügyes-bajos dolgokat inkább a „valódi” vezetőre, Kharonra bízta.

Kharon egy igazi zseni. Kitűnően szervez és irányít. Mindig a legjobb szerződések bulizza ki a cégnek, így 15-20 %-kal nagyobb hasznot zsebelnek be. Kharon egy twi'lek (nő), de sajátos módon bőre – fajtársaival ellentétben – szinte fekete. A többi twi'leket valami ismeretlen okokból kerüli. Némelyek valami csúnya leszámolást emlegetnek, de ezt Kharon előtt nem merik hangoztatni. Kharon mindig mindent tud az O'Hara cég vezetőivel, de erről T'or vagy nem tud, vagy nem érdekli.

A kis flotta biztonságáért Vernichticus (ember férfi) – röviden Vern – a felelős. Ő a négy Z-95-ös fejdázás gépből álló csoport parancsnoka és az akciók előkészítésének vezetője. Korábban a birodalmi flottában szolgált, de egy csúnya sérülés után kidobták. A balesetben térdén alul elvesztette bal lábát, amit azóta mechanikussal pótolta. Nem nagyon törődik mással, csak a biztonsággal. Ha tehetné, állandóan az űrhajójában ülne. Az alig 160 cm magas Vern már régóta veri Kharon asztalát jobb fegyverekért és kísérőhajókért, de a twi'lek folyton leszereleli.

Kharon a fegyvervásárlást nem tartja jó befektetésnek, s a hajó felfegyverzését különben sem engedélyezné. Pedig lenne rá ok, hisz vállalkozó szellemű egyének nem egyszer próbálták már megszerezni a rakományt, de az ionágyúk és az ósdi Z-95-ösök megtették a magukét (és szerencsájuk is volt!). Sem Kharon, sem Vern nem akar bonyodalomba keveredni a Birodalommal, úgyhogy vitáik inkább csak rutinszerűek – egyfajta szertartás az egész.

Az utolsó említésre méltó figura Stünx. Ő a kohómérnök, nélküle nem is működne a hajó. Igen alacsony, talán 120 centi, ha lehet. Állandóan káromkodik valami miatt, és mindig ordibál. Munkatársain kívül tíz percnél tovább szinte senki sem képes elviselni.

Kalandötletek

(avagy hogyan hozzuk össze játékosainkat az űrkukásokkal?)

1. A játékosok igyekeznek valahová, s egyszerűen kilépnek a hiperűrből a hajótómú és egyéb rendszerek kiesése miatt (egyszerű hiba vagy ütközés). A hajó mozdulatlanul lebeg egy roncsmező közepén (régie űrscatá?), semmi nem működik (rádió 0), mikoris feltűnik a négy Z-95-ös, egy kisebb flotta (ezek valójában csak a tisztítóhajók), esetleg azt is láthatják, hogy az űrszékes figurák felméri a terepet. Mindenféleképpen gyanús fényben tüntessük fel a procedúrát. Amikor aztán a Z-95-ösök elkezdnek összevissza lövöldözni (persze az is lehet, hogy láthatóan módszeresen dolgoznak), addigra könnyedén megérhet a helyzet néhány zafos kis félreértésre, pl. a játékosok jól megrémülnek, amikor egy lövés túl közel csapódik be az űrhajóhoz. Amit nem tudnak, hogy Vern szenzorai érzékelték hajójukat, s nemsokára kimentik őket. Lehet fokozni a helyzetet, ha a létfenntartó rendszer is kiesik, s csak 45-50 percre elég a levegő.

2. A kalandozóknak egy fontos üzenetet (hadmozdulatok...) kell megszerezniük. Ezt egy birodalmi csillagrombolón technikusként szolgáló felkelő kém a használhatatlan gépek egyikébe rejtette, a romboló pedig az űrbe borította a forgalmas hiperútvonalnál. A csapatnak feltűnés nélkül (hiszen sok birodalmi megfordul arra) kell odajutnia és keresgélnie a roncsok között (van a céltárgyon egy 50 m-ről halványan már érzékelhető jeladó), s a kukások takarítóbri-gádja pontosan megfelelő álca. Gonosz mesélők a kémet elfogathatják és alaposan kivallattathatják a birodalmiakkal (ehhez értenek!), akik most olyan kelepécet állíthatnak a postásoknak, amelyből bizony nem könnyen szabadulhatnak. Természetesen, ha Vern, Kharon vagy T'or rájön, hogy felkelők vannak a hajón, rettentő dühösek lesznek, s előfordulhat, hogy saját kezűleg adják át a játékosokat a Birodalomnak, így szereve maguknak egy jó pontot. De az is lehet, hogy épp ellenkezőleg, segíteni fognak...

3. Egyszerűen elfogyott a pénzük, még egy tankolásra sem futja, ezért beállhatnak dolgozni T'or hajójára valami alantas munkára (vaspakolás, kohópucolás, rakétaszékekben űlve a roncsok darabolása stb.). No, ekkor jöhet a rabló-támadás, de az ionágyú kezelői és két pilóta (meg még mások is) ételmérgezést kaptak. Valakinek be kell ugrani helyettük, különben az esélyek igen csekélyek...

End of file

Megjegyzés: A hajók (módosított korvett és munkahajó) és a karakterek adatait nem közöltem, mert vagy kitaláljátok magatok, vagy ha nagyon nem megy, egy későbbi cikkben megejthetem a dolgot, ha igény van rá. *Leaxe*



TALÁLKOZÓK

Élő Vampire: Pécs, július 15.

Az utóbbi időben egyre több aggasztó hír érkezett Pécsről. Egyre több lett a Vértestvér a városban, és egyesek szerint súlyosan megsértették a Maskarát. A helyzetet bonyolította, hogy a város Hercege, Dr. Tokosch Győző öt évre eltűnt. Nem csodálkoztam hát, amikor Heinrich, Budapest Hercege megbízott a feladattal, utazzak le és nézzek körül, mi is történik ott valójában. A választása viszont annál érdekesebbnek tűnt. Igaz, többször is ténykedtem már az érdekében, de mégiscsak egy Brujah vagyok. Ráadásul egy fiatal Toreadort adott csak mellém, aki csak pár éve telepedett le városunkban, és a legjobb indulattal sem nevezhető megbízhatónak. Nem okozott meglepetést, amikor néhány barátom elárult, hogy valaki más is képviseli majd Budapest Hercegét Pécsen. Jól ismerem a nevet: Szegfalvi Győző. Ventrue, a legvisszataszítóbb fajtából. Talán vele akar figyelgetni a Herceg engem és Robertet?

Egy partira voltunk hivatalosak. Dr. Tokosch, az Universitas rektora felépült hosszan tartó betegségéből, és ez alkalommal kisebb ünnepséget rendezett. Mint újságíró voltam hivatalos az eseményre; Robert volt a fotósom. A város hercegén kívül ismertem Pécsről még egy nevet, akiről tudtam, a mi vérünkbeli való. Ő Félix Keszenszki, a helyi anarchisták vezére, fegyvercsempész és egyéb gyanús ügyetek szereplője. Remek! Talán sikerül egy kicsit züllesztenem a Kamarilla pozícióit Pécsen – úgy, hogy ne tűnjön fel senkinek.

Az ünnepség jóval sötétedés után, este tízkor kezdődött. Megdöbbentem, hogy milyen sokan voltak. Egy ilyen kis városban nem lehetnek ennyien a Vérből való. Akkor tehát Halandókat is meghívott a herceg. Húzó. Nehéz lesz úgy megudnom, mi is folyik itt, hogy közben a Maskara sértetlen maradjon. Természetesen a Herceg belső köreiből rögtön sejtettem, hogy Káin véreből való, és nem is kellett csalódnom. Sokan voltak viszont, akiről nem tudtam eldönteni, mik is valójában és mi a szerepük a Herceg játékaiban? Minek van itt a város püspöke, és mi dolga lehet a Microsoft helyi elnökének? Közel egy órával utánunk futott be Szegfalvi. Úgy gondoltam, jobb, ha együttműködünk – a helyzet elég zürzavarosnak tűnt. A fickó nyitott volt a dologra, engem viszont erősen irritált. Maradi, paranoid, vérbeli Ventrue volt.

Akkor kezdtem el jobban érezni magam, amikor beállított Keszenszki az embeireivel. Már a külsejük is arról árulkodott, hogy nem ebbe a társaságba való. Az öltönybe és nagystélyibe öltözött társaságban kicsit furcsán mutattak a bakancsok, láncok, fülbe- és orrbavalók. Sikertől pár percet beszélgettem Keszenszkiel, és az volt az érzésem, hogy nagyon fél a Hercegtől. Mindenesetre adtam neki pár tanácsot, hogyan tehet be a Ventrue-eknek úgy, hogy neki lehetőleg ne essék bántódása. Már éppen körvonalazódtak előttem az erőviszonyok, amikor kitört a botrány. Piszok mázlim volt, éppen a mellékhelyiségben hódoltam bizonyos szenvedélyemnek, amikor betódult a folyosóra a teljes helyi vezetőség. Finoman kitessékeltek – én persze rögtön riasztottam Robertet, hogy hallgatózzon az ablak alatt. Sajnos, már csak a beszélgetés végét sikerült elcsípnie. Abból kiderült, hogy a Maskara erősen megsértült, a városban nagyon erősek a vámpírvadászok, és végül – aminek a legkevésbé örültem – hogy gyanús neki a viselkedésem.

Nem kellett sokáig várnunk, hogy kiderüljön, mi is történt. A halandókat finoman kitessékeltek az összezejvetelről, és csak mi, vértestvérek maradtunk. A herceg közölte, hogy egy helybeli vámpír a következő levelet találta a táskájában:

„Megöltük közületek a két legrondábbikat! Félix Keszenszki”

A legrondábbik kifejezés természetesen csak a Nosferatukra vonatkozhatott. (Nagyon vicces – Nosferatu) A baj csak az volt, hogy a Hercegnek nem volt tudomása arról, hogy csatornapatkányok is laknának a városban. Vannak tehát a városban olyan vámpírok, akikről nem tud a Herceg, Talán a Szabbat kémei?

Azt természetesen senki nem gondolta komolyan, hogy Félix lett volna a gyilkos. De a levélből az is kiderült, róla is sejthetik, hogy vámpír. A tanács gyorsan hozott döntést: a Brujahok keressék meg a Nosferatuk nyomait vagy tetemeit. Rögtön jelentkeztem, hogy velük tartok. Robert kihasználta az alkalmat, és auralátásával gyorsan körbepillantott az összegyűlteken. Csak egyvalami szokatlant tapasztalt: volt ott egy igen érdekes úr, aki a pozőrök népes táborát szaporította és művészeti tevékenységét az egyetem prokterúráján fejtette ki – nos, az ő auráján fekete folt ékeltenkedett. Tehát már diablerizált valaha életében...

A kis csapattal (Félix, két Brujah anarchista srác, egy lány, egy Gangrel és a Giovanni klán küldötte (hogy ez az utóbbi hogy került ide, arról foglalmam sem volt)) árvágtunk a városra a főtérig, és ott alászálltunk. Másfél órára át bolyongtunk a csatornarendszerben gyertyáink imbolygó fényénél, míg végre rátaláltunk néhány levélre. Rohantunk vele a Herceg lakására. Ott már várt minket a város nagyjai. A levelek szörnyű tartalmat hordoztak: Oroszországban feléledt Baba Yaga, a hatalmas Nosferatu, csatlakozott hozzá egy szinte teljesen elpusztított klán és állítólag az Inconnu. (Ez utóbbi egy kicsit nekem gyanús – Nosferatu) Ezt a három hatalmas erőt egy közös érdek mozgatta: vámpírvérre szomjaznak. Már vezegtek a Kamarilla és a Szabbat tagjaival Oroszországban és Belorussziában. Következő célpontjuk Ukrajna, aztán indulnak tovább nyugat felé. A levelek keltezéséből kitűnt, hogy pár nap múlva itt lehetnek. Azt is sikerült megtudnunk a Nosferatuk irataiból, hogy Magyarországon először Pécsre akarnak lecsapni. Döbönt csend ült meg a szobát. Ilyen hatalommal szemben még a Kamarilla is tehetetlen. Csak egyetlen lehetőségünk maradt: a város minden Vértestvéreket össze

kell fognia. Ez azt jelenti, hogy meg kell keresnünk a Szabbat helyi vezetőjét. A levelekből és tapasztalataink alapján nem volt nehéz kitalálni, hogy a széplelkű boncmester az.

Közben további aggasztó hírek érkeztek. A vámpírokra vadászó erők összefogtak. Három testvérünket megölték. Miközben páran Holdfényt, a Szabbat vezetőt próbálták elkapni (sikerült is nekik), mi, többiek, vadászatra indultunk. A két csapat hosszasan kerülgette egymást a városban, kisebb összecsapásokra is került sor, de a hajnal szállásunkra szólított minket.

Nem tudom, mit hoz a jövő. Mindenesetre Heinrich-nem jelentettem az eseményeket. Lehet, hogy eljött a Gyehenna ideje?

A fenti történet július 15-ének éjszakáján játszódott le Pécsen. Itt szervezett élő Vampire szerepjátékot a Hasadék szerepjáték klub és a Lightning Bolt szerepjáték szaküzlet. Úgy próbáltam visszaadni az eseményeket, ahogy saját karakterem látta őket, de ez csak egy töredéke volt mindannak, ami történt. A vámpírvadászok, a papok és a mentalisták megpróbálták kiirtani a város vámpírjait, a grufik mindenáron vámpírokká akartak válni stb. A karaktergenérálásnál a rendezők nagyon figyeltek arra, hogy mindenkinél jó előtörténete legyen. A legjobb talán az volt, hogy mindenki teljesen beleélte magát a szerepébe, ezért aztán a bírókra és a szabályokra csak nagyon ritkán volt szükség. A rendezvényen meglátszott, hogy az előkészületek már több hónappal ezelőtt megkezdődtek. A lényeg annyi, hogy nagyon jól éreztem magam (és szerintem mindenki más is).

Utóirat: Egy szabbatista vámpírleányunk mindenáron vére volt szüksége. Tudta, hogy a városban sétálnak beépített emberek, akikből olthatja szomját. Odament hát egy sötét utcában dülöngélő alakhoz, és azt mondta:

– Figyelj, én vámpír vagyok, és ki fogom szívni a véreidet!

A részeg egy pillanattig zavartan nézett rá, aztán válaszolt:

– Igen? Akkor én pedig a Terminátor vagyok, és csak hidraulika-olajam van.

Nádori Gergely

A nagyatádi Nightmare

A június 23-án és 24-én megrendezett találkozóról egyes benyomásokkal térünk haza. A vendégek és résztvevők fogadása és elhelyezése kifogástalan volt, csakúgy, mint a szombat késő délután kezdődött live fantasy színhelye, egy múlt században épült, de úgy harminc éve nem karbantartott kastély, és az azt körülvevő erdő, valamint a nem messze található halastó. A kaland java számos NPC jelenlétében a Vampire-ös kerettörténetnek megfelelően berendezett kastélyban játszódott.

A gondok ott kezdődtek, hogy a tizenegy-néhány induló csapat zömének fogalma, sem vagy csak sejtései voltak a kerettörténetről, így kissé bizonytalanul vágtak neki és később sem jöttek bele. A szervezők azon szimpatikus törekvése, hogy ne csak gyakraból álljon a kaland, sajnos oda vezetett, hogy harcra szinte egyáltalán nem volt reális lehetőség, és ismét bebizonyosodott, hogy amit a sztori írója természetesen vesz, az a játékosok számára nem biztos, hogy az.

Mint ahogy a live hajnalig tartott, a résztvevők csak vasárnap délután tudtak teljes létszámban ismét összegyűlni, hogy egyöntetűen elvérezzenek a kissé túl nehéznek bizonyult AD&D modulversenyen. A két napos rendezvényt a Trollbarlang Talisman és Warhammer Quest bemutatói fűszerezték, melyek az érdeklődők körében osztatlan sikert arattak.

A nagyatádi fantasy klub tagjaival beszélgetve megtudtuk, hogy jövőre is terveznek hasonló rendezvényt. Szívvel kívánom, hogy így legyen, s hogy tanuljanak az első parti kellemetlen tanulságaiból is.

Kovácsi Barna



„When the hang-out kid saw that his punishment came...”
 – Quimby: „Jerry Can Dance”

A király

– Malkavian vértestvér –

(A Király keletkezési dátumát, születési- és törzshelyét, Sire-jét a mesemondókra bízom, hogy könnyebben beilleszthessék a Krónikájukba – az alábbi leírás pusztán ötlethalom.)

A sztori: A Király néha Elvis-imitátor. Életében vérbeli rajongója volt az igazi Királynak, és mivel már akkor is gyakran hasonlították a nagy sztárhoz, társaságban szokásává vált bálványának slágerit énekelgetni. Kitűnően gitározik és énekel – továbbá remek előadó. Életében szerette a Coca-Colát, a rágógumit, a csajokat és a jó kocsikat, minden tehetsége megvolt hozzá, hogy a bandában ő legyen a mindenkori vezető; a haverek el is kezdték Királynak szólítani. Ez nagyon tetszett neki, hiszen a nők úgy tapadtak rá, mint a legyek. Gyakran megesett, hogy Elvisnek adta ki magát egy-egy hölgy előtt. Minden lehetséges Elvis Presley koncerten kint volt, a Király volt az egyetlen, akit előbbre tartott magánál. Aztán bekövetkezett a tragédia: a sztár elhunyt. Hősünk nekikeseredett, és már éppen az öngyilkosság gondolatával játszadozott, amikor...

A Király visszatér: ... felfigyelt rá egy valószínűleg ugyancsak Elvis-rajongó Malkavian Vértestvér (nyolcadik generációs...!), és úgy érezte, egy ilyen tehetség nem lehet saját maga áldozata. Az Ölelés után a Király személyiségzavarai felszínre törtek, és úgy gondolta, hogy Elvis (vagyis ő) él. Sire-jétől megfelelő Malkavian nevelést kapott, elsajátította a vámpír-lét minden csínját bínját, különös tekintettel a csábítás, az előadói véna és a rágógumizás tudományára. Ura megtanított neki egy – a többi Vértestvér számára jobbára ismeretlen – diszciplínát (Az *Elme Dala* – második szintű Presence), melynek köszönhetően valahányszor táplálkodik, áldozata (minden esetben egy fiatal, dús keblű hölgy) a háttérben a *Love Me Tender* c. slágert hallja. Ilyenkor a

Király teljesen elrészékenyül, de ettől függetlenül többnyire holtan hagyja ott áldozatát. Viszont ahhoz már nincs szíve, hogy a holttesttel bajlódjon, ezért

többször megesik vele, hogy összetűzésbe kerül a helyi Herceggel, mivel véleménye szerint egy romantikus jelenetet nem ronthat el holmi Maskara. A Királynak mindene a romantika, és rendkívül nosztalgikus alkat, ezért fiatalságának gépkocsi-sztárjait előszeretettel használja.

Különös hobbjai (fiatalságából maradt) a vagány kocsikon való kalózversenyzés. Lehetőleg fogadásos alapon szereti csinálni a dolgot (a pénztől kezdve a lehető legcifrább feltételekig bármiben fogad), ilyenkor teljesen bepörög, a sebesség némileg elveszi – amúgy is képlékeny – esztét. Igen sok pénze van, mivel mint Elvis gyakran lép föl lepusztult éjszakai lokálokban és egyéb mulatóhelyeken, ahol tisztességes honoráriumot kér, és kap is. A harmadik szintű Obfuscate diszciplína segítségével (*Mask of the Thousand Faces*) tökéletes mása lehet Elvisnek, gyakran alkalmazza is ezt a módszert, bár régebben megesett, hogy George Michael-nek, mostanában pedig David Hasselhoffnak adja ki magát. Mint Malkavian természetesen nem zavarja, hogy ő tulajdonképpen MAGA a Király; néha teljesen normális imitátornak adja ki magát, néha pedig hisztérikusan ragaszkodik eredeti voltához. Ilyenkor nem jó ellenkezni vele, mert közelharcban is igen tisztességes ellenfél (hát igen, azok a boldog hatvanas évek!), továbbá, amikor Frenzy állapotban van, a *Let Me Be Your Teddy Bear* c. Elvis nóta szólal meg a verekedőpartnerek fejében... Menedéke egy gyönyörű kétszintes ház, úszómedencével és teniszpályával, ahova gyakran elviszi hölgyismerőseit. Állítólag az itt kiszívott nénik élve távoznak. Viselkedése több ponton eltér egy sztereotipikus Malkavianétól, ezért többen hiszik róla, hogy nem is Malkav vérből való, hanem Toreador. Ez persze nem így van – annak ellenére, hogy néha ő is így gondolja. A politikából teljes mértékben kivonja magát, bár néha igyekszik úgy tenni, mintha érdekelné a dolog – ez azonban kizárólag arra jó, hogy alaposan megkavarja a vele kapcsolatba lépő Vértestvéreket.

Idézet: „Milyen Herceg? Én csak a Királyt ismerem. És az én vagyok... egyébként segíthetek valamiben, bébi..!”

Végül egy pályázat:

Véreim! Ki tud szebb Elvis-t rajzolni? A nyertesek között egy megoldást sorsolok ki egy másik pályázatra, ami valahol itt van a környéken. Szeretek benneteket!

Mlkvn Wound

LET ME BE
YOUR
TEDDY BEAR



Troll

ELŐSZÓ

HELYETT KÉRÉS HEGYEK

Sziasztok!

Inkvizitor barátom tiszteletteljes kérését szeretném tolmácsolni felétek. De még mielőtt rátérnék erre, elmesélném a kérést kiváltó történetet. XY rendelt a Trollbarlang csomagküldő szolgálatától egy játékot (azt hiszem Warhammer 40000 volt, de ez most lényegtelen) és erőteljesen nehezményezte, hogy a játék 8900.- Ft + postaköltség helyett 11000.- Ft+ postaköltséget kellett kifizetnie. Na, szóval, a Troll melléklet végén elhelyezkedő árlista, az éppen aktuális árakat tartalmazza, vagyis ami oda van írva, annyiba kerül. Tehát nagyon szépen kérünk minden kedves vevőt, hogy vegye figyelembe az ott leírtakat és ne az áprilisi, urambocsá tavaly decemberi Rúnás (ilyen is van, esküszöm!!) hirdetés alapján adja le rendelését, mert azok már sajnos ÉRVÉNYTELENEK. A postaköltségektől pedig elhatároljuk magunkat, ugyanis ezt nem mi szabjuk meg hanem a Magyar Posta.

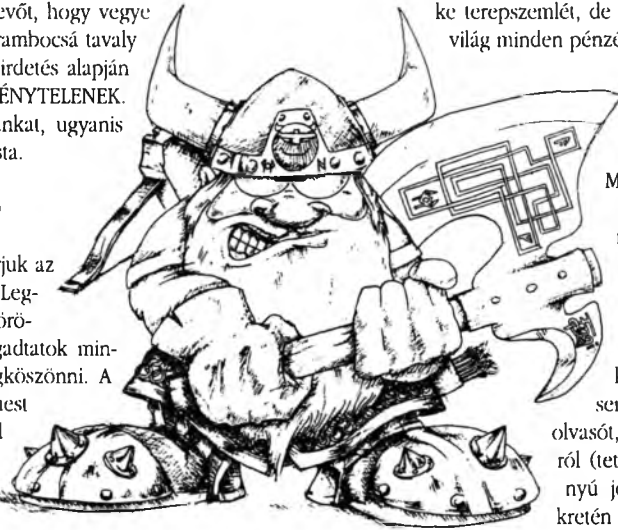
(Ez itt egy kérés helye: HELLO DWYN !!!!!)

A betlehemesekhez hasonlóan jártuk és járjuk az országot és minden találkozón megjelenünk. (Legalább is ott, ahova meghívtak.) Legnagyobb örömmre mindenhol kedvesen fogadtak és fogadtatok minket, ezt ezúton szeretném mindenkinek megköszönni. A szentesi találkozón bemutatott Warhammer Quest nagyon tetszett az érdeklődőknek, és a Blood Bowl bajnokság is jól sikerült, annak ellenére, hogy a MÁV-nak köszönhetően nem tudtuk befejezni. (A játékosok idő hiányában csak a döntőig jutottak el.)

A vasárnapi kerekasztal beszélgetés több dolog miatt is tanulságos volt számomra. Egyrészt azért, mert megtudhattam kb. 2048-ig a VP kiadási tervezetét, másrészt azért, mert megnyugodtam anyagi hátteretek felől. Ugyanis kiderült, hogy teljesen mindegy, hogy mit adnak ki a könyvkiadó cégek (legyen az Armageddon vagy AD&D) és főleg az, hogy mennyibe kerül, a lényeg, hogy ne essen szét a könyv. Csanád reflektálása egy ezzel a témával foglalkozó kérdésre igen szimpatikus volt számomra, ugyanis kb így hangzott. (Elnézést, ha nem szó szerint idézek.) "Rendben van. Az AD&D-t Spanyolországban fogjuk nyomtatni, fűzve, varrva, ragasztva lesz. Nem fog szétesni, de egy példány mondjuk ötezer forintba fog kerülni. Meg fogod venni?" Nos ezen ironikus megjegyzés után a kérdés feltevője elhallgatott. Gyerekek, én úgy érzem, hogy nem a tartalommal foglalkoztok, hanem a külsővel. Ez véleményem szerint a szellemi munka lebecsmérlése. (Ha valami csúnya, attól az még lehet jó. Na jó, ha gusztustalanul randa, akkor már nem biztos, hogy szívesen veszi kezébe az ember...) A nagyatádi találkozói maximális meglepetést okozott számunkra, ugyanis az volt a helyzet, hogy a srácok a Sárkányszívó-

ham III.-mal (ez nem egy Kínai karatefilm címe!) egyidőben tartották a találkozót, ebből adódóan, nagyon sok potenciális érdeklődőtől elestek. Ettől függetlenül a kéthetes előkészület meghozta gyümölcsét, mivel így is szép számmal érkeztek szerepjátékosok. A kétnapos rendezvény csúcspontja az élő szerepjáték volt. Szerintem minden live-nak ilyennek kellene lennie. A helyszín a szó szoros értelmében tökéletes volt. A helyi erdészettől bérelt elhagyatott, lerobbant kastély sötétedés után megtette hatását. (A díszletekről nem is beszélve. Akasztott hullák, temető, démonok és profin elkészített jelmezek.)

Inkvizitor barátommal, még naplemente előtt tartottunk egy röpketerepszemlét, de biztos állíthatom, hogy sötétedés után a világ minden pénzéért sem mentem volna be a rom falai közé. (Igy is majdnem összecsimálta magát. - Inkvizitor.) Egyszóval mindkét helyen nagyon jól éreztük magunkat.



Más. Csak remélhetem, hogy az újság borítója a tervezett formában jelent meg, mivel én is akkor látom először, mikor ezt a cikket olvassátok. (Na jó egy picit azért előbb.) Egyébként a képen Ghazkhull Thrakka látható, amint szétzúzza az Őrgárdisták utolsó harcvonalatát. (Egyes jóakaróim szerint, jobban hasonlít rám, mintsem egy orkra.) Megkérnék minden kedves olvasót, hogy írja meg mi a véleménye a borítóról (tetszett, nem tetszett, nagyon tetszett, iszonyú jó, babaságos, megabroaf...ja ezt ne, ez kretén trédmark.)

Úgy látszik ez a kérések hónapja, mert megint csak erről lenne szó. Az ehavi Troll mellékletben találtok egy kérdőívet, melyet nagyon szeretnénk, ha kitöltve visszaküldenétek hozzánk. (De az is elég, ha csak a válaszokat írtok meg, így nem kell fénymásolgatni, vagy urambocsá szétvágni az újságot.) Ez egyfajta közvélemény-kutatás. (Akkor is töltsd ki és add postára, ha életedben nem talákoztál GW-s játékkal és a Trollt sem olvasod.) Persze azzal is tisztában vagyok, hogy csak úgy, az én kedvemért nem ragadtok tollat, így a kérést megspékeltem egy felajánlással. Azon olvasók között, akik Szeptember végéig visszaküldik a kérdőívet Games Workshopos ajándékokat sorsolunk ki. Hogy konkrétan mit? Nos, a földj egy Warhammer Quest játék, de ezenkívül lesz sok más meglepetés is. A nyertesek listáját természetesen közöljük a Troll oldalain. Szerintem így már jobban hangzik a dolog.

További kellemes nyarat és jó szórakozást kívánok mindenkinek.

Aradi Sándor

Troll – A Trollbarlang magazinja • Második Vértórium hatodik szám
Főszerkesztő: Aradi Sándor (Khaled). Főszerkesztő-helyettes: Balázs Károly (Khitomer). Inkvizitor: Kovácsi Barnabás (Eeriel)
Munkatársak: Fogarasi Balázs (Fogi), Gyenes Gábor (Gabesz), Tóth János (Wolffe), Tamás Gábor (Doc), Bukta Zoltán (Viharmadár).
A Space Marine, a Warhammer 40 000, a Warhammer, a Blood Bowl, a Warhammer Quest 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

VESSZEN A REND!

„KELL-E BIZONYÍTANOM, HOGY ÉLETETEK MELY SIVÁR ÉS KÖNYÖRTELEN? NAP-NAP UTÁN VÉGZITEK KESERVES MUNKÁTOKAT PRIMITÍV SZERSZÁMAITOKKAL A FÖLDALATTI TÁRNÁKBAN. S MIÉRT? MERT EGY DIKTATÚRA ELNYOMÓSZERVEZETE TERPESZKEDIK RAJTATOK! RAJTATOK, AKIK HELYETTÜK DOLGOZTOK, MÍG ŐK POMPÁZATOS KASTÉLYAIBÓL NÉZNEK LE RÁTOK. NEM KAPOTK TÖLÜK SEMMIT, CSUPÁN MEGVETÉST. ÖRÖKS GUILLOTINE-KÉNT LEBEG FELETTETEK AZ EXTERMINATUS ÍTÉLETE, A „KEGYES CSÁSZÁR AJÁNDÉKA”. Ő, AKIT JÓSÁGOSNAK HISZTEK, FIATALOK EZREIT TESZI NYOMORÉKKÁ VAGY PUSZTÍTJA EL SAJÁT CÉLJAI ÉS RÖGESZMÉI ÉRDEKÉBEN! NEM TÖRÖDIK A BOLYGÓK ÉLETÉVEL, A TIETEKEL SEM. DE AZ IS LEHET, HOGY NEM IS LÉTEZIK! CSUPÁN NEVÉBEN KÖVETNEK EL ALJAS TETTEKET A BIRODALOM „DICSŐ” LORDJAI. VAGY VAN KÖZTETEK AKÁR EGY IS, AKI LÁTTA A HÍRES ARANY TRÓNT? MIFÉLE ISTEN EGY SZTÁZISBAN VEGETÁLÓ NYOMORÉK? DE HIGGYETEK NEKEM: NEM KELL ÍGY ÉLNETEK! NYISSÁTOK MEG ELMÉTEKET ÉS MEGPILLANHTAJÁTOK AZ IGAZ ISTENEK EGYIKÉT, A VÁLTOZÁSOK URÁT, TZEENTCHET!”

(ZÁRILT BIRODALMI ANYAG)

„HA AZ EMBEREK ELFELEJTIK KÖTELESSÉGEIKET, MEGSZÜNNEK EMBERNEK LENNI ÉS AZ ÁLLATOKNÁL IS HITVÁNYABBÁK LESZNEK. NINCIS HELYÜK A CSÁSZÁR SZÍVÉBEN, DE MÉG AZ EMBERISÉG LEGALJÁN SEM. HALJANAK MEG ÉS VESSZENEK A FELEDÉS HOMÁLYÁBA!”

(AZ ADEPTUS MINISTORUM SZENT ZSINATÁNAK ELSŐ KIÁLTVÁNYÁBÓL)

A Galaxis peremén, hol csak kevesen jártak, létezik egy csillag-örvény, melynek neve: A Rettetés Szeme. Innen indul hódító útjára lankadatlan az űr legrettegettebb ragadozója a Káosz.

Ezen cikkben az EPIC stratégiajáték oldaláról szeretném bemutatni a hordát, annak jellegzetességeit, különlegességeit és az általános tudnivalókat. Ahhoz, hogy valaki Káosz csapattal játsszon, el kell döntenie, hogy melyik isten (vagy istenek) követőit kívánja összegyűjteni. Nézzük miből lehet válogatni! Négy egyenrangú lord létezik: KHORNE a Vérengzés ura, a háború nagymestere; NURGLE a Nagy Tisztátalan, a mindent elemészto; SLAANESH az élvezetek és kínok szerelmese; TZEENTCH a Változások Ura, a nagy mágus.

Mindenyük rendelkezik egy főérsekkel és a hozzá tartozó űrgárdista egységekkel, valamint a két kisebb démon csapatot is a magukénak mondhatnak. Nézzünk egy példát:

TZEENTCH, A VÁLTOZÁSOK URÁNAK
FÖDÉMONA
MAGNUS A VÖRÖS FŐÉRSEK
TŰZKÖPŐK (Démonok)
RÓZSASZÍN RÉMEK (Démonok)
EZER IFJAK (Űrgárdista rendház)

Felvetődik a kérdés: miért fontos mindez? Az eddig megszokottól eltérően a csapatkártyákon új jelölések tűntek fel. Minden kártya



alján a káoszcsillagon kívül a démonok szimbólumát is fellelhetjük. Ugyanis a Födémonok és ezek főérsekei csak saját szimbólumukkal ellátott egységeket vagy semleges csapatokat alkalmazhatnak. (Vagyis Nurgle démona mellé nem hozhatunk be Khorne harcigépeket.)

Másik különleges szabály a már említett Káosz Űrgárdista légiók alkalmazása. Ezeket a kár-

tyákat csak akkor használhatjuk, ha a hozzájuk tartozó Főérsekeket is csatába állítjuk. Ezért a komoly érvágásért cserébe minden légió rendkívüli képességek birtokába jut, ezek csapatonként változnak. Minden földémon kártyához és főérsekhez kötelesek vagyunk csatolni minimum 3, maximum 5 csapatkártyát (természetesen az előbbieken említett módosítások figyelembevételével).

Létezik egy kártyatípus, melyhez foghatóval nem találkoztunk más csapatoknál (42 db feketekártya vérvörös káoszcsillaggal a közepén). Minden kártya más és más szörnyűséget tartogat az ellenfeleiknek, és rendkívüli ajándékokat csapatainknak. Természetesen ezekre is külön szabály vonatkozik. Minden földémon és főérsek után húzhatunk 3-3 kártyát, továbbá minden Tzeentch demongép mellé egy-egy plusz kártyát.

Ezen kártyákat kétféle képpen használhatjuk fel. Vagy a szövegnek megfelelően alkalmazhatjuk őket (pl: láthatatlanság egy csapatra) vagy, ha földémonunkat illetve főérsekünket halálos találat éri, megmenthetjük őket az egyik kártya eldobásával. Azt se feledjük el, hogy renegát légióink Űrgárdistákból állnak, így a Space Marine kártyák közül is válogathatunk (Speciális és nagy kártyák.).

A Titán Légió (mellesleg ez is EPIC rendszerű GW játék, ha valaki esetleg nem tudná) szabálykönyvében látott napvilágot a következő újdonság: Káosz csapatunk ötven százaléka lehet megfertőzött birodalmi egység is. Csak arra ügyeljünk, hogy a birodalmi nagy kártyához csak és kizárólag birodalmi kis kártyákat használjunk, és ez ne haladja meg csapatunk összpontszámának a felét. Ízelítőnek egyelőre ennyi. A horda igen ütőképes lehet, de figyelniük kell a csapat összeállításánál jó néhány dologra. Remélem nem vettem el senkinek a kedvét a Káosztól. Jó szórakozást és pusztuljon a rend!

Stormbird

TROLL

GAMES WORKSHOP®

&



1995. ÉVI KÖZVÉLEMÉNY-KUTATÁS

Ha a következő kérdőívet kitöltöd és feladod a Trollbarlang címére, részt veszel a sorsoláson, melynek a fődíja egy Warhammer Quest játék, de emellett még számos más ajándék is gazdára talál.

- Hány éves vagy?
- Ismered a Games Workshopos játékokat?
igen nem
- A következő játékok közül melyikkel játszottál?
 - Warhammer Fantasy Battle
 - Warhammer 40000
 - Talisman
 - Blood Bowl (Vérfocl)
 - Warhammer Quest
 - Egyikkel sem
- Gyűjtesz valamilyen Warhammer Fantasy sereget?
igen nem
Ha igen, melyet?
Milyen pontértékben?
- Gyűjtesz valamilyen Warhammer 40000 sereget?
igen nem
Ha igen, melyet?
Milyen pontértékben?
- Gyűjtesz valamilyen Space Marine sereget?
igen nem
Ha igen, melyet?
Milyen pontértékben?
- Milyen gyakran vásárolod meg a Holdtöltét?
 - Rendszeresen
 - Előfizető vagyok
 - Néha
 - Eddig még nem vettem egyet sem, most látom először
- A Holdtöltének melyik részét olvasod el?
 - Az egészet
 - Csak a Trollt
 - Csak a Trollt nem
- Milyen idegen vagy magyar nyelvű, hasonló témájú lapokat olvasol?
- Mióta foglalkozol a szerepjátékokkal illetve a stratégiai játékokkal?
- Melyik a kedvenc idegen nyelvű szerepjátékok?
- Melyik a kedvenc magyarnyelvű szerepjátékok?
- Mit olvasnál szívesebben?
 - Kalandmodulokat
 - Játékleírásokat, ismertetőket
 - Novellákat
 - Modellezési, figurafestési tanácsokat
 - Stratégiai tippeket, trükköket

NEVEM:
UTCA, HÁZSZÁM:
VÁROS:
IRÁNYÍTÓSZÁM:

KÉRDŐÍV
OLVASD EL FELTÉTLENÜL!
MER' CSAK!

Warhammer Quest

DUNGEON ADVENTURES IN THE WARHAMMER WORLD

KÜLÖNLEGES KÜLDETÉSEK

Gavin Thorpe jegyzeteiből

Öszintén szólva előfordulnak olyan esetek, mikor a kaland sokkal komplexebb, mint amilyen első ránézésre volt. A karakterek könnyedén meghalhatnak, vagy a rájuk leselkedő „nyebócék” a végcél elérése előtt kapják el a grabancukat, ami elég kínos lehet. Persze léteznek olyan kalandozók akik előre tudják, hogy ez esetben sokkal nagyobb fába vágják fejszéküket és könnyedén otthagyhadják a fogukat, ha nem figyelnek. Az ilyen bátor kalandorok általában nem csalódnak a jutalomban, ebből adódóan vannak olyanok, akik a különlegesen nehéz feladatokat kedvelik. (Lásd Hitehagyott Trollölők.) A cikk végén található Különleges Küldetés kártyákkal és a három teljesen új kalanddal jókora zűrzavart kelthetünk, ha kedvünk tartja.

KATAKOMBA KÁRTYÁK

A Különleges Küldetés kártyákat játék elején kell a Célszoba kártyával együtt összekeverned. Ha Különleges Küldetést húztál, dobj és megtudod, milyen malőr vagy helyzet befolyásolja a kalandozókat. Ez pont úgy működik, mint amikor eldöntöd, melyik kalandot akard lemesélni az adott Célszobához.

Az sem lehetetlen, hogy eleve a Különleges Küldetést akard végigcsinálni. Nos, ilyen esetben dobj D6-tal és ellenőrizd a történeteket a következő oldalakon. Ha Különleges Küldetésen veszel részt, azt is észben kell tartanod, melyik kaland során sodortak az események ezen újabb probléma megoldása felé. Ezt a következők szerint kell véghez vinned. A szokott módon húzz egy Célszobát, majd dobd ki, hogy melyik kalandot akard lejátszani. Például a *Tűzszakadék Célszobát* húztad és 4-et dobtál, ami azt jelenti, hogy a „Pusztítsd el a hidat” című kaland várna rád, de a eközben egy 5-6-os KK-t (Különleges Küldetés) kell végrehajtandó.



A KÜLÖNLEGES KÜLDETÉSEK VÉGREHAJTÁSA

A küldetés végrehajtása a Kalandkönyv, illetve a célszoba szerint történik, Ahacsak a KK kártya másképp nem mondja. Az alapvető különbség a egyszerű és a különleges küldetés között a plusz jutalom.

A CELLA

A küldetés során, biztos lehetsz benne, hogy a kalandozók ki (vagy be) akarnak kerülni a cellából (cellába) az ajtón. Nos, ez nem olyan egyszerű, mivel a helység vasrácsos ajtaja be van zárva. Azt is figyelembe kell vened, hogy a rácson keresztül nem folytathatnak közelharcot, ellenben löfegyvereiket használhatják. Megpróbálhatják szétzúzni az ajtót, de fel is törhetik a zárat, ha elég ügyesek (mindezt körönként egyszer.). Bármelyiket is választja, a kalandozónak közvetlenül az ajtó előtt kell állnia és egy körig csak ezzel szabad foglalkoznia (nem mozoghat, nem harcolhat). Dobass vele D6-ot. Ha 1-et dobott, gáz van, működésbe lépett a védelmi rendszer. (Bénító méreggel átitatott nyílveszők fúródnak a karjába, vagy az ajtó melletti oldalfalból kivágódó penge vágja szét a kezét. - Ezek persze csak ötletek, történhet más is.) A sikertelen próbálkozás eredménye az lett, hogy a pórul járt kalandozó a játék végéig -1 crómódosítóval harcolhat. Ha be akarja zúzni valamivel az ajtót (ERŐ + DOBOTT ÉRTÉK) vagy ha fel akarja törni a zárat (KEZDEMÉNYEZÉS + DOBOTT ÉRTÉK), 7 vagy nagyobb szám esetén járt sikerrel, minden alacsonyabb értékű végeredmény kudarcot jelent.

A KÜLDETÉS KIVÁLASZTÁSA

Dobj D3-al (dobj D6-tal oszd el kettővel és kerekítsd fel egész számra), és így megtudod, melyik kalandba bonyolódtál bele.

1-2. AZ ŐRÜLT BESTIA

A katakombát uraló Goblinok fogságba ejtettek egy örült Minotauruszt. A teljesen begöszölt bestia agyát a Káosz Istenek fertőzték meg. Mikor a kalandorok az alagútba lépnek a Minotaurusz lakat alatt van a cellában, de nagyon ki szeretne jönni onnan...

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Készítsd el a katakombá rendszerét a szokott módon, de a Célszobával együtt a Cellakártyát is keverd a paklihoz (lehetőleg a pakli aljára kerüljön). Az örült szörnyeteget, a Minotaurusz feliratú esemény kártya jelképezi, de csak egy modellt kell felállítanod, nem 1D3-at. A kártyán található „Húzz egy újabb eseménykártyát” instrukciót is figyelmen kívül hagyhatod. Az örült Minotaurusz mindenféleképpen egyedül jelenik meg.

TITKOS JÁRATOK

Egyes esetekben, a katakombában rejtett átjárókra, titkos ajtókra található a kalandozók. (Főleg akkor, ha befejezték a küldetést és gyorsan ki akarnak jutni a szabadba, vagy zsákutcába kerültek és nincs visszaút.) Ezt persze fel kell kutatni. Az azonnali menekülésre készítő esemény ezt megakadályozza és ilyenkor nem kutathatód át a terepet. (Hogy miért? Próbáld meg bekötni a cipőfűződet, miközben pitbull farka kerget egy sötét kamrában.) Titkos járatot keresni a következő képen lehet: Dobj D6-tal és a kapott eredményt egyeztesd az alábbi táblázzal.

TITKOS JÁRAT TÁBLA

D6 dobás Eredmény

- | | |
|-------|---|
| 1 | Kaboom! Tapogatózásod közepette elmozdítottad az egyik követ, amely a plafon jelentős részének társaságában a nyakatokba omlott. A szoba elzáródott és minden kalandozó aki ezen teremben tartózkodott 1D6 sebzést szenved (módosító nélkül). |
| 2,3,4 | Szilárd fal! Nincs titkos átjáró. |
| 5,6 | Meeeeegvaan! Helyezz ide egy ajtót és innen folytasd a feltárást, a szokott módon. (A megmaradt kártyák segítségével.) Minden egyes kamrata rendszerben csak egy titkos átjáró van, így teljesen felesleges ezek után újat keresned. |

A kalandozók kétféle esetben találkozhatnak össze a Minotaurusszal. Először is akkor, ha az említett eseménykártyát húzod. Ilyenkor ugyanis a lénynek sikerült kiszabadítania magát és iszonyatos dühvel ront a betolakodókra. Helyezd a Minotaurust arra a táblára, ahol a kalandozók állnak és gyakááás !!!

Másodszor pedig akkor, ha a kalandozók eljutnak a cellához. Ilyenkor lőhetnek vagy varázsolhatnak a kreatúrára (illetve közelharcba is bocsátkozhatnak vele, ha teljességgel idióták és ki akarják nyitni az ajtót). Amennyiben sorra kerül a Minotaurusz kártya, de barátunk még a cellában tartózkodik, iszonyatos ordításba kezd és szétfeszíti az ajtót, majd a kalandozókra ront. Amennyiben menekülőre veszik a figurát és rohanás közben valamilyen oknál fogva elzáródik a maguk mögött hagyott folyosó (kőomlás, csapórács, stb...), a Minotaurust leveheted a terepről. A Minotaurusra irányuló támadást a következők szerint kell végrehajtani: Dobj D6-ot. 1, 2, 3 esetén a sebzés a szokott módon zajlik. 4, 5 vagy 6 esetén a szörnyeteg kitér az ütés elől és nem szenved sérülést.

Ha urambocsá legyőznék a szörnyeteget a megszokott 440 arany helyett 700 arany jár érte.

3-4. AZ ŐRÖK

Élőző éjszaka, alvás közben rajtuk ütött egy kisebb Éjgoblin banda. és egy cellába hurcoltak titeket, míg uruk vissza nem tér hadjáratából. Mikor magatokhoz tértek, hat ijász órt pillantotok meg a rácson túl.



KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

A kalandort a fent bemutatott szobafelállításban kell kezdeni. (G - Goblinok, H - Harcosok) Az ijászok az első szörny lövészázisban tüzelni kezdenek, attól függetlenül, hogy hőseink mit csinálnak (támadnak, megpróbálnak kijutni, varázsolnak stb...) Az Hatalom fázisban dobott 1-est figyelmen kívül hagyhatod, míg a cella ajtaja zárva van. (Utána persze megint váratlan esemény történik, 1-es esetén.) Amennyiben legyőzik az ijászokat, minden kalandozónak jár egy kincskártya.

5-6. A RABSZOLGA-KERESKEDŐK

A kazamatában élő szörnyek a környéket járják potenciális rabszolgák után. Akutatva. Egy szerencsétlen kalandor könnyen áldozatul eshet a rabszolga-kereskedőknek.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Keverd a Cellakártyát a pakliba. Amennyiben valamelyik karakter életereje 0-ra csökken és a szobában van még élő ellenfél, azonnal dobj D6-tal. 1, 2 vagy 3 esetén a harcost elragadják az egyik szörny. (Amennyiben nála van a lámpa, eldobja azt, majd eltűnik a sötétben.) A szerencsétlenül járt hőssel együtt az összes szörnyeteg eltűnik a folyosó sötétjében. Amennyiben a megmaradt harcosok felfedezik a cellát, az elhurcolt karaktert helyezd a rács mögé. (D6 pont életereje maradt.) Minden egyes elrabolt karaktertől fogvatartóik eloroznak egy tárgyat. Ezt a véletlenre bízva kell elvenni a játékostól. Többféleképpen is kiszabadíthatják a fogva tartottakat: szétzúzzák a rácsot, felfeszítik a zárat (lásd fentebb) vagy esetleg



TROLL



meztalálják a kulcsot. Minden egyes szörnyet ábrázoló eseménykártya végrehajtása után dobj D6-tal. Amennyiben hatot dobtál, az egyik szörny zsebében (nyakában, szájában gyomrában stb..) volt a cella kulcsa. Add át a játékosnak a kulcskártyát. (A kulcsot akkor is megtalálhatják a csapat tagjai, ha még egyiküket sem rabolták el.)

Ha az egyik harcost elrabolták, a többieknek ajánlatos őt kiszabadítani. (Erre valamilyen módon, ha kell erőszakkal vedd rá őket !!) Az ajtó feltörése egy teljes kört vesz igénybe. Mivel a szörnyetegek rabszolgákkal kereskednek, sok értékes dolgot találhatnak náluk. Ez azt jelenti, hogy amennyiben az eseménykártya kincskártya húzására buzdít, egy helyett kétfőt húzhatnak az arra méltók.

Khaled Zamir

CELLAKULCS



A Cellakulcs a Rabszolgatartók c. kalandmodulhoz használható. Minden egyes legyőzött szörnyecsoport után dobj D6-ot, 6-os esetén a győztes Harcos magához veheti ezt a kártyát, mellyel a Cella ajtaját nyithatja.



Akiért a harang szól...

SKAVEN SIKÍTÓHARANG

A Sikítóharang az örült Boszorkánymérnökök legfélelmetesebb kreálánya. Ezzel a gigantikus, mágikus haranggal illetve annak átható, halálos hangjával pillanatok alatt őrületbe kergethetjük az ellenséges csapatok katonáit illetve azok „hadvezérét”. A gépezet szíve, a bronz és káoszko (*Warpstone*) ötvözetéből készült harangtest, melyet gyanús rúnák borítanak. A főharang mellett több apró harangocska, csengettyűcske helyezkedik el. A hangfegyver mozgását hat kerék és a szerkezetet tologató patkányosztag biztosítja. A harcigép elején álló Szürkelátnok irányítja a bandát valamint a harang állványához láncolt mutáns harangozót is, aki a megfelelő jelre megemeli káoszkoiból készült bunkóját és megkorgatja a „lélekharangot”. Mikor a bunkó nekicsapódik a harangtestnek, vakító, zöld szikra és iszonyatos hangorkán robban ki belőle, majd szétterjed a csataterén. Az „anyaharang” mozgásba hozza a kisebb csengettyűket, így válik teljessé a dobhártyaszagató kakofónia.

MOZGÁS

A harangot a Skaven harcosok lökögetik előre-hátra a csatamezőn, épp ezért a játék elején egy minimum 10, maximum akárhány főből álló osztagba kell helyezni a gépet. A csata végéig ezen osztag részeként kell számon tartanunk. A szerkenyű nem veszít sebességéből egészen addig, amíg tíz Skaven irányítja. A harang csata közben ugyanúgy viselkedik, mint a harci szekér. Tereptár-



gyakon történő mozgás esetén (nehéz terep, gödör stb.) D6 6-os erejű sérülést szenved. Amennyiben a harangot mozgató patkányok száma tíz alá zuhan, a jármű elhullott katonánként 1"-gyel lassul. Például, ha kilenc Skaven toligálja a harangot, mozgásuk 4" lesz, ha nyolc, nos akkor csak 3" stb.

A SIKÍTÓHARANGRA IRÁNYULÓ TÁMADÁS

Közelharcban harang ugyanúgy funkcionál, mint a szekér. Az ellenséges katonák FH-ját kell összehasonlítani a gépezeten harcolók legjobbjával. Amennyiben a teljes legénység az enyészett martalékává válik, a harang FH-ja 0 lesz.

Mivel a harang igencsak kiemelkedik az azt mozgató osztagból, célzott lövést adhatnak le rá, melyre +1 találatmódosító is jár.

A találatok véletlenszerűen oszlanak meg a harang és a legénység között. Lásd az alábbi táblázatot, mely D6 dobáson alapszik.

LÖVÉS

1 Szürkelátnok
2-3 Harangállvány
4-5 Sikítóharang
6 Harangozó

KÖZELHARC

1-2 Szürkelátnok
3-4 Harangállvány
5 Sikítóharang
6 Harangozó

A következő táblázatból kitűnik, hogy a harangállványnak is meg van a saját szívóssági és egyéb karakterisztikája. A gépezeten utazó Szürkelátnok negyedik szintű varázsló, így négy varázstárgy kártyát használhat. A harangozó nem visel páncélt, ellenben a kezében lévő bunkó kétkezes fegyverként kiválóan alkalmazható, ráadásul közelharcban +2-öt ad a patkány erejéhez. Sajnos azonban a harangozó út utoljára, függetlenül a kezdeményező készlettől. Amennyiben a harangozó betalál, a bunkóba épített káoszko nek köszönhetően D3 sebzést okoz.

A Sikítóharang egészen addig harcolhat, amíg a legénység tagjai közül legalább egy talpon van.

Mivel a harang a Szarvaspatkány (Féreglord) védelmét élvez, nem pusztítható el olyan könnyen. (Legnagyobb szerencsémre!) Amennyiben 6-os vagy nagyobb erejű találat éri, megkondul és történik valami... (Lásd az esemény táblát!)

KÖZELHARC

Amennyiben a harangot mozgató patkányok rohamba kezdenek, a gépezet D6 7-es erejű sebzést okoz azon katonákon, akiket eltalál. (Hiába, a Sikítóharang kerekai alól kivillanó mosoly nem mindig szívből jön.) A Szürkelátnok és a harangozó minden olyan ellenséges egységgel harcolhat, amely közvetlen kontaktusban áll a haranggal, függetlenül azok elhelyezkedésétől (elől, hátul, oldalt). A harc a kezdeményező készlettől történik, kivéve a harangozó esetét, mivel ő kétkezes fegyvert használ. (Ő út és nevet utoljára.)

MENEKÜLÉS ÉS ÜLDÖZÉS

Amennyiben a gépezetet mozgató patkányosztag menekülésbe kezd, magára hagyja a harangot, így az egészen addig egyhelyben marad, míg újra össze-

TROLL

nem toborzod az egységet, vagy egy másik osztag át nem veszi az irányítást. A Szürkelátnok és a harangozó sosem török meg és semmi áron el nem hagyja a harangot. A ketyerét irányító osztag a szokott módon veheti üldözőbe a menekülőket.

HARCIGÉPEK ÉS A SIKÍTÓHARANG

Ákárcsak a szekerek esetében, a sablon használatát igénylő harcigépek (kőhajító) Sikítóharangra történő támadása a gépezet képzeletbeli részei között oszlik szét. Ezek a következők: Szürkelátnok, Harang, Harangállvány. Amennyiben ágyúval vagy hasonló szerkezettel céloznak rá csak egy részt érhet találat – dob ki a találat helyét a löfegyverekre vonatkozó szabályok szerint.

PROFIL	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	V
Harangállvány	-	-	-	7	7	6	1	-	-
Szürkelátnok	5	6	6	4	4	4	7	4	7
Harangozó	5	3	3	4	3	1	4	1	4

Ugyan a Sikítóharang a Szürkelátnok hordeszköze, ettől függetlenül a szerkesztő pontértékét a harcigépekhez kell felszámolnunk. Amennyiben több Sikítóharangot szeretnél harcha állítani, megteheted, de mindegyiket egy különálló osztagnak kell mozgatnia és mindegyiken egy Szürkelátnoknak kell ügyködni.

A Sikítóharangot csak Klánpatkány, Patkányrabszolga, Fertőszerzetes vagy Viharféreg osztagba helyezheted el.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

KÁOSZKŐ-MÁGLYA

A Káosz-kő-máglya a Harangállvány elején parázsló csöndes magányában. A belőle áradó mágikus gőz és gáz teljesen elborítja a Szürkelátnok és a harangozó agyát, ebből adódóan azok nem törnek meg és semmilyen pszichológiai teszt nem befolyásolja őket. Ez persze az állványt taszigáló patkányokra nem érvényes. A felszabaduló gáz erőteljesen mágikus töltetének köszönhetően a Szürkelátnok minden egyes Varázslatfázis elején húzhat egy extra (bónusz) varázslatkártyát.

A SZARVASPATKÁNY ÁLDÁSA

Mivel a harang a Szarvaspatkány kedvenc harcigépe, minden rá irányuló mágia leperreg róla (D6 dobás) 4+ esetén.

A SIKÍTÓHARANG

A Sikítóharang hatalma legendás, de sajnos nehéz kordában tartani. Az első körben, mikor a harangozó megkongatja a harangot, 1D6-ot kell dobni és ellenőrizni kell a történeteket az alábbi eseménytáblán. A következőkben min-



den egyes kongatásnál +1 D6-tal kell dobnod. (2D6, 3D6, 4D6 stb.) Amennyiben a harangozó (nem a Teri) feldobja a bakancsot vagy úgy határozol, hogy az aktuális körben nem kongatsz, a dobandó D6-ok száma egyel redukálódik. Szóval, ha a második kongatás során megmurdolt a harangozó, a köv. körben 1D6-tal dobhatsz, majd a negyedik körben eltekinthetsz a déli harangszótól...

Amennyiben a harangot az ellenség lövése 6-os vagy annál nagyobb erővel találja el, a következőt kell tenned. Dobj annyit, amennyit az előző kongatásnál dobtál (1 kör = 1D6, 2 kör = 2D6 stb.), majd adj hozzá annyi kockát amennyit a találat normál esetben sebezne. PL: Ha a harang a Skaven körben 2D6-tal kondult, majd ezután az ellenség ágyúja 6-os erővel eltalálta. 2D6+1D4-et kell dobnod és egyeztetned kell az alábbi táblázattal.

Khaled

SIKÍTÓHARANG ESEMÉNYTÁBLA

Kockadobás	Esemény		
1-2	A harangot toló patkányok 1D6" extra mozgást hajthatnak végre a mozgás fázisban abban az esetben, ha nem rohamoznak.	10-11	Minden 24"-en belül elhelyezkedő patkányosztag a következő kör elejéig begolyózik (<i>Frenzy</i>). Közelharc esetén automatikusan D6-1 3-as erejű találatot szenvednek; amennyiben nem harcolnak egymást, kezdik el összekaszabolni.
3-4	A csatamezőn bármelyik Skaven osztag újradobhatja a Vezetési tesztjét, ha akarja.	12-13	Dobj D6-ot minden egyes falra, épületre, harcigépre, mely 30"-en belül helyezkedik el. 4, 5 és 6 esetén darabokra hullik és D3 sebzést szenved.
5-6	Minden egyes lovassági osztagnak, mely 36"-en belül helyezkedik el a haranghoz képest, azonnal pánik tesztet kell végrehajtania, legyen ellenség vagy barát.	14-15	Minden 12"-en belül elhelyezkedő ellenséges egység a következő körig fél a patkányoktól. Lásd a félelem szabályt.
7	Minden 24"-en belül elhelyezkedő ellenséges osztagnak 2D6-tal vezetési teszten kell átesni ahhoz, hogy rohamozhasson, vagy lőhessen ebben a körben.	16-17	Dobj D6-ot minden egyes falra, épületre, harcigépre, mely 36"-en belül helyezkedik el. 3, 4, 5 és 6 esetén darabokra hullik és D6 sebzést szenved.
8-9	Minden egyes 24"-en belül elhelyezkedő harcigépre és épületre dobj 1D6-ot (kőhajító, ágyú, gírokopter stb.). 5 és 6 esetén darabokra hullik és D3 sebzést szenved.	18+	A Sikítóharang elpusztul. Minden 3D6"-en belül elhelyezkedő egység, modell automatikusan 3-as erejű sebzést szenved. (Annyi a dobhártyának srácok.)

MARIUS LEITDORF, AZ AVERLANDI VÁLASZTÓFEJEDELEM

A Birodalom Öregvilág tán legszínesebb és legváltozatosabb része. Számptalan kultúra keveredik határain belül, s ebből a színpompás kavalkádból csak a káosz fenyegetése kovácsolható egységes országot. Annak idején Sigmar 12 provinciára osztotta fel a Birodalmat, s mindegyik rész vezetőjének egy választófejedelmet nevezett ki. Ezek a választófejedelmek a Birodalom leghatalmasabb és legbefolyásosabb nemesei, saját tartományukon belül élet és halál urai. A császár hatalmát ugyan mind elismerik, de gyakran mégis önkényesen döntenek a legfontosabb kérdésekben. Kezdetben nem sok uralkodónak sikerült az egymással és más birodalmakkal állandóan hadban álló választófejedelmek kordában tartania. Sőt, a Sigmar halálát követő évszázadokban egész sor polgárháború robbant ki, melyek egészen Dicsőséges Magnus trónra jutásáig szörnyű károkat okoztak a fiatal Birodalomnak. Azóta kétszáz, eseménytelennek nem nevezhető év telt el, s a Birodalom kívül-belül alaposan megváltozott. Ma már csak tíz provincia létezik, s így a választófejedelmek száma is megcsappant. A négy legnagyobb város, névszerint Altdorf, Nuln, Tablheim és Middenheim megkapta a Városállam státuszt, s ezzel együtt az önrendelkezés jogát is. Sőt, a kicsiny hobbitok lakta tartomány (Gyepű) is önállóságot kapott, amit ezek az apró emberkék azóta is roppant büszkén emlegetnek.

Nem szóltunk még a választófejedelmek legfontosabb feladatáról: a Császár megválasztásáról. Az uralkodó mindig a választófejedelmek közül kerül ki, más nemes vagy közember nem ülhet Sigmar trónjára. Ha a Császár meghal, a választófejedelmek azonnal összeülnek és uralkodót választanak maguk közül. A Birodalom néhány más, nagyhatalmú ura is részt vesz a szavazásban, de őket nem választhatják meg.

„Marius Leitdorfot, Averland választófejedelmét sokan csak az Őrült Nagyúrként emlegetik. Tény, hogy egy alkalommal én is szemtanúja voltam Marius számtalan dühhohama egyikének s nyugodtan állíthatom: nála vadabb, kiszámíthatatlabb és veszélyesebb embert még nem hordott hátán a föld. A fejedelem nyugodt pil-

lanataiban is mogorva, elviselhetetlen természetű, s a legkisebb kellemetlenség hatására is egy pillanat alatt dühhöngő örültté válik. Különösen vonzódik a drága préme és finom ruhák iránt, ezért sokan nevetséges piperkőcnek tartják. Ez azonban hatalmas tévedés... Minden rossz tulajdonsága ellenére Marius Leitdorf rendkívül figyelemreméltó egyéniség, aki éppoly otthonosan mozog a báltermekben, mint a véráz-tatta csatamezőkön.

Marius Leitdorf 2469-ben született atyja averheimi kastélyában. Apja Paulus Leitdorf, Averland nagyhírű fejedelme. 2453-ban ő verte vissza a Szürke Hegységből indított hatalmas ork támadást, amiért hősként tisztelte a nép. Anyja Maria Ludenberg, egy nordlandi főnemes távoli rokona, kinek ereiben egyesek szerint Norscai vér is csörgedezik. Ha ez igaz, Marius féktelen természetét anyja révén örökölhette, hisz a Norscai barbárok hírhedten vadak. Apja igyekezett a legjobb nevelést biztosítani kiszámíthatatlan fiának, de az eleinte nem érzett sok érdeklődést a tudományok és művészetek iránt. Ideje nagy részét a vívóteremben töltötte, ahol öregvilág legjobb mesterei oktatták a kardforgatás művészetére. Paulus Leitdorfot 2493-ban ismeretlen kór támadta meg, ami szép lassan legyűrte és megtörte a legendás fejedelmet, aki 2 hetes haláltusa után visszaadta lelkét Sigmarnak. Anyja nem sokkal Paulus halála után nyomtalanul eltűnt, így aztán a fiatal fejedelem teljesen magára maradt. Marius Leitdorf azonban nem gyászolta sokáig szüleit, kinek határozottsággal látott az amúgy igen erős averlandi hadsereg fejlesztésének. Feltett szándéka volt, hogy egyszer s mindenkorra leszámol a közeli hegyekben tanyázó ork klánokkal és Sylvania rettegett vámpír uraival. A választófejedelem uralkodásának egy évtizede alatt másfélszeresére növelte az adókat, megduplázta a hadsereg létszámát és kisebb hadjáratok tucatjait indította az orkok, skavenek és élőholtak ellen. Mára Marius a Birodalom legrettegettebb és egyik legbefolyásosabb fejedelmévé vált, kinek vadságáról, kegyetlenségéről és erejéről már életében legendák születtek.”

Joachim Aarmisch, udvari krónikás.

Marius Leitdorf: 110 pont
Rúnakard: +30 pont

Profil:	M	FH	CK	E	Sz	S	K	T	A
Marius Leitdorf	4	5	5	4	4	3	4	3	9
Harci ló	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Fegyver/Páncél:

Marius Leitdorf nehézvértet visel és páncélozott lovon ül, így páncélmentője 3+. Fegyverzete egy Rúnakardból és egy törből áll, ez utóbbi +1 támadást ad.

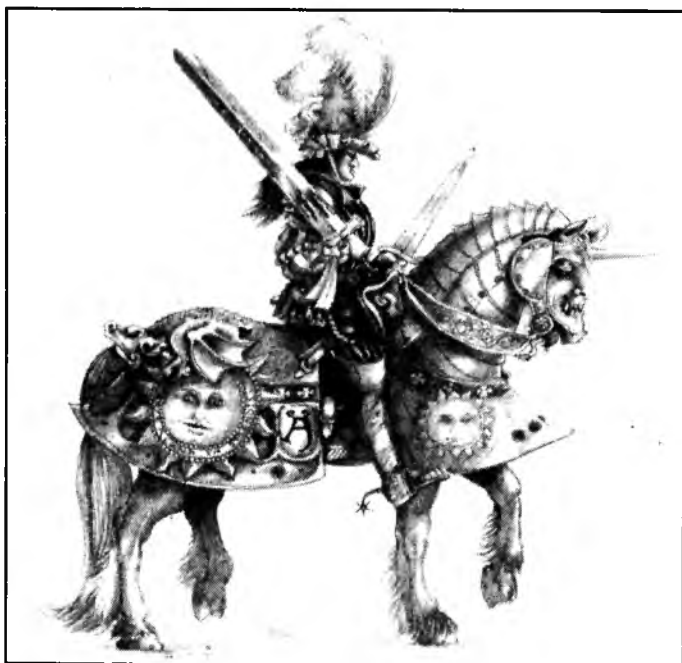
Varázstárgyak:

A választófejedelem csak egy varázstárgyat visel, a hatalmas Rúnakardok egyikét. A Rúnakardnak hála a Marius okozta sebekre nem lehet páncélmentőt dobni, még a mágikus vérték hatása sem érvényesül. Élőholtak minden sikeres találtnál két sebet kapnak.

Különleges Szabályok:

Őrjöngés: Marius Leitdorf egyszerre erős és ingatag jellem, akit a csata hevében teljese elragad a harci láz, ezért a Warhammer szabálykönyvben leírt Őrjöngés szabályok szerint viselkedik. Ha őrjöng, a szokásos három helyett hatszor támad, s erre a tör miatt kap +1-et, tehát körönként hétszer (!) támad. Így már mindenki el tudja képzelni, hogy a választófejedelem nevét miért rettegette oly sok ork és skaven...

Commissar Wolffe





Miközben ezeket a sorokat olvassátok, a GW stúdió munkatársai az utolsó simításokat végzik a Tiranida kódexen. Mint az már megszokott, a cég házi festői nekiálltak a már kész figuráknak és elkészítették az első kifestett Tiranida sereget. A könyv mellett nemsokára a boltok polcára kerülnek (a Termagantok már megjelentek !!!) a Tyrantok, Lictorok, Biovorok és egyéb brutális lények, melyek mind a Ti-

EHAVI WARHAMMER 40 000 ÚJDONSÁGOK	
Leman Russ Demolisher	5300.-
Tigurius Az Ultragárdisták Főkönyvtárosa (Egy figura csomagonként)	1350.-
Termagantok (Három figura csomagonként)	1350.-

ranida sereg szerves (!) részei. (A GW munkatársainak véleménye az új Tiranidák képességeiről: „Furcsák, furcsák, de iszonyú kemények !!!”) Úgy tűnik az Adeptus Mechanicusok gyárai már több hónapja túlóráznak, mivel egy újabb birodalmi tank jelent meg a harctereken, ez pedig nem más, mint a Leman Russról elnevezett Demolisher. (Pusztító) Azt hiszem, a scrákok ezúttal az egész birodalmi fegyver arzenált rápakolták a tankokra. (Pusztító ágyú, Lézerágyú, Multi-melta, Nehéz Plazma fegyverek) Szóval igazi babaság! Az Ultragárdisták is újabb főnökkel bővültek Tigurius főkönyvtáros személyében. A főmufi karakteristikáiról a közeljövőben olvashattok lapunk hasábjain.

Az ehavi Warhammer Battle kiadványok a nemrégiben megjelent Sötét Elf seregeknyvhöz kapcsolódnak. A már megvásárolható Naggarothi Fekete Örök, a Boszorkány Elfek, a Sötét Elf parancsnoki osztag valamint a Hidegvérűek nagy kihívást jelentenek a Sötét Elf hadsereg ellenségeinek.



EHAVI WARHAMMER BATTLE ÚJDONSÁGOK	
Warhammer Seregek - Sötét Elfek	2150.-
Sötét Elf Harcosok (Tíz műanyag figura)	1350.-
Naggarothi Fekete Örök (Három figura csomagonként)	1350.-
Hidegvérű Lovasok (Három figura dobozonként)	2650.-
Sötét Elf Parancsnok Osztag (Három figura csomagonként)	1350.-
Boszorkány Elfek (Négy figura csomagonként)	1350.-

Az első Warhammer Quest kalandmodul is napvilágot látott. A történet Gorgut hadúr és Fekete Agyar klánjának birodalmába kalauzol el az érdeklődőket. Amennyiben Birodalmi nemesként szeretnéd végigjárni az ork hadúr kazamata rendszerét, immáron ezt is megteheted az Imperial Noble doboz segítségével, melyben a figura mellett minden eszköz és tudnivaló megtalálható, amire szükség lehet. EN GARDE !



EHAVI WARHAMMER QUEST ÚJDONSÁGOK	
Birodalmi Nemes Karakter csomag	1850.-
Az Ork hadúr odúja (kalandmodul nyolc figurával sablonokkal, új termekkel és kincskártyákkal.)	5300.-

EHAVI EPIC ÚJDONSÁGOK	
Villámharcos - Thunderbolt fighter (Három modell csomagonként)	1100.-
Martalóc Harci Bombázó - Marauder Figther-Bomber (Három modell csomagonként)	1350.-

Az Epic szerelmeseinek ezúttal légi osztagaik megerősítésre van két javaslatom. Az egyik a Villámharcos, a másik pedig a Martalóc Harci Bombázó. Mindkét harci gép a Birodalom oldalán áll, akarom mondani szárnyal... Ezen gépezeteket különleges képességeiről a közeljövőben a Troll hasábjain olvashattok bővebben.



VOLKMAR, A NAGY TEOGONISTA ÉS A HARCI OLTÁR

VOLKMAR A NAGY TEOGONISTA
PARANCSNOKI PÁLCA
JADE GRIFF
SIGISMUND KÜRTJE

150 pont
80 pont
75 pont
35 pont

Sigmar kultuszának legfontosabb papja a Nagy Teogonista. Ezt a pozíciót napjainkban, vagyis Karl Franz uralkodása alatt Félelmetes Volkmar tölti be. A hithű prédikátor kiemelkedő hadvezér és kitűnő harcos hírében áll. Volkmar Sigmar rettegett harci oltárán indul háborúba. A harci oltáron álló megszentelt oltárkő fölé magasodó griff szobrot Istenfélő Magnus, a birodalom volt császára készíttette. Az oltár a hadi szekérhez hasonlóan, a szabálykönyvben leírtaknak megfelelően harcol.

	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	A
NAGY TEOGONISTA	4	5	3	4	4	3	5	3	10
HARCI OLTÁR	-	-	-	7	7	3	1	-	-
CSATALÓ	8	3	0	3	3	1	3	1	5

A Nagy Teogonista nem visel fegyvereket sem vétezetet, viszont három varázskártyával rendelkezik. Az oltárt húzó lovak háts vétezetet viselnek, így mentődobásuk 6+.

különleges szabályok

Varázsígek

Az oltár nyers mágikus energia forrása, melyből a Teogonista pálcája segítségével merít. A pálcán keresztül áramlik a varázserő a főpapba. A csata kezdetén Volkmar két varázskártyát húzhat, akár egy második szintű varázsló. Bármilyen kártyát választhatunk. A Nagy Teogonista nem varázsló - erejét az oltárból nyeri — ezért, ha a „mágia szelei” közül választja varázslatait, további D3+1 ígére jogosult. Ezeket a varázslatkártyákat a játékos többi lapjától elkülönítve kell tartani, mivel csak a Teogonista használhatja őket. Másféle varázskártyákat ilyen esetben nem használhat, csak az elébb említett lapokat.

Mint azt már említettük, a Teogonista varázserője az oltárból származik, ezért csak addig képes varázsolni, amíg az oltár ép vagy a szekéren helyezkedik el. A sérült harci oltár képes energiát szolgáltatni, az elpusztult viszont nem, bár ez esetben a Teogonista gyalog folytathatja a harcot a karakterekre vonatkozó szabályok szerint.

Pszichológia

A harci oltár által kibocsátott energia elejét veszi a pániknak, félelemnek stb. Ebből adódóan amíg az oltár ép, a Teogonistának és a 6 inchen belül tartózkodó osztagoknak nem kell ilyen jellegű teszten átesniük. (Félelem, rettegés, pánik és kitartás teszt)

Akaraterő

A Nagy Teogonista különálló modellként harcol akár a szekéren tartózkodik, akár gyalogosan küzd. Nem csatlakozhat osztagokhoz semmilyen formában, még vezetőként sem. Az elébb említett okok miatt a karakter akaratereje csak akkor kerül felhasználásra, ha elhagyja a szekeret.

A Jåde Griff

A zöldes színű ékköböl vésett, griffet formázó amulett védi a Teogonistát. Az ékkő képes meggyógyítani viselőjének harcban szerzett sebeit. Ha a Teogonista sérülést szenved, az amulett az oltár energiáját felhasználva azonnal regenerálja a sebeket kivéve, ha a sérülés halálos. Találat esetén a griff nem az ellenfél fordulójának végeztével gyógyít, hanem minden egyes lövés valamint kézitusa fázis végén! Így a főpap elpusztításához egy fázison belül kell három sebet ejteni. Mivel a regenerálás automatikus, nincs szükség kockadobásra sikerességének megállapításához, mint például a Troll esetében.



A parancsnoki pálcá

A pálcá a Nagy Teogonisták hivatalának jelvénye, valamint ez közvetíti a mágikus energiát az oltárból a főpapba és hatalmas fizikai erőt biztost számára. Amíg az oltár ép, a pálcá +2 erőbónuszt jelent a Teogonistának. Ha az oltár sérült, ez a bónusz +1-re csökken, ha elpusztul megszűnik.

Sigismund kürtje

Sigismund császár a Grimgrill völgyi csata után nagyhatalmú varázskürtöt kapott a törpéktől. Miután Sigismund életét vesztette Altdorf ostroma során, a kürtöt átadták megőrzésre Sigmar templomának. Azóta is ott található, rengeteg egyéb tárgy társaságában. A kürtöt évente háromszor megszólaltatják Sigismund tiszteletére és emlékeztetőül a sötét napokra, mikor az orkok kifosztották és romba döntötték Altdorfot. Mikor a Nagy Teogonista háborúba indul, magával viszi a mágikus kürtöt. A hangszert a teogonista fújja, mikor oltárával az ellenséges csapatokat rohamozza(!). A kürtből feltörő hűgő hang rettegéssel tölti el a megrohmozott osztagot, így azoknak rettegés és félelem teszten kell átesniük.

Gabesz

Karl Franz császár

KARL FRANZ CSÁSZÁR	110 pont
+ SIGMAR KALAPÁCSA	100 pont
+ EZÜSTPECSÉT	75 pont
+ HALÁLKAROM	150 pont

Karl Franz a birodalom jelenlegi császára — úgy tartják — Öreg Világ legnagyobb államférfija. Széles körben ismert, mint a tudományok és a művészetek támogatója, hadi fejlesztő és nem utolsó sorban vitéz harcos. Erőfeszítéseinek köszönhetően a Birodalom virágkorát éli. A mérnökök iskolája és a mágia kollégiuma sosem látott iramban fejlődik, a hadsereg pedig diadalt diadalra halmoz, melyet nem egyszer a császár személyes irányításának köszönhetek. Karl Franz vitézsége döntötte el például a Norduini csatát, melyet a bretonniai sereg ellen vívtak. A császár páncélzatát nagy tudású törpe kovácsmesterek készítették, Istenfélő Magnus egykori páncéljának megmaradt darabjaival kiegészítve. Karl Franz kedvenc fegyvere Sigmar pörölye, melyet Vasszakállú Kurgon készített a birodalom alapítójának. A pöröly a leghatalmasabb varázsfegyver, melyet valaha is kovácsoltak. A császár ezen kívül egy mágikus medált, az Ezüst Pecsétet viseli, mely képes eloszlatni az ellene alkalmazott varázsigéket, hátrítani az ellenfél csapásait.

	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	A
KARL FRANZ	4	6	6	4	4	3	6	4	10
HALÁLKAROM	6	5	0	6	5	5	6	3	8

A császár nehézpáncélt visel és kardot használ. Lovagolhat felpáncélozott csatalovon vagy szörnyetegen, bár minden háts közlő hűségű griffje, Halálkarom hátán indul harcba a legszívesebben. Karl Franzhoz három varázskártyát választhatunk, de ebből az egyiknek az Ezüst Pecsétnek, a másiknak pedig Sigmar pörölyének kell lennie. A harmadikat szabadon választhatjuk.

Az Ezüst Pecsét

Akármilyen fegyverrel lőnek az Ezüst Pecsét viselőjére, a fegyver használói -1 találati módosítót szenvednek, és ugyanez a módosító érvényes a közelharcban történő támadásra is. Emellett az amulett képes eloszlatni bármilyen varázsigét, amennyiben viselőt irányító játékos D6-on 4-et vagy nagyobbat dob.

Sigmar pörölye

Sigmar pörölyének használója a hagyományos módon dob a találat megállapítására. Minden találat automatikusan sebez az áldozat szívósságára való tekintet nélkül. Hagyományos páncélra nem alkalmazható mentődobás, csak varázspáncélra.

Gabesz



WARHAMMER VARÁZS

Mondanom sem kell, hogy a Warhammer Fantasy Roleplay könyv a maga nemében tökéletes. Mégis, a főleg AD&D-n nevelkedett közönség számára kissé szegényesnek tűnhet az alapkötetben található varázsbizgentyűk választéka. A most induló cikksorozattal ezen a hiányérzeten próbálok enyhíteni. Első nagyobb témakörünk a

Varázspáncélzat

a/ a páncélzat jellegének meghatározása

A páncélzatelemeket (fejedő, mellvért, stb...) az alapkönyv alapján 1D100-zal könnyedén meghatározhatod, ám ezek jellegének kidolgozása ettől kissé különböző és komplexebb feladat.

a1/ a varázstulajdonságok száma

Ha már - mint mesélő - eldöntötted, hogy valaki varázspáncélt talált, zsákmányolt, lopott, stb..., akkor a varázsfegyverekhez hasonlóan ennek is többféle tulajdonsága lehet. Eme attributumok, azok típusa és száma attól függ, hogy a páncélzat mely részéről van szó. Mindezt az alábbi táblázat alapján 1D100 dobással megállapíthatjuk.

PÁNCÉLZATELEM	VARÁZSTULAJDONSÁGOK SZÁMA				
	1	2	3	4	5
Csuklya	01-90	91-00	-	-	-
Sisak	01-75	76-90	91-99	00	-
Láncing	01-80	81-95	96-00	-	-
Lábszárvédő (pár)	01-90	91-00	-	-	-
Karvédő (pár)	01-90	91-99	00	-	-
Mellvért	01-75	76-90	91-96	97-99	00
Pajzs	01-90	91-96	97-00	-	-

a2/ a varázslatok meghatározása

Az első varázstulajdonság mindig a fokozott védelem. A többi a mesélő szabadon meghatározhatja, de az alábbi táblák alapján véletlenszerűen is ki lehet dobni.

B/ páncélzatelemek varázstulajdonságainak táblázatai

b1/ fokozott védelem

1D100	VÉDELMI PONTOK
01-10	1
11-80	2
81-95	3
96-00	4

b2/ csuklya vagy sisak

1D100	VARÁZSTULAJDONSÁG
01-02	Őrjöngésre hajlamosság, ha viseled.

03-04 Víz alatti légzés: a hordozónak nem jelent gondot víz alatt vagy légtüres térben lélegezni. Immúnis ezen felül a gázok és belélegezendő mérgek ellen is.

05-45 Tulajdonság bónusz: mikor a fejedőt hordja, a viselő adott tulajdonsága javul az alábbi táblázat alapján:

1D100 Tulajdonság-javulás

01-15 Kezdeményezés (K) +10

16-30 Vezetői készség (V) +10

31-45 Intelligencia (I) +10

46-60 Hidegvér (H) +10

61-75 Akaraterő (A) +10

76-80 K +1D3*10

81-85 V +1D3*10

86-90 I +1D3*10

91-95 H +1D3*10

96-00 A +1D3*10

46-50 Lopás: a hordozó naponta 10+1D10 körön keresztül rendelkezik a zsebtolvaj jártasságaival.

51-55 Gyűlölet: a hordozót egy meghatározott faj egyedei gyűlölni kezdik.

1D100 Faj

01-05 Goblinok és snotlingok

06-10 Hobgoblinok

11-20 Orkok

21-25 Minden goblinoid faj

26-27 Elementálok

28-30 Démonok

31-35 Élőhalottak

36-45 A káosz nem démoni teremtményei és szolgálai

46-50 Sárkányok

51-55 Minden hulló

56-60 Törpék, gnómok és halflingok

61-65 Elfek

66-70 Fimirek

71-75 Nagyvadak

76-80 Skavenek

81-85 Óriások

86-90 Ogrék és trollok

91-95 Farkasemberek

96-00 Vámpírok

Megjegyzés: ha valakit véletlenül a saját faja gyűlölné, akkor az nem teheti fel a fejedőt. Ha ezt mégis megpróbálja, akkor auto-

TROLL

matikusan és alkalmanként 1D6-ot sérül ellenállásától és egyéb módosítóitól függetlenül.

- 56-58 Láthatatlanság: a viselő a nap bármely szakában, de 24 órán belül csak egyszer, láthatatlanná válhat. Ez az állapot 10 +1D10 körön keresztül tart. Emiatt a szokványos módon nem lehet észrevenni. Az ellenfelek -40-nel támadják, ha csendben marad és/vagy nem mozog, -20-szal, ha megmozdul, beszél vagy támad.
- 59-60 Varázslatvisszafordítás: ha a hordozóra varázslatot küldenek, akkor sikeres A teszt esetén a spell megy vissza a feladóhoz. Ha a teszt nem sikerül, akkor még mindig van lehetőség egy további A teszt-re, amennyiben ezt a varázslat természete megengedi (pl.: alvás).



- 61-90 Védelem: a viselő immunissá válik valamilyen támadás, varázslat vagy körülmény ellen, akármilyen is annak okozója.
- 1D100 Hatástalanított esemény**
- 01-05 Gyűlölet
- 06-55 Helyi védelem (lásd helyi védelem tábl.)
- 56-60 Kényszer: ideértve a hipnotizálást és azon varázslatokat, amelyek kényszerítenek valamire (pl.: alvás, menekülés stb.)
- 61-70 Félelem és rettegés: ideértve mindazon varázslatokat, amelyek menekülésre vagy félelemre kényszerítenek.
- 71-75 Szemmel verés
- 76-80 Őrület: viseléskor hatástalanítja a szerzett devianciákat, valamint a hordozó nem kaphat őrület pontot, míg viseli.
- 81-85 Instabilitás
- 86-90 Illúziók: ideértve minden illuzionista varázslatot, a láthatatlanságot, víziókat és varázshangokat.
- 91-95 Butaság.
- 96-00 Minden pszichológiai hatás.
- 91-95 Regeneráció: a viselő visszanyer körönként 1 sebzés pontot, míg el nem éri eredeti sebződési értékét.
- 96-00 Varázslat: ezen elemet a varázstudók is büntetlenül hordhatják. Az alábbi táblázat alapján további tulajdonságok is lehetségesek:
- 1D100 Tulajdonságok**
- 01-75 Sajnos mégsem
- 76-80 Immunitás: a viselő immúnis egy véletlenszerűen meghatározott varázslatra.
- 81-85 Varázserő: a viselő 2D6 varázslatpontot kap, melyek minden napfelkeltekor kipótlódnak.
- 86-90 Varázserő-növekedés: a viselőnek elég az adott mágiahoz szükséges varázslatpontok felét is felhasználnia.
- 91-95 Varázslatbeszívás: a páncélzatelem elnyeli a hordozójára küldött varázslatokat. Amennyiben 24 órán belül több, mint 10 varázslatpontot szív be, akkor felrobban (10-es erővel 1D3 sebzést okozva hordozójának és az 5m-es körön belül állóknak).
- 96-00 Tartalékolás: a páncélzatelemben egyszerre legfeljebb 1D10 varázslatot lehet elraktározni, melyeket a varázsló bármikor felhasználhat.

83/ láncing vagy mellvért

1D100 VARÁZSTULAJDONSÁG

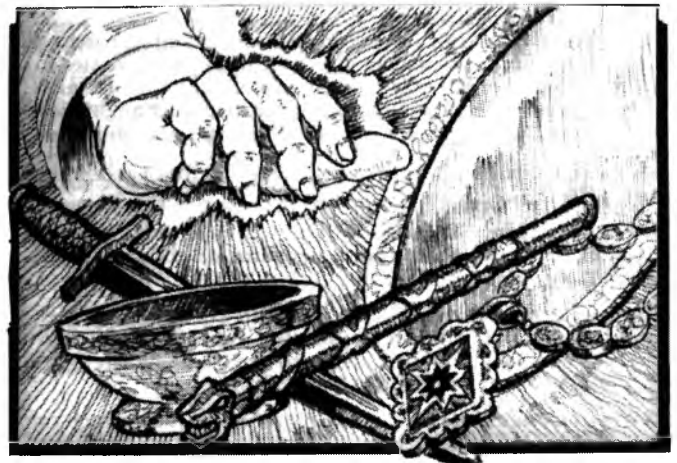
- 01-45 Tulajdonság bónusz: lásd az alábbi táblázatot
- 1D100 Tulajdonság-javulás**
- 01-25 Erő (E) +1

- 26-50 Szívósság (SZ) +1
- 51-75 Kezdeményezés (K) +10
- 76-80 E +1D3
- 81-85 SZ +1D3
- 86-90 K +1D3*10
- 91-00 Még kétszer dobhatsz
- 46-95 Védelem
- 1D100 Hatástalanított esemény**
- 01-10 Helyi védelem: lásd Helyi védelmi táblázatot
- 11-20 Támadás elleni védelem: lásd Támadásokat kivédő táblázatot
- 21-30 Tulajdonság-romlás
- 31-40 Félelem és rettegés
- 41-50 Tűz
- 51-60 Villám
- 61-70 Mágia: lásd az alábbi táblázatot
- 1D100 Védelem**
- 01-25 Piti mágia (petty magic)
- 26-50 Piti és minden 1. szintű mágia
- 51-60 Piti és minden 2. szintű mágia
- 61-65 Piti és minden 3. szintű mágia
- 66-75 Minden harci mágia varázslat
- 76-80 Minden démonológia varázslat
- 81-85 Minden elementális varázslat
- 86-90 Minden illuzionista varázslat
- 91-95 Minden nekromanta varázslat
- 96-98 Minden papi varázslat
- 99-00 Minden varázslat
- 71-80 Varázsfegyverek: lásd az alábbi táblázatot
- 1D100 Védelem**
- 01-80 -10 támadáskor és/vagy -1 sebződés
- 81-95 -20 támadáskor és/vagy -2 sebződés
- 96-00 -30 támadáskor és/vagy -3 sebződés
- 81-85 Minden nem varázsló fegyver
- 86-00 Minden pszichológiai hatás
- 96-00 Varázslat ezen elemet a varázstudók is büntetlenül hordhatják.

84/ karvédők

1D100 VARÁZSTULAJDONSÁG

- 01-40 Tulajdonság bónusz
- 1D100 Tulajdonság-javulás**
- 01-40 K +10
- 41-80 Ügyesség (Ü) +10
- 81-90 K +1D3*10
- 91-00 Ü +1D3*10
- 41-60 Helyi védelem: lásd helyi védelmi táblázatot
- 61-70 Támadás elleni védelem: lásd a Támadások elleni védelem táblázatot



TROLL

- 71-75 Mozdulatlanság: a hordozót nem lehet meghévíteni sem varázslattal, sem méreggel. Akarata ellenére nem lehet visszatartani sem mágiával sem máshogy.
- 76-80 Mágikus kesztyű: a karvédők olyan ulajdonsággal rendelkeznek, mint az alapkönyvben leírt mágikus kesztyűk.
- 81-85 Lövedékek elleni védelem: a hordozó félre tud ütni minden olyan lövedéket, amely a nyílnál nem nagyobb és nem varázslövedék.
- 86-95 Eltérítés: a hordozó el tudja téríteni a karjára irányuló csapásokat, ami 1 extra védelmi pontot jelent mindenütt. Ez a tulajdonság csak háritás közben érvényesül.
- 96-00 Varázslat: hordozója szabadon varázsolhat benne.

B5/ LÁBSZÁRVÉDŐK

1D100 VARÁZSTULAJDONSÁG

- 01-40 Tulajdonság bónusz
1D100 Tulajdonság-javulás
- 01-40 Mozgás (M) +1
- 41-80 K +10
- 81-90 M+1D3
- 91-00 K +1D3*10
- 41-60 Helyi védelem: lásd helyi védelmi táblázatot
- 61-70 Támadás elleni védelem: lásd a Támadások elleni védelem táblázatot
- 71-75 Rúgás: a hordozó +1 támadást kap, de ezt csak rúgásra használhatja fel, melynek sebzése hasonló a közönséges fegyveréhez (E+1D6). A rúgás célpontját 1D6-tal kell megállapítani: 1-2/ bal láb, 3-4/ jobb láb, 5-6/ test.
- 76-80 Útés háritás (dodge blow): a viselő automatikusan ki tud kerülni körönként egy csapást. Bejelenteni a támadódobás és a sebzésdobás között kell.
- 81-85 Ugrás: a viselő kétszer akkorát tud ugrani, mint amennyire eredetileg képes lenne. Ezen felül mindig talpra érkezik.
- 86-90 Varázscsizma: a lábszárvédők varázscsizma tulajdonságúak, melyet a szabálykönyv alapján lehet meghatározni.
- 91-95 Mozgás: a viselőt semmilyen formában nem tudják mozgásában akadályozni (varázslattal sem). Mozgását a nehéz terep nem módosítja.
- 96-00 Varázslat: a varázslók hátrány nélkül viselhetik.

B6/ PAJZS

1D100 VARÁZSTULAJDONSÁG

- 01-10 Roham: mikor hordozója ráront ellenfelére, fegyverként használhatja. Az ellenfélnek K tesztnek kell megfelelnie, hogy el ne essen. Ha elesik, 1 körön keresztül mozdulatlanságban marad, minősül, s csak a második körben kelhet fel.
- 11-20 Láthatatlanság: lásd sisakoknál.



- 21-30 Fény: mikor használója úgy akarja, pajzsa világítani kezd 1D6+6 körön keresztül. Közelharc esetén az ellenfelek a vakító fény miatt -30-cal támadhatnak, a távolból lövők viszont +20-szal. Miután a kiszabott idő letelt, a pajzsot 6 órán keresztül kell napon tartani, hogy ismét feltöltődjön.
- 31-40 Mágikus lövedékek elleni védelem: a pajzs elnyel minden lövedék jellegű varázslatot (pl. tűzlabda, villám) és hárit minden mágikus lövedéket (pl. nyíl).
- 41-50 Lövedékek elleni védelem: a pajzs minden nem varázslövedéket hárit.
- 51-60 Lövedék tükrözése: a pajzs vissza tudja irányítani a nem varázslövedékeket feladójuk felé.
- 61-70 Helyi védelem: lásd helyi védelmi táblázatot.
- 71-80 Varázslatelnyelés: a pajzs beszívja a viselőre elköltött varázslatpontokat. Ha ezek száma eléri a 10-et, a pajzs villámot bocsajt ki a viselő látóterében tartózkodó bármely személyre.
- 81-90 Varázslat visszaverés: a pajzs visszaküldi a varázslatot a feladóra, amennyiben viselője sikeres K tesztet végez. Ha a teszt sikertelen, még mindig végezhet akaraterő tesztet, ha ezt a varázslat jellege megengedi.
- 91-00 Fegyvertörő: mindahányszor a pajzsral sikerült háritani, a viselő elvégezhet egy erőtesztet (E*10 alá kell dobni), melynek sikeressége esetén a pajzsral érintkezésbe lépett kézfegyver eltörik, ezáltal használhatatlanná válik. Ez a tulajdonság varázsfegyverek ellen nem határos.

c/ helyi védelmi táblázat

A varázs-páncélzatelemek egyik tulajdonsága lehet, hogy bizonyos támadások ellen teljes védelmet nyújtanak.

1D100 A VISELŐNEK NEM ÁRTÓ NEM VARÁZSFEGYVER TÍPUSOK

- 01-15 Sújtófegyverek (pl. bunkó)
- 16-40 Vágó- és szúrófegyverek
- 41-60 Lőfegyverek
- 61-80 Természetes fegyverek (pl. karom, harapás, rúgás)
- 81-95 Kézifegyverek
- 96-00 Minden nem varázsfegyver

d/ támadások elleni táblázat

Egyes páncélzatelemek bizonyos fajok támadásai ellen nyújtanak teljes védelmet.

1D100 FAJ

- 01-05 Goblinok és snotlingok
- 06-10 Hobgoblinok
- 11-20 Orkok
- 21-25 Minden goblinoid faj
- 26-27 Elementálok
- 28-30 Démonok
- 31-35 Élőhalottak
- 36-45 A káosz nem démoni teremtményei és szolgálói
- 46-50 Sárkányok
- 51-55 Minden hulló
- 56-60 Törpék, gnómok és halflingok
- 61-65 Elfek
- 66-70 Fimirek
- 71-75 Nagyvadak
- 76-80 Skavenek
- 81-85 Óriások
- 86-90 Ogrék és trollok
- 91-95 Farkasemberek
- 96-00 Vámpírok

A KÁOSZTÖRPÉK

A Világvége hegységein túl, az utolsó törpe állások után terül el a Sötét Föld. Furcsa, veszélyes lakói közül kiemelkedik egy, a szörnyű rokonság, a törpék fekete bárányai, a káosztörpék. Ide, Zorn Uz-kula (vagyis a Nagy Koponya földjére) vándorolt a törpék egy csoportja. Nem maradtak itt sokáig, mivel a föld terméketlen, a levegő híg volt. Egyesek visszatértek a Világvége hegységbe, míg mások Norsca felé vették az irányt, de a legmerészebbek délre fordultak és a Sötét Földeken, Zharr síkján telepedtek le. A szét-szórt törpe települések egy ideig tartották a kapcsolatot, de mikor a Káosz elérte Öreg Világot nem kaptak több hírt testvéreikről, akik eközben iszonytató átalakuláson mentek keresztül. A törpék rég halottnak hitt testvérei így igen kellemetlen meglepetést okoztak (nemcsak a törpéknek), mikor újra megjelentek Öreg Világ népei között.

A káosztörpék birodalma (mely a Sötét Földek egész területét jelenti) rabszolgatartáson és a törpéktől amúgy eléggé meglepő módon, mágián alapszik. A vezetőik, a boszorkánymesterek Zharr-Naggrund, a tűz és pusztulás városából irányítják a birodalmat. Hashutnak, a sötétség atyjának hódolnak.

Orkokat, goblinokat és más, fogságba ejtett fajokat használnak fel rabszolgaként valamint kísérleteik alapanyagaként. Ezen istentelen próbálkozások nyomait az anyaföld is magán viseli. Gyárak és műhelyek csúfítják el a gejzirekkel és lávafolyamokkal teli földet. Egymást érik a bányák, az iszap- és olajtavak.

A káosztörpék igen ellenállóak a mágiával szemben. Valószínűleg emiatt nem változtak meg oly nagy mértékben a káosz uralma alatt, ugyanis szájukból kiálló agyaraikon kívül nincs megkülönböztető jelük. Azonban léteznek kivételek is. Ilyenek például, a félig törpe, félig bika kentaurok, a lángot lehelő nagy tauruszok vagy a mágiikus energiát elnyelő lammasuk. A káosztörpékre jellemző viselet a pikkelypáncél és a magas, csúcsos sisak. Ez a sisak egyesek szerint a rangok jelzésére is szolgál, minél magasabb rangú törpe viseli, annál magasabb a fejfedő.

Zharr-Naggrundot a birodalmi időszámítás előtt 2700 évvel emelték a káosztörpék boszorkánymesterei fekete obszidiánból. A város emeletes elrendezésének köszönhetően leginkább egy óriás zikkuratra hasonlít. Az emeletek több száz méter magasak. Legfelül, a "legkisebb lépcsőfokon" áll Hashut temploma, melyet a bikakentaurok őriznek. Ez a boszorkánymesterek központja. Itt végzik vérszomjas szertartásaikat, és itt vitatják meg gonosz terveiket. A templom tetejéről Hashut vasból kovácsolt szobra - mely hatalmas bikát ábrázol - figyeli tetteiket. A szobor az isten haragjától (no meg attól a gigantikus, működő kazántól, mely a bika gyomrában helyezkedik el) vörösen izzik, így aki arra vetemedik, hogy megérintse, életre szóló emléket szerez magának. Hashutot, szobor lábánál feláldozott rabszolgák vérével próbálják, nap mint nap megbékíteni...

A város a falak mögött zajló folyamatos munkának köszönhetően leginkább örökmozgó élőlényhez hasonlít. Hatalmas gőzkalapácsok kínozzák a bányákból kitermelt fémeket, az olajszagú levegőt a kohók mormogása és az

olvadt fém sístergése tölti meg. A környéken található száz meg száz kohó folyamatosan okádja magából a füstöt, mely a vulkánokból feltörő gőzökkel keveredve állandó félhomályba borítja a várost.



kővé válnak. Először lábaik, majd felső testük, karjaik végül a fejük kövül meg. Ezt szemléltetik a Zharr-Naggrundba vezető út menti kőszobrok...

Az "egyszerű" káosztörpék a boszorkánymesterek alattvalói. Ők vezetik a rabszolgagyűjtő hadjáratokat, mely után (általában) újabb rabláncra vert ork és goblin csapatokkal térnek vissza. A rabszolgák funkciója igen tág. Ők kezelik a gépeket, ők dolgoznak a tárnák mélyén és őket áldozzák fel Hashutnak. Jó száz évvel a Birodalom alapítása előtt a boszorkánymesterek kísérletekbe kezdtek: egy újabb, értelmesebb ork faj létrehozására. Terveik szerint ez az újabb faj bonyolultabb munkák elvégzésére is képes és jóval higgadtabb fajtársainál. (Nem hebrencskednek, mint mondjuk a goblinok.) Az eredmény nem váratt sokat magára, létrejöttek a Fekete Orkok. Igen ám, de az új lények megnövekedett intelligenciájukkal hamar rájöttek a rabszolgáság hátulütőire. Egymást érték a rabszorgalázadások. Végül úgy döntöttek, hogy elűzik a kezelhetetlen Fekete Orkokat és egy másik goblínoid fajba, a hobgoblinokba fektetik bizalmukat. Ez a férgesszívű faj a Fekete Orkok lázadásának idején szintén a káosztörpék ellen fordult. Már-már elveszni látszott az utolsó városszint előtti védősor, mikor a hobgoblinok, fajtársaik legnagyobb meglepetésére elnyomó uraik oldalára álltak és leverték a lázadást. Azóta egyetlen zöldbőrű sem bízik meg ebben a rosszindulatú sunyi fajban. A hobgoblinok afféle elit rabszorgánák számítanak, nem dolgoznak, hanem hatalmas farkasok hátán, ijakkal veszik ki részüket a hódító háborúkból. A hobgoblinok nemcsak személyiségükben, hanem külalakban is eltérnek goblin és ork rokonaiktól: magasabbak és jóval hosszabb az orruk. Settenkedő mozgásukkal és sunyi arcukkal leginkább a patkányokra hasonlítanak. (Ne szívd mellre Khaled! - DOC)

Eleddig nem sokan találkoztak káosztörpével Öreg Világon, de sajnos ez nem marad így mindig, hiszen folyamatos munkaerő hiányban szenvednek, és előbb vagy utóbb újabb rabszolgákra lesz szükségük...



JÁTÉKOK

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

JÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK

<i>Warhammer 40.000-bez</i>	
Dark Millenium (Sötét Évezred)	5250.-
Warhammer 40 000-hez tereptárgyak érkeztek !!!!!	
<i>Warhammer Fantasy Stratégiai játékhöz</i>	
Battle Magic (Harci Mágia)	5250.-
Arcane Magic (Ósmágia)	3950.-
<i>Warhammer Questhez</i>	
<i>Karakterek</i>	
Pitfighter	1850.-
Warrior Priest	1850.-
Imperial Noble	1850.-
<i>Kalandmodulok</i>	
Lair of the Orc Lord (Box)	5300.-
<i>Vérfocihoz</i>	
Death Zone (Halálzóna)	3950.-
<i>Vérfoci Csapatok</i>	
Orkföldi Fosztogatók (Orkok)	4000.-
Naggarothi Rézmálmok (Sötét Elfek)	4000.-
Halál Bajnokai (Élőhalottak)	4000.-
Úszköspatkány Tülededők (Skavenek)	4000.-
Galadriethi Gladiátorok (Nemes Elfek)	4000.-
Haragtartók (Törpék)	4000.-
Káosz Csillagok	4000.-
Káosz Törpék	4000.-
Erdei Elfek	4000.-

Talizmánhoz

Dungeon of Doom	3950.-
The City of Adventure	3950.-
Tower Of Doom	5300.-

Space Marine-bez

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

SEREGKÖNYVEK ÉS KÓDEXEK

<i>Warhammer 40.000-bez</i>	
Ürfarkas Kódex	2150.-
Elda Kódex	2150.-
Ürork Kódex	2150.-
Ultramarine Kódex	2150.-

Warhammer Fantasy Stratégiai Játékhoz

A Birodalom	2150.-
Orkok és Goblinok	2150.-
Nemes Elfek	2150.-
Törpék	2150.-
Élőhalottak	2150.-
Skavenek	2150.-
Káosz (BOX)	3200.-
Káosz Törpék	2150.-
Sötét Elfek (ÚJ!!!!!!)	2150.-
Warhammer Fantasy-hez tereptárgyak érkeztek !!!!!	

ÍZELTŐ (!) 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 SZEREJÁTÉKKÖNYVEK	
Hastur cycle	1050.-
Mysteries of the worm	1050.-
Cthulhu's heirs	1050.-
Shub-niggurath cycle	1050.-
Encyclopedia Cthulhiana	1150.-
CALL OF CTHULHU ROLEPLAYING GAME	2750.-
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 SZEREJÁTÉKKÖNYVEK	
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

Karl Franz Harci Griffen	4000.-
Birodalmi Harci Szekér	5300.-
Káosz Törpék (Műanyag 10 db-os)	1350.-
Marius Választófejedelem	1350.-
EPIC Káosz Horda	2150.-
Skaven Sikítóharang	4000.-

KÁRTYAJÁTÉKOK

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 figurák valamint bármilyen fantasy világba beilleszthető karakterek, tereptárgyak és szörnyek széles választékával állunk rendelkezésedre. Csak ird meg, hogy mire van szükséged, és mi küldjük az ajánlatot.

TROLLBARLANG – KÖZPONT TROLLBARLANG – BUDA
1067 Budapest, Teréz körút 13. Budapest, Déli Pu. Üzletsor

A postai megrendeléseket a Teréz körúti címre várjuk.
Áraink az ÁFÁt igen, a postaköltséget nem tartalmazzák.

TROLLBARLANG HOTLINE: 3-226-026 (10–18h)

Boltjainkban több mint 1000 féle filmzene és egyéb CD közül válogathatsz.

SPELLFIRE

a mágia tüze

Spellfire – sokak számára ez a szó nem sokat mond, de vannak, akiknek a szeme felcsillan, és rögtön tudják, miről van szó. Igen, ez is egy kártyás játék, a Magic, a Bloodwars és a Jyhad (ja persze, a hamarosan megjelenő Mítoszt el ne felejtsen) mellett. A játék nem számít újdonságnak, a TSR már 1994-ben piacra dobta, bár hazánkban csak néhány hónapja lehet kapni. A játékhoz egy 55 lapos pakli szükséges – vásárláskor két darab 55 lapos paklit kapunk és ebből – illetve, ha veszünk hozzá kiegészítőt bónuszban, még pluszban azokból – állíthatjuk össze paklinkat. Itt kell megjegyezni, hogy az alap csomagból nem lehet kirú (= tápos) paklit összeállítani. A Spellfire-t, mint minden kártyás játékot, minimum ketten, maximum ahányan akarjuk lehet játszani (kb. 6-7 játékosal a legizgalmasabb).

Szabályok: Mint már említettem, a játékot 55 lappal játsszák. A csomagban nyolc féle kártya található:

- 1. **Bajnokok** – ide tartoznak a hősök, varázslók, papok és szörnyek. A bajnokok megkülönböztetését a bal felső sarokban található kis ábra teszi lehetővé (a többi kártya mivoltára is ugyan ez az ábra utal).
- 2. **Csatlósok** (követők, vazallusok)
- 3. **Varázstárgyak**
- 4. **Relikviák**
- 5. **Varázslatok** – papi és varázslói külön-külön
- 6. **Birodalmak**
- 7. **Erődök**, ezeket a megfelelő birodalmakra lehet építeni

• 8. Események

Kezds: A játék a pakli összeállításával kezdődik, a csomagban minimum nyolc birodalmat bele kell rakni – lehet többet is, de ez a szám nem lehet több 15-nél. A bajnokoknak nincs alsó határa, de húsznál nem lehetnek többen. A többi kártyára nincs korlátozás. Ha összeállítottuk lapjainkat, kevernünk kell (ha bízunk egymásban, akkor az emeléstől eltekinthetünk), s mindig a legidősebb kezd, méghozzá úgy, hogy öt lapot húz. Ha cselekedett, a következő játékos jön az óramutató járásával megegyező irányban (vagy ahogy akarjátok).

Cselekedetek: 1. Három lap húzása. Az első kör csak öt lappal megy. 2. Egy birodalom lerakása vagy egy feldúlt birodalom helyettesítése illetve felépítése. Lehetőség van egy újabb birodalom lerakására is. Eb-

ben a szakaszban lehet erődöt rakni a birodalomra. 3. Bármennyi bajnokot az asztalra helyezhetünk, plusz varázstárgyakat és hősönként egy relikviát. Varázslatot is lehet használni és varázstárgyat is, ha erre a lap engedélyt ad (ha a kártya jobb alsó sarkában ez található Def/3 vagy Off/3, védekező illetve támadó varázslatokról van szó, *defensive, offensive*). 4. Támadhatunk egy birodalmat az asztalon lévő vagy a kezünkben lévő bajnokkal. 5. A kezünkben lévő lapokat nyolcra kell, hogy redukáljuk, a felesleget a *discard*-ba kell dobni. 6. Ha befejeztük tevékenységünket, koppantunk az asztalra és a fölünk balra lévő következik. Cél-szerű cselekedeteink végét láthatóan jelezni, mert ez vitákhoz vezethet. Az 1, 5, 6 pontot minden körben végre kell hajtani, tehát kötelező. A 2, 3, 4 pontok opcionálisak.

Birodalmak: A játék célja, hogy hat birodalmat lerakjunk és ebben megakadályozzuk ellenfeleinket. Körönként csak egy birodalom rakható le. A birodalmakra a világnak megfelelő erőd építhető, a logónak stimmelnie kell (Forgotten Realms birodalomra csak Forgotten Realms erőd építhető) ebből is csak egy körönként. Minden birodalomra csak egy erőd építhető, az erődöket magukban nem lehet lerakni. A birodalmakat piramisalakban kell lerakni, mindig balról jobbra haladva, így egy birodalom mindig kettőt véd mögötte. A birodalom nem támadható ha előtte ép birodalom van, kivétel a repülő teremtmények, akik bármely birodalmat támadhatják, ilyenkor a repülő lény csatlósainak is tudniuk kell repülni. A repülők ellen bármely bajnok képes védekezni. Ha a birodalmat feldőlnek, nem kell eldobni, csak lefordítani, ha a birodalom erőd is volt, az megy a süllyesztróbe (*discard*, eldobjuk, lerombolódik). A feldúlt birodalom a kicserélés (cselekedet 2. fázis) után *discard*-ba megy. A feldúlt birodalom újja építhető bizonyos spellék és események felhasználásával vagy a 2. fázis során a nyolc lapból (nem tizenegyből!) három lap eldobásával. Egyes birodalmak képesek magukat védeni, ha ez fel van tüntetve a kártyán.

Támadás és Védekezés: A támadás a 4. fázisban hajtható végre, támadni csak birodalmat lehet. A csata menete a következő: 1. Be kell jelenteni, hogy melyik birodalmat kívánjuk támadni. 2. Kiválasztunk egy támadót a kézről vagy a *pool*-ból (asztalról) és kijelentjük, hogy ő a támadó. 3. A védekező is kiválaszt egy bajnokot és kijelenti, hogy ő a védekező, ha nincs védekező, a birodalom feldőlődik (hmm, szép kifejezés). 4. A támadó áll nyerésre, ha a szintje nagyobb, s ugyanez áll a védekezőre. A bajnok szintjét mindig a bal felső sarokban található ábrájából olvashatjuk le. 5. Aki vesztésre áll, az csatlósokat, varázstárgyakat, egy relikviát, amely már a hősön van, és eseménykártyákat használhat fel a helyzet megfordítására. Az ellenfél ugyanezt megteheti. 6. A játékosok felváltva raknak le kártyákat mindaddig, míg az egyikük nem akarja, vagy nem tudja az állást megfordítani. 7. Akinek nagyobb a szintje, az nyer. 8. A nyertes visszarakja a bajnokát a *pool*-ba varázstárgyakkal együtt, a spelléket, csatlósokat *discard*-ba rakja. (Ha a győztesnek nincs birodalma, akkor a bajnokát el kell, hogy dobja). A vesztes a bajnokát az összes kártyájával (csatlósok, spellék, varázstárgyak) *discard*-ba dobja. A terület, ha nincs saját védőértéke, felfordul (lásd birodalmak). 9. Az 1–8 lépés a csata egy körét jelenti; ha a támadó nyert és a birodalom nincs feldúlva, akkor a támadó új kört kezdhet egy másik bajnokkal. Ha a birodalmat feldúlták, a csatának vége. 10. A csata után

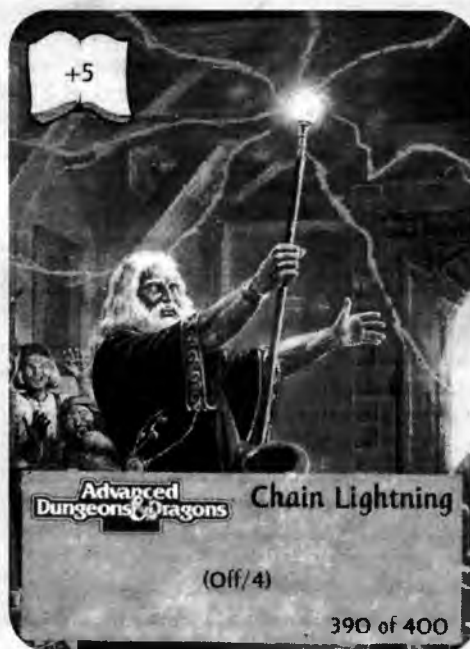


(nem egy kör után) a nyertes jutalomként húzhat egy kártyát.

Röviden ennyi a szabályokról – remélem, érthető volt! A kártyához kapott szabálylapon még találhattok pár opcionális szabályt is, de véleményem szerint némelyik felhasználása a játék élvezetének kárára megy, de azért van pár jó dolog is köztük.

Ami nem tetszik: 1. Egyes bajnokok olyan táposak, hogy szinte lehetetlen őket legyőzni. A relikviák közül némelyiket kihasználva alig tudnak minket megsebezni (*Codex of the Infinite Planes*). Addig jó, amíg mi rendelkezünk egy ilyesmi tárgyal (hadd főjön a másiknak a feje), de amikor mi nem tudunk mit tenni ellene, akkor már nem is olyan jó. A túl erős kártyák rontják a játék összehatását. 2. A szabályok nem minden esetben egyértelműek, a kártyákon sem mindig érthető mit és hogyan gondolták. 3. Sok olyan kártya van amely hatását tekintve egyforma, csak a kép különböző. Ezen kívül vannak olyan lapok is, amik teljesen fölöslegessé tesznek más régebbieket. 4. Ami a leginkább nem tetszett az egészből, az az ára volt.

A legnagyobb hátránya (vagy előnye) azonban az, hogy túl egyszerű. Az is elég zavaró, hogy az illusztrációk nagy részét AD&D-kiadványokból vették át, és hiányzik a BloodWarshoz vagy Magichez hasonló hangulatos dizájn. *Czippón Dávid (Dave)*



Hogyan meséljük Középföldén?

Nemrégiben volt egy rövid eszmefuttatásom arról, hogyan lehet igazán játszani Középföldén. Azóta sokan abajgattak, hogy írok a hangulatteremtésről, a mesélésről is. Miután az előző cikkből sok ötletem kimaradt, lassan megszületett a második rész. Természetesen mint Szerepjátékra, a MERP-re is érvényes minden olyan jó tanács, ami a Bíborhold és a Holdtölte hasábjain eddig megjelent!

Kezdetben egy kis magyarázat: a „játékos” szó alatt én mindig azt a személyt értem, aki a kockákat dobálja az asztalnál, „karakter” (=szereplő, személyiség) alatt pedig a megszemélyesített, ki játszott figurát. Minden ilyen személyiség rendelkezik valamilyen jellemmel, viselkedéssel, személyiséggel, ami nem merül ki a karakterlapjára írott szavakban. Ha mégis, akkor az alább leírtak nagy részének nincs semmi értelme.

Középföldén mesélni kissé talán nehezebb, mint egy más, eleve játékosra írott világon. A részletes kidolgozás ugyan sokszor könnyíti a mesélő feladatait, viszont – mivel minden területnek megvan a maga történeti háttere – nehéz egy-egy partit beilleszteni a világba. Ahhoz, hogy a játékosok valóban Középföldén érezzék magukat, fontos, hogy legalább a mesélő jól ismerje Tolkien írásait – legalább a magyarul megjelenteket.

A kaland megírásakor gondoljuk át, milyen területen járnak a karakterek, s milyen kalandlehetőségek adódhatnak ott. Itt nem a Nagy Feladatra gondolok, hanem azokra a jelenetekre és epizódokra, amelyek sok játékban a „Találkozások” címszó alatt szerepelnek. Logikus, hogy Gondor vagy Dol Amroth sikságain nem lesznek gyakori vendégek az orkok, a Kődhegység hágoín azonban gyakoriak a rajtaütések. Ajánlott a vadállat- és szörnytáblázatok átnézése, hiszen nem csak a két lábon járók jelentenek veszélyt. Az improvizáció persze izgalmas és hasznos dolog, de nyakló nélküli használata nem ajánlott, hisz a mesélő így könnyen elveszítheti az események fonalát. Semmiképpen se rántsunk elő gülüszemű, csáspos szörnyetegeket a szörnykönyvekből vagy a kisagyunk mélyéről. Középfölde egyik legnagyobb vonzereje a részletes, precíz kimunkáltság. Ha nem tudunk egy lényt, tárgyat magyarázni, eredetét elmesélni, akkor az nem lesz érezhetően a világ része: megtörik a hangulat.

Dolgozzuk ki minél részletesebben a területet, s meséléskor az apróságokra kitérve, érzékletesen írjuk le a játékosoknak. A részletesség ugyan sokszor fölöslegesnek látszik, de így egy váratlan helyzetben nem kezdenek el kérdezősködni, hogy van-e bokor a tisztás szélén, netán repedés a falon. Másrészt, ha a játékosok megszokják a részletekbe menő leírást, akkor nem hat szirénaként, ha valahol megjegyzed *„...mintha egy repedés futna végig a freskó szélén...”*. Egy-egy jól leírt látvány a beleélést is segíti.

A gyakoriság mindig jól kezelhető eszköz, szoktatja a játékosokat. Erre remek példa az észlelésdobás. Dobassunk gyakran a játékosokkal – mindig, ha valamit keresnek vagy meg akarnak nézni, de sokszor „falból” is. A dobások eredményét MINDIG nézzük meg a táblázatban, majd ismertessük. Ha ezt sokszor megtesszük, akkor nem jutunk abba a helyzetbe, hogy a festményben lévő titkos ajtó felderítéséhez szükséges dobás egyben jelzés is lesz: Itt van valami!

Különösen fontos a MERP-nél a helyszínek megválogatása. Középföldén nem hemzsegnak a „dungeon”-ök! Az elhagyott házak, kastélyok sűrűbbek – főleg olyan helyeken, ahol Szauron szolgálai pusztítottak valaha. Eriadorban és Ithiliában kimondottan gyakoriak. Izgalmas kaland lehet például Osgiliath felfedezése, vagy a Kristály tó mellett Arnor egykori székhelyének átkutatása. A kaland azonban akkor igaziból MERP-es, ha nem a kincsvadászat a cél valami épületben, hanem egy hosszú történetet alkotnak a kalandok, amelyek végzetül egy-egy szereplő hősi regéjévé válhatnak.

Ezzel el is érkeztünk a MERP mesélésével kapcsolatos egyik legfontosabb dologhoz. A MERP nem „dungeon”-játék! Középföldét normális emberek (törpök, hobbitok stb.) lakják, akik jobban kedvelik a békét és a biztonságos, meleg otthont, mint az úton alvást és a harcot. A szerepjátékokból ismert „kalandozó” itt szinte ismeretlen fogalom. Léteznek ugyan olyan egyének, akik kalandvágyból járják az utat, de ezeket kellőképp hülyének is nézik. A MERP kalandozóit a Sors űzte az útra. Mindig van valami, ami kényszeríti a hősokeket arra, hogy a kaland szereplőivé, hőseivé váljanak. Ez nem azt jelenti, hogy ha hajóra szállnak, a legénység a vízbe ugrál, mert biztos, hogy tengeri szörny támad majd rájuk, hanem lehet a bosszúvágy, valaminek a kutatása, vagy egy olyan véletlen, amibe a szereplő csupán belekeveredik. (Példaként Berent és Zsákos Frodót hoznám fel. Beren bujdosó volt, majd pedig Lúthienért vállalkozott a kalandra, Frodó pedig csak Völgyzugolyig akart eljutni, de muszáj volt Mordorba mennie – ez volt a sorsa.) A sors szerepe Középföldén nagyon erős: valóban meghatározza valakinek az életét. Persze nem közvetlenül: de az események – utólag – mindig azt igazolják, hogy a legtöbb hős szinte egyenesen halad végzete felé. (Túrin Turambar minden erejével küzdött a sorsa ellen, de harcias, büszke természete és a véletlenek eredményeként szinte rohant a végzet karmaiba.) Persze helytelen lenne, ha ezután mindenki keresztbe tenné a karját, és azt mondaná – *Miért csináljak bármit, úgymeg van írva a sorsom!* Ez az eset pontosan az, amikor a tétlenség és a közöny sodorja tovább a karaktert. A sors megváltoztatható, de nem könnyedén. A karakter minden alkalommal megkaphatja a jeleket, de a tetteit maga határozza meg, s ő felel azokért. Nagyon jó hatást érhetünk el az álmokkal, jóslatokkal.

A játék folyamán a Sorsot a játékmester személyesíti meg, s ezért komolyan beszélhet a karakteralkotásba. A személyiséget ugyan a játékos találja, dolgozza ki, de a játékmesternek végig kézben kell tartania az eseményeket, az egyes jellemvonásokat. Jó módszer lehet, ha ő ajánlja az előélet lehetőségeit és a főbb jellemvonásokat, a játékos pedig az ajánlat alapján „alkot”. A Sors ne legyen előre meghatározott, de a Játékmester gondolja végig, mi lesz az adott karakter helye a világban. (A Sors kifürkészhetetlenségét jól jellemzi Szarumán szerepe a Harmadkötetben. Ha előre tudták volna, hogy elragadja a Sötétség, a valák nem küldték volna Középföldre, de legalább nem őt tették volna a Fehér Tanács vezetőjévé. De – utólag szemlélve az eseményeket – Szarumán sorsa is folyamatos, töretlen és érthető.) Minden karakter megalkotásakor részletesen dolgozzuk ki, mi a motivációja, miért vándorol a világban? Erre elég jó példákat találhatunk a MERP alapkönyvben is. Itt jegyezném meg, hogy számomra becsületsértés, ha mindjárt az első kalandokban bejárják Völgyzugolyt, főleg pedig Lothlórient! Ha az ilyen helyeket közönségesessé tesszük, azzal magát Középföldét semmisítjük meg! A személyiségek persze eljuthatnak ezekre a helyekre, de csak mint ismert, nagy hősök – legalább a Bölcsék szemében azok. S még ebben az esetben is úgy hasson a vidék, ahogy a Gyűrűk Urában áll, s ne süllyedjen a Pajkos Póni fogadóval egy szintre.

Térjünk vissza prózaibb témákra! Szintén fontos lehet az ellenfelek kidolgozása – de ha teljes karaktert munkálunk ki, a hosszadalmas és strapás. Jó megoldás az a – modulokban használt – módszer, hogy csak a járulékokra figyeljünk, s az értékeket hasraütéssel (természetesen a játékos karakterek adatainak ismeretében!) határozzuk meg. Ami viszont egy tisztességes játékban elengedhetetlen, az a háttértörténet. Nem kell, hogy minden részletre kiterjedjen, de indokolja a figura motivációit, tetteit. Persze, kicsit kényelmetlen, hogy ezt a játékosok sokszor egyáltalán nem ismerik meg, de ha igényesek vagyunk, akkor a kapott eredmény, az élő, létező karakter igazolja, hogy megérte a fáradság. Egy-egy kidolgozott ellenfél sok kalandban visszatérhet, s lehet egy állandó ellenfele a csapatnak, úgy, hogy végső legyőzése valóban emlékezetes és hősi eseményé válhat.

A folyamatos mesében jól használható elem, ha a szereplők néha veszítenek is. A szerepjáték – mint olyan – a győzelemről szól ugyan, de egy-egy részvétel észre térítheti a szereplőket, hogy ők is csak halandók, és az ellenfél iránt érzett haragjukat is kézzelfoghatóbbá, valóságosabbá teheti.

Egy pár ötlet A karakterek indításához

Lehetőleg ne legyenek túl különböző fajúak; a népek kapcsolataira pedig figyeljünk oda. A dúmföldi csapatba igen nehéz lenne bemesélni egy gondorit vagy rohírt, a törpök közé pedig egy tündét. Bár nem a legváltozatosabb és a játék szempontjából nem is a legjobb, de a realitást mindenképpen egy homogén, azonos vagy közel azonos kultúrájú csapat közelíti. Ez lehet gondori-rohír, rohír-eriodori, sinda-nolda-erdőtünde stb.

A különféle hivatásokat tartjuk egyensúlyban: ne dominálhasson egyik sem. A gyengébb varázslókat segítsük kezdetben egy-egy varázstárggyal, de később fogjuk vissza magunkat. Egy jó példa az erőpontot adó bot (embermagas, aranyozott, díszes) – ez egy egyszerű, félórás szertartással képes erőpontokat tárolni. A ráolvasáskor a varázsló a saját Erő pontjaiból tesz a botba, de ezeket a pontokat nem veszíti el. A Szertartást húsz óránként lehet megújítani. Varázsláskor a botot kézben kell tartani, s ilyenkor először a botban lévő erőpontok fogynak el. Egy ilyen tárgy értékes lehet, de ugyanakkor veszélyes is, lévén a gazdag aranyozás felkelti a figyelmet, a varázstárgy maga pedig nem túl erős, ha figyelünk a méreteire is, és nem hagyjuk a játékost egyfolytában töltögetni.

A különleges tárgyakról szólva tudni kell, hogy az igazi varázstárgyak nagyon ritkák, de ugyanilyen hatalmasok. Jó példák a Hatalom Gyűrűi vagy az Elessar, a Tündekő. A fegyverek, ha mágikusak, gyakran nem csak a vagdalásra alkalmasak. Turambar kardja – ami látszatra egy kiváló hosszú kard – valójában átkot hordoz, sőt, egyszer meg is szólal. Tehát: funkció és hatalom nélküli, „csak” varázstárgyak tulajdonképpen nincsenek is, mivel, akik ilyesmiket készíthettek volna, jóval „művészibbek” voltak ennél.

Egy másik olyan kategória, amit gyakran a varázstárgyak közé sorolnak, a különleges használati tárgyak csoportja. A köznép ugyan varázstárgyaknak hívja ezeket, de ezt minden szakavatott cáfolja. (Jó példa erre Galadriel kötele és a szürke köpenyek, amiket a Gyűrű Társaságának adott. Ezek olyan, jó anyagból, gondosan készített tárgyak, amik sokszor különleges tulajdonságokkal bírnak, ezeket azonban nem ráolvasásnak, varázslatnak vagy egyéb praktikáknak köszönhetik, hanem elválaszthatatlan hozzájuk tartoznak. (Másik példa: a szilmarilok.) Ez a kategória még egy csoportra osztható, ezek az ú.n. „pluszos használati tárgyak”. Ezek már semmilyen mágiával nem bírnak, a használati járulék tisztán a magas mesterségbeli tudás és szakértelem eredménye. Ilyenek például a törpök vagy a tündék által készített tárgyak.

A játék alapvető célja, hogy minden játékos jól érezze magát, élvezze a kalandot. Ez nagyban múlik a játékosokon, de igazából csak a játékmester felelős a hangulatért. Ha a játékosok hülyéskednek, vicceket mesélnek vagy ásitoznak, az komoly figyelmeztetés: Unalmas vagy! Nem tudod lekötöni a játékosok figyelmét! Ezek megoldására sok eszköz szolgálhat – sokat már ebben az újságban is leírtak. A MERP-nél azonban létezik pár olyan is, amit más játékok ritkán nyújtanak. A Gyűrűk Ura és a Szilmarilok rengeteg népet ismertet, s nem árt, ha a játékmester odafigyel a stílusukra. Egy nolda herceg nem fog „kötőszavazni”, a dúmföldiek viszont talán igen (bár ez nem Tolkien stílusa!). A különféle népek esetenként furcsa beszédmódjának utánzása sokat segíthet egy szereplő megszemélyesítésében. Használjuk a népek szokásait, jellemző kifejezéseit! A gondoriak evés előtt egy percig Nyugat felé néznek, a rohírok Magosvárként emlegetik Minas Tirith-et. Ezek a példák durvák, de szemléltetik a lényegét. A tündék nyelvének használata mindig sikert ér el. Természetesen nem kérem senkitől, hogy folyékonyan beszélje a sindát, de egy-egy szó megtalálható a Szilmarilokban vagy a Középfölde Játékalauzban (Middle Earth Campaign Guide). Ezek a szótárak a nevek alkotásánál is nélkülözhetetlenek, mert Középföldén – főleg a tündék között – nagyon gyakoriak az ú.n. beszélő nevek (Mordor Fekete Földet, Gil-Galad Fényes Csillagot jelent...).

Végezetül egy jó tanács: *Egy személyiséget se ölj meg azonnal!* Azok a kritikus sebek, amelyek azonnali halált jelentenek, csak az ellenfelekre és NJK-kra vonatkoznak. Ha karakter kap ilyen sebet, adj neki lehetőséget a gyógyulásra, s az esély legyen annak függvénye, hogy mennyire tehet a játékos a sebesültségről. Ha valaki rohammal megy neki a balrognak, akkor 1-2%, ha tisztességes csatában vágják le, akkor egy hosszas gyógyulási folyamat, akár hónapokig is... Mindezt azért, mert nem helyénvaló egy jól sikerült dobással elvenni valakitől az esetleg már igencsak megkedvelt karakterét. Egyszer fáradtan megtettem... Azóta lelkiismeretfurdalásom van.

Valószínűleg most is sikerült tökéletesen érthetetlenül, kusznán és zavarosan írnom, de azért remélem, így is lesz, aki ért valamit a fentiekből. Most pedig kérem valamit:

Immáron több, mint egy éves a magyar MERP. Szeretném, ha a játékosok kapcsolódó cikkek használhatók lennének, és nem csak a papírt piszkolnák. Ezért kérek mindenkit, (bár lehet, hogy hiába...) hogy írja meg a lap címére, mire kíváncsi, milyen témáról írjak?

Anar kaluva tielyanna!
Meglívoron™



REJTVÉNY

Ismét a régi módszer szerint megy a rejtvény, a helyes betűk sorrendbe rakásával most egy sivataglakó nép nevét kaphatod meg. Beküldési határidő szeptember 27. A nyeremény ezúttal egy Army of Darkness társasjáték, és a szokásos 10 TF forduló lesz.

A megfejtést nyílt levelezőlapra küldjétek, a fenti igazoló szelvény felragasztásával.

A 31. szám rejtvényének megfejtése *Underground* volt. A két nyertes Galler Henrik, Székesfehérvár (Underground), és Hracza Lajos, Budapest (10 TF forduló). A 32. szám rejtvényének megfejtése *Bogumil* volt, a szerencsés nyertesek pedig: Vankó László, Eger (Lord of the Rings box), és Szigeti Balázs, Debrecen (10 TF forduló)

1. Melyik a White Wolf cég legújabb játéka?

- D Faerie: The Cobbling
- F M.A.G.U.S. - The Eternal Struggle
- E Changeling: The Dreaming
- R Zombie: The Final Nightmare
- N Ghost: The Afterlife

2. A Rage kártyajátékban melyik lények nem szerepelnek?

- R Farkasemberek

- H Vámpírok
- E Patkányemberek
- G Krokodilemberek
- U Holdlények

3. Mi a Hold Monster varázslat materiális komponense?

- T Fémrudak
- E Valamilyen ragasztó
- W Valamilyen rovar letépett lábai
- V Abroncsdarabkák
- A Homok

4. Melyik a kakukktojás?

- R Pajzstörzs
- N Cölöp
- Z Szarufa
- M Pólya
- L Pajzsfő

5. Melyik kártyalap nem szerepel a Doom Trooper játékban?

- I Mitch Hunter
- A Veil of Night

- E Sunset Striker
- L Knighthood
- R Elemental ball

6. Melyik program szerepel az Armageddon szerepjátékban?

- G Rooms
- O Doors
- X Windoze
- U Virtual Future
- N Doom Deluxe

HÍREK

❖ *Cyberpunk*-rajongók részére az *R.Talsorian Games* a **Blackhands Secret Weapons 2020**-vel rukkol elő a nyár folyamán, mely a kiegészítőkből eddig leköszölt összes fegyvert tartalmazza összegyűjtve. Várható még a *Cybergeneration*, a *Cyberpunk* elvadított továbbfejlesztésének második kiadása is, valamint egy ahhoz szóló mesélő-kézikönyv, a **Generation Gap**. A *Castle Falkenstein*hez is megérkeztek végre a régóta ígért kiegészítők, a **Comme Il Faut** (mesélők kézikönyve, rengeteg ötlettel és mesélési tanáccsal), a **The Lost Notebook of Leonardo da Vinci** (a nagy reneszánsz mester által papírra vetett titkos tervek, melyek egyesítik a technikát és a mágiát) és a **Sixguns and Sorcery** (a Gőzkor világának Észak-Amerikája).

A manga-örültek örvendezhetnek: végre kijött a

Mekton Z (ejtsd „zéta”), a Mekton szerepjáték új kiadása. Átdolgozott és bővített rendszert és színes-szagos dizájnt találhatunk a kötetben (tényleg nagyon szép; ha a *Cyberpunk 2023* is ilyen színvonalú lesz, a lelkes kiberpunkok már előre csorgathatják a nyálukat...).

❖ Úgy látszik, a kártyaörület megállíthatatlan: a *Rage* mellé újabb versenytárs sorakozott fel, a **Highlander** (Hegylakó) – igen, az a Hegylakó; az ígéretek szerint vad kardsaták és sötét intrika keveredik majd a játékban. A játékosok halhatatlankat személyesítenek meg, akik a Gyülekező idejére várva csatáznak egymással (találjátok ki, mi a játék jelmondata...). A *Wizards of the Coast*, a *Magic* kiadója novemberre ígéri a **Netrunnert**, a *Cyberpunk* alapján készült, hálózatban játszódó gyűjtő-

getős kártyát. Az előzetes információk szerint a lapokat a szerepjátékban is fel lehet majd használni a hálózati események gyorsabb és érdekesebb szimulálására. Előkészületben van a **Magic** új kiegészítője, a **Homelands** is, mely több mint száz új fekete kártyát tartalmaz majd, és korlátozott példányszámban jelenik majd meg. Az ICE is beszállt a kártyaüzletbe, két hónap múlva megjelenő játékok a **MERP**. Ezt maximum öt játékos játszhatja majd, akik Istarokat személyesítenek meg. Céljuk Szauron és az Egy Gyűrű megsemmisítése. Ezt persze mindegyik varázsló másképp képzele. A küzdelem során a mágusok szabad népeket vonhatnak befolyásuk alá és varázstárgyakat szerezhetnek meg, hogy a belőlük származó hatalom segítse őket a Gyűrű elpusztításában.

STAR TREK

Az előző számunkban meghirdetett *Star Trek*-játék szerencsés nyertesei:

IFJ. MICSINAI GYÖRGY, BUDAÖRS
BUKOVICS CSABA, KAPOSVÁR
VÁRADI MÁRTON, BUDAPEST

Nyereményük 1-1 *Star Trek* - Az Új Nemzedék műsoros videokazetta, és 1-1, a *Star Trek* - Nemzedékek zenéjét tartalmazó CD-lemez.

Az ajándékokat a film forgalmazója, a U.I.P. Duna Film ajánlotta fel.

A

HATALOM KÁRTYÁI™

Túlélők Földje® gyűjtögetős kártyajáték



A Hatalom Kártyái egy fordulatos, pergő játékmenetű gyűjtögetős kártyajáték. A Túlélők Földjén, egy legendás világban játszódik, melyben a Túlélők című regény olvasói és a TF levelezős szerepjáték tagjai már régóta kalandoznak. Ám a kártyajátékhoz nem kell ismerni a Túlélők Földjét, sőt a levélben játszóknak számára is sok újdonságot tartogat a Hatalom Kártyái. A mintegy 350 kártyalap illusztrációinak segítségével a TF világának ismert elemei mellett eddig nem látott tárgyak, varázslatok, szereplők bukkanak elő a játék során. A szabályrendszer egyik erénye, hogy rengeteg különféle stílusú nyerő kombinációt lehet összeállítani. A szabálykönyvet is tartalmazó alappaklikat hamarosan kiegészítő csomagok fogják követni, a játékosok pedig hivatalos bajnokságokon küzdhetnek meg a győztesnek kijáró dicsőségért és a díjakért.

A Hatalom Kártyái gyűjtögetős kártyajáték szeptember közepétől kapható lesz a szerepjáték boltokban. Megrendelhető rózsaszín csekken a Beholder Bt. címen: 1680 Budapest, Pf. 134.

Kérjük a csekk hátuljára a 'Közlemény' rovatba írjátok be a megrendelt áru nevét és mennyiségét. Az alappakli ára 700 Ft.

HOLDBÁZIS

A HOLDTÖLTE MAGAZIN SZEREPJÁTÉKBOLTJA



Szerepjáték könyvek az Arnortól a Ye Booke of Monstres-ig.
Több mint 200 fajta szerepjáték, ólomfigurák, kockák,
kártyajátékok.

Cím: 1072 Budapest, Nagydíófa u. 5.
Nyitva: hétköznap 10–18, szombaton 10–14 óráig.
Telefon: 267-0923.

Kereskedőknek nagykereskedelmi árakat biztosítunk!