

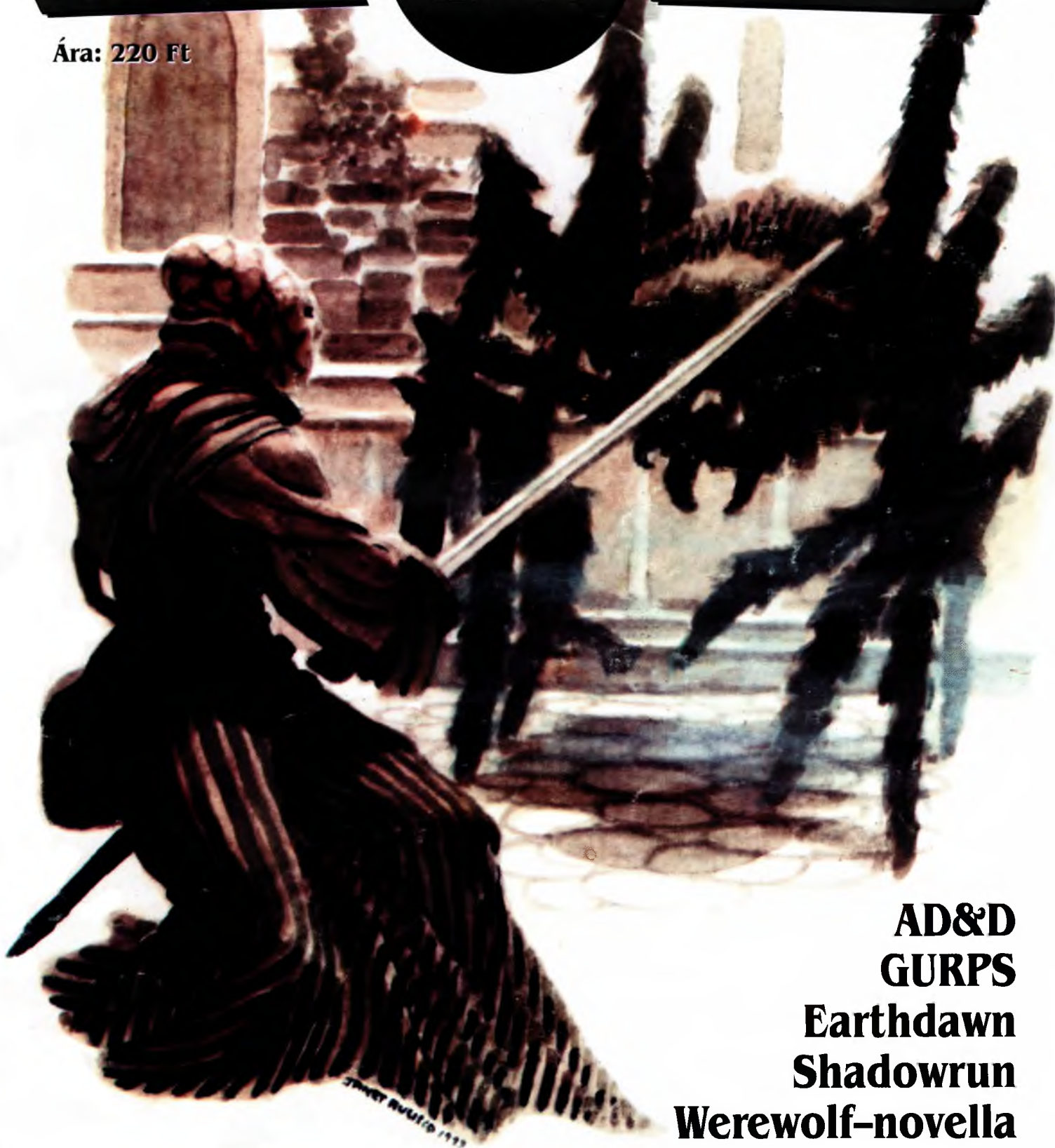
# HOLDTÖLTÉ

Szerepjáték magazin

34

1996. január

Ára: 220 Ft



**AD&D**  
**GURPS**  
**Earthdawn**  
**Shadowrun**  
**Werewolf-novella**



# HOLDBÁZIS

A HOLDTÖLTE MAGAZIN SZEREPJÁTÉKBOLTJA



nyitva

Szerepjáték könyvek az **A**rnortól a **Y**e Booke of Monstres-ig.  
Több mint 200 fajta szerepjáték, ólomfigurák, kockák,  
gyűjtögetős kártyajátékok.

Cím: 1072 Budapest, Nagydíófa u. 5.  
Nyitva: hétköznap 10-18, szombaton 10-14 óráig.  
Telefon: 267-0923

Törzsvásárlóinknak különleges kedvezményt biztosítunk.  
Kereskedők jelentkezését várjuk.

# TARTALOM

<b>Auvron</b> .....	2
Szerepjáték ismertető	
<b>Vadmágia</b> .....	4
A cikk folytatása	
<b>A legenda</b> .....	7
Egy vámpírráadás története	
<b>Filmajánló</b> .....	8
Johnny Mnemonic	
<b>Jazz drogok</b> .....	9
Shadowrun kiegészítés	
<b>Legendák titkai</b> .....	12
Hogyan játszunk Earthdawn?	
<b>Holdnak lányai</b> .....	14
Novella	
<b>Armageddon kiegészítések</b> .....	18
Új tárgyak, és a „tákolás”	
<b>Sötét pókháló</b> .....	22
Star Wars kalandmag	
<b>Az isteni színjáték</b> .....	24
A sötét tündék új istene	
<b>GURPS Cyberpunk</b> .....	27
Pillantás a GURPS kiberpunk-kínálatra	
<b>A Gyilkos Vihar orkjai</b> .....	30
Bepillantás egy ork törzs életébe	
<b>Rage</b> .....	33
Új gyűjtögetős kártyajáték	
<b>MERP: The Wizards</b> .....	34
Új gyűjtögetős kártyajáték	
<b>Levelezés</b> .....	36
Maci poénkodik: több-kevesebb sikerrel	
<b>Dióhéjban</b> .....	38
Monstre szemezgetés	
<b>Birthright</b> .....	43
Új AD&D világ	
<b>A TSR '96-os tervei</b> .....	44
Szemezgetés	
<b>Magic újdonságok</b> .....	45
Hírek a gyűjtögetők világából	
<b>AD&amp;D 2.5</b> .....	46
A megújult AD&D	
<b>Rejtvény, hírek</b> .....	47
Kivételesen új helyre kerültek	
<b>Changeling</b> .....	48
Az ötödik Storyteller-játék	



IV. évfolyam, 9. szám, 1996. január — Megjelenik havonta

**Főszerkesztő:** Szegedi Gábor

**Vezető szerkesztő:** Nádori Gergely

**Nyelvi lektor:** Fügedi Ulbul

**Laptervező és tördelő:** Szigeti Sándor

**Kiadja:** a Bihorhold Budapest Kft. 1072 Budapest, Nagyvilág utca 5.

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

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

**Külső borító:** Janet Aulliso, FASA Corp.

**Készítette:** Immobile: Bt. **Felelős vezető:** Husvéri Árpád

A lapban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállalunk felelősséget.

Megrendelhető a Bihorhold Budapest Kft. címén.

Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben. Terjeszti a Magyar Posta és az alternatív terjesztők.  
ISSN 1216-7290

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratokat nem őrizünk meg és nem küldünk vissza. A Rage, a Werewolf, a Changeling a White Wolf; a MERP az Iron Crown Enterprises; az AD&D, a Birthright a TSR Inc.; az Earthdawn, a Shadowrun a FASA Corp.; a GURPS a Steve Jackson Games; az Armageddon 2092 - Mars a Bihorhold Budapest Kft.; a Tükörök Földje a Beholder Bt. védjegye.

## Szerkesztői üzenetek

Kedves Olvasó!

Magunkhoz tértünk a torporból, és renegát medvék módjára felébredtünk a tél kellős közepén. Nem volt könnyű döntés, amikor elhatároztuk, hogy szüneteltetjük a lap kiadását, mostanra azonban helyrejöttek a dolgok, és újra itt vagyunk, reményeink szerint jobb, szebb és érdekesebb számmal, mint amilyet valaha is kiadtunk. Ez a mostani szám talán nem a legeslegfrissebb írásokkal van tele, de februártól már tökéletesen up-to-date-ek leszünk. (Az ok prózai: a szeptemberi lap már készen állt, amikor le kellett állnunk. Nem szerettük volna azonban, hogy kárba vesszenek a jó írások, ezért sokat átvettünk ide.)

Vége van a hosszú bójtnak, mostantól újra itt a Holdtölte, Magyarország első szerepjáték magazinja. Az elmúlt időben persze ráértünk gondolkozni is egy kicsit arról, hogyan lehetnénk még jobbak. Elhatároztuk, hogy bár nem feledkezünk meg sosem a kártyajátékok rajongóiról, a lapban továbbra is a szerepjáték lesz a domináns. Hagyományainkhoz híven nem válogatunk a rendszerek között, mindennel foglalkozni fogunk, ami minket és olvasóinkat érdekelheti. Szeretnénk nagyon naprakész ismertetőket közölni. A novellák továbbra sem lesznek központi szerepűek, de továbbra is minél több, minél jobb írást akarunk közölni.

Szomorú búcsút kellett vennünk Setét Patkánytól. Érzésem szerint a sorozat minősége az utóbbi időben zuhanásszerűen csökkent. Lassan már annyira sem volt vicces, mint egy éves mérlegfőkönyv, és csak annyi ötlet maradt benne, mint egy tejeskávéban. A Tisztelt Szerző csak már a korábban ugyan jópofa, de mostanra már lapossá vált kliséket ismételtette. Nem okoz nagy bánatot, hogy efféle silányság többet nem szerepel újságunkban.

Mágusok, harcosok, vámpírok, űrkalózok, Cthulhu-eledelek előre! Itt a Holdtölte újra, van mit olvasni!

*Nádori Gergely*

## A SZEREJÁTÉKRÓL:

### Mi is a szerepjáték?

A szerepjáték az egyik legszórakoztatóbb játéktípus, amit valaha kitaláltak. A szerepjáték-örület Amerikából indult ki, ahol a játék kezdetben egyetemisták hobbija volt. A hetvenes évek elején jelentek meg először nyomtatásban egyszemélyes 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 közötti „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 Bri városának kocsmájában ülnek. Ezután a játékosok akarataik szerint irányíthatják a karaktereket a mesélővel való kommunikáció során. Mondhatják például, hogy „megkérdezem a kocsmárosról, ki az a félszemű a szomszéd asztalnál”, vagy „mikor a csuklyás fickó kimegy, utánalopakodom”, vagy „szóba elegyedem a helyiekkel, hogy mik a legfrissebb hírek”; a mesélő pedig ennek megfelelően válaszol: elmondja, mit felel a kocsmáros; mit lát a karakter, mialatt követi az idegét; milyen híreket hall a kíváncsiságkodó karakter a helybéliektől stb.

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

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



# AUVRON

## A LEGENDÁK FÖLDJE

A magyar szerepjátékipar el van átkozva! Nem tudom, ki mondta rá az átkot, de nagyon sikerült neki. Eddig öt szerepjáték jelent meg magyarul, de mindegyik csak hosszas ígéretés után, és a magyar fejlesztéseken mindig kellett valamennyit javítani.

A legutolsó játékot, az Auvront ebben a hangulatban vettem a kezembe, s meg kell mondjam, nem derített jobb kedvre. A kötet kivitelezése – finoman fogalmazva – elég igénytelen, főleg az immár profi(bb) minőséghez szokott magyar vásárlóknak. De végül is nem a külsőn, hanem a belbelségen fontos, úgyhogy inkább foglalkozunk azzal.

## A VILÁG

### Teremtés és történelem

A világot, amelyet Auvronnak neveznek, az istenek alkották, tulajdonképpen véletlenül. Három isten ételdarabokat szórt a vízbe, s ezekben az ősvíz fellobbantotta az élet szikráját. A három isten – ezt látva – tanácsot kért az istenek kovácsától, aki elkészítette nekik a hármuk szövetségét és az időt szimbolizáló Korongot. Ezután a három isten – Auler, Vrundal és Onlorn – megteremtette saját kedvéből az állatokat: a madarakat, a férgeket és rovarokat, hogy éljék életüket a világon. De a Vízmélyek Urai megharagudtak az istenekre, hogy birodalmuk felszínén játszadoznak, ezért megpróbálták elsüllyeszteni a kontinentst. Az azonban erősen állt talapzatán; nem pusztult el. Egnémely részei azonban leszakadoztak: így keletkeztek a szárazföldet körülvevő szigetek. A Vízmélyek Urai pedig bocsánatot kértek az istenektől, s kérték, hadd járulhassanak hozzá ők is a csodához. Az istenek engedélyt adtak rá, s Auvron földjén megjelentek a Sárkányok, akik áldást és harmóniát hoztak a világra.

Telt-múlt azonban az idő, s a három isten szövetsége felbomlott: Onlorn elérkezettnek látta az időt, hogy a saját útját járja. Viszályt szított a sárkányok között, akik egymás ellen fordultak, s elpusztították egymást. A harmónia megbomlott, a sötét, torz érdőkben rettenetes, elváltozott lények kóboroltak.

A két másik isten újra összefogott. Úgy döntöttek, olyan élőlényeket teremtenek,



A  
LEGENDÁK FÖLDJE

akik képesek megvédeni a világukat. Megalkották hát az elfeket, a törpéket és az embereket. E három népnek adták a világot, hogy uralkodjanak rajta, és védelmezzék azt. A Korong forgása és az általa szimbolizált idő azonban felgyorsult, amiért is a Kovács úgy döntött, tönkreteszi művét. Négy darabot tört le kalapácsával a Korongból. Három darab a fő Korong vetületévé vált, s három-három istent rendelt magához. A negyedik darab kihullott az istenek világából. A Koronghoz rendelt kilenc istenhez csatlakozott még egy, aki a Korong forgását vigyázta. Ők tízen lettek Auvron istenei, akikhez a három nép fia imádkoznak.

De Onlorn nem örült testvérei munkájának. Utat nyitott azoknak a lényeknek, akiknek a létezését csak ő ismerte. Így került a világba a gonosz, a szörnyek népe. Egy holdtalan éjszakán törött árbócú hajók érkeztek a tengerrel, s fedélzetükről szétszéledtek a rémek.

Az elfek és a törpék úgy érezték, nem teljesítették kötelességüket. Az istenek dühükben felbontották szövetségüket, s a népek között addig megvolt barátság semmivé foszlott. A törpék mély tárnáikba, az elfek erdeikbe vonultak vissza, s megszakí-

tották a kapcsolatot a többi néppel. Az emberek nyíltan hibáztatták a másik két népet, és a maguk kezébe vették a világ irányítását. Egyes népek hadseregeket állítottak, s kitért az Uralom háborúja. A háború 120 évig tartott, s a végén kialakult tizenegy birodalom.

Az ezután következő, többé-kevésbé békés időszak alatt a politikai helyzet stabilizálódott. Szövetségek alakultak, s megalakult az elfek, törpék és emberek Nagytanácsa. A teremtés utáni 1550. esztendőre stabil birodalmak alakultak ki, s a szörnyeket is visszaszorították. Az elkövetkező pár év a valódi béke éve: úgy tűnt, az élet újra a szakadás előttihez válik hasonlóvá. Onlorn azonban nem nyugodott: az 1598. esztendőben újra felébresztette a pokol légióit, s a hajók újra kikötöttek Auvron partjainál.

A játék kezdetekor 1600-at írunk.

### A birodalmak

Az Uralom Háborújában tizenegy birodalom jött létre. Ezek többé-kevésbé stabilan állnak a helyükön. A birodalmak lakói más-más természetűek és képességűek, minden birodalom egyedi.

*Kardföld* szigete a harcos kultúra, a becsületesség hazája. Az északi *tharbardiak* kemények és harciasak, félig a barbárok szintjén élnek. *Mathyra* népe céltudatos, sokszor önző – nézetük szerint mindenki úgy boldogul, ahogyan tud. A *Nyugati Királyság* klasszikus fantasy birodalom. *Castoria* a párbajhősök és a dalnokok hazája, lakói délies temperamentumúak, s megragadnak minden kalandlehetőséget. *Ekszumia* vörös szigetén az igézők népe él. Ők az egyedüliek, akik képesek varázslataikkal a sárkányok mágiájára. *Bellgor* és *Vadföld* a barbároké. *Pharmalion* a rend hazája – népe semmit sem siet el, mindenben ráérősen cselekszik. A *Nefier* birodalom sztyeppéit szigorú törvények szerint élő népek lakják – az egész világ legjobb kereskedői. *Tigara* a kettészakadt föld nyugati részén csöppögő, áthatolhatatlan dzsungelnél terpeszkedik, majd e dzsungelt egyik lépésről a másikra forró sivatag váltja fel. Az embereket azonban ez a vad, kegyetlen vidék sem tudta megtörni: a dzsungel és a sivatag egyaránt lakott. Az istenek kemények és kitartóak; képesek mindhalálig harcolni.

Az *Ősföld* elszigetelt, mocsaras, velejéig romlott vidék. A káosz és a romlás teljesen eluralta az itt élőket, de mégis sokan jönnek erre, hogy a mocsárban elsüllyedt kincsek után kutassanak.

A birodalmak és a világ változatossága valóban bámulatos, s számtalan kalandra kínál lehetőséget.

## A JÁTÉKRENDSZER

A játérendszer egyszerű, könnyen megérthető. Minden karakternek van egy osztálya. Lehet párbajhős, barbár, vándor, kalóz, tolvaj, zsoldos, bajnok, harcos, lovag, dalnok, pap, varázsló, igéző vagy alkimista. Az osztályt befolyásolja a szülőföld is, hiszen pl. igéző csak ekzsumiai lehet. A karakterosztály nem kötött fejlődést, csak meghatározott indulást jelent. A fejlődés a kalandok során már csak a karakteren múlik, ő dönti el, mit fejleszt, milyen képzettségeket ismer meg.

A személyiségeknek tulajdonképpen nincsenek alaptulajdonságaik. A három tulajdonság: Fizikai alap, Szellemi alap, Egészség alap a nevéből következően a hozzájuk tartozó képzettségeknek szolgál alapul. Ezek az alapok a népcsoporttól és az osztálytól függenek.

Amint az a fentiekből is következik, a játék a képzettségeken, ismereteken alapul. Az ismerethez hozzá kell adni a hozzá tartozó tulajdonság értékét, és erre az értékre kell hűszordalúval dobni. Ha a dobás kisebb, mint a képzettség szintje, a próba sikeres. Ez az elv vonul végig az egész rendszeren, a harctól a varázslásig. A játék egyébként 4, 6, 8, 10 és 20 oldalú kockákat használ.

A harc is a fentiek szellemében zajlik. A támadáskor próbát kell dobni a fegyveres képzettségre. A védekező karakternek annyi büntetéssel kell a védekező értékre dobni, amennyivel a támadó a fegyveres képzettsége alá dobott. Ha a védekezés sikertelen, a támadó sebezhet. A páncélok természetesen csökkentik a sebzés értékét.

A mágia pontrendszeren alapszik. Varázsláskor a karakter Varázslási esély kép-



HOLDTÖLTE

zettségére kell próbát dobni. Ha ez sikertelen, a felhasznált varázslatpontok elvesznek, de a hatás nem jön létre.

A karakternek vannak még ún. Talentum képzettségei is. Ezek olyan, elsősorban a szerepjátéknál fontos ismeretek, amikhez a karakternek tehetsége, természetes képessége van. Ezek között találhatók olyanok, mint a művészetek (zene, agyagmunkálás, festészet), de olyan különlegesek is, mint a sziklabőr (naponta egyszer 10 körre +4 védelem) vagy a kétkezesség. Minden karakter két talentum képzettséggel indul, s ezeket véletlenszerűen, kockadobással kell meghatározni.

A fejlődést tapasztalati és legenda pontokkal oldották meg. Legenda pont a szörnyek megöléséért, képzettségek használatáért és a feladatok teljesítéséért jár, a játékpontot a képzettségek alkalmazására, szerepjátékra, a kaland alatti aktivitásra lehet kapni (?? mi a különbség? – a szerk.). A legenda pontok a karakterek legenda szintjét határozzák meg; ez a szint szabja meg, hogy a karakter mennyire ismert a világban. A legenda szinttel együtt nőnek a testi épség, illetve a mágikus energia pontok. A játékpontok a képzettségek fejlesztését szolgálják. Ahhoz, hogy egy képzettséget egy szinttel növelni lehessen, a karakter legenda szintje  $\times 5$  játékpontot kell felhasználni. A karakter játékpontot csak a mese végén kaphat, s egy alkalommal max. negyvenet.

## ÉRTÉKELÉS

A könyv vegyes érzéseket kelt bennem. Az eddig leírtakban tárgyilagos akartam maradni, és csupán a játékot ismertem. Most következik a személyes véleményem:

A külalakon nem rágódom, nem érdekes. A könyv igénytelen, erről elég ennyi.

A játék világa valóban sok teret hagy a kalandmesternek, s a könyv elég információval szolgál a játék elkezdéséhez, s ahogy hallottam, készül a birodalmakat bemutató kiegészítő sorozat is. A hátul kihajtható színes térkép nagyon jól használható, de egy lépték nem ártott volna. Amit hiányolok, azok az olyan járulékos elemek, mint a hold(ak), az időszámítás, vagy egy mintakaland, ami egy területet részletesen bemutatott volna, s megmutatná, hogyan képzelnek el maguk az alkotók egy Auvron-kalandot.

A játérendszer egyszerű, könnyen kezelhető, de tele van hibákkal, és a könyvben sok dolog nem szerepel. (Az írókkal beszélgetve derült ki, hogy a lemaradás miatti kapkodásban kimaradtak egyes fejezetek.) Nem derül ki például, hogy hogyan kell használni a képzettségeket, vagy hogy mit is jelent a kritikus hiba fogalma. Ezek súlyos hiányosságok, hiszen – bár egy kis rutinnal rájön az ember a dolgokra – egy kezdő semmit sem fog megérteni a leírtakból. Erre azt kell, hogy mondjam: bár inkább később volt még egy hónapot!



A meglévő szabályokban is fordulnak elő hibák. A képzettségek fejlesztése például elég érdekes – miért fejleszti nehezebben másodikról harmadik szintre egy képzettségét az a karakter, aki magasabb legenda szinten van? (A fejlesztés második legenda szinten 10, a harmadik szinten 15 pont). Az, hogy a képzettség hányadik szintre fejlődik, szóba sem kerül. Pedig logikusabb volna, ha a célszintet szorozzák meg 5 ponttal. A kétkezesség megoldása is érdekes. A kétkezesség egy olyan képzettség, amivel a második fegyvert lehet használni. A jobb kézben lévő fegyvert a fegyverhasználat, a másik kézben lévő a kétkezesség képzettséggel használja a karakter. Ez azonban rossz, mert így csak a kétkezességet kell fejleszteni, és azzal a fegyverrel támadni. Így minden fegyver használata lehetővé válik, még akkor is, ha arra a karakter egyáltalán nem költött pontot.

A játérendszer hiányosságai után következő probléma az, hogy a könyv tele van helyesírási hibával. Ez nem bűn, ha az ember csak magáncélú levelezést folytat, de ha kiadja, akkor azért figyeljen rá oda. Az is zavaró, ahogy egyes helyeken egyik mondatról a másikra a múlt idő jelen időre vált. A történet kissé zavaros lesz tőle.

Végezetül egy kis összefoglalás. A könyvben és a játékban sok a hiba: lehet, hogy fel sem soroltam mindet. A világ és a rendszer azonban kiválóan alkalmas kezdő szerepjátékosoknak arra, hogy kalandozni induljanak, s ne vesszenek el a szabályok útvesztőjében. Az írókkal beszélgetve kiderült, hogy rengeteg hiányzó szabály (célzott támadások, a hiányzó fejezetek) valójában léteznek, s októberre várható egy javított kiadás. Bár tudom, hogy ez üzletileg nem a legjobb, de mindenkinek javaslom: várja meg azt! Akkor ez a játék tényleg jó lesz, ha nem is a legkiválóbb.

Bognár András

# VADMÁCIA

## II.

## avagy az isteni inkarnációk hatása az Elfeledett Birodalmakra

### MÁSODIK RÉSZ

#### SZIVÁRVÁNY KÖTETEK

Csalódottság és reménytelenség suhant át egy pilanatra Menerin con Shadan, a szőke vadmágus arcán. Ilyen hosszú harc és szenvedés után szinte kezdhették előlről — gondolta, miközben fogát összeszorítva próbálta legyűrni a fájdalmat, amit frissen szerzett sebei okoztak.

Egy hete kezdődött, amikor, hosszú kutatás után, egy megsárgult papiros vázlata alapján három társával elindultak, hogy megszerezzék a kincset. A térkép által jelzett romokat a Nagy Gleccser morénáján találták meg. Már odajutni is nehéz volt. A környező erdőben soha nem látott árnyéklények támadtak többször a kis csapatra. Kemény csaták voltak. Ám ekkor még fürgén villogtak Liana szablyái. A fiatal druida cigánylánya törekény természet meghazudtoló erővel és ügyességgel forgatta pengéit. Erdőismerete elengedhetetlen segítséget nyújtott a kellemetlen meglepetések elkerüléséhez. Cambin, Liana csatlósa, már-már emberfeletti erejével ellenállhatatlannak bizonyult. Shi, a keleti harcos szerzetesnő szokásos nyugalomával vette fel a harcot. Fegyver nélkül küzdött, csupán kezeiben és lábaiban bízva. A fárasztó út és a kimerítő összecsapások után, pár kisebb sebbel gazdagabban érték el a romokat. Az egykori épület belsejében azonban félelmetes ellenfél, egy árnyherceg várt rájuk alattvalói népes seregével. Az árnyak nem voltak komoly ellenfelek, veszélyesség csak nagy számuk tette őket. Urukon, a hercegen azonban viharos gyorsasággal gyógyultak be a mágia és fegyverek által okozott sebek. Életét végül csak Liana szablyája volt képes kioltani — az, amit magától Silvanustól, a Fák Atyjától kapott. A mesteri szúrás pontosan a szívébe hatolt.

A csapat kitörő örömmel ünnepelte a győzelmet, izgatottan kezdték el átkutatni az omladékokat — nem is annyira

kincset, mint inkább rég elfeledett tudást keresve. Az épület valaha ékes templom lehetett, az azóta már halott Bhaal, a halál istenének szentelve. Az eredménytelen kutatás után az egykori oltárnál gyűlt össze a társaság. Már jócskán benn jártak az éjszakában, amikor a másnapi szerencsében reménykedve lepihentek.

Telihold volt, csillagfényvel ragyogott az éjszaka. Éjfélkor, Liana őrsége alatt, a hold ezüstös fénye egy résen át beszivárgott a templomba. Az oltár egy pillanatra felragyogott, és hatalmas dördüléssel félrecsúszott, szabaddá téve az altemplomba vezető lejárót. A csapat megújuló lelkesedéssel indult el a lépcsőkön. Mögöttük félelmetes csattanással záródott be a nyílás.

Az altemplomban rengeteg képet találtak; mindegyik ugyanazt az embert ábrázolta. Egy életút pergett le szemeik előtt, amelynek során a férfi először a halál magas rangú papja, majd a mágia nagy tudású beavatottja és nagy hatalmú árnyéklény lett. De nem tudták nyugodtan nézegetni a képeket, újra és újra árnyak támadtak rájuk. Az utolsó előtti teremben egy kifejtett árnycsákány őrzött egy mágikus rúnákkal védett ajtót. Félelmetes ellenfél volt. Lehelete, a sűrű, elemi árnyék, még a csontokból is kiszívta az erőt. A csata

után — hála Liana és Menerin mágiájának — begyógyították a sebek nagy részét. Pár védő varázslat után izgatottan álltak meg a rúnákkal borított ajtó előtt. A harcos és a szerzetes fáradtan várt, amíg Menerin hatástalanította az ajtót védő varázslatokat.

A teremben a képeken látható férfi, az Árnyékirály várt rájuk legerősebb szolgálói — egy árnyékszemzsarnok és néhány ismeretlen árnyékgömb — társaságában. A sérthetlenség Menerin körül villódzó aurája jelentős védelmet biztosított az Árnyékirály mágiája ellen, de ő Cambin és Shi társaságában az árnyéklényeket támadta meg, a király felé Liana fordult. Hosszú, elkecseregett küzdelem után az árnylányek ugyan elpusztultak, de Shi is sebekkel borítva, kimerülten hevert a földön. Az Árnyékirály halálos sebet kapva tántorgott, ám ekkor aktivizálódtak rajta a programozott varázslatok. Minden sebe begyógyult, és árnytestét újra védő varázslatok övezték.

Ilyen hosszú harc és szenvedés után szinte kezdhették előlről — gondolta Menerin, miután az elmúlt napok emlékei villámgyorsan leperegtek szemei előtt. Az ellenfelek erőt gyűjtöttek. Az árnyúr újabb varázslatot kántált. Liana egy gyors gyógyító varázslatot mormolt, és ettől szinte vala-



mennyi sebe begyógyult. Menerin egyre kényelmetlenebbül érezte magát. Varázshatalma jóformán kimerült a folyamatos harcokban. A sérthetlenség aurája már régen nem védte, és most varázslatai kiszámíthatatlanságától védő ernyője is összeomlani látszott. Nyakában — az ellenfél varázslata nyomán — felizzott a smaragdzöld medál. Méreggel próbálkozott az ostoba — gondolta Menerin, miközben gyorsan felhajtott egy varázslalt. Pillanatokon belül érezte, hogy elméje megtisztul, sokkal eredményesebben képes összefogni a mágikus energiákat. Mivel varázsolni már szinte képtelen volt, csak a varázsbotjában bízhatott. A



bothoz pedig mindenképpen szüksége volt a tiszta elmére, ha nem akarta, hogy az ellenfél helyett saját maga vagy társai szenvedjék el valamely pusztító varázslat hatását. Cambin és Liana eközben fáradhatatlanul támadták az Árnyékkirályt, de fegyvereik egyelőre nem tudtak áthatolni annak mágikus védelmére. A teremben levő oltár eközben az Árnyak Urának egy intésére karokat és lábakat kezdett növesztetni. Egy hatalmas köszörny volt születőben. A vadmágus szembefordult a közelgő kőlénnel, és botját felemelve harsogta a mágikus szavakat. Elméjét megfeszítve, botja hatalma segítségével próbálta a környező mágikus energiákat egy jégcsóvába összesűríteni. Átkozott balszerencse — gondolta idegesen, amikor varázslata nyomán pengék erdeje jelent meg a teremben, egyaránt szabdalva barátot és ellenséget. A korábban már sebesült Cambin holtan rogyott össze. Menerin fájdalomtól legyűrve próbálta megváltoztatni a valóság szövetét, újból felhasználva botjának erejét. Szerencséje volt. Varázslatával véletlenül egy olyan alternatív jelent talált meg és változtatott valósággá, amelyben az előző varázslata nyomán a kívánt jégcsóva elpusztította a köszörnyet, a cigánylány és a nagy darab harcos pedig végre áttörték a mágikus védelmet, és megölték az Árnyékkirályt. Sikerült — gondolta a vadmágus kimerülten, de valahogy nem örült igazán e sikernek.

## MESÉLŐKNEK!

A fentebb leírt történet megtalálható a Szivárvány Könyveiben — a sorozatnak jelenleg három kötete ismert. A könyvek szerzője Menerin con Shadan, a nemesi származású vadmágus.

Menerin con Shadan az Isteni Megtestesülések Ideje után a Birodalmakban feltűnő új varázslói irányzat, a vadmágia egyik úttörője, emellett Deneir magas rangú papja volt. Baldur Kapujában, a Vízmelytől délre fekvő kikötővárosban született, de a civilizáció északi fellegvárában, Ezüsthaldban telepedett le. Liana Lertenerrel, a druida cigánybárddal, Lord Cambinnal, az azóta nagy hírnévre szert tett harcosal és Shi Lano Kannal, az alig ismert keleti harcos szerzetesnővel több jelentős tettet hajtottak végre. Sokak szerint a Víz-

mélyi nagyúr, Maas — vagy talán maga Kanchel-sis, a Vámpírúr megbízásából. Több, régen elpusztultnak hitt ősi tárgyat találtak meg. Az Árnyékkirálytól megszerezték az Árnyék Könyvét, a valódi világ több misztikus helyéről összegyűjtötték az Aranyszem darabjait, és még az ősi városból, Myth Drannorból is kihozták a Hősök Kardját. Shadan állítólag a Vadmágia Kövei közül is megszerezett egyet, valószínűleg azt, amely istenének. Deneirnek, a jelek és képek urának köve volt. Ezüsthaldban az általa alapított és épített Deneir templom és lakhelye, a Szivárvány Palota őrizi emlékét. Egy ideje eltűnt Ezüsthaldból. A Birodalmakban kevesen tudják, mi is történt vele, ők pedig nem teszik közzé tudásukat. Jól értesült személyek azonban kapcsolat gyanítanak egy titokzatos versennyel és a féltünde harcossnő, Aarlen eltűnésével. A Szivárvány Kötetek egy ideig Ezüsthald könyvtárában voltak, de pár évvel Shadan eltűnése után ezeknek is nyoma veszett. Senki nem tudja, hogy jelenleg hol találhatók.

Maguk a Kötetek körülbelül negyvenszer harminc centiméteres, tíz centiméter vastag könyvek. A puha bőrkötésű fedeleken Deneir szent szimbólumának képe és Shadan varázslói jele: egy fehér, kétágú villám látható. A Barna Kötet — az első — avatatlan szemek előtt egyszerű verseskötetnek tűnik. Ha valaki átlát az illúzió, számos hasznos varázslatot találhat a könyvben. Szerepel benne a színes gömb (*Chromatic Orb*), a mágia észlelése (*Detect Magic*), a mágia olvasása (*Read Magic*), a varázslóvédék (*Magic Missile*), a tükörkép (*Mirror Image*), Snilloc záporozó hógolyói (*Snilloc's Snowball Swarm*), a mágia megszüntetése (*Dispel Magic*), a szörnyhívás I. (*Monster Summoning I.*), a tűzlabda (*Fireball*), a dimenziókapu (*Dimension Door*), a mások átváltoztatása (*Poly-morph Other*), az önmagunk átváltoztatása (*Poly-morph Self*), a kőbőr (*Stoneskin*), a jégcsóva (*Cone of Cold*), a kapcsolat más síkokkal (*Contact Other Plane*), a teleportálás (*Teleport*), Snilloc nagyobb lövedéke (*Snilloc's Major Missile*), és még további, mintegy harminc-negyven, 1-5. szintű varázslat leírása is.

A második könyv a Fehér Kötet. Az első oldalon egy szépia kígyópecsét (*Sepia Snake Sigil*) és

egy agytörés (*Feeblemind*) védi a művet az avatatlanok kíváncsiságától. A kötetben a dezintegrálás (*Disintegrate*), a kővéváltoztatás (*Flesh to Stone*), programozott varázslat (*Contingency*), szivárvány permet (*Prismatic Spray*), látomás (*Vision*), korlátozott kívánság (*Limited Wish*), Bigby szorító keze (*Bigby's Clenched Fist*), szimbólum (*Symbol*), marandóság (*Permanency*), előrelátás (*Foresight*), Bigby zúzó keze (*Bigby's Crushing Hand*), idő megállítása (*Time Stop*), kívánság (*Wish*) mellett még további húsz-huszonöt 6-9. szintű varázslat leírása olvasható.

A harmadik kötet az arany színében csillog. A legjobban védett könyvben agytörés (*Feeblemind*) és Hornung véletlenszerű szórása (*Hornung's Random Dispatcher*) vár a jelszót nem ismerő, gyanútlan olvasóra. Ezenkívül Menerin con Shadan azonnal tudomást szerez arról, ha a könyvet kinyitják. A kötet gyakorlatilag elpusztíthatatlan; mágikusan védett. A halandó mágia számára sérthetetlen, leszámítva egyetlenegy módot, ez azonban még a Birodalmak bölcsei előtt is titok. Ebben a kötetben megtalálható az összes vad varázslat, továbbá a Shadan versei, a Shadan vadhatás alakítása, a Shadan energiafókusza és a sérthetlenség aurája varázslatok leírása; a vadmágusok botja, a méregtől védő amulett és a tiszta elme itala elkészítésének titkai, és rengeteg tanács meg útmutatás új varázslatok kidolgozásához, varázstárgyak és varázsitálok készítéséhez.

## SHADAN VERSEI

(Illúzió)

szint: 3  
hatótáv: 0  
komponensek: V, S  
időtartam: marandó  
varázslási idő: 1 kör  
hatásterület: egy írás  
mentődobás: speciális

A varázslat egy nem mágikus írást (könyvet, levelet stb.) fed el. Azok, akik nem látnak át az illúzió, az eredeti írás helyett szerelmes verseket olvashatnak. Mentődobásra csak a kételkedők jogosultak. Ezt a mágját varázskönyvekre is lehet hasz-



nálni. Sikeres mágia megszüntetése (Dispel Magic) véget vet ennek az illúzióknak.

## SHADAN VADHATÁS ALAKÍTÁSA

(Átalakítás)

szint: 5

hatótáv: 0

komponensek: V, S, M

időtartam: 1d4 kör + 1 szintenként kör

varázslási idő: 5

hatóterület: a varázsló

mentődobás: speciális

A varázslat hatására láthatatlan védőernyő keletkezik a varázsló körül, és ez megvédi őt mindenféle vad hatástól. Az őt érintő hatások csapdába ejthetők az ernyőben, ha sikerül az adott varázslat elleni mentődobása. Minden vad hatás 1d6 varázslat szintnyi energiát hordoz, és ezt a varázsló a következő körben felhasználhatja egy olyan varázslat elmondására, ami nem lehet a nyert energiáénál magasabb szintű, aznapra betanulta, és még nem sütötte el. Az ilyen varázslat továbbra is a fejében marad. A kinyert energiát a következő körben fel kell használni, különben elvesz.

Ha a mentődobás sikertelen volt, a vad hatás normálisan létrejön. Shadan varázslata a varázsló szintjének megfelelő szintnyi varázslatot képes átalakítani. Ha az utolsó vad hatás ezt túllépi, akkor egyszerre két vad hatás fejlődik ki a varázslón — az eredeti mellett még az is, amit a védőernyő szétrobbanása okoz. A védőernyőt a varázsló egy körig tartó koncentrációval megszüntetheti.

Az anyagi komponens 100 arany értékű drágakő, ami az alkalmazás során megsemmisül.

### \* SHADAN ENERGIAFÓKUSZA

(Átalakítás)

szint: 6

hatótáv: 0

komponensek: V, S

időtartam: 1d4+4 kör

varázslási idő: 6

hatóterület: egy személy

mentődobás: van

A varázsló testében koncentrálja a vadmágikus energiákat. Ennek következtében a hatásidő lejártáig 1d4+4-gyel magasabb szinten varázsol. A felgyülemlett energiák azonban váratlan zavarokat okozhatnak a folyamat közben, így hát a normális 5% mellett újabb 5% esélyt kap a vad hatások létrejöttére. Az ilyen vad hatásokat a Nahal vakmerő mágikus rúnája (Nahal's Reckless Dweomer) varázslatnak megfelelően befolyásolhatja. A mágikus energiák fókuszálása erősen igénybe veszi a varázsló testét, ezért naponta csak egyszer alkalmazhatja veszély nélkül. Minden további próbálkozásnál egészség próbát kell dobni 0, -3, -6, -9 stb. büntetéssel. A rontás azonnali ájuláshoz és 1 egészség pont végleges elvesztéséhez vezet.

## SÉRTHETETLENSÉG AURÁJA

(Védelem)

szint: 8

hatótáv: 0

komponensek: V, S, M

időtartam: szintenként 1 kör

varázslási idő: 1 kör

hatóterület: a varázsló

mentődobás: nincs

A varázslat a sérthetetlenség gömbjéhez hasonló, ragyogó mágikus aurát hoz létre alkalmazója körül. A különbség mindössze annyi, hogy az aura szorosan simul a varázsló testéhez, csak őt védi, de az alkalmazó mozoghat is vele. Tökéletes védelmet nyújt minden 1-5. szintű varázslat és varázslatszerű képesség ellen. A magasabb szintű varázslatok akadálytalanul hatolnak át rajta. A varázsló saját mágijának használatát nem gátolja. Sikeres varázslat megszüntetése (Dispel Magic) eltünteti az aurát.

Az anyagi komponens 100 arany értékű igazgyöngy, ami a varázslat kimondásakor porrá törik.

## VADMÁGUSOK BOTJA

Ezt a körülbelül egy méter hosszú, nemesfémekkel, csonttal és faragásokkal ékesített tölgyfa botot csak vadmágusok képesek használni. A varázsszó kimondásával egy Nahal vakmerő mágikus rúnája (Nahal's Reckless Dweomer) jön létre, s ezt az alkalmazó a varázslat leírásának megfelelően

alakíthatja. Egyidejűleg egy káospajzs (Chaos Shield) is kialakul előtte egy körig, és — ha a mentődobás sikeres — megvédi az esetleges vadhatástól.

A bot 40+d10 töltetet tartalmaz; számukat minden használat eggyel csökkenti. A bot tölthető, de ezt csak legalább 12. szintű vadvarázsló teheti meg. A létrejövő varázslat szintje mindig az aktuális feltöltővel egyezik meg. A bot készítéséhez elengedhetetlen a Nahal vakmerő mágikus rúnája (Nahal's Reckless Dweomer), a káospajzs (Chaos Shield) és a vadtűz (Wildfire) varázslatok ismerete. Az újratöltéshez elég az első két varázslat is.

XP: 8000

## MÉRGEKTŐL VÉDŐ AMULETT

Ez a smaragdból készült, pókot ábrázoló, öt centiméteres medál a mérgektől védi viselőjét. Minden esetben, amikor a mérge sebzést okozna, a medál semlegesíti a hatást. A viselőjének meg kell határoznia, milyen erős mérgeknél aktiválódjon a medál, és ezt később már nem változtathatja meg. Az ennél gyengébb mérgek ellen a tárgy semmilyen védelmet nem nyújt.

A medálnak 1d8+8 töltete van, és nem lehet újratölteni. Minden mérge semlegesítés egy töltetbe kerül.

XP: 2000

## A TISZTA ELME ITALA

Ez a varázssital csak a vadmágusokra hat. Az itót kátharpintó varázsló elméje szokatlanul kitisztul, miáltal sokkal hatékonyabban összpontosíthat varázslataira. A játékban ez annyit jelent, hogy a vadmágus a véletlen vadhatások létrejöttékor a szintje felének megfelelő százalékot adhat dobásához a vadhatások táblázatán. A Nahal vakmerő mágikus rúnája (Nahal's Reckless Dweomer) varázslatnál ez az érték szintjének másfélszerese lesz.

Ha az ital benyakalója korábban lenyelt egyet a vadmágia kövei közül, akkor ennek „kontrollálási esélye” bárdoknál szint százalék, varázslóknál szintszer két százalék, vadmágusoknál szintszer három százalék lesz. A varázssital 1d4+1 fordulón át hat.

XP: 600

Dani Zoltán és Somlai László







# A Legendá

Végül megtalálta azt, amit keresett...

Az aranyhajú elf nő békésen szuszogott, és a vállán üldögélő kismadár is lassan az álmok birodalmába ringatta magát. Az árnyékból előlépő alak halkán közelebb lopózott, és gyakorlott mozdulatokkal nyúlt be a nő viseltes tatuködmöne alá. Végül lassú, finom mozdulattal húzta elő az elf egyik legféltettebb kincsét, a virág szimbólumot. De sajna, nem vigyázott eléggé, hiszen a madár vijjogni kezdett, megmozdult a nő, és tisztán hallatszott a járőr lépteinek zaja. Egy szemvillanásnyi időre megjiejt, de elhessegette félelmét, mikor észbe jutott, hogy az örök nem értenek a mágiához. Egy utolsó hanyag mozdulattal, harsányan nevetve törte nyakát a visító madárnak, és csendes léptekkel sétált be a szomszédos sikátorba, az ijedt elf és a dühödten kiáltó örök tehetetlenségén vidulva. A láthatatlan árnymanó behúzódtott egy kapualjba, és az égre kucskálva, szextánsát nézegetve ősi varázsszavakat kántált, majd átlépett a kékes fényvel vibráló térkapun.

A lopás nem töltötte el különösebb elégedettséggel. Bár fiatalabb korában tehetséges tolvajnak tartották, hosszú ideje a mágia tanulmányozásának élt. Hosszú hetek óta próbálta megtalálni a legnagyobb nekromanta mester kriptáját, és csak egy lehetősége maradt: az erdő növényeinek teljes kiirtása. Ezért lopta a virág szimbólumot, nagy varázslata utolsó hiányzó komponensét.

Tudatát kissé ellazítva készült fel a pusztító mágia felszabadítására. Megigazgatta a Leah-oltárhoz kötött trikornist körbefogó kavicsokat, és a rémült szörny kiáltásaitól kísérvé előhúzta ezüst törét. Sikítva szűrt a tehetetlen lénybe, és a meleg vért az oltáron álló Szent Kehelybe csorgatta. A forró folyadékba ugh mérget öntött, majd beledobta a frissen zsákmányolt Sheran-szimbólumot. Vékony hangon, megszállott élvezettel kezdte el kántálni a pusztítás igéit:

Káosz-szellem, ébredj, kérlek!  
Hozz sötétséget, pusztulást,  
Kopárságot, meddőséget,  
Mindennek, mi él – halált!

Foszoljon szét minden élet,  
Sorvadjon fa, s virág,  
Káosz-szellem, kérve kérlek,  
Legyen itt egy pusztaság!

A kehelyből vad forgószélként szállt ki a megidézett szellemalak, és mestere parancsát követve, fekete viharként pusztította el az erdei növényeket és állatokat. A vihar középpontjában, a Leah-oltárt körülölelő kavicskörben, kezeit az égnek emelve üvöltött a mágus, s sötét aurája a környezetet pusztulásával egyre erősebb lett. A káosz viharának elütközött kopár pusztaság vette körül az oltárt. Az árnymanó fáradtan dőlt a trikornis még meleg tetemének, és zsebéből apró égércsontvázakat vett elő.

– Menjete, keressétek meg a mester kriptáját! – és az élőhalott állatok a parancsot követve szétrohantak a szélrózsa minden irányába.

Amikor virradatkor magához tért, kis szolgálói már várták. A köpenyét borító alvadt trikornis-vérre ügyet sem vetve felkelt, és a sivó pusztaságban, szolgálit követve indult el a kriptra felé. Útközben büszkén vizsgálgatta varázslata eredményét: élettelenre tette Ghalla egyik erdejét. Már messziről meglátta a hatalmas kőlapot, amit korábban valószínűleg a burjánzó aljnövényzet miatt nem vett észre. A nehéz fedőlap megmozdításához nem volt elég erős, így más megoldás után kellett néznie. Ásót vett elő, és elapátolta a bejáratot körülvevő, szikkadt rögöket. Egy hosszú vasrudat illesztett az egyik repedésbe, és igen lassan félretolta az évszázados kőfedőt.

A lyukból rothadás szaga áradt. Fáklyát gyújtott, és lenézett az erősen bűzlő üregbe. A beszivárgó víz elállította a kőlépcsőket, így bonyolultabban tudott csak lejutni. Lenézett a lépcsők aljára, és varázsolni kezdett. Amikor érezte, hogy szavai hatására megrajzolódnak a mágikus erővonalak, kimondta a végső szót, s a lépcső aljára teleportált. Lassú léptekkel, a csapdárra figyelve indult el a föld alatti járatban. S pár perces gyaloglás után egy vasveretes faajtót talált.

Az erősnek látszó ajtón több kulcslyuk is díszelgett, amelyekbe megszokásból belepróbálta kulcskészletének darabjait. Mikor az összessel végzett, még egy zárnyitó készletet is beletört az egyikbe. Hát igen, ő sem gondolta komolyan, hogy egyszerű kulcsokkal ki tudja nyitni az ősi ajtót. Kicsit ugyan dühös volt, hogy nem tanulta meg legutóbb azt az ajtónyitó varázsigét, de hát másképpen is be lehet jutni. Az erőlködésnek semmi értelme nem lett volna, a mágia azonban erre is megoldást kínált. Bár a harci varázslatok csak élőlények ellen működnek, az ajtót azért ennek ellenére ki lehet nyitni egy villámcsapással. Az egyik élőhalott egeret a kilincsré ültette, és megparancsolta neki, hogy maradjon mozdulatlan. Egy, övén lógó sztyűből apró drótszört húzott elő, és kántálni kezdett. A villám nemcsak immáron feleslegessé vált szolgálját söpörte el, hanem az ajtót is. A törmelék félrerugdosva, mosolyogva lépett a következő terembe. Az alakatlan üreg az elmúlás szagát árasztotta. Egy hatalmas kőkoporsó állt a terem közepén.

Nyomasztó lassúsággal húzta félre a tetejét, és a gusztustalan látvány meg őt is megrettenette. A kőagyban egy lefejezett, rohadó hulla feküdt, amelyből férgek másztak elő. Arra gondolt, hogy lám, még a legnagyobb nekromanta mesterek is a halottak világába kerülnek. Amint akaratát megerősítve elkezdte kiemelni a visszataszító tetemet, hátulról hideg fuvallatot érzett.

– Egy árnymanó sírbrabló – hallott egy női hangot.

Harca készülve hirtelen hátrafordult, zsebéből varázslatok kellékeit rántotta elő, és kántálni kezdett. De a hatalom fényében álló, éjfélete aurájú nőt meglátva

térdre rogyott, és elejtette a kezében szorongatott kelleket.

– En... nem úgy gondoltam – mondta remegve.

A vörös ruhákba öltözött, fekete köpenyes nő szemé hideg túlvilági fényvel égett. A sírbrabló borzongva nézte, amint az eddig bal kezében nyugvó, szürke energiagömböt felé hajítja. Megpróbált félreugrani végzeté elől...

...Tudata visszatért, de szörnyen üresnek érezte magát. Érzékszervei furcsán, érthetetlenül működtek. Hallása és látása túl tökéletes volt, de nem érezte a szagokat, és nyelve is hidegen, élettelenül feküdt szájüregében. Igen... Valamilyen oknál fogva látott a sötétben. És amikor felismerte, hogy légzése sincsen, sok évtizedes tapasztalata rádöbbenette az igazságra. Már nem élt... A szürke gömb érintése élőhalottá változtatta.

Napokon keresztül kutatta új létének korlátait, míg végül felismerte, hogy autentikus vámpírrá lett.

Lassan teltek a hónapok, de nem tudta, nem akarta elhagyni a labirintust. Varázskönyvek, mágikus tárgyak után kutatott, de nem járt sikerrel. Teljesen elhagyta az élők világát, míg egy napon egykoron volt életének utolsó lángja fel nem lobbant. Emlékezett... Családjára, gyermekét váró asszonyára...

Visszagondolt, és rájött, hogy utódja napokon belül megszülehet. Mivel anyagi testét a nekromanta mester a kriptához láncolta, csak szellemalakként indulhatott a karaván megkeresésére. Az éjt s nappal többé nem ismerő, valaha volt varázsló a villám sebességével száglodott végig Ghalla égén. Riadt állatok menekültek el pusztító sötét kisugárzása elől, virágokat hervasztott el, szelleme sugarai betegséget és romlást okoztak az emberi lakhelyeken.

Mikor meglátta a szekereket, a táborüzet, a vakon kántáló árnymanó öregasszonyokat, összeszűkítette auráját, hogy ne ártsen korábbi fajtársainak. Leszállt a tábor közepébe, mire a fű hamuvá vált, a föld megfeketedett. Büszkén nézte születő fiát. Vad táncba kezdett, és amint a közeli temetők és csatamezők hullái elindultak nekromanta mesterük felé, bús hangon kiáltotta az ég felé átkait, és nevetett az isteneken. Végül – a sötét szellemalak az élő halottak túlvilági gyűrűjében – átölelte, körbefolyta gyermekét, ezzel megosztva vele sorsát és céljait...

...Eltelt hús esztendő.

Az árnymanó nekromanta visszagondolt vámpírrá válásának estéjére, amely meghatározta teljes sorsát. Azóta nem kötötte az élő hús gyengesége, s minden idejét a mágia kutatásának szentelhette. Figyelmen kívül hagyhatta a szellemi alakját nem bántó tűzvihart, ami elégette a fél világot, s az égen szállva nevezhetett a jóság nemtörődöm képviselőin.

De egy dolgot nem felejtett el... Sokszor gondolt gyermekére, s majdani második találkozásukra, amely létének második sorsfordulója lehet. *Alex*

# FILMAJÁNLÓ

S okan William Gibsont tartják a kiberpunk feltalálójának. Valójában a szót először egy Bruce Bethke nevű amerikai szerző használta 1983-ban írt, azonos című novellájában. Magát a műfajt azonban, néhány társával együtt, csakugyan Gibson teremtette meg.

Az irányzat hamarosan a modern sci-fi legpolitikusabb válfajává nőtte ki magát. Képviselői az emberiség jövője iránt érzett aggodalmaiknak adtak hangot a 60-as évek új hullámját idéző, zaklatott hangvételű műveikkel, melyeket megspékeltek a modern komputer technika vívmányaival és nyelvezetével.

Az átlagos kiberpunk társadalom rendszerint a számítógépek és a nemzetközi óriáströsztök irányítása alatt áll. Az emberek többsége a valós élet sivársága helyett a virtuális realitás izalmait választja. Az új világ a rendszer ellen lázadók új nemzedékét termeli ki, a komputerkalózkodókat, a „konzolcowboyokat”, akik a kibertérben navigálva csapolják meg illetve teszik tönkre a hivatali adatbázisokat. A társadalom másik — egyre szélesebb — rétege eközben a legsötétebb nyomorba süllyed, és a technikai civilizáció romjain létrehozza saját, már-már ösközösségre emlékeztető törzsi kultúráját. Úrállomások és nyilpuskák, luxus-felhőkarcok és hulladékból épített kalibák alkotják a kiberpunk világának két pólusát.

William Gibson egyik korai novellájában, a *Johnny, a kacattár*-ban ennek a fenyegető jövőképeknek egy kis szeletét mutatta be egy úgynevezett mnemonikus futár szemszögéből, aki azzal keresi kenyerét, hogy bér munkában adatokat csempész át a határokon a fejébe ültetett memóriatárban. Amikor utolsó megbízatása balul sül el, és könyörtelen jakuzák erednek a nyomába, Johnny rákényszerül, hogy bejárja a XXI. századi Amerika poklának összes bugyrait.

Robert Longo New Yorki képző- és videoművész 1989-ben akadt rá a novellára, és engedélyt kért a szerzőtől a megfilmesítésre. Gibson nemcsak hogy engedélyt adott, de maga vállalkozott a forgatókönyv megírására. A hosszú évekig tartó munka végeredménye így eddigi életművének egyfajta



összegzése lett, tartalmaz motívumokat több elbeszéléséből (például a magyarul is megjelent *Az öreg szobája* címűből), valamint a *Neurománc* regénytrilógiából is.

A kanadai produkcióban készült *Johnny Mnemonic* alighanem a világ első kiberpunk filmje, ebben a tekintetben tehát máris mérföldkő. A műfaj alkotóelemei régebben is föl-föltűntek ugyan a mozivászonon — a legjobb példa erre Ridley Scott *Szárnyas fejedvadász*-a és David Cronenberg *Videodrome*-ja — ám ezek csak amolyan előfutárok voltak.

Robert Longo első nagyjátékfilmjének címszerepét Keanu Reeves alakítja, oldalán pedig többek közt Dolph Lundgren, Udo Kier és Barbara Sukowát láthatjuk. Rajtuk kívül két neves zenész is játszik a filmben, Ice-T és Henry Rollins, valamint egy meglehetősen bizarr kinézetű kiborg-delfin.

A magyar nézők csak egyet sajnálhatnak. A filmnek ugyanis csupán a rövidebb verziója jut el hozzánk, márpedig a másik nem is akármennyivel, jó negyedórával hosszabb. Néhány elvarratlan szál bizonyára ennek tudható be.

Németh Attila

## JÁTÉK!

A *Johnny Mnemonic* februári bemutatójához kapcsolódva ismét játékot hirdetünk. Az alábbi három kérdésre kell a helyes válasz betűjelét levélben a szerkesztőség címére beküldeni január 31-ig. A megfejtők közt három könyvet sorsolunk ki, Terry Bisonnak a Gibson-féle forgatókönyv alapján írt regényét.

Íme a kérdések:

1. A *Johnny Mnemonic* témájában melyik szerepjáték világához áll legközelebb?

- a) Armageddon 2092 — Mars
- b) Cyberpunk 2.0.2.0.
- c) Shadowrun

2. Melyik hollywoodi szuperprodukciónak a forgatókönyvének megírásában működött közre William Gibson? (Segítségként annyit, hogy a film egy fantasztikus horrorsorozat legutóbbi darabja, Magyarországon is bemutatták, rendezője pedig David Fincher.)

- a) Végső megoldás: halál (Alien 3)
- b) Új rémálom — Freddy feltámad
- c) Madarak II

3. Mi a címe annak a videónálunk is megjelent tévés minisorozatnak, amelyben Gibson egy rövid jelenetben önmagát alakítja? (Na jó, ehhez is adok egy kis segítséget: a főszereplő James Belushi, a történet pedig egy új, interaktív, térhatású tévécsatorna körüli visszaéléseket ecseteli.)

- a) Végítélet
- b) A gonosz
- c) Vad pálmák

A nyertesek névsorát következő számunkban tesszük közzé.





# JAZZ DROGOK

A muszlim harcosok (fedajkinok) vallása tiltja a kiberver használatát. Mivel azonban ellenfeleiknek nincsenek ilyen megkötéseik, a fedajkinoknak is szükségük van valamire, amivel a kiberver hiányát ellensúlyozni tudják. Így születtek meg az ún. jazz-drogok, és bár ezeket ugyan nem kifejezetten a muszlim harcosoknak fejlesztették ki, leginkább mégis ők használják.

>>>>[Tudja valaki, miért éppen „jazz-drogok”-nak nevezik ezeket a lötytyöket? Én már ezer helyen kérdeztem.]<<<<<<

– Turul <09:57:59/05-25-54>

>>>>[Ahelyett, hogy egyenesen engem kérdeztél volna meg. Én ugyanis rögtön megmondtam volna, hogy szerettem senki sem tudja.]<<<<<<

– Arwen <10:11:35/05-25-54>

Ezeket a kiberverek hatását utánozó drogot „keménységűk” szerint három lépcsőre oszthatjuk. Az első lépcsős drogot csak kevésbé terhelik meg használójuk szervezetét, ennek megfelelően hatásuk is korlátozott. A második lépcsős drogot már sokkal hatékonyabbak, cserébe használójuknak komolyabb egészségi „árat” kell fizetni. A harmadik lépcsős drogot annyira tömények, hogy egy droghoz nem szokott személy szervezetének igen nagy kárt okozhatnak. Ezeket a csúcs-drogokat csak a veterán fedajkinok fogyasztják, azok, akik még a második lépcsős drogot harci teljesítményénél is jobbra vágnak, és akiknek a szervezete már „megszokta” a gyengébb jazz-drogokat.

>>>>[Felvilágosítanék... Csak hogy aztán senki se mondja, hogy nem szóltam előre. Amiről a hivatalos leírások általában nem szólnak, az a szomorú tény, hogy a jazz-drogok egészségkárosító hatása (még az első lépcsős jazz-drogoké is) sajnos, maradandó. Ciki. Illetve, mégsem. Egyetlen módja mégis van, hogy ellensúlyozzuk egy első lépcsős drog káros hatását: ha rászokunk egy második lépcsősre! Ezzel remekül megszűnnek az első lépcsős drog által kiváltott tünetek, viszont cserébe némileg súlyosabb tünetek lépnek fel. Amelyeket remekül meg lehet szüntetni egy harmadik lépcsős droggal. Az egész arra emlékeztet, mint amikor valaki úgy gyógyítja a körm-fájást, hogy levágja az ujját. És amikor rájön, hogy nagyon fáj az ujj helye, akkor gyorsan levágja az egész karját. Hát igen. Nagy az Isten állatkertje!]<<<<<<

– Drótváz <10:05:26/05-20-54>

>>>>[Ne felejtse el, Drótváz, hogy az átlagos jazz-drogos nem nagyon van tisztában ezzel, amikor lenyeli élete első „első lépcsős” kotyvalékát. Utána pedig már rálépett a lejtőre.]<<<<<<

– Turbovszkij <10:11:59/05-20-54>

>>>>[Na. Hát ezért szóltam most mindenkinek.]<<<<<<

– Drótváz <10:15:02/05-20-54>

>>>>[Mintha a fedajkinok annyira olvasnák a Mátrixos dokumentumokat...]<<<<<<

– Neustein <11:06:34/05-20-54>

Az alábbiakban a jazz-drogok leírása következik. Egy magasabb lépcsős drog komolyabb mellékhatásokkal rendelkezik, mint egy alacsonyabb lépcsős. A mellékhatások azonban emberről emberre változhatnak. Általánosságban igaz, hogy egy „szűz” használót sokkal nagyobb megpróbáltatásnak tesznek ki a jazz-drogok (különösen a magasabb lépcsősök), mint egy olyan személyt, aki korábban már rendszeresen használt valamilyen jazz-drogot. Éppen ezért a mellékhatások leírásánál különbséget teszünk a „szűz használó”, az „első lépcsős használó”, a „második lépcsős használó” és a „veterán használó” között.

Szűz használónak minősül mindenki, ami vagy még nem használt jazz-drogot, vagy már használt, de még egyikre sem szokott rá. Sorrendben első lépcsős, második lépcsős, illetve veterán használónak minősül az a személy, aki már eleget használt egy sorrendben első, második vagy harmadik lépcsős jazz-drogból ahhoz, hogy rászokjon.

## Rászokás

Minden egyes jazz-drog használat után az illető személy kap néhány drog pontot. Egy első lépcsős jazz-drog egyszeri használata 1 drog pontot, egy második lépcsős jazz-drog egyszeri használata 2 drog pontot, egy harmadik lépcsős pedig 4 drog pontot ér. A drog pontok használatonként összeadódnak (hasonlóképpen ahhoz, ahogy az állapotjelzőn tartjuk nyilván a sebesüléseket), függetlenül attól, hogy a pontok milyen típusú drog használatából adódtak. Az első, második illetve harmadik lépcsős jazz-drogokra való rászokáshoz szükséges, összegyűjtött drog pontokat az alábbi táblázat tartalmazza:

### RÁSZOKÁS A JAZZ-DROGOKRA

Rászokás szintje	Minimálisan szükséges drog pontok
Első lépcsős használó	10
Második lépcsős használó	30
Veterán használó	70

A jazz-drogot fogyasztó személy szervezete természetesen küzd az idegen hatás ellen, megpróbálja kiüríteni magából az idegen szerek által felhalmozott anyagokat, és megpróbálja visszaállítani a drog használata előtti, eredeti helyzetet. Ehhez természetesen idő kell. Ha az illető egy hétig nem fogyaszt újabb adagot, akkor a drog pontjai 1-gyel csökkennek. Ez a csökkenés jelképezi a szervezet védekezését. A dolog hasonlít a kábulás sebzésből való felgyógyuláshoz. Ha a legutolsó drogfogyasztás után nem telik el egy hét, és az illető újabb adagot vesz magához, akkor a szervezet addig elvágott „munkája” kárba vész, és az 1 pontnyi „gyógyulásához” szükséges időt előlőrl kell számolni.

*Abdullah, a vérmes fedajkin elhatározza, hogy véglegesen veterán jazz-drog használóvá „képezi át” magát. Már 40 drog pontja van, így a szervezetének viszonylag kis meg rázkódást okoz, ha lenyeli egy adag harmadik lépcsős jazz-drogot. Ennek eredményeképpen drog pontjai 44-re emelkednek. Ha Abdullah ezt követően hét napig nem fogyaszt jazz-drogot, akkor a hetedik nap végén a drog pontjai 43-ra csökkennek. Ha viszont a hatodik napon lenyeli egy újabb adag harmadik lépcsős jazz-drogot, akkor a hat napnyi pihenés még kevés volt a szervezetének, így*

*megmarad a 44 drog pontja, sőt, az új adagnak köszönhetően 48 pontra emelkedik (44+4=48). Egy pontnyi gyógyulásra újabb hét nap elteltével, vagyis csak a tizenharmadik nap végén lenne esélye. Gondolhatjuk azonban, hogy Abdullah nem fog ilyen sokáig várni.*

## Drog-éhség

Ahogy az már a kábítószereknél lenni szokott, minél „masszívabban” rászokott valaki egy adott drogra, annál kevésbé tudja megtartoztatni magát az újabb drogfogyasztástól. A legutolsó drogfogyasztás után naponta Akaraterő próbát kell dobni, hogy kiderüljön, ellen tud-e állni az egyre erősödő drog-éhségnek. A próbához nem használhatóak fel a kocka tartalékok, az újradobásra és a siker vásárlására vonatkozó karma-szabályok viszont természetesen itt is érvényesek. A célszámot az alábbi táblázatból lehet meghatározni.

### DROG-ÉHSÉG CÉLSZÁMOK

Rászokás szintje	Utolsó fogyasztás óta eltelt napok						
	1	2	3	4	5	6	7+
Első lépcsős	2	2	2	3	3	3	4
Második lépcsős	3	3	4	4	5	5	6
Veterán	4	4	5	5	6	6	7

Ha a drog használója a próba során elért legalább egy sikert, akkor sikerült leküzdenie a drog-éhséget, és minden marad a régiben. Ha nem született siker, akkor az illető mindent elkövet, hogy újra droghoz jusson. A játékmester megengedheti, hogy a játékos — jó szerepjáték esetén, amiért azonban nem jár karma pont — tovább irányíthassa a személyiséget, de dönthet úgy is, hogy az nem-játékos karakterre válik, és az ő irányítása alá kerül. A drog-éhségben szenvedő vére kiegészített vámpírként próbál meg újabb adaghoz jutni.

Az akaraterő próbákat természetesen naponta dobni kell akkor is, ha az egyik próbát egyszer már „elrontotta” a karakter. Folyamatosan számold a sikertelen próbákat. Ha a sikertelen próbák száma eléri a személyiség Test szintjét (trollok előnyben!), akkor a sikertelen próbák számolását kezd újra előlőrl és a karakter véglegesen elveszt 1 Esszencia pontot. Tehát pl. egy 4-es Test tulajdonsággal rendelkező karakter 4, 8, 12, 16, 20 stb. sikertelen próba után veszít 1-1 Esszencia pontot.

## Jazz-drogok leírásai

Az alábbiakban különféle jazz-drogok leírása következik.

A hatás részről az adott jazz-drog „pozitív” hatását írjuk le, vagyis azt a hatást, amiért a drogot fogyasztani szokták (mazochisták kíméljenek!).

A mellékhatás az adott jazz-drog káros hatását írja le, vagyis azt, amit a használó kénytelen elszervezni. A mellékhatás a különböző rászokási szinteken álló használók számára eltérő lehet. Ha a drog-használó tartózkodik a fogyasztástól, akkor természetesen a drog-éhség szabályok lépnek érvénybe (lásd felfebb).

A gyorsaság azt jelzi, hogy a szer a szervezetbe jutása után mennyi idővel kezdi kifejteni a hatását.

A hatóidő azt mutatja, hogy mennyi ideig tart maga a hatás.



A beviteli mód tudatja, milyen úton kell a drogot a használó szervezetébe juttatni ahhoz, hogy az optimálisan működjön.

Az ár az adott jazz-drog utcai árát jelenti. Drogokról lévén szó, ezek hivatalos forgalomban nem kaphatók.

>>>>[Persze, hogy nem. Most mondjátok meg, de őszintén: mi az, amit Magyarországon hivatalosan lehet kapni?]<<<<<<

- Sabc <06:22:31/05-26-54>

>>>>[Nem tom...]<<<<<<

- Trollagy <07:11:56/05-26-54>

>>>>[Levegőt talán?]<<<<<<

- Rózsa Sándor <07:12:43/05-26-54>

Az elérhetőség azt mutatja meg, milyen könnyen (vagy nehezen) lehet az illető drogot beszerezni. A fedajkinok természetesen könnyebben juthatnak hozzá.

## Detoxicalon

**Hatás:** A szer segít a más jazz-drogokról való leszokásban. A szintjének megfelelően csökkenti a drog-éhség próba célszámát. Első lépcsős: -1. Második lépcsős: -2. Harmadik lépcsős: -3.

**Mellékhatás:** Amíg az illető Detoxicalon hatása alatt áll, nem fogyaszthat semmilyen más jazz-drogot (még újabb adag Detoxicalont sem), különben a hatás elvész, és az illetőnek azonnali drog-éhség próbát kell dobni a szokásos célszám kétszerese ellen. A Detoxicalon az egyetlen olyan „drog”, aminek nincs káros mellékhatása (ha nem számítjuk az árát), és aminek fogyasztása után a használó nem kap újabb drog pontokat.

**Gyorsaság:** 30 perc

**Hatóidő:** 1 nap

**Beviteli mód:** Szájon át

**Ár:** 1. szint: 500¥/adag; 2. szint: 1000¥/adag; 3. szint: 3000¥/adag

**Elérhetőség:** 12/3 nap, fedajkinoknak 8/2 nap

## Flaricason

**Hatás:** Hatása hasonlít a felvillanásvédő kiberszeméhez. **Első lépcsős:** 1-es szint. **Második lépcsős:** 2-es szint. **Harmadik lépcsős:** 3-as szint.

**Mellékhatás:** A szer nem „intelligens” elektronikát használ a felvillanások kiküszöbölésére, hanem úgy éri el hatását, hogy „gyorsítja” a szem alkalmazkodását a hirtelen fényváltozásokhoz. Ez ugyan igen hatásos, de rövid úton tönkretesz a pupillát mozgató izmokat. A szer hatásának lejárta után azonnal Test próbát kell dobni. Ha a próba si-

kertelen, a szer használójának szeme maradandóan károsodik: ez +1 permanens célszám módosítót jelent minden, látás alapú próbára (ide kell érteni a fegyverrel való célzást is!). A Test próba célszámát az alábbi táblázatból lehet meghatározni (a „-” jel azt jelenti, hogy a próba automatikusan sikerült).

### FLARICOSON HATÁSA

Rászokás szintje	Flaricason szintje		
	1	2	3
Szűz használó	4	5	10
Első lépcsős használó	3	4	8
Második lépcsős használó	2	3	6
Veterán használó	-	2	4

**Gyorsaság:** 10 perc

**Hatóidő:** 10 óra

**Beviteli mód:** intravénás

**Ár:** 1. szint: 55¥/adag; 2. szint: 100¥/adag; 3. szint: 200¥/adag

**Elérhetőség:** 5/24 óra, fedajkinoknak 4/12 óra

## Flaricason-antisept

**Hatás:** Alkalmazásával meg lehet szüntetni a Flaricason jazz-drog által okozott maradandó hatást. Minden egyes elfogyasztott adag lépcsőnként 0,1-del csökkenti a Flaricason használatából származó halmozott módosítót (vagyis az első lépcsős Flaricason-antisept 0,1-del, a második lépcsős 0,2-del, a harmadik lépcsős pedig 0,3-del). Ha a módosító nullára csökken, a szer további használata nem jár újabb előnnyel, a káros hatások viszont továbbra is érvényben maradnak.

**Mellékhatás:** A szer igen összetett hatásmechanizmussal rendelkezik, mely ugyan alkalmas a Flaricason egészségkárosító hatásának ellensúlyozására, de azon az áron, hogy igen komoly megpróbáltatásnak teszi ki a használó szemét és idegrendszerét. Használatakor test próbát kell dobni. Ha a próba során egyetlen siker sem születik, akkor a szer használója maradandóan veszít lépcsőnként 0,1 esszencia pontot (első lépcsős személ 0,1-et, második lépcsősnél 0,2-et, harmadik lépcsősnél pedig 0,3-et). A test próba célszámait az alábbi táblázat tartalmazza.

### FLARICOSON-ANTISEPT HATÁSA

Rászokás szintje	Flaricason-antisept szintje		
	1	2	3
Szűz használó	3	4	8
Első lépcsős használó	2	3	6
Második lépcsős használó	-	2	4
Veterán használó	-	-	3

**Gyorsaság:** 1 nap

**Hatóidő:** folyamatos

**Beviteli mód:** szájon át

**Ár:** 1. lépcsős: 120¥/adag; 2. lépcsős: 300¥/adag; 3. lépcsős: 800¥/adag

**Elérhetőség:** 9/48 óra, fedajkinoknak 8/48 óra

## Hyper-audicor

**Hatás:** Növeli a hallóidegek érzékenységét. Hatása hasonló a szintjének megfelelő hangerősítő kiberfűléhez, de a beépítéssel járó esszenciavesztés nélkül. **Első lépcsős:** 1-es szint. **Második lépcsős:** 2-es szint. **Harmadik lépcsős:** 3-as szint. **Mellékhatás:** A fül a szintnek megfelelő arányban érzékenyebb lesz a káros hanghatásokra. A szer hatóidejének lejárta után azonnal test próbát kell dobni az alábbi táblázatból meghatározott célszám ellen. Ha a próba során egyetlen siker sem születik, akkor az illető a füle végleges károsodása miatt +1 permanens célszám módosítót kap a jövőben minden hallás alapú próbára.

### HYPER-AUDICOR HATÁSA

Rászokás szintje	Hyper-audicor szintje		
	1	2	3
Szűz használó	4	5	10
Első lépcsős használó	3	4	8
Második lépcsős használó	2	3	6
Veterán használó	-	2	4



**Gyorsaság:** 2 óra

**Hatóidő:** 6 óra

**Beviteli mód:** intravénás

**Ár:** 50¥/adag/szint

**Elérhetőség:** 6/24 óra, fedajkinoknak 4/12 óra

## Hypo-audicor

**Hatás:** Csökkenti a hallóidegek érzékenységét, következtésképpen megvédi használóját a káros hanghatásoktól és némely zavaró frekvencián érkező hangoktól. **Első lépcsős:** 1-es szint. **Második lépcsős:** 2-es szint. **Harmadik lépcsős:** 3-as szint. A szintnek megfelelő célszám módosító a káros hanghatások elleni védelemre vonatkozik.

**Mellékhatás:** A szintnek megfelelő módosító a hallás-alapú érzékelés próbákra is érvényes. A drog használata esetén esély van rá, hogy a használó hallása eltompul. A szer hatóidejének lejárta után Test próbát kell dobni. A célszámot az alábbi táblázatból lehet meghatározni. Ha a próba során egyetlen siker sem születik, az illető +1 permanens célszám módosítót kap minden hallás alapú érzékelés próbára.

### HYPO-AUDICOR HATÁSA

Rászokás szintje	Hypo-audicor szintje		
	1	2	3
Szűz használó	4	5	10
Első lépcsős használó	3	4	8
Második lépcsős használó	-	3	6
Veterán használó	-	2	4

**Gyorsaság:** 1 óra

**Hatóidő:** szint x 5 óra

**Beviteli mód:** intravénás

**Ár:** 1. szint: 20¥/adag; 2. szint: 40¥/adag; 3. szint: 80¥/adag

**Elérhetőség:** 4/12 óra, fedajkinoknak 3/6 óra

## Phancilor-D

**Hatás:** A szer hatékony fájdalomcsökkentő hatású. Hatására a használója nem kapja meg az állapotjelzőn feltüntetett, célszám- és kezdeményezés módosítókat. Az első lépcsős Phancilor-D Nyhe, a második lépcsős Közepes, a harmadik lépcsős pedig Súlyos sebezés szintig fejt ki a hatását. Ez azt jelenti, hogy pl. egy második lépcsős Phancilor-D-t használó karakter változatlanul tevékenykedhet akár Közepes sebesüléssel is (a szer megszünteti a módosítókat – persze maguk a sebek látszanak és véreznek is), de amint elérte a Súlyos sebesülési szintet, az ehhez az állapotshoz tartozó +3/-3-as módosító azonnal érvénybe lép. Egy harmadik lépcsős Phancilor-D-t használó karakter egészen addig nem érez fájdalmat, amíg a Halálos sebesülési szintnél össze nem esik. A játékmester dönthet



ügy, hogy nem közli a játékosal a sebesülés mértékét (pl. heves harc közben a karakter nem látja, hogy a bal combján ellőtték az ütőeret) egészen addig, amíg az nyilvánvalóvá nem válik — lejár a szer hatása, vagy a karakternek ideje jut, hogy megvizsgálja saját magát.

**Mellékhatás:** A szer hatása idejére +4 célszám módosítót ad minden, tapintás alapú észlelés próbára. Ezen felül a szervezet hajlamos hozzászokni a szer által biztosított ingerküszöb-emelkedéshez. Ez azt jelenti, hogy egy veterán felhasználó számára a szer szintje 2-vel, második lépcsős felhasználó számára pedig 1-gyel kisebbnek számít.

>>>>>[Kerüljétek el ezt a szert, ha csak lehet. Nem okos dolog kikapcsolni a szervezet természetes sérülésjelző mechanizmusát. Ismertem (múlt időben) egy cimborát, aki ilyet használt, és a nagy lövöldözés hevében nem vette észre, hogy ellőtték az ütőeret a combtövével — végül is nem fájt semmije. Mire lejárt a szer hatása, a fickó már nem volt az élők között.]<<<<<<  
- Örnagy <12:10:06/06-13-54>

**Gyorsaság:** 1 perc

**Határidő:** 30 perc/szint

**Beviteli mód:** intravénásan

**Ár:** 1. szint: 50¥/adag; 2. szint: 100¥/adag; 3. szint: 200¥/adag

**Elérhetőség:** 9/3 nap, fedajkinoknak 6/1 nap

## Quixotulol

**Hatás:** Talán az egyik legkomolyabb hatású szer. Hatása a határidő erejéig egyenértékű a szer szintjének megfelelő szintű huzalozott reflexek kiberver hatásával. Első lépcső: 1-es szint. Második lépcső: 2-es szint. Harmadik lépcső: 3-as szint.

**Mellékhatás:** A szer használója igen komoly mellékhatásokra számíthat a határidő lejáta után néhány perccel. Mivel a szer gyakorlatilag az egész idegrendszerre és szuprarenális rendszerre hat, a hatás fizikai sebzés formájában jelentkezik. A hatás elkerülésére test próbát (a tartályok nem számítanak bele) kell dobnia az alábbi táblázatból meghatározott sebzés kód ellen. Minden 2 plusz siker 1-gyel csökkenti a sebzés szintet. A megfelelő kiberekből (pl. vérszűrő beültetés) adódó módosítók természetesen érvényesek — mind a hatás szintjére, mind a mellékhatás ellen dobott próbára.

### QUIXOTULOL HATÁSA

Rászokás szintje	1	2	3
Szűz használó	6S	8H	12H
Első lépcsős használó	5S	6H	10H
Második lépcsős használó	4S	5H	8H
Veterán használó	3S	4H	6H

**Gyorsaság:** 30 perc

**Határidő:** 8 óra/szint

**Beviteli mód:** Intravénásan

**Ár:** 1. szint: 500¥/adag; 2. szint: 1000¥/adag; 3. szint: 2000¥/adag

**Elérhetőség:** (9+szint)/(szint×24 óra), fedajkinoknak 8/24 óra

## Rodophyl-C

**Hatás:** Növeli a szem fényérzékenységét. Hatása kettős: egyrészt megnöveli a pálcikák hatékonyságát, másrészt a pálcikák által küldött impulzusokat jobban kihangsúlyozza a csapok által küldöttekéhez képest. A szer hatása hasonló a szintjének megfelelő fényerősítő kiberszeméhez, de a beépítéshez szükséges esszenciavesztés nélkül. Első lépcső: 1-es szint. Második lépcső: 2-es szint. Harmadik lépcső: 3-as szint.

**Mellékhatás:** A szem a szer szintjének megfelelő arányban érzékenyebb lesz az ártalmas fényre (hirtelen felvillanások stb.), valamint — mivel tömpítja a csapok által küldött ingereket, használójának romlik a színlátása (ez a határidő alatt a szer szintjének megfelelő módosítót jelent minden, színnel kapcsolatos érzékelés próbára). A drog

## HOLDTÖLTE

használata esetén esély van rá, hogy a használó látása károsodik. A szer határidejének lejáta után test próbát kell dobnia. A célszámot az alábbi táblázatból lehet meghatározni. Ha a próba során egyetlen siker sem születik, az illető +1 permanens célszám módosítót kap minden látás alapú érzékelés próbára.

### RODOPHYL-C HATÁSA

Rászokás szintje	1	2	3
Szűz használó	5	7	14
Első lépcsős használó	4	6	12
Második lépcsős használó	3	5	10
Veterán használó	-	3	6

**Gyorsaság:** szint × 1 óra

**Határidő:** 6 óra/szint

**Beviteli mód:** intravénás

**Ár:** 1. szint: 75¥/adag; 2. szint: 150¥/adag; 3. szint: 250¥/adag

**Elérhetőség:** 6/48 óra, fedajkinoknak 6/24 óra

## Thamixo-lecycat

**Hatás:** A szer nyugtató és a finom mozdulatok motorikus idegi koordinációját elősegítő hatása miatt igen hasznos, ha finom, precíz mozdulatokat és nagy koncentrációt igénylő feladatokat kell végrehajtani (pl. célzás, elektronikus szerkezetek szerelése, zár kipiszálása stb.). A szer a szintjének megfelelő célszám módosítót biztosít minden ilyen tevékenységre. Első lépcső: -1. Második lépcső: -2. Harmadik lépcső: -3.

**Mellékhatás:** A nyugtató hatás a szer határidejére csökkenti a használó reakcióját, ennek mértéke a szer szintjétől függ. Az első lépcsős szer 1 ponttal, a második lépcsős 2 ponttal, a harmadik lépcsős pedig 4 ponttal csökkenti a kezdeményezést. Ezenkívül a durvább, erőteljesebb mozgásokat vezérlő idegek részleges gátoltsága miatt a szer használója minden test illetve erő próbához a szer szintjének megfelelő módosítót kap. A szer határidejének lejáta után test próbát kell dobnia (erre már nem érvényes a fenti módosító), hogy a használó elkerülje mozgáskoordinációs képességének végleges csökkenését. A célszámot az alábbi táblázatból lehet meghatározni. Ha a próba során egyetlen siker sem születik, az illető +1 permanens célszám módosítót kap minden olyan próbára, amelyben a szer a határidő alatt segít.

### THAMIXO-LECYPAT HATÁSA

Rászokás szintje	1	2	3
Szűz használó	5	6	12
Első lépcsős használó	4	5	10
Második lépcsős használó	3	4	8
Veterán használó	2	3	6

**Gyorsaság:** 5 perc

**Határidő:** 1 óra/szint

**Beviteli mód:** intravénásan

**Ár:** 1. szint: 50¥/adag; 2. szint: 150¥/adag; 3. szint: 500¥/adag

**Elérhetőség:** 7/48 óra, fedajkinoknak 4/12 óra

## Theta-musculin

**Hatás:** A szer átmenetileg megnöveli használójának fizikai erejét. A szer szintje a hatás idejére hozzáadódik a felhasználó erő és gyorsaság tulajdonságához. Első lépcső: 1-es szint. Második lépcső: 2-es szint. Harmadik lépcső: 3-as szint.

**Mellékhatás:** Használat után 6/szint nappal (tehát pl. első lépcsős drog esetén 6 nappal) letargia és izomgyengeség jelentkezik, amit az alkalmazott szer szintjénél nem kisebb szintű Theta-musculin használatával meg lehet szüntetni. A letargia és izomgyengeség átmeneti erő, gyorsaság és akaraterő csökkenéssel jár (szintenként 1 pontnyival — az akaraterő csökkenése a drog-éhség próbára is kihat). Ha a fenti tulajdonságok közül így valamelyik 0-ra vagy az alá csökken, akkor a letargiás időszak végéig gyakorlatilag teljesen lebénul (szinte csak lélegezni képes, no meg ételt és italt vehet magához, feltéve, hogy ez utóbbit valaki a szájába rakja). A letargiás időszak hossza a rászokási szinttől függ: szűz használó esetén 7.



Talán még soha nem volt olyan fontos, mint most, hogy hangsúlyozzuk, amiről írtunk, az nem a valóság. A valóságban a drogok használatától nem a drog-pontjaid száma növekszik, hanem az egészséged és lelked megy tönkret.

Ha mindenáron próbálkoznia akarsz velük, tarts fejbene néhány szabályt:

– Tudd, hogy mit használsz! A tudatlanság mindennél gyorsabban öl. Biztosan tudd, hogy mi az, amit használsz!

– A lehető legbiztonságosabb anyagokkal próbálkozz! (A marijuanára nem lehet rászokni, a heroinból akár három adag is elég hozzá.)

– Legyen valaki (józan), aki vigyáz rád!

– A lehető legbiztonságosabban használd az anyagokat! (Inkább szívó, mint lödő.)

– Ne felejtssz, hogy az alkohol is éppúgy drog, mint a tiltott anyagok!

-ng



# LEGENDÁK TITKAI

avagy gondolatok (jobbára, de nem kizárólag) Earthdawn meséléséhez



A csapás vészterhes, iszonytató éveit követően a múlt ezer fátyla mögé bújtatott Föld, az Earthdawn világa, új korra virradt. A civilizáció misztikus újjászületésének, útkeresésének tanúi azok, akik most Barsaive földjén járnak, figyelve a világ sodró lendületű, máigokusan már-már túltöltött eseményeinek áramlatát és a fel-fellobbanó csomópontokban a különféle diszciplínák ösvényeit járó adeptusokat. Ez a kor egyértelműen a legendák kora. Legendáké, amelyek születésénél nekünk, játékosoknak és mesélőknek adott meg a bábáskodás dicső szerepe – karaktereinken, illetve történeteinken keresztül aktív formálóiává válunk e világ sorsának. S mivel ily sok teletett bizalommal a kezeink közé, érdemes elgondolkodni azon, mit is tehetünk vele.

Mielőtt játszani kezdenénk – legyünk bár játékosok vagy mesélők – sok fontos döntést kell meghoznunk, s a harmónia minél magasabb szinten tartása és a játék minél mélyebb átérése érdekében jobb, ha ezeket együtt hozzuk meg. Ez persze nem azt jelenti, hogy bármiféle előzetes alap elképzelés kialakítása nélkül vágniunk bele – főleg nem mesélőként –, mivel ez nagyban rontaná egy olyan kreatív kompromisszum kialakításának lehetőségeit, amely egy mindenki által élvezhető Earthdawn kalandfüzért eredményezne. Az átgondolandó vonalak közül – bár ez természetesen csak személyes véleményem – három bír kiemelkedő jelentőséggel.

Elődleges fontosságú az alaptéma megválasztása. Második helyen áll a cselekmény harciasságát – s ezzel igen sok mást – meghatározó súlypont elhelyezése. Végül el kell döntenünk, milyen hangsúlyt kapjon játékunkban a valódi szerepjátszás, az átélés.

Ezen alapok lefektetése – avagy átgondolatlanul hagyása – nagyobb szereppel bír majd, mintsem először gondolnánk. Igaz, hogy az egymáshoz kötődő történetek egyenként is bírnak majd (remélhetőleg) egyedi vonásokkal, amik, bár alacsonyabb szinten, nagyon hasonlóak a teljes füzérre érvényesekhez. Lesznek olyan motívumok, amik mindenütt feltűnnek; hol élesebben, hol homályosabban: uralkodóvá válnak s így meghatározzák magát a játékot. Ha netán az Earthdawn írói által nem javasolt, összefüggéstelen, különálló, rövid kalandok sorozatát játszánánk, az első játék hangulata a karaktereken, mint összefűző láncon keresztül még akkor is nagy hatással lesz az összes, azt követőre – legfeljebb egy-két személyiség és esemény lóg majd ki minden magyarázat nélkül az sorból. Ezt pedig – ha igényes játékra vágyunk – valószínűleg senki sem szeretné.

## A KALANDFÜZÉR TÉMÁJA

Az alaptéma megválasztása főleg a mesélő dolga, hiszen ő az, akinek a fejében a világ java aktívan él. A játékosok viszonylag kisebb szereppel – egy személy aktivitásán s világlátásán keresztül – élik meg azt, amit ő kitalált. Azonban a fentiekben oly erősen hangoztatott együttműködés itt is nélkülözhetetlen: gondoljunk csak arra, milyen eredményre vezetne, ha egy mániákusan jó kedélyre törekvő, Barsaive összes szépségére és ismeretlenségéből adódó titokzatosságára kíváncsi (és némi-eggyű hozzáállású) csapattal egy Rémek alaptémát játszánánk... Noha semmi sem lehetetlen, ez a kombináció minden valószínűséggel gyors elhalálásokhoz és értetlen tekintetekhez vezetne a legtöbb – nem a drasztikus, dramatisus sokkhatásokra utazó – partin belül.

Alaptémák lehetnek például – a teljesség képtelen igénye nélkül:

A Rémek. Ezen hozzáállás némileg sötét, leginkább a *Call of Cthulhu*, *Ravenloft*, *Vampire* stb. játékok által képviselt irányzatra emlékeztet. A karakterek győzelmi esélyei csekélyek. Az intrika és a harc területén eredményt elérni majdnem csak vért izzadva lehet. Az ellenfelek erősek, intelligensek, s ha egyszer szembekerültek velük, győzzenek le (?) bármennyit is, mindig akad majd újabb, aki (ami) előbb-utóbb megnehezít a játékosok addigi buzgólkodásáért – vagy egyszerűen csak szórakozását leli gyötürésükben. Érzelmileg nagy hullámvölgyek várhatóak; a barátok, harcostársak (nem mindig oda kell ütni, ahol az erős, kardot tartó kéz van...),

esetleg karakterek elvesztése mindennapos lehet – ám ezt nem lehet megszokni. Az ilyen játék enyhén emlékeztet a horrorfilmeket (akár pszichohorror, akár láncfűrészest) néző ember félelem-keresésére. A legjobb karakterek is rejtenek magukban valamiféle gyengeséget, amivel további belső mélységet nyer a tisztító átélés – nem javasolt a t'skrang és a szélszerzet (*windling*) faj, a kardművész (*sword master*) és az égi hajós (*sky raider*) osztály, annál inkább a tünde, ember, troll, nethermancer, trubadúr, rémvasdász vonal.

Ha nem is szöges, de mindenképp ellentéte a Rémek témának a Provincia – Birodalom szembenállás. A Therai Birodalom elleni – vagy éppen melletti – kiállás kevésbé sötét motívum, jobban emlékeztet a fantasy-játékok többségének alaptémáira. A személyiségekből inkább lesznek élő hősök, mint dicső halottak, és ezt sok ember igen magasra értékeli. Itt már sokkal inkább a központba kerülnek Barsaive nevezetességei, hiszen ez a konfliktus előbb-utóbb mindenre kiterjed, a troll kristálykalózok (szabad fordítás!) égi hajóinak egyesítésétől a therai rabszolga-kereskedőknél át a vérvadon tündéivel köthető szövetségig. Szinte bármilyen típus megfelelő – kivétel tán csak a rémvasdász jelent, akinek hasznát csak igen sötét intrikákkal operáló mesélőknél láthatjuk.

Ugyancsak jó vezérfonál lehet a szélesen értelmezett tudás és tudni akarás – akár szellemi, akár anyagi síkon. Az előbbi alatt leginkább cleddig ismeretlen legendákat,







feltérképezendő területeket, szimbólumok megfejtését, újabb mágiák megismerését, kultúrák, népek stb. tudástárba gyűjtését, megértését érthetjük, míg az utóbbi takarhatja elveszett kaerek megkeresését, megtisztítását, eltűnt mágikus kincsek felkutatását, vagy akár a szellemi sík alatt felsoroltakat valamely királyság (pl. Throal) megbízásából, némi anyagiakért cserébe. A személyiségek így valószínűleg Barsaive veszélyekkel teli, ám csodás, lenyűgöző oldalát ismerik majd meg (némi sötéttel fűszerezve még érdekesebb; jobban kirajzolódhatnak a kontúrok) – azt, ahol a hősiesség a legnyilvánvalóbb formát ölti, kevés a kétes érték, s a dolgokról általában látszik, hogy mik is valójában. Igazi mesebeli, legendás hősi történetek születhetnek így, ahol a huszadik századra oly jellemző szürkeség helyett a fehér fehér, a fekete fekete, még ha ez itt most nyilvánvalóan „költői” túlzás is. Ajánlott azoknak, akik eddig pl. Ravenloftot vagy hasonlót játszottak: nekik igazán üdítő lehet egy kevés kék égbolt és kristálytisztá levegő. Mit a legérdemesebb egy ilyen fűzében játszani? Az *Earthdawn Companion*ban megjelent felderítőt (*scout*) mindenképp, csakúgy, mint trubadúrt, vagy – ha a játékvezetőnek is tetszik az ötlet – mindenféle égi hajósokat: ám szinte minden osztály megteszi (kivételek a rémvadász, ld. fent). Ez benne a szép.

A végtelen számú lehetőség közül utójára nézzünk egy olyant, ahol a játékosok nem élveznek akkora függetlenséget, mint az előbbieknél felsoroltaknál. Faji, eszmei avagy politikai okok miatt elkötelezettek, ám nem kényszer hatására, de merő lelkesedésből. Lehetnek pl. mindannyian tündék (vagy szimpatizánsok), akik számára a Vervadonban élő rokonok halfogásának kijavítása és az egykori tünde birodalom egységének helyreállítása mindennél fontosabb. Lehetnek valamely – remélhetőleg nem pont örült – Szenvedély tanításainak hirdetői, idővel kveszorok. Lehetnek therai rabszolgakereskedők gyermekei is, akik hatalmas morális küzdelem előtt állnak, ami egész későbbi sorsukat befolyásolja majd... épp úgy, mintha nem gyermekei, hanem rabszolgái lennének azoknak a rabszolgakereskedőknek. Itt a karaktereket a választott téma határozza meg.

Ne megfélemedjünk meg persze arról sem, hogy a fenti példák kombinációja sem megvetendő – kifejezetten érdekes lehet például szembenézni egy olyan Birodalommal, aminek korrupciója mögött egy – vagy több – Rém áll.

## MENNYI LEGYEN A HARC?

A második fontos, előre eldöntendő kérdés a harciasság szerepe. Ez egy olyan pont, aminek mibenlétét érzi mindenki, aki valaha már játszott szerepjátékot – s aki ilyen, tudja azt is, mennyire súlyos ez a kérdés. Itt dől el, hogy mennyi intrika kap helyet a játékban, mennyire lesznek a felmerülő konfliktusok, problémák „társadalmi” (hogyan mondd meg Gron apjának, hogy egyetlen fia odaveszett a csatában) avagy fizikai (hogyan küzd meg egy fél troll hadsereggel) jellegűek, netán a kettő közöttiek (hogyan mondd meg Gron apjának, a troll hadsereg vezetőjének, hogy egyetlen fia odaveszett a csatában). Mindenki tudja, ismeri saját beállítottságát, hogy mennyire kedveli a harcot, illetve mennyire nem – mindenesetre kell az előre tisztázott arány. Nincs unalmasabb, mint harcot játszani egy olyan partiban, amelyik állandó intrikában úszik egyik kereskedőháztól a másik királyi (stb.) udvarig – vagy éppen fordítva, egy terveket szövögető politikust ott, ahol az ember feje ki sem látszik a karpengék, állkapcsok és csápok véres masszájából. (Utóbbi típusú partik figyelmét szeretném felhívni arra, hogy ideje lenne körülnézni a való világban is – ennyi háború és szenvedés közepette nem biztos, hogy olyan nagy pozitívum beleélni magad egy elborult mészáros szerepébe. Talán át kéne gondolni, miért is akar a karaktered mindenkit megölni? Ez természetesen nem azt jelenti, hogy vágjuk ki a magyar népmesékből a sárkány vs. királyfi jeleneteket – a csatákat –, hanem azt, hogy kicsit súlylald gondoljuk át, mit, miért és milyen jelszó, morál, etika stb. alatt teszünk.)

## SZEREPJÁTÉK ÉS ÁTÉLÉS

Az, hogy mennyit beszélnek a szereplők és mennyit a fegyverek, meghatározza az egész játék hangulatát (ám nem a szerepjáték minőségét!) és ezzel már a harmadik fontos lépésnél járunk. Régi közhely az, hogy minél több harc van egy játékban, annál „rosszabb” az a játék – már-már hagyománya van az ütőpartik leszólásának. Sajnos, nem teljesen alaptalanul. Ám emellett nem szabad elfelejteni, hogy nem harcorientált csapatok is játszhatnak „üresen és rosszul”. Üres és rossz? Nos, ez a némileg elfogult megítélés erősen viszonylagos, ugyanis csak olyan embertől hangozhat el, aki egy felállított mérce alapján ítél meg egy játékot – akár kívülről, akár belülről. A mérce, a minőség iránti igény még nem biztos, hogy rossz, sőt! – de nem lehet alap arra, hogy bárki feltételezze egy másiktól a mérce hiányát. Vannak emberek, akiknek a szerepjáték bizonyos mélységei már bántóak, fájóak, és bár tudja,

hogy beleélése nem teljes, inkább játszik úgy, hogy szórakozzon, mintsem hogy mazochista módra kínozza önmagát (ezek a játékosok nem játszanak szívesen pl. Rém alapjátékát vagy az ott felsorolt, hasonló kategóriájú játékokat). Ha az ember *Earthdawn*t játszik, lehetőleg tegye úgy, hogy minél tovább élvezhesse e világ lenyűgöző egyediségét – ehhez pedig kell az is, hogy a partiban meglegyen az az összhang, ami lehetővé teszi a világra, az élményre összpontosítást (mindenkinek saját igénye szerinti mélységben), ahelyett, hogy a belső konfliktusokon öröklődjenek. Ezért kell, hogy azoknak az embereknek, akik leülnek együtt játszani, legyen közös elképzelései a szerepjáték mélységéről is – hogy a játék ne csak annyi legyen, mintha otthon a számítógéppel lövöldözne valaki (vagy játszana pl. egy *Day of the Tentacle*-t), hanem némi közösségi, baráti érzés forrása is, ami nem szétzilál, hanem összehangol, segít megérteni a másikat – némi alkotóerővel átfutva. A szerepjáték – bár (sajnos?) lehet belőle azt is csinálni – nem verseny.

Hát ennyi lenne a három fő pont kifejtése. Hasznos lehet elolvasni minden (!!!) valaha megjelent olyan cikket, ami olyasmiről szól, hogy „Hogyan játsszuk” ezt vagy azt a világot – mindegyikből sok tanulság vonható le, és bizonyos szinten a tanácsok más játékokra is átértelmezhetőek. Én itt, most, az *Earthdawn* hangulatához illően megpróbáltam elkerülni a közhelyszerűséget. Hogy mennyire sikerült, ti ítéltek meg. Remélem, sikerült pár érdekes gondolatot, ötletet felvetnem. Jó játékot!

*Napok óta zubog az eső. Esik – sűrűn és súlyosan. A hűvös, már-már egyszé-  
riően betegesen vihesnek tűnő levegőben úgy tűnik, mintha kifakulnának a szí-  
nek, mintha elnyelné őket a sötétség fénytelen, szürke enyészete. A napfény alig  
több már, mint emlék – minden egyes vízcsepp napokkal, évekkel öregíti a vilá-  
got. A vészjóslóan csendes és mozdulatlan dzsungel göcsörtös, öreg fáiról csap-  
zott indák vastag fonatai csüngenek az egyre ingoványosabb talajra. Az állatok  
mintha eltűntek volna – még a hiüllök sem mozdulnak, pedig ez az ő idejük... de  
nem. Hallgatagon figyelnek a gyökerek között, a sárban és az ágakon. Mintha  
csak sárkánytól félnének.*

Csigás Gábor



# Goldnak Lányai

*„Ah! the Moon is full!  
Reminding us of pain  
Reminding us of fear  
She's watching in the dark – Her children”  
(Moon Magick / Sentenced)*

Jikk. Az ódon óra apró mutatója arrébb táncolt. Újabb perc zuhant a feledésbe. Egy legalább száz éves karosszékben fiatal nő gubbasztott – apró, szendergő madárnak tűnt. Előtte, az asztalon egy halkán zúgó számítógép képernyője ácsorgott pár poros, fekete-fehér fénykép mellett. A nő a zölden derengő betűk felé fordított tekintettel ült, ám szeméit csukva tartotta. A lassan változó fény titokzatos mintákat, enyésző hullámokat rajzolt finom vonású arcára s vállig érő, göndör hajára. Csendben, nyugodtan pihent, a várandós anyák szeléd, már-már angyali mosolyával. Valahová máshová, befelé figyelt, már jó ideje. Talán beszélgetett, valaki olyannal, akivel még nem lehetett – akivel még csak ő tudott. Rajta kívül senki más. Bárhogy is volt, észre sem vette, amint az apró mutató egyre újabb pillanatokot taszított a múltba. Tikk, tikk, tikk.

Az ajtó kinyílt. A polcok közé telepedett sötétség felhasadt, s vele együtt odalett a magány és a csend varázsa is. A Giltmore—Jacquard Biotechnologies Inc. székházának kis szobája ismét alábukott az élet zajába – rádió szólt valahol és kiskanalak csörömpöltek.

– Majdnem elejtettem – morogta halkán Jill, kimért léptekkel egyensúlyozva az asztal felé, amely mögött Karen széke állt. A tálcával félretolta a képeket – persze, csak óvatosan.

– Telefonált már? Mikor jön? – kérdezte. Az egyik fotón magas, rövidre nyírt hajú, jóképű férfi üldögélt egy fodros huzatú dívány közepén. William Rochlitz. Jill némileg túl borostásnak találta, no de a fényképek ritkán borotválkoznak, nem? Félreütötte a gondolatot, s felemelte a teáskannát. Megmozdult a tea illata is, beúszott a még mindig csukott szemmel töprengő Karen Rochlitz íróasztala

felé. Jill nem várta meg a választ. Dúsított vitamintartalmú Giocca citromlevet csepegtetett egy borostyánszín üvegcséből a csészékbe. Vörösrre festett körmei voltak.

– Valami baj van, Karen? – kérdezte Jill, miközben az ablak felé vette útját. Givenchy. A parfüm harsogó nőiességgel követte a lány karcsú alakját. – Kinyitom pár percre az ablakot, jó? Állott egy kicsit a levegő, mióta bedöglött a kondicionáló. Már szoltam a karbantartóknak.

– Fáj. – Karen felemelte a fejét. Az ablak halk kattanással nyílt ki. A sötétített üveg helyén feltáruuló képben halvány csillagok pislogtak, messze, messze a terpeszkedő város esti fényei és folyó méltóságteljes éjkéjje fölött. Jill megfordult, és Karenre mosolygott.

– Hát, ennyit ki kell bírnod, hölgyem. A terhesség már csak ilyen.

– Nem, Jill... – Karen mosolya olyan volt, mint a csillagok. Nem nagyon látszott.

– És ez még csak a hetedik hónapod. Lesz még rosszabb. Bár nem akarlak elkészeríteni – odalépdelt barátnője mellé, s átkarolta a vállát. – Nyugi, elmúlik. Igyál egy kis teát!

Karen arca hirtelen, alig lélegzetvételnélküli időre megfeszült. Ismét lehunyta szép, barna szemét, fejét Jill vállára hajtotta. A másik megsimogatta a haját. Szeretett volna segíteni.

– Nagyon fáj. Azt hiszem... – mélyet sóhajtott. Egyre nőtt benne a feszültség. Néhány izma örült táncba kezdett. Elfajzott egy sikolyt. Arcára torz mintákat festett a kín. – Elkezdődött.

A telefon szürke LCD kijelzőjén számok tűntek fel. Jill a mentőket hívta. Szerette volna, hogy Karennek ne legyen baja. És a ki-

csinek sem. Szerette volna azt is, tette hozzá magában, mielőtt megszólalt, hogy ha majd rá kerül egyszer a sor, akkor...

A fájdalom nem szükségszerű minden esetben, ugye? Vagy legalábbis nem ennyire?

**R**itka nagy tisztás volt, lent a völgyben. A sötétlő erdő öreg fáit hirtelen torpantak meg a peremén, és a nedves, haragoszöld fűben megbúvó kis, szürke gombák is csak lépésekkel merészkedtek tovább. Azon kevesek, akiket véletlenül erre sodort a folyó felől fújó szél, hogy rábukkanjanak e helyre, úgy tartották: a völgy táncra hív. Néma, hangtalan táncra. Hosszan, egészen addig, míg az ember elszáradt falevélként hullik alá a fűbe, s onnét tovább, mélyre, a ködön kavargó, örökkévaló álmok közé.

A tisztás közepétől nem messze nagy, szél és eső által simára csiszolt, komorszürke sziklatömb pihent. Nyirkos hidegbe burkolózott. Körülötte sötétebbnek tűnt a föld, hűvösebbnek a levegő. Oldalán megtelepedett a moha, ám feljebb már nem jutott – nem volt mibe kapaszkodnia. Csak a varjak szerettek megpihenni rajta. Minden más állat kerülte.

Egyszer régen vésetek borították. Három, egyszerű vonásokkal ábrázolt szarvasfej. Az első a hegyek felé fordult, agancsa királyi büszkeséggel pompázott lecsupaszított koponyáján. A második a folyót nézte üres szemeivel, örökön szomjazva a hús, elérhetetlen vizet. A harmadik a szikla tetejéről figyelte némán a Nap haragvó lángjait és a Hold dermedt könnyeit. Sokok tél óta nem látszottak már, mint ahogy az őket körülvevő kusza rúnák sem. A három szarvas persze nem sokat törődött ezzel. Holmi vésetek eltűnése nem zavarta táncukat. Addig nem, amíg volt a környék lakói között néhány, aki emlékezett rájuk. Emlékezett, és tisztelte őket.

Jó néhányan most is ott voltak. Várták a kezdődő táncot – a rituálét, a tudás és a cselekvés eljövételét. Légzésük csendes, nyugodt hullámokban ölelte át a sziklát. Felkészültek, mind az öten.

**A**dermedt betonfolyókon ácsorgó, vakító fehér szemű gép-állatok fojtott morgással vették tudomásul az egyre közelebbi figyelmeztetést. Az esti csúcsban araszoló kocsisor lomhán kétfelé vált, utat engedett a vészjóslóan vijjogó rohammentőnek, ami fékevesztett vadként rohant előre, keresztül mindenre, egyenesen a kívülről ódonnak tűnő Giltmore—Jacquard színház felé. Alig három háztömb választotta el a céljától.

– Ne félj, kicsim. Hamarosan itt lesznek. Hallod? – Az apró szoba félhomályában Jill hangja erősnek és biztosnak tűnt. Nem hallatszott benne a félelem sötét, néma kiáltása, ami a lány lelke körül kavargott, odalent a mélyben. Ő sem tudta, meddig bírja ott tartani.

Egy tócsából olajos víz fröccsent egy közeli házfalra. Nemrég esett az eső. A vastag abroncsok a következő pillanatban felszaladtak a járdára, s csikorogva leálltak. A nagy fehér Mercedes immár némán pihent a színház bejárata előtt. A kapu krómján pillanatonként lobbant fel s enyészett el a vészvillogó hideg, kék fénye. Fellobbant, majd kialudt, ismét és ismét. A táskája után nyúló mentőorvosnak hirtelen eszébe ötlött a világ egyik legrémítőbb

szava: végtelen. Mielőtt belépett az ólomszürke üvegajtón, már ki is ütötte a fejéből. Nem volt ideje foglalkozni vele.

– Jönnék. Szorítsd össze a fogad! – Jill már korábban kitartha az ajtót. Most ismét Karen széke mellett térdelt, a vastag perzsaszőnyegen. Érezte, mi a baj, de nem tudott segíteni. Nem, mert nem tudta, mi ilyenkor a teendő. Nem tanították neki. Ami még ennél is rosszabb, sem ötleteket, sem emlékeket nem talált a rettegés elől menekülő gondolatai között. Pedig nagy szüksége lett volna rájuk. Ha másért nem, önmaga megnyugtatására.

Karen mintha friss esőszagot érzett volna, amikor a három mentős belépett. Nagyon finom illat volt, messziről jövő. Ekkor ájult el először. Nem tudta, meddig tartott, ám valahol, tudatának derengő peremén még ott visszhangzottak Jill szavai, tisztán, világosan, de mégis érthetetlenül. A telefon csörgését már nem hallotta.

– ...felhívom a házatokat, Karen. Szólnom kell valakinek. – Jill a telefonhoz lépett, remegő ujjal megbökte a kihangosítás lila kapcsolóját, aztán tárcsázott. Három hosszú másodperc telt el, mire végre kicsengett. Gyerünk, gondolta a lány, valakinek otthon kell lennie. A hang elhalt. Nelly néni biztosan ott van. Csak

oda kell érnie a telefonhoz. A csengés feltámadt. Valamiért elnyomta Jill reményeit. Nem, nem lesz senki. A hang, bármilyen magas is volt, az óceán hűvös, szakadatlan morajlását idézte fel Jillben.

A Toshiba üzenetrögzítő tizenöt másodperccel később úgy döntött, meghallgatja a vonal túlvégén türelmetlenkedő embert. Csipantott egyet, s mozgásba hozta apró szalagját. „Halló! Amennyiben a Rochlitz lakás vonalát hívta, van egy jó és egy rossz hírem. A megadott szám tényleg a miénk – én Karen Rochlitz vagyok. Viszont, s ez a rossz hír, éppen nem tartózkodik senki itthon a családból.

Kérem, hagyjon üzenetet, ha gondolja. Most.”

Túl üresnek hatott a kedves hangot követő sípolás.

**A**z ajtó nyikorogva engedett utat a kihalt utcán feltámadó szélnek. A konyhában semmi nem mozdult, amikor a Hold jeges nemtörődomséggel bepillantott a feltáruuló nyíláson. A sápadt fény végigsuhant az aranyszínű Rochlitz névtáblán, pár pohár finoman metszett üvegén és néhány friss, sáros vízcseppen a műanyagpadlón. Végül erejét veszve félhomállyá oldódott, még mielőtt elérhette volna a következő ajtót.

A hang hallatán felmordult. Nedves, fekete orrát a levegőbe bökte, szimatolt. Veszély? Hatalmasra nőtt, két lábra emelkedett árnyékként mozdult, testét átjárta a küzdelem borzongása. De nem, nem fenyegette semmi. Visszafordult a feltépett ajtajú szekrényhez, vörösén izzó tekintete folytatta az imént félbeszakított, céltalannak látszó kutatást. Le kellett hajolnia. Régi levelek, szürkülő fényképek hulltak keringve a nemrég csiszolt parkettára. Nem bántotta őket, sőt, próbált vigyázni, nehogy a karmai megsértsék bármelyiket. Újabb köteg papírt vett elő az egyik fiókból. Bár nem keresett semmit, valami megragadta a figyelmét. Az egész halmot felemelte, miközben maga is kiegyenesedett. Nyújtott, szürke bundás farkasfőjára Karen arcát bámulta. A fényképet valahol egy tavaszi erdőben készíthették.





Mintha emberi szót hallott volna. Megpördült. Feszülő izmokkal, torkából felszakadó rövid hörgéssel rontott be a hálósoba puha, meleg menedékébe. A kavargó szagok és illatok megzavarták. Dühödtt fújtatással, összegörnyedve fürkészte a sarkokat. Sehol senki. Csak a hang. Ismerősnek tűnt. Megfeszítette akaraterejét. Nehezen sikerült csak rákényszerítenie önmagát a szavak értelmi, nem érzelmi értésére.

„...Most.”

– Nelly néni – a farkas enyhén féloldalra billentett fejjel figyelte –, Jill vagyok, Jill Channer, Karen munkatársa az irodából. Karen nem tud most hazamenni, mert... mert megindult a szülés. Éppen most viszik be a Giltmore Kórházba... – Jill elsírta magát. A vonal megszakadt.

A farkas négy lábra ereszkedett. Eleven árnyékokból font alakja remegni látszott, miközben egy hosszú pillanatra töprengve a földre lapult. Aztán felpattant és rohant. Senki nem látta.

**E**ljött az idő – mondta egyikük. A frissen leégett táborút még parázsló hamvai közé dugta az ujját. Felszisszent fájdalomában, de nem rántotta ki azonnal. Mindennek ára van – gondolta – miközben összekormozott kezével bonyolult, mágikus mintát rajzolt saját arcára. Elmosolyodott. Nem volt szép mosoly. Túl durvák voltak az arcvonásai.

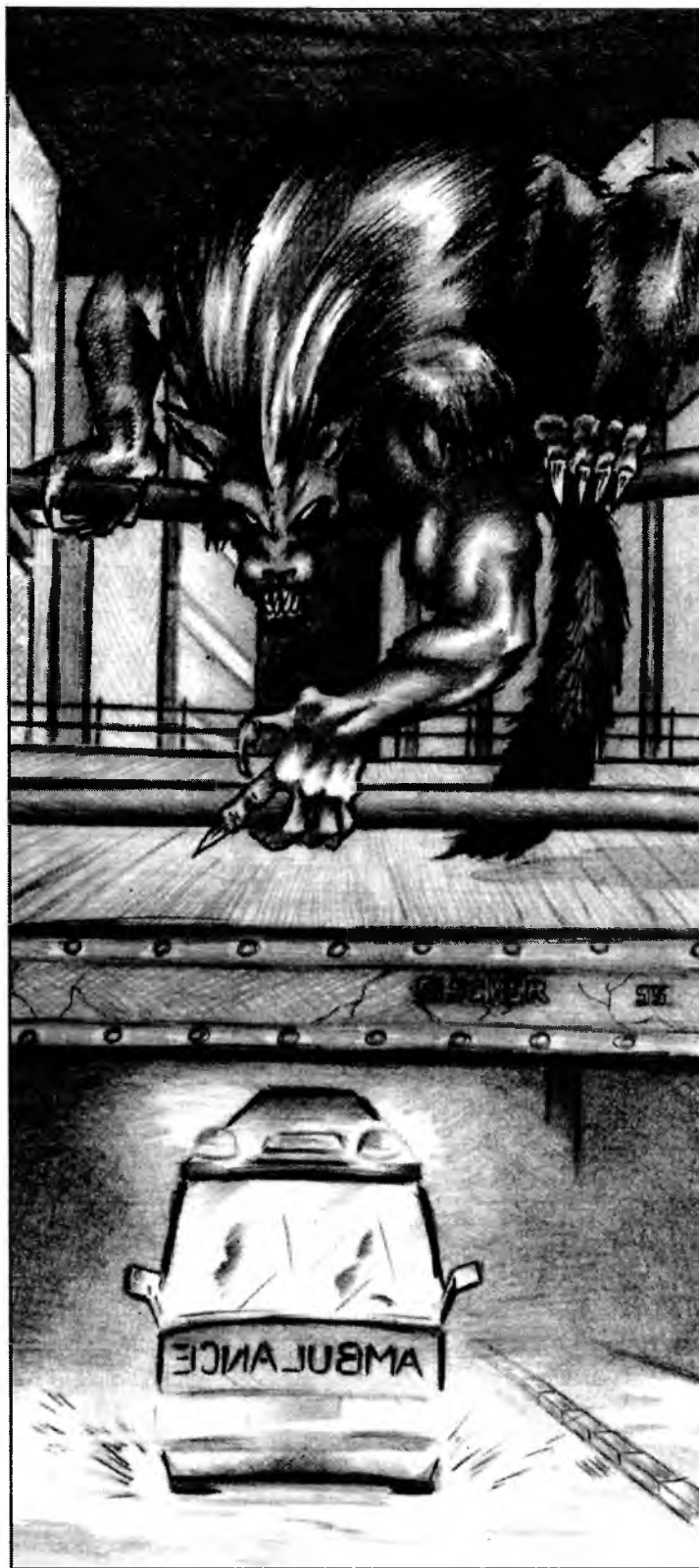
– Nagy szerencse ez. A szellemek barátságosak. – Az újonnan szóló férfi arcán már ott tekergett az ősi rajzolat. Társára nézett, majd a tűzmarta szarvasokonyára, a parázs közepén.

A szemüregekben még jól látszottak az izzó feketeördögű lassan égő gyökerei, ám a füst már elszállt, s ők visszatértek a világ Túlsó Birodalmából.

Az erdő fáira lecsapott a szél. Lomhán, komoran hajoltak meg a Hold szépsége és a Hegy fensége előtt. A látóhatár peremén felhők gyülekeztek.

– Vihar lesz – hallatszott a Szarvasok Sziklája felől. Elégedettnek tűnt.

– Igen. Mi más lehetne? – a válasz is a sötétből jött. Öreg, női hang volt. Akár egy varjúé.



– Nemsokára ideér – mondta a tűz mellett gubbasztó férfi. Lassan végére ért a rajznak.

– Szerintem túl veszélyes. – Szép, fiatal lány lépett a tűz fénykörébe, kezében festett vászontekerccsel. Derékig érő, hullámos fekete haja alól fürkésző pillantást vetett társaira.

– Ez nem jelenti azt, hogy nem ismerem fel az egyetlen utat, ami lehetséges. De ez akkor is túl veszélyes. Óvatosabbnak kéne lennünk. Egyre homályosabbnak tűnnek a Jelek.

Letérdelt, nem törődött a sárral, ami fuldoklóként kapott hosszú, sötét szoknyájába. Szertartásos mozdulattal a földre helyezte a festett anyagot, s elkezdte kigöngyöltetni. Kilencszer fordult a vászon, mire előtűnt benne valami: egy szarvasagancs markolatú vadásztőr.

– Köszöntsétek a Hold Fogát! – suttozta a lány. – Köszöntsétek a friss vért!

**A** rohammentő a leggyorsabb utat választotta. Letért a Swansmill öbölről elnevezett főútról, és az ilyenkor már teljesen kihalt kertváros felé vette az irányt. Kerülőnek kerülő, de az út hossza miatt elvesztett percek többszörösen megtérülnek az állandóan tartható sebesség miatt – és a Parlay Híd csomópontjától, ahol az alsó utakról visszakerül a főútra, már minden tisztának ígérkezett.

Karen valahol a lázalom és a valóság fertőtlenítőszagú határán ingadozott. Amikor a hullámokban érkező fájdalom csillapodni látszott, váltott pár szót az aggódó tekintetű, ám mindenre elszánt mentőorvos-

sal, akiből még ekkor is csak az arcot látta. Arc. Ember. Bizalmat sugárzott, biztonságot. Karen nagyon hálás volt ezért, de átadni már nem tudott belőle semmit – a fájdalom zúgó, fullasztó, látomásos taréját hordó tengere újra tudatának partjai felé tört. Az orvos arca megváltozott, hirtelen már nem is az orvos volt, hanem a férje, William, a kedves William. Nagyon hiányzott neki, szinte elmondhatatlanul. Már haza kellett volna érnie, már telefonálnia kellett volna. Karen nem juthatott tovább. Egyedül nem. Elynyelték az öntudatlanság hullámai. Kellemesen hűvös volt odalent.

– Kisfiam!

**A** Parlay-n egy kiégett lámpaoszlop alatt testet öltött a sötétség. Fájdalmas recsenéssel két lábra emelkedett, karmos mancsait a hideg korlátra támasztotta. Megerőltető volt kiegyenesednie. Kifárasztotta az időtlen rohanás. Reményei szerint nagyon gyors volt – ám nem lehetett biztos benne. Nagyokat fújt, éles fogakkal teli pofájából szürkésen habzó nyál csorgott az alant elhúzó, foszló fényű, késői autókra. A rémfarkas megmarkolta a korlátot, és hátsó lábait is felhúzta. Ezután feszülten várakozó, pokoli artistaként kucorgott az alig tíz centiméter széles vasgerendán. Nem bírta ki üvöltés nélkül. Túl gyönyörűen pillantott rá úrnője odafentről.

**A** Mercedes lassított. Még így is jóval a törvények által megengedett sebesség fölött vette a Parlay-re vezető hosszú kanyart, az ív során veszélyesen megközelítve néhány álmossárgán pillogó útjelző fényt. Félúton járhatott a főtű felé, amikor szirénája ismét felrikoltott. Az apokaliptikus egyik lovasa vágásra fogta szörnyű hatását.

A hang élesen, metszőn hasított Karen lebegő tudata mellett a képzelet vizébe. A sziréna a zavarodottság kusza hálójában sziréné né változott, s énekelni kezdett. Mesésen szép arca és dala volt, ám szörnyű, sárkányokéra emlékeztető, göcsörtös, úszóhártyás lába és nyálkás, pikkelyes teste. Karen felkapta meg sem született gyermekét, és menekülni kezdett saját fantáziája elől.

– Központ, Hármás Rohamkocsi jelentkezik. A Parlay-n vagyunk, maximum öt perc múlva beérünk. Dr. Meibachra lesz szükségünk az ötös szülészeti műtőben. Legyenek gyorsak, Barbara, a fenébe is!... Mi? Igen, elvesztette az eszméletét. Nem. Nem lesz semmi baja.

**E**rugaszkodott. Majd három méter hosszú, hatalmas, csupa izom teste lebegni látszott a felüljáró komplexum beton- és acélderjében, valahol, nem messze a magányos rohammentő harsogása és pásztázó kék vészfénye fölött. A szél ölelése hirtelen foszlott le róla, amint gyilkos erővel rázuhant a száguldó jármű tetejére. Túlélte. Karmaival biztos kapaszkodót talált a könnyedén felszakadó tetőlapban.

– Mi a pokol?! – A mentő sofőrje rövid „s” kanyarral egyenesbe hozta a megbillent Mercedest.

– Hallottad? Valami nagyon nagy esett ránk. – Tárta a visszapillantó tükröt figyelte.

– Remélem, nem egy öngyilkosjelelt...

– Nem, nincs mögöttünk semmi. – Megnyugvása csak egy pillanatig tarthatott.

A rémfarkas sajjó térdével és a sebességgel mit sem törődve, leereszkedett a mentő oldalára. Egyik mancsával a tetőbe, másikkal a visszapillantó tükröbe kapaszkodott, lábai tompa dobbanással vágódtak a vezetőfülke ajtajának. Pofája az üveg előtt imbolygott. Maga volt a saját birodalmából száműzött, a valóságra törő rémálom.

A mentős tiszt elcsukló, vékony orrhangon felsikoltott. A sofőr először eszméletlenül lehanyatló társára meredt, nem tudván, mi baja, aztán fel, oda, ahová a másik nézett pillanatokkal előbb. Neki jobbak voltak

az idegei – nem ájult el rögtön a fülkébe vezető utat kereső, borzalmas, izzó szemű árny láttán. Ösztönösen a fékre taposott, mire a farkas előre lódult, ám nem vesztette el fogását a szétszakadó karosszérián. Az ajtó azonban nem bírta tovább, és keserű roppanással felszakadt a súly alatt. Kelley, a sofőr, üvöltve menekült a másik ajtó felé, miközben a rémfarkas mély, vadállati hörgéssel belökte magát a szabadon rohanó mentő kormányra mögé, közvetlenül mellé. Kelley kiugrott. Bármilyen jobb lehet, mint ott maradni a sötétben.

A mentőautó csikorogva tovább fékezett. Megfordult, és letért a Benton utca felé. Az erdőbe tartott, fel, a Hegy felé. A sziréna már nem bögött. A vadász nem akart más vadászokat.

**S**old Úrnő kegyes volt, Hegy Király pedig szótlánul beleegyezett döntésébe. Az eső lassan szemerkélni kezdett, hűvös, apró cseppjei belemartak a Szarvasok Sziklájára kiömlött vér bársonyleplébe. Az erdő illata a szél áttetsző szárnyain szállt alá, a hat alakra, akik a szikla körül álltak – talán még a tisztás szélén álló mentőautóban heverő két eszméletlen ember sötét, nyugtalan álmaiba is beférkőzött. Donita, a fekete hajú sámán, Holdnak Lány, a sziklán heverő meztelen Karen felhúzott lábainál állt, me-reven bámulta a kezében tartott véres pengét, a Fogat. Összeszedte minden erejét – szüksége volt rá, hogy meg tudjon szólalni. Sikerkült. S ha egyszer sikerült, akkor már nem remegett. Már nem volt rá oka. Már nem. Sikerkült.

**Ü**dvözlünk, testvér! – kiáltotta. Hosszú hajába belekapott a rémült szél. – Üdvözlünk, testvér – felelték halkán a többiek, miközben lassan féltérde ereszkedtek.

– Üdvözlünk, harcos! – erős, magabiztos hangja volt. A kést a földre dobta, a nedves föbe.

– Üdvözlünk, harcos – mormolták a többiek. Homlokuk térdükön pihent. Vége hát.

Donita előrelépett. Két karjával nyúlt idős anyja felé, akinek ölében ott pihent a gyermek. Holdnak Lány elvette tőle, s megcsókolta a fehér gyolcsba bugyolált pici homlokát. Nagyon szép kisfű volt. Karen és William büszke lehetett rá. Méltósággteljes léptekkel a fájdalom és elkeseredettség mozdulatlan mélységéből lassan eszmélő anya mellé lépdelt. Lehajolt, megcsókolta őt is, majd a gyermeket Karen karjaiba adta.

– A gyermeked, kishűgom. Vigyázz rá, nagyon, míg közénk nem léphet. – Az egyik térdeplő e szavak hallatán felemelkedett, s melléjük lépett. Magas, rövid hajú, jóképű férfi volt, erős borostával. Enyhén sántított. Donita rápillantott.

– Nagyon fáj, William? Tudod, ennyit mindenképp megért. – Elmosolyodott. Erős, enyhén hegyes tépőfogai voltak, bár ez mit sem rontott az összehatáson.

– Nagy veszteség lett volna, ha az emberek közt jön világra. William Rochlitz egyetértően bólintott, s rendkívül óvatosan letelepedett a már mosolygó Karen és a pici mellé. Ennyit mindenképp megért a fia. A fia. Harcos. Farkas.

A Szarvasok elfogadták az új vadászt.



Csigás Gábor

# ARMAGEDDON KIEGÉSZÍTÉSEK

Egy kiberpunk világban csak az igazán leleményesek boldogulnak. A legtöbb érdekes, hasznos tárgyat szinte lehetetlen beszerezni megfelelő kapcsolatok nélkül. Akadnak persze olyan helyzetek, amikor nincs idő vagy lehetőség a megfelelő softes felkutatására, különösen akkor, ha nem kívánatos, hogy más is tudjon arról, hogy a karakternek a birtokában van az a bizonyos tárgy. Ilyenkor a legjobb megoldás az lehet, ha saját maga próbálja elkészíteni – persze nem feltétlenül a legjobb alkatrészekből kell elindulni.

A játékmesternek viszont egyáltalán nincs könnyű dolga: honnan kellene tudnia, hogy az egyes drogokat, kiberuccokat, számítógépeket, fegyvereket és egyéb kutyákat mennyire bonyolult megtervezni, mennyire nehéz beszerezni a hozzávalókat (alapanyagot és szerszámokat egyaránt), és hogy körülbelül mennyi idő alatt, mennyi pénz és energia ráfordításával készíthetők el? Mivel lehetetlen a fondorlatos elméjű játékosok minden ötletét előre kidolgozni, a legjobb megoldásnak az látszik, ha a tervbe vett tárgyat egy már létező, ahhoz legjobban hasonlító tárgyhöz hasonlítjuk. Ehhez „kissé” fel kell javítani a szabálykönyvben közölt tárgyak adatait; jöpar kiegészítésre lesz szükség.

Az **Árat** mindig dollárban adjuk meg, ez az áru elméleti, legális ára. Ha a tárgy a fekete kereskedelemben is (és nem csak ott) előfordul, az ottani (várható) árat a legális érték százalékával jelezzük. Ha a tárgy csak illegálisan szerezhető be, **dólt betűvel** szedjük az árat. Bizonyos tárgyaknál több változat is létezik, amelyek ára változó lehet; ezt a **változó** szóval jelöljük, a konkrét értékek a szabálykönyvben megtalálhatók.

A **Hozzáferésnél** az első érték a **Helyismeret** (New Hessen) teszt célszáma, zárójelben az **Alvilág** teszt célszáma látható; ezt elérve a karakter tudja, hol érdemes megpróbálni a vásárlást. Érdemes vigyázni azonban a feketeipiaci árukkal: gyakran hibásak, lopottak, vagy másként veszélyesek lehetnek.

A **Legalitás** (vagyis hogy a tárgy birtoklása milyen fokú büntetéssel járhat; az „ítélet” persze függ a körülményektől pl.: van-e enyhítő körülmény, visszaesés-e a karakter, utálja-e az ítélethez, sikerült-e valahogy a kedvére tenni stb.) egy kóddal szerepel, a kódok jelentése a következő táblázatból derül ki.

A **Bonyolultság** a tárgy összetettsége, két kóddal jellemezzük. Az első kód a tárgy megtervezéséhez szükséges időre, tapasztalatra, felkészültségre utal, a második pedig az elkészítéséhez szükséges idő, felkészültség.

## LEGALITÁSI KÓDOK

- A** A tárgy tökéletesen legális. Sem használata, sem birtoklása nem ütközik a törvénybe, és semmiféle engedély sem szükséges hozzá. *Példa: zsebkész, elem-lámpa, hátizsák, bőrdzseki.*
- B** A tárgy használatához és birtoklásához engedély szükséges, annak hiányában maximum hét napos börtönre vagy maximum 1000 S-ig terjedő pénzbüntetésre ítéltethető. Az engedély elméletben bármely büntetlen előéletű állampolgár számára hozzáférhető. *Példa: gyenge kábítószer, patkánymérge, bizonyos krókok (éjjellátó, infrahang stb.).*
- C** A tárgy használatához és birtoklásához engedély szükséges, annak hiányában egy hónaptól egy évig terjedő börtön vagy kényszermunkára, illetve 500-tól 2500 S-ig terjedő pénzbüntetésre ítéltethető. Az engedély megszerzéséhez előfeltétel a büntetlen előélet és az orvosi/pszichológusi alkalmasság. *Példa: önvédelmi pisztolyok.*
- D** A tárgy használatához és birtoklásához különleges engedély szükséges, amelynek hiányában egy évtől hét évig terjedő börtön vagy kényszermunka és (indokolt esetben) agymosás szabható ki. Az engedély megszerzésére csak valamely különleges szervezet tagjai jogosultak. *Példa: automata fegyverek, szervopáncélok.*
- E** A tárgy használata és birtoklása törvénybe ütközik, és kettőtől tizenöt évig terjedő szigorított börtönnel vagy kényszermunkával büntethető. *Példa: karompenge, nehézfegyverek, kábítószer, szimstim-lejátások, katonai járművek.*
- F** A tárgy használata vagy birtoklása törvénybe ütközik, és felső határ nélkül, minimum öt évi, maximális felügyelet melletti börtön vagy kényszermunka jár érte. *Példa: lézerek, társasági térképek a Marsról, szimstim-felvéők.*
- G** A tárgy használata vagy birtoklása törvénybe ütközik, és azonnali kivégzéssel büntethető. Az ítéletvégrehajtás és a megfelelő vizsgálatok után a tetemet meg kell semmisíteni. Ezt a legalitási kódot szinte sohasem használják a Marson,

de indokolt esetben elképzelhető lehet. *Példa: tanulmány az Auslánderekről, a Phobos-bázis térképe.*

**FONTOS:** A fenti büntetések kizárólag az aktuális tárgy birtoklására és esetleges használatára vonatkoznak. Ha például egy karakter fegyvertartási engedély nélkül, pisztollyal lelő valakit az utcán, nem csak az illegális fegyverbirtoklás és -használat, de emberölés vagy gyilkosság miatt is vádolható lesz.

## BONYOLULTSÁGI KÓDOK (TERVEZÉS)

- A** Bárki, minimális műveltséggel megtervezheti a tárgyat. *Példa: kés, puskához támasz (tripod), iránytű.*
- B** Alapfokú iskolázottsággal rendelkező személyek különösebb erőfeszítés nélkül megtervezhetik a tárgyat. *Példa: zseblámpa, horgászorsó.*
- C** Magasfokú, de általános irányú iskolázottsággal rendelkező személyek is megtervezhetik a tárgyat. *Példa: faház, kerékpár.*
- D** A tárgy megtervezéséhez alpműveltségen kívül némi szakismereti tudás is szükséges. *Példa: egyszerű számítógépes program (nem Kibertérre tervezett) működésének megtervezése, alacsony hatásfokú gránát vagy akna.*
- E** A tárgy megtervezéséhez elég mély szakismereti tudás is szükséges. *Példa: egyszerű króm (pl. karompenge), nem túl bonyolult drog, egyszerűbb lőfegyver, hardverkiegészítő számítógéphez.*
- F** A tárgy megtervezéséhez magasfokú műveltség és akár többirányú szakismereti tudás is szükséges. *Példa: egy teljesen új drog, króm, bonyolult fegyver, kiberdeck.*

**FONTOS:** A fenti tervezési kódok csak a működőképes prototípus kialakításához szükséges felkészültségre utalnak; az elkészített tárgy nem lesz feltétlenül tetszetős, szépen kivitelezett, hacsak a tervező nem ügyel erre is.

## BONYOLULTSÁGI KÓDOK (ELKÉSZÍTÉS)

- A** Bárki, minimális műveltséggel elkészítheti a tárgyat. Szinte semmilyen különleges felszerelés, szerszám nem kell hozzá. *Példa: sátor, tutaj.*
- B** Alapfokú iskolázottsággal, átlagos ügyességgel és kevés gyakorlattal elkészíthető a tárgy. *Példa: zseblámpa, kés.*
- C** Nem kell hozzá különösebb felszerelés; akár egy pajtában is el lehet készíteni. *Példa: adóvevő, egyszerűbb távcső, járműhöz karosszéria.*
- D** Nagy gyakorlat és hozzáértés kell hozzá, de továbbra sem igényel különleges környezetet vagy szerszámokat. *Példa: egyszerűbb számítógépek és alkatrészek, egyszerűbb drogok, belső égésű motorok, a legtöbb fegyver.*
- E** Nagy gyakorlatot és hozzáértést igényel, emellett csak speciális szerszámokkal és/vagy különleges környezetben (pl. laboratóriumban) készíthető el. *Példa: optidiszkek, krókok, AG-hajtómű.*
- F** A jelenleg létező legjobb szakemberek készíthetik csak el, mert olyan környezetre (pl. űrbéli laboratórium) és/vagy szerszámokra (pl. részecskegyorsító) van szükség, amihez rengeteg pénz kell; annyi, amennyi csak egy társaság kutatócsoport-részlegének lehet. *Példa: teljesen új, különleges harcizsák, forradalmi-új szerű hajtómű vagy fegyver.*

**FONTOS:** A fenti bonyolultsági kódok csak a tárgy működéséhez szükséges technikai felkészültségre utalnak. Ahhoz, hogy a tárgy szép kivitelű, tetszetős legyen („gyárinak” tűnjön), az elkészítőnek külön ügyelnie kell munkájára. A legtöbb tákoló által elkészített kutyú nem több egy drótgubancnál, aminek a mélyén mindenféle sötét kis dobozka van (jé! Az ott nem egy sörösdozoz!).

A játékmester a tervezésnél és a kivitelezésnél a következők szerint határozhatja meg a célszámot:

Kód	C#
A	7
B	10
C	13
D	16
E	19
F	22-től

Mind a tervezésnél, mind a kivitelezésnél minél több előkészítő próbát érdemes dobni, mert így sokkal realisabb lesz az eredmény.



Tárgy	Ár	Hozzájárás	Leg	Bony	Tárgy	Ár	Hozzájárás	Leg	Bony	Tárgy	Ár	Hozzájárás	Leg	Bony
<b>DROGOK, GYÓGYSZEREK</b>					<b>KÖZELHARCI FEGYVEREK</b>					<b>PÁNCÉLOK</b>				
AD-89	10\$ (200%)	10 (16)	A	E/E	Intrahang	2000\$ (250%)	(16)	C	E/E	GFT F.G.	8000\$ (400%)	(22)	F	E/E
Altató	1\$ (120%)	4 (4)	A	E/D	Arcmás*	változó (0%)	(19)	F	E/E	Standard robbananyagok	változó (300%)	(változó)	E	D/D
Antiméreg	30\$ (500%)	7 (10)	A	F/E	Boxer	50\$ (1000%)	(10)	B	A/B	UTX akna	350\$ (300%)	(10)	E	D/D
Energia	25\$ (200%)	0	A	D/E	Rövid bot/hosszu bot	—	0	A	A/A	CN402	500\$ (300%)	(16)	E	D/E
Fájdalomcsillapító	15\$ (200%)	0	A	E/D	Sokkbot	1200\$ (120%)	16 (16)	C	C/C	<b>PÁNCÉLOK</b>				
Fekete Kőd	70\$ (1000%)	(19)	F	E/E	Balta	130\$ (120%)	0	A	A/B	Bőrdzseki, hosszú bőrkabát	változó (120%)	4 (4)	A	B/B
Gombaméreg	változó (1500%)	(16)	F	D/D	Fejsze	250\$ (120%)	0	A	A/B	Kev-páncélok	változó (150%)	7, 10 (13)	B	C/C
Heroin	30\$ (200%)	10 (7)	C	E/E	Kés	60\$ (120%)	0	A	A/B	Sisakok	változó (200%)	7, 10 (16)	A	C/D
Kokain	20\$ (200%)	10 (7)	C	E/E	Tőr	380\$ (120%)	7 (7)	B	A/B	Rendőjárőr dzseki	2000\$ (300%)	(13)	C	C/C
Regen	30\$ (400%)	0	A	E/E	Xard	800\$ (150%)	13 (16)	B	A/B	Rendőrségi rohamvél	2500\$ (350%)	(19)	D	C/C
Selyvitamin	35\$ (400%)	0	A	E/E	Lánc	25\$ (150%)	4 (4)	A	A/B	Harci páncélok	változó (150%)	(változó)	D	D/D
Serkénő	15\$ (200%)	0	A	E/E	Fojtódrót	300\$ (150%)	16 (16)	C	A/A	Szenovértek	változó (250%)	(változó)	D	E/E
SPPS-US	20\$ (120%)	1 (13)	A	F/D	<b>LŐFEGYVEREK</b>					Tűszeres	3100\$ (150%)	16 (19)	C	D/D
Stabilizáló	200\$ (200%)	4 (4)	A	F/F	WALT-1	200\$ (150%)	7 (10)	C	D/D	<b>PÁNCÉLOKRA SZERELHETŐ KIEGÉSZÍTŐK</b>				
Szelep	170\$ (120%)	16 (10)	C	E/E	Midgard	350\$ (150%)	7 (10)	C	D/D	Csőrő	1600\$ (120%)	10 (13)	A	B/B
Vadász	40\$ (300%)	13 (13)	B	E/E	Koolt P54S	400\$ (150%)	8 (10)	C	D/D	Éjjelátó	300\$ (200%)	19 (19)	B	D/E
Vipera	300\$ (1000%)	(16)	F	F/F	FR-Penetrator	500\$ (150%)	(14)	C	D/D	Életben tartó berendezés	4000\$ (300%)	19 (22)	A	E/E
Zombi	340\$ (500%)	(19)	F	E/F	Ruger Combat Master	650\$ (150%)	16 (16)	C	D/D	Fényszóró	300\$ (120%)	4 (4)	A	B/B
<b>IDEGI IMPLANTOK</b>					Übermacht	750\$ (150%)	(16)	C	D/D	Foltzó	1800\$ (500%)	(16)	B	E/D
Fejlesztett reflexek	változó (200%)	10 (13) +3xszint	A	F/E	Gauss Micro Lin	4200\$ (200%)	19 (22)	C	E/E	Gravi-csizma	1650\$ (200%)	(16)	B	E/D
Idégszabályzó	változó (250%)	10 (13) +3xszint	B	F/F	Drag-7 Turbo	2800\$ (200%)	16 (19)	D	E/D	Oxigéntartály	400\$ (150%)	7 (7)	A	C/D
Tűvezérlés	változó (300%)	10 (13) +3xszint	D	F/E	Viking	2600\$ (200%)	16 (16)	D	E/E	Önmegsemmisítő	800\$ (500%)	(22)	E	D/E
Interfész	változó (120%)	(10) +3xszint	A	E/E	MAT 202	2500\$ (200%)	16 (16)	D	D/D	Radar-álcázó	2100\$ (300%)	(16)	E	E/D
Visszacsatlolt mozgás	változó (250%)	7 (16) +3xszint	A	F/E	Trantor MGM-11b	2300\$ (200%)	13 (16)	D	D/D	Radar	1500\$ (250%)	(10)	D	E/D
M-alizat	változó (200%)	4 (7) +2xszint	A	F/E	LUZ-981	4700\$ (200%)	(16)	D	D/D	Rádió (kódolható)	630\$ (200%)	16 (16)	B	C/C
Kibermemória	változó (150%)	13 (16)	A	F/F	MRAF-72	4200\$ (200%)	(16)	D	D/D	Rakétacsizma	3000\$ (300%)	(22)	D	E/D
<b>TESTI IMPLANTOK</b>					M-39 A	7500\$ (300%)	(22)	E	E/E	Szerszámkar	2400\$ (250%)	10 (16)	B	D/D
Levegőszűrő	1800\$ (150%)	10 (13)	A	E/D	Petersen SS	3000\$ (150%)	10 (13)	C	D/D	<b>KIEGÉSZÍTÉSEK JÁRMŰVEKHEZ</b>				
Légszűrő	850\$ (150%)	10 (10)	A	D/D	Big Brother Z39	3200\$ (150%)	10 (13)	C	D/D	Autopilotá (2D)	változó (150%)	3 (4) xszint	A	E/D
Vérszűrő	2500\$ (120%)	10 (16)	A	E/D	Mossberg M900	2700\$ (150%)	16 (13)	C	D/D	Autopilotá (3D)	változó (200%)	4 (5) xszint	A	E/D
Rádió	250\$ (150%)	7 (13)	C	D/C	Mirage N-FA 218	3800\$ (250%)	(19)	D	D/D	Csőrő	változó (120%)	változó (+3)	A	B/B
Páncéltör	változó (300%)	10 (13) +3xszint	B	D/F	Nimrod SR	4000\$ (250%)	(16)	D	D/D	Életben tartó berendezés	25 000\$ (150%)	19 (19)	A	E/E
Fejlesztett test	változó (250%)	10 (13) +3xszint	C	E/F	SV Drag-3071	5500\$ (300%)	(22)	D	D/D	Golyóálló kerék/stabilizátor	változó (200%)	változó (+3)	A	D/D
Fejlesztett csontváz	változó (300%)	10 (13) +3xszint	A	E/F	SSN	38 000\$ (300%)	(22)	F	E/E	Golyóálló üveg	változó (250%)	változó (+3)	A	D/D
Koponya-páncélozás	változó (200%)	10 (16) +3xszint	A	F/F	Minigun Alpha	17 000\$ (300%)	(19)	E	D/D	Külső kamera	5000\$ (150%)	13 (16)	A	E/E
Gerinc- és borda-páncélozás	változó (200%)	10 (13) +3xszint	A	E/E	ORG AM-49	16 500\$ (300%)	(19)	E	D/D	Riasztó	változó (150%)	változó	A	C/D
Adrenalin fejlesztő	változó (250%)	10 (13) +3xszint	D	F/E	Shinobi MG	20 000\$ (300%)	(19)	E	D/D	Tűkröző üveg	80\$ (120%)	4 (4)	A	B/B
Újipege	változó (200%)	(13) +3xszint	E	D/D	Abyss-666	5600\$ (400%)	(16)	E	D/D	<b>KIBERDECKEK</b>				
Karpege	változó (250%)	(14) +4xszint	E	D/D	Fiamarow	7100\$ (300%)	(16)	E	D/D	Dragon Adept	2000\$ (150%)	7 (10)	A	F/E
<b>ÉRZÉKSZERV-PROTEZISEK</b>					Twin	3800\$ (300%)	(16)	E	D/D	Ishimas9	4000\$ (150%)	7 (10)	A	F/E
Kiberszem	változó (200%)	7 (10) +3xszint	A	E/E	G-LANX	36 000\$ (300%)	(22)	E	D/D	Vector G706	12 000\$ (150%)	7 (10)	A	F/E
Nagyítás	változó (150%)	7 (10) +3xszint	A	E/E	Thunderfist	45 000\$ (300%)	(22)	E	D/D	90486 SUB LC	32 000\$ (150%)	7 (13)	A	F/E
Éjjelátó	900\$ (300%)	10 (16)	B	D/E	NIHIL	47 500\$ (300%)	(22)	E	D/D	EMPEROR	57 000\$ (150%)	10 (13)	A	F/E
Fénykiegészítő	500\$ (200%)	10 (16)	A	D/D	Zeus	116 000\$ (300%)	(25)	F	E/E	90886 TDX	95 000\$ (150%)	10 (16)	A	F/E
Intra	700\$ (250%)	10 (16)	A	D/D	Zakfék 7	850\$ (300%)	(13)	D	D/D	OQuadra 900	275 000\$ (150%)	13 (16)	B	F/E
Kamera	3500\$ (130%)	10 (13)	B	D/D	Naiker	1400\$ (300%)	(16)	D	D/D	Vector SENSE-I Grandmaster	550 000\$ (150%)	16 (19)	B	F/E
Monitor	400\$ (150%)	7 (10)	A	D/D	D-II	3500\$ (300%)	(19)	E	D/D	* Az arcmást manapság már senki sem keresi: minden jel arra mutat, hogy használati kivétel nélkül csont- és bőrrákok kapnak.				
Óra	130\$ (120%)	7 (10)	A	D/D	HNN v11	400\$ (300%)	(16)	E	D/D	<b>LŐFEGYVEREKRE SZERELHETŐ KIEGÉSZÍTŐK</b>				
Harci számítógép	változó (500%)	(16) +3xszint	D	F/E	<b>TÖLTENYEK</b>					Standard	változó (120%)	változó (+3)	C	B/C
Kiberfül	változó (200%)	7 (10) +3xszint	A	E/E	Bajonett	200\$ (150%)	(5)	B	A/B	Páncéltörő	változó (200%)	változó	D	C/C
Radar-érzékelő	200\$ (200%)	10 (13)	C	D/D	Hangtompító	600\$ (200%)	(13)	C	C/B	Iker-páncéltörő	változó (400%)	változó	D	C/C
Energia-detektor	változó (150%)	10 (10) +3xszint	B	D/D	Heveder	2700\$ (200%)	(19)	D	D/D	Titan	változó (500%)	változó	D	C/C
Nyomkövető	250\$ (200%)	10 (13)	C	D/D	Infracélzó	4000\$ (250%)	(19)	D	D/D	Gyújtó	változó (300%)	változó	D	C/C
Magnó	300\$ (130%)	10 (13)	A	D/D	Jeladó	3000\$ (150%)	16 (16)	A	D/C	Uránium	változó (800%)	változó	E	D/D
Zaj-szerkesztő	500\$ (150%)	10 (13)	A	D/D	Lángrejtő	300\$ (120%)	(10)	D	D/D	Mikrokaliberű	350\$ (1000%)	(22)	F	E/E
<b>VEGTAGPROTEZISEK</b>					Lézerrelző	1500\$ (200%)	(16)	D	D/D	<b>GRÁNÁTOK, RAKETÁK, ROBBANÓANYAGOK, AKNAK</b>				
Kiberkar	változó (150%)	7 (16) +3xszint	A	E/E	Lopásjelző	1200\$ (150%)	13 (13)	A	D/C	Szinte minden gránát	változó (250%)	(változó)	E	D/D
Vállmodul	változó (150%)	10 (16) +3xszint	B	E/E	Támasz (kétláb)	200\$ (120%)	7 (10)	A	A/C	Idégszáz gránát	2000\$ (500%)	(19)	F	E/D
Kiberláb	változó (150%)	7 (16) +3xszint	A	E/E	Támasz (háromláb)	300\$ (150%)	10 (13)	A	A/C	Szinte minden rakéta	változó (400%)	(változó)	E	E/D
Futómodul	változó (150%)	10 (16) +3xszint	B	E/E	Távcső	változó (200%)	4 (7) +nagyításx3	B	E/E					
Páncél	változó (200%)	4 (7) +3xszint	B	D/E	Távcső (digitális)	változó (200%)	5 (8) +nagyításx3	B	E/E					
Kibervégtag szervó	változó (300%)	7 (10) +3xszint	D	D/E	Visszarúgás tompító	250\$ (150%)	7 (10)	A	A/C					
Műbőr	400\$ (120%)	7 (13)	A	E/F										
Fémöntás	200\$ (120%)	4 (7)	A	B/B										
Rejtett fűr	350\$ (250%)	(10)	C	B/B										
Beépített fegyver	változó (150%)	(13-tól)	E	B/C										
<b>VAMPÍRKROMOK</b>														
Sokkoló	változó (200%)	4 (10) +3xszint	C	D/E										
Harci reflex	változó (150%)	7 (10) +3xszint	C	F/E										
Éjjelátó	1200\$ (200%)	10 (16)	B	D/E										
Óra	500\$ (150%)	7 (13)	A	D/D										
Fényerősítő	1000\$ (150%)	10 (16)	A	D/E										
Fénykiegészítő	600\$ (150%)	10 (16)	A	D/D										
Zajszűrő	változó (150%)	10 (13)	A	D/D										

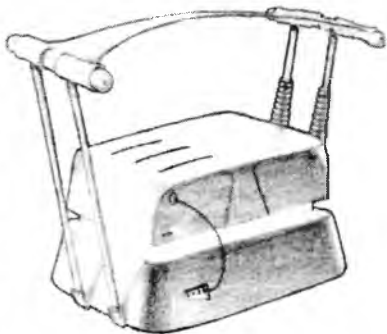


Ha már a tárgyaknál tartunk... Véletlenül a kezembe került a szabálykönyv, és felháborodva tapasztaltam, hogy nincs valami sok tárgy benne. Előrelapoztam: ki írta, ki volt ilyen szűkmarkú?! Ja, izé... Jobb későn, mint soha: néhány hasznos cucc, az új adatokkal meghatározva.

#### Akkutöltő

Ár: 820 \$ (120%); Hozzáférés: 7 (7); Legalitás: A; Bonyolultság: C/D

Hordozható akkumulátor-töltő és energiaszolgáltató egység, amely a standard (kiberdeckekhez, járművekhez, hősugárzókhoz használatos) energiaformátumokat képes előállítani „mindenevő”, belső égésű motor táplálta generátorral. Üzemanyagának a legrosszabb, házi főzésű pálinkától kezdve bármilyen folyékony, éghető anyag megfelel.



#### Doppleganger-vetítő

Ár: 50 000 \$ (300%); Hozzáférés: 22 (25); Legalitás: E; Bonyolultság: E/F

A Doppleganger-vetítőt – amely leginkább egy fém töltényövhöz hasonlít – a Fenrir fejlesztette ki nemrégiben. A D-vetítő egy holovetítő, amely képes viselőjének

holoképét néhány méterrel arrébb megeleníteni. A holoképnek nem muszáj a viselő látóterében maradnia, de természetesen ebben az esetben az illúzió sokkal kevésbé hihető. A vetített kép hitelességét a következők figyelembe vételével lehet eldönteni: amennyiben a holomátsolat legfeljebb három méterre van, és a használó látja a vetített képet, az illúzió tökéletes. Ha ennél távolabb van vagy a szabad rálátást akadályozza valami (pl. eső, köd, sötétség stb.), a játékmester meghatározhat egy célszámot, amire a figyelőknek elme tesztet kell dobni; ha a teszt sikeres, rájönnek, hogy csak egy holoképet látnak.

#### Fehérszaj bomba

Ár: 400 \$ (300%); Hozzáférés: (13); Legalitás: D; Bonyolultság: D/E

Aktiválás után a bomba hatvan percen keresztül elviselhetetlen zajjal árasztja el a környékét (általában kb. 15 méter sugarú gömböt tetelezhetünk fel, de ezt a környezetet, az alapjai és még sok minden más is befolyásolhatja). A hallásvédelemmel nem rendelkezőknek állóképesség tesztet kell dobniuk 13-as célszám ellen. Ennek kudarca esetén kb. 10 perces eszméletvesztéssel és mintegy 24 órás süketiséggel kell számolniuk. A kibernetikus hallószervek illetve mikrofonok és hasonló szerkezetek csak a „visítás” idejére válnak működésképtelenné.

#### Fémdektektor

Ár: 150 \$ (150%); Hozzáférés: 7 (10); Legalitás: B; Bonyolultság: D/D

A szerkezet képes a legfeljebb fél méternyi távolságban levő fémek észlelésére. Vizsgálatának eredményeit egy kis képernyőre rajzolja ki, megbecsülve az érzékelte fémtárgyak nagyságát, alakját is.

#### Fűrés-impulzusfegyver

Ár: 2500 \$ (300%); Hozzáférés: (22); Legalitás: D; Bonyolultság: E/D

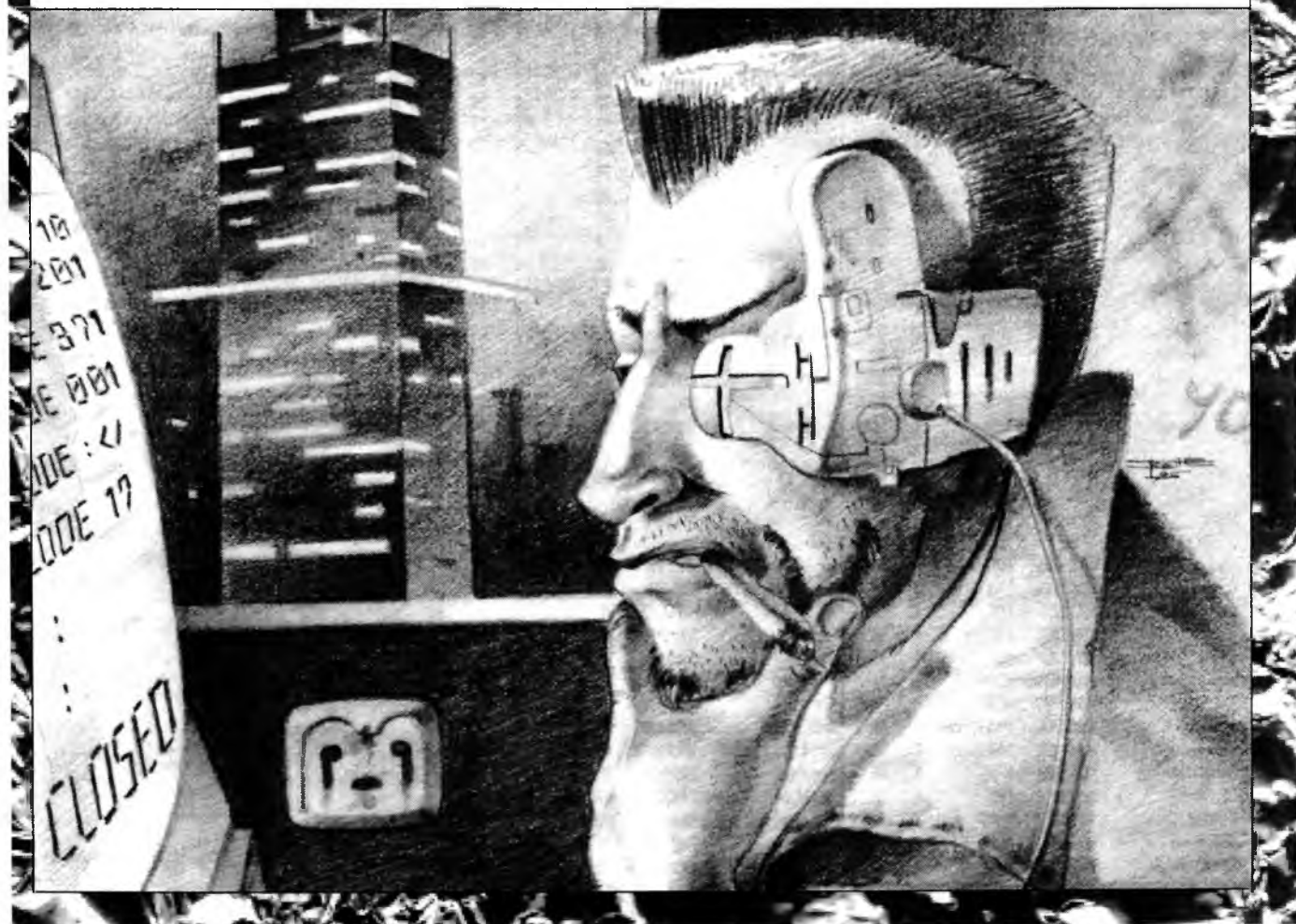
Senki sem hitte volna, hogy az első töltény nélküli fegyvert (a lézerek kivül, természetesen) nem egy társasági kutatólaboratóriumban, hanem valahol a külvárosban fogják elkészíteni; de így történt. A kirúgottak között mindenféle foglalkozásúak és érdeklődési körök előfordultak. Egy baráti társaság eltökélte, hogy fegyverfejlesztésből próbál megélni. Ha hinni lehet a híreknek, ez nem volt túl jó ötlet, mivel a csapat minden tagja nyomtalanul eltűnt; ki magától, kit pedig eltűntettek. No, ennyit a balszerencsés „tudósokról”. A fegyver csak szerves anyagok ellen hatásos, a molekulák mozgását változtatja meg, így pusztít. A megsebzett szövetek képlékennyé válnak; megfelelő intenzitást elérve akár cseppfolyóssá is. A fűrés-impulzus rendszer legnagyobb előnye, hogy a viselő páncél nem módosítja a sebést, bár a kellő vastagságúak semlegesíthetik a hullámokat. Az egyszerűség kedvéért: a 20-as védelmi értéket elérő páncélt viselők biztonságban vannak az efféle sugárzásoktól.

A fegyver a könnyű géppisztoly kategóriába sorolható be; használatához mindkét kézre szükség van. A játékadatok a következők: TGY A10; TAR 15/ENR; SEB/ÁTÚ 15/20; PON +0, -1, -4, -8, -12; VR —; MT 13

#### Gyógycsomag

Ár: 900 \$ (250%); Hozzáférés: 7 (10); Legalitás: A; Bonyolultság: D/E

A gyógycsomag tulajdonképpen egy akataska méretű, hordozható kórház. Az apró számítógép szinte az összes eddig előfordult betegséget, mérgezést és sérülést képes diagnosztizálni, ezeket gyógyíródot ajánlani. A számítógéppel hagyományos billentyűzettel kommunikálhatunk, de egyszerűbb mérésekre (pl. testhőmérséklet, pulzus, vérnyomás stb.) felcsatlakozható szenzora is van – ez injekció beadására is alkalmas. A következő szereket tartalmazza: 3 adag altató (II), 3 adag antiméreg (II), 3 adag fájdalomcsillapító (II), 3 adag stabilizáló (II).



Ha valaki a gyógyszerhasználatát szerint cselekszik, és nincs elsősegély ismerete, 3-as szinten, járatlan-sági büntetés nélkül próbálhatja meg kezelni a pórul járat, ha a szerkezet legalább egy percen át információkat kapott a sérült állapotáról.

#### H-gránát

Ár: 350 \$ (200%); Hozzáférés: 16; Legalitás: E; Bonyolultság: E/D

A gránát [fegyverbe nem tölthető] földet érve különleges gázt enged ki, amely minden, 15 méternél közelebb álló (légzőmaszkot vagy hasonlót és szemvédőt nem viselő) élőlényre hat. Akaraterő tesztet kell dobni, a célszám 13. Aki a gáz kilövellése pillanatában sikeres észlelés tesztet dob (C# 10), az egyik kezével eltakarhatja az arcát és a szemét, ilyenkor az akaraterő tesztre C-5 járulék jön. A gáz 5 körig maradhat, ezekben a körökben folyamatosan kell akaraterő tesztet dobni.

Az elrontott teszt eredményeképp rémisztő hallucinációk lesznek az áldozatnak, aki képtelen normálisan cselekedni. A játékmester mondja meg, ki mit tesz. A hallucinációk legalább 5 percig tartanak. Mindazok, akiknek átlag alatti (negatív) az állóképessége, állóképesség tesztet dobnak (10-es célszám ellen, és ha ez nem sikerül, a hallucinációk rögzülnek az elméjükben, és különleges pszichológiai kezelés nélkül minden cselekedetükhöz C+2 büntetés járul a továbbiakban, sőt, állandó rémálmaik is lesznek.

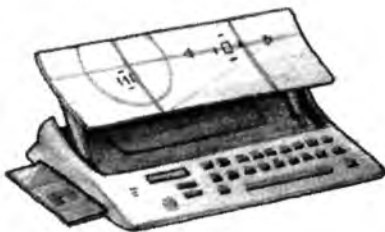
#### Intelligens térkép (NavMap)

Ár: 500 \$ (200%); Hozzáférés: 4 (10); Legalitás: A; Bonyolultság: E/D

Zsebszámológép nagyságú, leginkább egy laptop-hoz (hordozható számítógéphez) hasonló szerkezet. Speciális optidiszkenek tárolja egy maximum 25 km sugarú terület térképét. Bármely publikus, beprogramozott helyet vagy épületet megtalál, illetve műholdas tájékozással meghatározhatja a használó helyzetét, ha az a térkép területén tartózkodik. Természetesen képes megtervezni két pont között a legoptimálisabb útvonalat is.

#### Térképlemezek

Ár: 100 \$ (200%); Hozzáférés: 7 (10); Legalitás: A; Bonyolultság: D/D



#### KK detektor

Ár: 100 \$ (300%); Hozzáférés: 4 (10); Legalitás: D; Bonyolultság: D/D

Minden rendőrárműben, illetve rohamrendőrnél van egy ilyen szerkezet. Tulajdonképpen egy rádió adóvevő, elektronikus szemmel együtt; ha a rendőr legfeljebb egy méter távolságra tud kerülni az igazoltatott Kolonista Kártyájától, máris megtudja akár az összes személyi adatot, és azt is, hogy az adott személyt körözik-e.

Bevett módszer, hogy a bűnözők és priuszosok, valamint a veszélyes helyeken dolgozók KK-ját a testükbe építik.

#### Kommunikátor

Ár: 150 \$ (150%); Hozzáférés: 7 (10); Legalitás: B; Bonyolultság: D/D

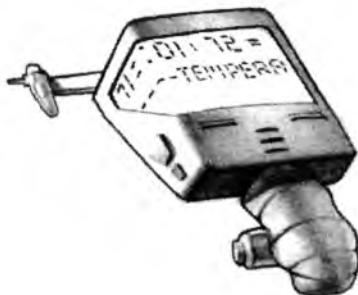
A kommunikátor egy apró, kis (max. 20 km) hatótávolságú rádió adóvevő. Az energiaforrást is magában rejtő fül-egységet egy fém pánt tartja a fején. A mikrofon a gégre tapasztható szalag; használatához tulajdonképpen nem is kell hangot kiadni. A kommunikátor kétféle

üzemmodban működhet: a standard módon a hatótávon belül bárki foghatja az adást. A kódolt módra kapcsolva csak az előre beállított célpont veheti az adást, ami tömörített, és csak szűk sugárban fogható. Az utóbbi módszer használatához a két kommunikátor között lehetőleg ne legyen semmilyen árnyékoló (fém- vagy beton) tárgy.

#### Környezet-analizátor

Ár: 750 \$ (150%); Hozzáférés: 10 (16); Legalitás: A; Bonyolultság: D/D

Az analizátor képes megállapítani, hogy a környezet veszélyes-e az emberi életre, s ha igen, mennyire káros. Elemzi a levegő összetételét, a radioaktivitás és az egyéb sugárzások mértékét, a hőmérsékletet, a nedvességtartalmat, a légszennyezést stb.



#### Mechanikus/elektronikus zárnyitó

Ár: 450 \$ (300%); Hozzáférés: 13; Legalitás: D; Bonyolultság: C/D

Kombinált készülék, amelynek használatával optimális esetben E+10 bónusz jön a mechanikus és az elektronikus zárok kinyitásához. A zárba helyezés után a készüléket hagyni kell, hadd tapogassa végig a szerkezetet; minden így eltelt percért E+2 összeadóó bónusz adódik a használó zárnyitás tesztjére. A végső bónusz E+10, ennél többet nem lehet összeszedni.

#### Mozgásdetektor

Ár: 800 \$ (150%); Hozzáférés: 10 (13); Legalitás: B; Bonyolultság: D/D

A kézben tartható berendezés a levegőmolekulák mozgása alapján jelzi a hatótávon belüli mozgások irányát és egyéb adatait (sebesség, a mozgó tárgy becsült tömege, mérete stb.) A kijelző egyszerre 90°-nyi területet fog át, de csipogással jelzi a veszélyesnek ítélt mozgásokat. Nyugodt időben, épületben vagy hasonló szelvédtett helyen egy gyalogló embert kb. 100 méterig jelezhet. Ha a jelek körülményesebben észlelhetők (pl. vihar van, a mozgó tárgy kicsi vagy lassú), a hatótáv tört részére csökkenhet.



#### Sercegetető

Ár: 1250 \$ (300%); Hozzáférés: 19; Legalitás: B; Bonyolultság: C/D

Karóra méretű és kiserelésű szerkezet. Gombnyomásra olyan elektronikus sercegéssel tölti fel a teret (a használó körül 2 méteres sugárban), ami lehetetlenné teszi a rádióadást, illetve zavarja a kibernetikus szerkeze-

tek működését. A krómok csak akkor működnek, ha sikeres működési tesztet dobnak, C+5 büntetéssel. A szerkeztű legfeljebb 10 körig üzemel folyamatosan, ez után 5 kör alatt töltődik fel (mozgással és napenergiával).

#### Szellemruha, szellemköpeny

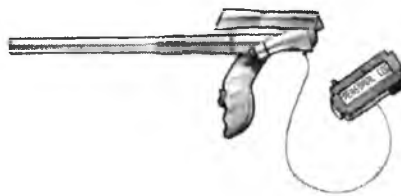
Ár: 32 000 \$, 25 000 \$ (200%); Hozzáférés: 13 (19); Legalitás: D; Bonyolultság: D/E

A katonai és rendőrségi felderítők számára kifejlesztett öltözék (és ennek köpenyváltozata) szinte észrevehetlenné teszi viselőjét. Szinte teljesen leárnyékolja a testhőmérsékletét, miáltal az illető hang- illetve hagyományos radarral csaknem lehetetlen bemérni. Szabad szemmel is elég nehéz észrevenni az ilyen ruhát viselőket; az észlelés tesztre teljes ruha esetében C+10, köpenynél pedig C+5 büntetés jön, ha a megfigyelt személy ötven méternél távolabb van. Ötven méternél közelebb ez feleződik. Természetesen mindezt befolyásolhatja az időjárás, a megfigyelők ébersége stb.

#### Tesztköpos, szűk sugarú KK detektor

Ár: 2000 \$ (200%); Hozzáférés: 16; Legalitás: D; Bonyolultság: D/D

Tulajdonképpen a KK detektor fejlesztett változata; leginkább egy távcsöves puskához hasonlít. Használatához célozni kell (2000 méteres hatótávval, +0, +0, -1, -3, -5 pontossági kóddal), akár egy fegyverrel. A távcső digitális, ötszörös nagyítású.



#### Villámgránát

Ár: 620 \$ (350%); Hozzáférés: 19; Legalitás: D; Bonyolultság: E/D

A gránát [fegyverbe nem tölthető] földet érve 5 méteres sugárban villámszerű kislüszereket produkál, amelyek sebése 10x D-D. Az erős elektromos hatás miatt minden élőlénynek akaraterő tesztet kell dobni 10-es célszám ellen; az elrontott tesztet következményeként azonnali eszméletvesztés áll be. Minden, a hatósugárba eső elektronikus szerkezetnek (krómoknak is) sikeres működési tesztet kell dobni, vagy a játékmester belátása szerinti mértékben és időre megsérülnek. A célszám itt is 10. A működési tesztbe beleszámít a szerkezet minősége (vagy szintje).

#### Xerxes 3000 videokamera

Ár: 8000 \$ (300%); Hozzáférés: 19; Legalitás: D; Bonyolultság: E/E

E típus az apró AG-hajtómű révén vált hírhedtté a rendőrség körében. Főként az MBN tudósítói használják, mivel akár a 100 méteres magasságot is elérheti, és meglehetősen biztonságosan irányítható a talajról is.



SzS



# SÖTÉT PÓKHÁLÓ

SZABADON FELHASZNÁLHATÓ KALANDMAG

...egy apró részlet...

Csillagrombolók.

A átalakított hangár sötétségéből egy bő, szürke ruhát viselő, rynnai technikus lépett a fénytörítő lassan koncentrikus körökbe rendeződő, függőleges platformja elé. Noha társai nem láthattak mást, mint a sziluettjét körülölelő, örvénylőnek tűnő, mélykék derengést, mindannyian sejtették, mit érezhet. Nem szerettek volna a helyében lenni, még úgy sem, hogy tudták: ha sikerül a kísérlet, jutalma óriási lesz. Nem, mert tudták, mivel jár a kudarc.

A rynnai éjfekete szemei a központi fókuszrúd matt felületébe ágyazott számlálókat figyelték. Átlátszó, műanyag légzőmaszkba bújtatott, csontszürke arcán feszültek az inak, bőre kiszáradt az idegességtől. Lopott pillantást vetett a nem messze álló, az aphanai alakulatok kékesfehér csatapáncélját viselő rohamosztagosra. Egy másodpercre olyan érzése támadt, mintha a megtestesült halállal nézett volna szembe. Igyekezett minél kisebbre összehúzni magát, mielőtt kesztyűs kezével megérintette volna a panelt, pontot téve a hosszú hónapok óta folyó munkálatok végére. És talán az életéire is. A vibráló, csillagkéfé fény azonnal kihuny.

A fémállványokkal és berendezésekkel teli hangár energiaelvezető cellái rövid, csontig ható sivítással léptek működésbe. A belső hőmérséklet vészes gyorsasággal zuhanni kezdett — valahol a mélyben tucatnyi hőstabilizáló termorács izzott fel válaszul. A rynnaiak — együtt a Birodalom rohamosztagosaival és felügyelő technikai tisztjeivel — szinte egyszerre fordultak a csarnok közepén tornyosuló hatalmas, tojásforma berendezés felé. Az eddig egybefüggőnek tűnő fémhéj lassan hétfelé vált, s a vékony, ám folyamatosan szélesedő ré-

seken keresztül halvány, kékes fény szüremlett elő — a burkok sziszegve húzódtak vissza a hangár padlójába. A bent lévőkre rátelepedett a várakozás súlyos, félelemmel teli feszültsége. Minden néma csendbe dermedt, ahol szinte teljesen magányosan lebegett a süllyesztő mechanizmus hidraulikájának zaja. S még egy hang. Az egyik karbantartó folyosón álló, fekete páncélos alak gépies légzésének torokszorítóan monoton, mély hangja. Egy aphanai rohamosztagos hangtalanul nyelt egyet, és még szorosabban markolta meg fénykarabélyát.

A rynnai technikus arrébb lépett a torzító fókuszálódó fénye elől. Lehajtotta a fejét, s észrevétlenül remegve várta az ítéletet. Bizonytalan volt. Bizonytalan és halálra rémült. Még ő sem tudhatta igazán, hogyan sikerült a kísérlet. Senki sem tudhatta. Senki, csak Darth Vader. A sötét lovag kegyetlen, hideg maszkja azonban nem árult el semmit. Hosszú percekig keresztül figyelte szótlanul a haldokló fénnel övezett héjtalapatzon magasodó fekete tömeget — aztán egy magas rangjelzésű tiszt felé fordult.

— Kezdjék meg az előkészületeket a folytatásra, Mitte kapitány! — A tiszt némán, határozottan bólintott Vader parancsára, ám továbbra sem mozdult. Várt. Ezt kellett tennie.

— Nyissák meg az árnyékoló pajzsokat. Személyesen kívánom értesíteni az Uralkodót a terv sikeréről. — Vader megfordult, elindult kifelé. Mitte három lépésnyi távoból követte.

A rynnai technikus rogyant térdekkel lépett az állvány korlátjához. Meg kellett kapaszkodnia, hogy össze ne essen. Sikerült. A jutalom java már az övé volt. Életben maradt.

A három csillagromboló méltóságteljesen úszott tovább az űr gyötlen, nyugodt tengerén.

## A Háttér

A Császár vezette Birodalom — noha jó hasznát vette — soha sem hagyatkozott pusztán technikai fölényére. A Sötét Oldal erejének finom szálai pókhálóként szőtték át az egész Császárságot, szinte mindenre kiterjedő és hatékony összhangeremtő eszközt helyezve Palpatine kezeibe. Azok, akik e háló csapdájába estek, nagy valószínűséggel örökre rabjai maradtak, noha nem emésztette el őket teljesen a Sötét Oldal hatalma. Ehhez nem voltak elég kirívó személyiségek. Egyszerű rabszolgákká váltak, a Birodalom katonáivá, rohamosztagosaivá. ügynökeivé... Szomorú sors — ám volt rosszabb. Az a néhány kiemelkedő tehetség, aki a hálóba ragadt, sokkal többet veszített. Ilyen volt például — s ő a legkiválóbb példa — Anakin Skywalker, vagy ahogy azóta hívják: Darth Vader. Elég rápillantani sorsának mind mélyebbre húzó örvényére, egészen addig a pontig, amíg Luke fel nem hasította azt a gubót, amit sötét pókká váló apja szőtt maga köré. Így lett belőle a Császár csatlósa... ám ez egy hosszabb történet.



A képletes sötét háló nem mindenütt volt egyformán erős. Egyes arányban gyengült azzal a — mind fizikai, mind szellemi — távolsággal, ami az Uralkodótól elválasztotta. Az Uralkodótól, vagy Darth Vadertől — vagy egy olyan helytől, élőlénytől, ami erősen a Sötét Oldal befolyása alatt állt. Ez utóbbiakon keresztül — lévén öntudatlanok, akarat nélküliek — az előbbieket hatalma terjedt ki olyannyira, mintha maguk is jelen lennének, újra erőt öntve a hálóba (persze csak ott, ahol nem ellensúlyozta erejüket a Jó Oldal). Ez olyan hatalmat és lehetőséget jelentett, aminek súlyát Vader is és az Uralkodó is felismerte. Így indult útjára az a terv, amely a Sötét Fák (ld. Birodalom Visszavág) klónozását tűzte ki célul.

Először a klónhengereket kellett módosítani, úgy, hogy a Sötét Oldal eme monumentális manifesztációi is elférjenek bennük — majd a teljesítményt kellett a megfelelő szintre emelni. A klónháborúk idejéből átmentett, a Császár tulajdonát képező, s jó okkal zár alatt tartott technika megértésére igen kevesek voltak csak képesek — ám azok mesterei voltak szakmájuknak. A Birodalom elit technikusai és a Rynnáról „toborzott” biomérnökök



hosszú időn keresztül dolgoztak Darth Vader felügyelete alatt, a lehető legteljesebb titoktartás mellett... ám maguk sem tudták igazából, hogy min. Jó pár kísérlet fulladt kudarcba, úgy, hogy látszólag minden rendben volt — egyedül a sötét lovag tudta, érezte, hogy a friss klón nem bír az eredeti erejével. Nem csak kísérletek fulladtak „kudarcba”. De Vader nem adta fel. Tudta, hogy egykor, a klónháborúk idején sikerült jediket is klónozni. Fekete akaratereje végül meghozta a sikert. Az Aphanna rendszerben állomásozó Rilia csillagromboló gyomrában rejtőző hatalmas klónhenger készen állt arra, hogy a Birodalom minden rombolójára juttasson egyet a klónozott Fából — aminek következményei végzetesek lettek volna mindenféle ellenállás szempontjából. A Császár és Vader gyakorlatilag mindenütt ott lett volna. Ha ez sikerül, a Birodalom legyőzhetetlensége immár megkérdőjelezhetetlen — anélkül, hogy a Halálcsillag rém-monstrumára szükség lenne. Igen, a Birodalom mindig jó hasznát látta a technikának — ám soha nem támaszkodott csupán arra, mint azt egyes szűk látókörű vezetői — Moff Tarkin, példának okáért — hinni vélték.

### Feladat, Bonyodalmak, Miegyéb...

Ez, sajnos, egyértelmű. Meg kell semmisíteni Rilia klónhengerét, még mielőtt újabb klónok készülhetnének a Sötét Fáról. A történet, amelynek a Hátérben leírt információ a magja, háromféleképpen használható fel: lehet különálló mese, lehet egy sorozat alapja, és lehet már futó mese része.

Mindhárom esetben szükség lesz egy jedi lovagra — nélküle ugyanis képzelenség a klónhenger és a fa teljes elpusztítása. Ezért, ha nincs a partiban jedi (játékos karakter!), akkor kénytelen leszel magad alkotni egyet, s akár munkaadóként, akár barátként a parti mellé adni. Bár e kalandmag felhasználása és a részletek kidolgozása a Te feladatod, a jedi szerepe és sorsa valamilyen szinten meghatározott — ez kell a drámai hangulat teljes kialakításához. Ám még itt is igen nagy szabadságot élvezel (és, végülis, Te vagy a mesélő... semmi nem kötelező — csak ajánlott!). Hát, lássuk...

A jedivel kapcsolatban a következő lehetőségeid vannak:

1. A karakternek a küldetés során meg kell halnia. Ez, sajnos, könnyen megoldható — ott van a Sötét Fa, egy csillagromboló, a különlegesen kiképzett aphannai rohamosztágosok, akiket még a Fa is támogat (plusz karakterpontok stb.) és talán még maga Darth Vader is, ha igen súlyosra tervezed a hangulatot, és sebesre a sztori sodrását. A lényeg a hősiességen van — ne értelmetlenül vesszen oda a jedi. Sűríts annyi drámaiságot az eseményekbe,

amennyit csak tudsz... A játékos következő karaktere induljon úgy, mintha már a játék kezdetétől (tehát amióta az önfeláldozó jedi alakította) játszana, s kapja meg a jedi hősiességéért járó pontokat is — ám csak akkor, ha erről az opcióról a játékos nem tudott. Úgy feláldozni a szerepjátékért egy karaktert, hogy közben a haszonra utazunk, magától értetődő módon nem díjazható...

Ha a játékos nem áldozza fel jedi karakterét — nem ismeri fel a fenyegető veszély nagyságát stb. —, akkor is tedd lehetővé, hogy elpusztítsák a fát, még ha nem is azonnal (mondjuk egy-két újabb klón elkészítése után, hogy érezzék a dolgok súlyát). Ebben az esetben a jedi jutalma jó néhány sötét oldal pont lehet (s ha alaposan meggondoltad, nem-játékos jedi esetén ez eredményezheti azt is, hogy életben marad — ám immár a Császár új tanítványának mondhatja magát...).

Ez, a halálos első lehetőség főleg abban az esetben ajánlott, amikor ez a kalandmag egy különálló történet alapját adja („No, játszottunk ma este egyet!”) vagy éppen egy egész mesefüzért építesz rá, ahol a végcél a klónhenger elpusztítása.

2. A második lehetőség a kalandokhoz (mindkét változathoz) ajánlott, az első pontnál felsorolt szempontok figyelembe vételével. Ha szeretnéd, hogy a jedi megmaradjon — mivel oly kevés van belőlük, nehéz lehet minden történet után egy újat kitalálni, teljes háttérrel — akkor is javasolt az elpusztítása, ám egy meglepő fordulattal... Intézd úgy, hogy a jedi — mert ha igazi jedi, akkor itt is vállalja az önfeláldozást — a klónhenger és a Fa pusztulásakor lelje halálát egy igen szép energiakitörés keretében, az első pontban említett eszközök (Fa, rohamosztágosok stb.) felhasználásával, ugyanolyan hősiiesen. Ám miután eloszlottak a vakító villámok...

A sötétben lassan, ki tudja miért, felfénylik a fénytorzító koncentrikus körökbe rendeződő kék kékéje, s a fókuszban, a klónhenger füstölgő roncsai között... ott, igen, ott! Látod? Egy test! A jedi! Túlélte! Vagyis... Nem, ott fekszik holtan. Micsoda? Még egy test? Az egyik él, a másik halott? A henger előbb másolta le, mint meghalt volna? Hogyan? A pokolba, mit számít? Hozzátok ki onnét gyorsan, aztán tűnjünk el innét...

Csigás Gábor



# AZ ISTENI SZÍNJÁTÉK

Egy kecses, karcsú tünde haladt előre Abyss egyik groteszk, ködös bugy-  
rában. Ébenfekete bőre ragyogott az időnként fellobbanó lángcsóvák, a  
fel-feltündező lávafolyam fényében, vonásai földöntúlian szépek voltak. Fo-  
gazott kard lógott az oldalán. Törékenynek és sebezhetőnek tűnt, de a po-  
kolbéli lények csak tekintetükkel követték, nem merték megtámadni. Meg-  
éreztek a benne lakozó hatalmat, sőt, legtöbbjük hírből is ismerte: Radharos  
volt ő, az ezerarcú. A bosszú, az intrika és az álcázás istene, az örület, a ká-  
osz és a misztikum megtestesítője, a sötét elf panteon tagja. Radharos — rö-  
vidke utazás után — végre megérkezett Abyss legsötétebb, legelhagyottabb  
rétébe. Nagyon régóta várta már ezt a napot.

Loth halványan elmosolyodott, ahogy meglátta a közeledő éjtündét.  
Tudta, hogy Radharos csak akkor vette fel a sötét férfiú formáját, ha vele  
akart találkozni. Mindenkinek más alakban mutatkozott. Igazi ábrázatát va-  
lószerűleg nem ismerte senki, éppúgy, ahogy hatalmának határát sem is-  
merte egyik isten sem. Radharos volt a panteon legkülönbözőbb és legmisz-  
tikusabb istene, akiről talán a Mágia Úrnője mondhatja el, hogy a legjob-  
ban ismeri, hiszen évszázadokon át tartott audienciákat, csak hogy kifür-  
készhesse szándékait. Loth előrelépett, meggyorsítva a találkozó lefolyá-  
sát.

– Üdvözöllek, Káosz Úrnője, a Pókok... – kezdte, de Loth leintette.

– Miért akartál találkozni velem? Mit akarsz tőlem? Csak gyorsan! Nincs  
elfecsérelni való időm!

Radharos elmosolyodott, és bólintott. Neki sem volt vesztegetni való  
ideje. Gyorsan kellett cselekednie, nehogy valamelyik isten megsejtse szán-  
dékát. Hátrataratva a kezét és járkálni kezdett.

– Évezredekkel ezelőtt a népem, és a tiédet is – tette hozzá – nagy  
megaláztatás érte. Egy olyan megaláztatás, amit vissza kell adnunk, amiért  
bosszút kell állnunk – egy pillanatra elhallgatott, és oldalra pillantott, oda,  
ahol az istennő állt. Látta, hogy zavarja őt a mászkálása. – Helyes... – gon-  
dolta, majd tovább folytatta a mesét. – A mieink akkor még a felszínen él-  
tek. A cselszövés során a felszínlakók összefogtak, és sorozatos csatákban  
lekergették a őket a sötét mélységbe, amelynek mostanra már a rabjai let-  
tek. Loth! – fordult hirtelen az istennő felé. – Egyesítsük népeinket és ve-  
zessük őket a felszínre, ahol egyetlen alvóciklus alatt véres bosszút állunk!  
Vigyük fel a káoszt a felszíni világba! Ismerjék meg ők is az igazi zűrzavart!  
– Radharos az utolsó szavakat szinte már ordította. Pontosan tudta, hogy  
meséje sok helyen hibádzik, és a Pókirálynőt nem könnyű átverni. Ezért is  
hagyta életben azt a Menzoberranzanból jött kémet. Ezért segített neki élet-  
ben visszajutni Zhaunabor-ból a saját városába. Pedig Zhaunabor, Radharos  
legfőbb városa még egyetlen kémet sem engedett ki karmai közül. A kém  
persze mit sem tudott erről. De beszámolója a kaotikus városról, a szoká-  
sokról és a bosszú kultuszáról talán felkelte Loth érdeklődését, és a  
Menzoberranzanban azóta „Bosszúálló”-ként emlegetett város egyetlen is-  
tenéről esetleg el lehet hinni, hogy efféle képtelenségeket tesz. Amikor  
meglátta Loth egyre szélesedő mosolyát, már tudta, hogy terve jó úton ha-  
lad. Igen, jól tudta, hogy a Pókistennőre hatnak ezek a szavak, mint ahogy  
azt is, hogy máris felmerült benne a felszínre kiterjesztett hatalom lehetősé-  
ge is.

Loth tulajdonképpen nem volt meglepve, hiszen kémei jelentették az  
abszolút hozzáférhetetlen város szokásait. Ilyen együgyű volna ez az isten,  
vagy épp ellenkezőleg: veszélyes és számító? Loth mindenesetre nem bízott  
benne, ahogy senki másban sem. Azt azonban nem tagadhatta, hogy tetszett  
neki az ötlet. Szívesen látta volna a felszíni káoszt, szívesen kiterjesztette vol-  
na hatalmát a felszínlakókra. Régi titkos vágya volt ez, és ezt Radharos is na-  
gyon jól tudta.

– Jó! Mondjuk, hogy beleegyezem. De mit kapok ÉN cserébe?

Radharos megint elmosolyodott. Most már bizonyos volt, hogy megszer-  
zi Loth ivadékait egy éjszakára.

– Az egyik városomat megkapod. Elfordulok tőle, és megletelepdhatsz  
ott. Terjesztheted a vallásod – szabadon!

– A város?

– Corregel – a város egy újabb, a bosszú-mesét beigazoló tény lesz. Bizo-  
nyíték az együgyűségemre – gondolta Radharos, aki már évekkal ezelőtt át-  
szervezte a város társadalmi felépítését. Loth nézte a Bosszú Istenének te-  
nyere alatt összegyűlt füstgömböt, amely tisztán mutatta Corregelét. Fölné-  
zett az istenre, és tanulmányozni kezdte az arcát. Kétségkívül szép volt, sőt,  
gyönyörű. Szeretett volna belelátni az elméjébe, de képtelen volt olvasni a  
gondolataiban. Végül úgy döntött, egyezkedik vele. Talán felfed egy-két Rad-  
haros-szal kapcsolatos információt a „szövetségük” alatt. A Pókirálynő so-  
sem tudta megnézni Radharos városait, mert az védte birodalmát a fürkésző  
varázslatoktól. Erre már régen rájött, de maradt a kérdés: vajon miért?

Radharos csak nézte a távolodó istennőt, pillája se rebtent. Hát sikerült.  
A Káosz Úrnője beleegyezett. Megkapja az éjtündéit. Már nem sok időre van  
szüksége.

„Ó, a Pusztulás síkja. Igen. Ez az, ami nélkül sohasem kezdtem volna bele-  
gyönyörű tervem kidolgozásába. Ez azonban olyan hatalmas tudás és előny,  
hogy nem hagyhattam ki az alkalmat. Mystra, szeretném megköszönni, hogy  
felfedezted ezt a síkot, hogy titokban tartottad, és köszönöm a sok audienciát,  
amelyek lehetőséget adtak legfélétebb titkok megismerésére. Sajnos,  
azonban a tervem része, hogy megnyissam a kaput a Síkra minden külső sí-  
kon, és ez alól a Nirvána sem kivétel. Tudom, sokat kockáztatok. Bocsáss  
meg, Mystra...”

Az összes papnő készen állt. A megszokott, apró-cseprő varázslatok helyett  
most valamennyiük elméjét egyetlen, tudásukat jóval meghaladó ige töltöt-  
te be. Egy ige, amit magától Radharostól kaptak. Mindnyájan tudták, hogy a  
küldetés veszélyes, de ha sikerrel járnak, istenük olyan hatalmat ad nekik,  
hogy messze a legerősebb papokká váljanak. Bár az utazás rövid volt, számuk-  
ra egy örökkévalóságnak tűnt. Egyszerre érkeztek meg, mindegyikőjük egy-  
egy külső létsíkra, és az utasítás szerint, nem törődve semmivel, azonnal be-  
lekeztek a kántálásba.

A Mágia Úrnője érdeklődve figyelte a Nirvána síkjára érkező embert,  
mint ahogy a többi isten és istennő is felfigyelt a saját síkján egy-egy betéve-  
dő halandóra, akik azonnal valamiféle varázslatba kezdtek. Mystra tudta,  
hogy a jövevény nem valami szerencsétlen baleset következtében, hanem sa-  
ját akaratából került ide, az örök rend és nyugalom síkjára. Érezte a halan-  
dón a hatalmas, isteni eredetű formaváltoztató mágiait. Koncentrálni kez-  
dett, ahogy átlásson a varázslaton. Az alak emberi mivolta azonnal elmosó-  
dott, vonásai karcsúsodni kezdtek, bőre feketedett, ahogy az istennő töröl-  
te a hatást. Az éjtünde míves páncélt és köpenyt viselt, rajta a Pókirálynő je-  
lével. Mystra kíváncsi lett: miben sántikál már megint az örült istennő? Fi-  
gyelmét magára a varázslatra összpontosította, s megérezte a halandók kapaci-  
tását messze túlhaladó energiákat a küldött körül. Szinte azonnal felismer-  
te a varázslat mivoltát, de már késő volt. Egész lényre rikoltott a hatás ellen.  
Ennyire még nem becsült alá senkit. Egy nyomorult halandó kinyitotta a ka-  
put a Pusztulás síkjára!

Szinte egyszerre omlott porrá az összes, varázslatát befejező papnő.  
Szinte egyszerre rettent meg minden isten, ahogy a síkjaikon feltáruló,  
újonnan megidézett kapukból szétáradó energia kitagadott az otthonuk-  
ból minden mágiait, semlegesítve ezáltal mindazt a hatalmat, amit birtokol-  
tak. Mystra és Azuth vonaglott kínjában. A Pusztulás síkjának antimágikus  
energiái az esszenciájukat tépkedték, de a Mágia Úrnője tudta, hogy a ka-  
pu pár órán belül felemésztí önmagát, és akkor megfizet annak az álnok  
Lothnak.

Radharos földi megtestesülése érezte a külső síkokról kitagadott mági-  
kus energiák gyülekezését az anyagi síkon. A levegő szinte vibrált. A Bosszú  
Istene egyetlen varázslattal felszínre hozta sötét seregeit. Abaethaggar, Zha-  
unabor, Luihaulen'tar, Menzoberranzan... Loth és Radharos összes harcosa  
készen állt. Közel kétmillió sötét elf a felszínen, szerte Faerun földjén, és



mind megindult, amikor meghallotta az isten felszólító szavát: Támadás! Az Elfeledett Birodalmak világán elszabadult a pokol. A felszínlakók felsikoltottak, ahogy meglátták az éjszaka sötétjében közeledő, vörös szemű árnyakat. Ekkor valami nyomasztó, nem túl hangos, de mindenütt tisztán hallható muzsika szólalt meg az égből. Radharos felnevetett morbid tréfáján. Nagyon szerette a zenét...

Bár a támadás gyors és eleinte igen eredményes volt, amint a felszínlakók feleszméltek, a mágiahasználók szerveződni kezdtek, az éjtündék egyre inkább visszaszorultak. Ezt Radharos is érezte, így nem tévovázott: megnyitotta a kaput a Mágia Úrnője által oly találóan elnevezett Pusztulás síkjára. Hatalmas köd borította el az anyagi síkot. Varázstárgyak százezrei omlottak porrá egy pillanat alatt. A varázslók és a papok egyként ordítottak fel. Sikolyuknak azonban gyorsan vége szakadt, ahogy fejük szétrobbant a betanult varázslatok energiakitörésében. Nagyon kevesen éltek túl a sík kiterjedését, és még ők is a fájdalomtól megbénulva, magatehetetlenül rogytak a földre. Maga Radharos is meglepődött, hogy micsoda erővel szakította el őt a mágiától ez az energia. Kezébe vette fogazott kardját, végigsímitott a hűvös fémen, s mikor látta, hogy semmi baja, figyelme újból a csatára terelődött. A sötétség erői minden területen, megállíthatatlanul nyomultak előre, és most Radharos is az ő oldalának vetette magát a harcba. Minden egyes felszínlakó halála valóságos extázis volt számára, hiszen tudatában volt annak, hogy ezzel egy másik isten hatalmát gyengíti. Az éjtündék könnyű és éles fegyvereinek csapásai nyomán ömlött a vér. A pengék fejeket vágtak le és szíveket szúrtak át, kíméletlenül, nem nézve, hogy nő, gyerek, férfi, tünde, törp vagy ember-e az áldozat. Voltak, akik kétségbeesetten próbálták visszanyomkodni belső szerveiket egy-egy hasfelmetszés után, mielőtt szemükből végleg kihaludt az élet szikrája. Mások vért köhögtek, amint kard fürta át tüdejüket; utolsó szavaik értelmetlen bugyogásba fúltak, s halott tekintetükről olvasni lehetett a kérdést: Miért? Tudták, ennyi veszteség után ezt a harcot már nem nyerhetik meg. A kegyetlen sötét tündék pedig fölégették városaik, és senkit sem kíméltek.

Hajnalra az antimágikus energia felemésztette az egyetlen varázslatot, ami megmaradt a síkon: azt, amely nyitva tartotta a kaput. Ezzel véget ért az egy éjjelen át tartó, lidérces álom. Az éjtündék visszamenekültek a nap elől Mélysötét ridg, fénytelen barlangjaiba, hátrahagyva Faerun vérmocskos és kihalt felszínét. Sok vészett közülük oda, de győztek. Hála a leghatalmasabb istennek, Radharosnak. A következő éjszakán azonban Lolth és Radharos jelei már nem ragyogtak az égen.

A bosszú istene felnézett. Na igen, a terve még nem tökéletes, de egyre jobb lesz. Jól tudta, hogy végrehajtani közel lehetetlen, de eljön az a nap, amikor így végiggondolva már semmi buktatót nem talál benne. Addig meg... majd magában tartja...

## RADHAROS (kisebb istenség)



**Jellem:** kaotikus gonosz/semleges (Radharost a legtöbb Hatalom a tudathasadás istenének tartja. Sokszor látták már elkődösülő tekintetét — ilyenkor általában hamarosan eltűnt az aktuális létsíkról.)

**Otthoni Síkja:** Radharos igazi otthona Abyss, de a Limbón is van egy birodalma. Ideje negyven százalékát az utóbbin szokta tölteni. Tulajdonképpen az, hogy két síkon van otthona, már eleve különös. Ez is hozzátartozik e kisebb isten titokzatosságához.

**Befolyási terület:** bosszú, intrika, éjtündék, káosz, álcázás.

**Szimbólum:** Álló alak, amelynek árnyéka gazdája fölé magasodik, figyelemztetve mindenkit az éberség fontosságára és a bosszú feltartóztatatlan eljövételére.

**Az isten:** Igazából még az istenek is viszonylag keveset tudnak róla. Az igazi alakját senki sem ismeri. Mindig olyan alakban jelenik meg, amilyen a legnagyobb hatást válthatja ki a meglátogatott személyben (vagy közülük a legfontosabban). Lehet az illető rémálma, de ideálja is. Sokszor látogat az anyagi síkra, sőt, már-már harmadik otthonának tartja, de azért csak akkor jön, ha valami tényleg fontos neki.

**Az isten avatárja:** Hmm...

**Az isten kardja:** Erről inkább nem írnék. Mindenki hagyatkozzon a saját fantáziájára, de esetleg elképzelhető, hogy egy kisebb, ősi hatalom, a káosz volt istenének lelke van belezárva...

**Papjai:** A papok leírását lásd a Játékosok Kézikönyvében. A szférákhoz nyugodtan hozzá lehet venni a Tome of Magic új szféráit.

**Specialista papjai:** A specialista papok meg kell, hogy feleljenek a következő követelményeknek: Legalább 12 Erő, 12 Bölcsesség, 15 Intelligen-

cia. Jellemük csak kaotikus gonosz vagy semleges lehet. Bármilyen páncélt, és fegyvert használhatnak. Élőholtat normálisan üznek vagy vezérelnek (jellemüktől függően).

**A specialista pap szférái:** Általános, Asztrális, Bájolás, Harc, Teremtés, Jövendölés, Őrzés, Gyógyítás, Védelem, Idézés, Nekromantika (*All, Astral, Charm, Combat, Creation, Divination, Guardian, Healing, Protection, Summoning, Necromancy*)

**A specialista pap különleges hatalmai:** Távbalátás (*Clairvoyance*). Távbalhallás (*Clairaudience*). Átváltozás (*Polymorph Self*) naponta egyszer a pap szintje plusz egy kör időtartamra. 7-es szintől naponta egyszer képesek a Káosz (*Chaos*) nevű varázslatra.

**Hívők:** Radharos hívei főként sötét elfek, de előfordulhat, hogy kisebb csoportok, törzsek a felszínen, illetve más intelligens, kaotikus (nem jó) élőlények is őt tisztelik istenükként. Regionális istenként is számba vehetjük.

**Szokások, törvények:** Radharos városaiban kevés a törvény. A legfontosabb közülük, hogy semmilyen ellenséges cselekedet nem maradhat bosszú nélkül. Ez nem feltétlenül jelent halált, sőt, a megalázás a legjobb válasz mindenre. A megalázott, legyőzött személy ugyanis nem foglalhat el semmilyen, legyőzőjénél magasabb, vagy akárcsak azzal egyenlő rangot, sőt, szolgáltnia kell őt száz hosszú éven át. Persze ez sem maradhat sokáig válasz nélkül... A szolgálta nem emelhet kezét gazdájára – elméletileg. Ha azonban a hívő úgy hal meg, hogy van elmaradt tartozása (nem bosszult meg valakit), lelkét az isten nem fogadja be, így az örök kárhozáté lesz, és démonok ki-nozzák az örökkévalóságig.

**Ritások:** Egyetlen ritust szeretnék ismertetni, noha nem ez az egyetlen. Ha egy hívő fáradtság munkával kinyomoz egy hozzá tartozó ügyet, amiért esetleg bosszút kellene állnia, és bizonyítékokkal, bűnössel szolgál, lehetősége nyílik egy *Rituális Harcra* az illetővel. A kihívott nem utasíthatja vissza a harcot, mert megölik. Ha valaki így hal meg, lelkét nem fogadja be az isten. Ha a kihívó bejelentette a legfelsőbb bírónál az esetet, már nem hátrálhat meg. A harc egy direkt erre a célra kiépített területen folyik le, ahol kötelezően jelen van a 10 legmagasabb rangú elf, de bárki más is végignézheti. A harc kezdetén az ellenfelekre egy összecsapás varázslatot (lásd lent) sütnék el. A legyőzött 100 évre a másik szolgája lesz.



**Társadalom:** Itt nem dominálnak sem a nők, sem a férfiak. A legerősebbek és a legokosabbak a terep. A mágusokat nagy mértékben lenézik (ennek fő oka az éjtündék mágiellenállásában keresendő). Közülük csak a leghatalmasabbak vívhatják ki társaik tisztelétét.

**Speciális varázslatok:** Radharos papjai sok olyan varázslatot fejlesztettek ki, amelyek használata mára köznapivá vált. Néhány azonban megmaradt az isten különleges ajándékának – a bosszú és intrika istene ezekkel csak ritka esetekben ruházta fel papjait. Íme, néhány fontosabb ezek közül:

## A származás felismerése (Jövendölés)

Szint:	4
Szféra:	Jövendölés
Hatótáv:	0
Komponensek:	V, S, M
Időtartam:	1 nap
Varázslási idő:	1 kör
Hatásterület:	1 város
Mentődobás:	Nincs

Ezt a varázslatot — még nagyon régen — maga Radharos adta hívei kezébe. Használata nagyon elterjedt, hiszen segítségével kiszűrhetővé váltak a kémek és egyéb behatólok. A pap azonnal érzékeli, ha városa területére egy idegen (nem helybéli) valaki érkezik, és tartózkodási helyét is pontosan érzékeli. Ha az illető látótávolságon belül ér, a pap egy összetéveszthetetlen kék aurát lát alakja körül. Minden, általa elbájolt, uralma alá kényszerített stb. lényt hasonló udvar ölel körül, de azok zölden fluoreszkálnak.

Az anyagi komponens a pap szent szimbóluma.

## Összecsapás (Illúzió/Fantázia)

Szint:	5
Szféra:	Harc
Hatótáv:	0
Komponensek:	V, S, M
Időtartam:	Speciális
Varázslási idő:	1 forduló
Hatásterület:	Speciális
Mentődobás:	Nincs

Ezt a varázslatot a harci képességek fejlesztésére, a különböző élőlények, területek megismerésére használják. A pap bármilyen harci körülményt, illetve ellenfelet megteremthet, már ha ismeri azokat. Mind a terület, mind az ellenfél (vagy ellenfelek, a számuk ugyanis nincs meghatározva) csak illúzió, mint ahogy a harcban szerzett sebek, károsodások is. A varázslat max. 100 főre hathat egy max. 100 m<sup>2</sup>-es területen, ami azonban a résztvevők számára, a pap belátása szerint jóval nagyobbak is tűnhet. A hatás a csata lejártaig aktív, de a pap egy egyszerű parancsszóval bármikor véget vethet neki. Megjegyzendő, hogy a pap maga is részt vehet a csatában, ilyenkor a résztvevők száma nem nőhet öt fölé. A harcban normálisan alkalmazhatóak a különféle varázstárgyak, de ezek használata is csak illúzió, ami azonban a valódi lehetőségeket szimulálja (tehát egy varázsnyl pálcát, amelynek még hat töltete van, a hatás alatt is csak hatszor lehet használni — bár ezek az alkalmazások valószínűleg nem kerülnek töltetbe).

A varázslat alkalmazható élő személyek egymás közti harcára is. Ekkor az ellenfél természetesen nem illúzió, de a harc ilyenkor is a fenti szabályokkal folyik le. Ez a varázstárgyakra is igaz, a hatások igazából nem jönnek létre!

A varázslatot csak a város tűz legmagasabb rangú papja ismerheti.

Példa: Egy Hádészt és lényeit jól ismerő pap létrehozta a sík pontos mását (a lényekkel és a különleges körülményeivel együtt), hogy a harcosok, akik fontos részei a társadalomnak, kiismerjék az ott élők harci cseleit, szokásait, viselkedésformáit, megtanulják mindazt, ami ott a túléléshez kell. Ez nem más, mint gyakorlás. A varázslatot csak azokra lehet elsűtni, akik szabad akaratukból alávetik magukat.

## A bosszú hangja (Nekromantika, Megváltoztatás)

Szint:	7
Szféra:	Nekromantika
Hatótáv:	0
Komponensek:	V, S, M
Időtartam:	Speciális
Varázslási idő:	1 nap
Hatásterület:	Személyes
Mentődobás:	Nincs

A papnak a varázslat megkezdése előtt ki kell választania egy tárgyat, esetleg élő lényt. Ez képezi a varázslat magját, és a pap szent szimbóluma mellett ez az anyagi komponens is. A tárgy a varázslat elsütése után a pap léttárgyává válik, bár a pap életében ennek semmi jelentősége nincs. A hatás a pap halálával jön létre — ettől kezdve a kiválasztott léttárgy lesz a kapocs teste és lelke között. Az alany a halál beállta után 2d12 órával öntudatára ébred saját testében. Minden, életében birtokolt hatalma megmarad, és továbbiakat is kap istenétől: Távoldalítás, Távoldalítás bármikor és 3hp/kör regenerálódás. Annyi napig marad az élők világában, mint ahányadik szintű volt. Ez idő alatt meg kell bosszulnia halálát. Ha nem sikerül, lelkét nem fogadja be az isten, és az a démonok kezébe kerül. Az, akin ez a varázslat hatásba lép

(feltámasztja), annyi évig nem feltámasztható, ahány napot a varázslat hatása alatt feltámadva eltöltött.

## Kettős Én (Nekromantika)

Szint:	7
Szféra:	Nekromantika
Hatótáv:	0
Komponensek:	V, S
Időtartam:	2 forduló / Szint
Varázslási idő:	1 óra
Hatásterület:	A pap
Mentő:	Nincs

Ez a varázslat képessé teszi a papot arra, hogy kétféle válassza esszenciáját, miáltal két teste, és ezekhez — bár a lelke kettészakad — közös tudata lesz. Ezáltal két helyen jelenhet meg egyszerre. Minden ismert varázslatát, varázslatszerű képességét és támadási módját külön-külön is alkalmazhatja. Varázstárgyai közül is megkettőzhet egyet — maga választhatja ki, hogy melyiket (ezt a szavak kimondása közben fognia kell). Az osztódás közben minden, nem mágikus tárgy automatikusan megkettőződik. A pap egyszerre irányíthatja két testét (tehát akár varázsolhat is mindkettővel ugyanabban a körben), és a testekből jövő információt is együtt fogja fel. Az életerejét azonban egyenlően szét kell osztania a két test között. Ez lesz az aktuális maximum a varázslat időtartamára.

A varázslatot csak minimum 16-os intelligenciával és 18-as bölcsességgel rendelkező személyek használhatják. A pap erejének egy része lelkének egyesülésékor a semmibevész. Ez maradandóan 1d4 életerőpont veszteséget jelent.

A varázslatot csak maga Radharos adhatja meg híveinek. Létezéséről kevesen tudnak, és aki megkapja, az külön utasítást is kap Radharostól a varázslat titokban tartására.



A sötét elf mágia: Ezek a varázslatok az éjtündék specialitásai, és ezért más fajoknak eggyel magasabb szinten adhatjuk meg őket. A 7. szintű varázslatok természetesen mások számára s csak 7. szintűek lesznek.

Tanácsok mesélőknek: Ahogy végigolvassátok ezt a cikket, láthatjátok, hogy sok helyen vázlatos. Nem akarok részletes leírással szolgálni sem az istenről, sem híveinek szokásairól — csupán ötleteket szeretnék adni, hogy hogyan alkossunk új sötét elf társadalmat, mivel a Lolth-félét minden bizonnyal már ismeri a játékosok többsége, s ezáltal túl sok mindent tudnak róla ahhoz, hogy ott élvezhető játékot mesélhessünk. Ne feledjük, hogy az éjtündéknek sok istenük van, és Lolth talán az ötven százalékukat, ha uralja. A többi istent megtalálhatjuk a *Drow of the Underdark* című kiadványban (ez a könyv — bár tartalmaz néhány sötét elf istent — főként a Lolth-hitű társadalommal foglalkozik), a *Planescape box*-ban (itt csak a nevüket) stb. És most néhány jó tanács: Ne meséljünk felszínlakóknak Mélysötétben sötét elfes kalandot 11–13-as szint alatt! Ez nagyon illúziórömbölő lehet. Játékosainkat mindig lepjük meg, ha sötét elfről van szó: tartsuk fenn a ravasz, számító és kegyetlen éjtünde képet! Ebből csak ritkán lépünk ki! Nem jó, ha minden éjtünde segít a partinak: ne feledjük, hogy a sötét elf populáció maximum 10–15 %-a nem kaotikus gonosz. Használják fel a partit sötét céljaik eléréséhez. Ez sok kalandhoz adhat jó ötletet. Ha Radharos egyik városában mesélnénk: a rangosabb éjtündéknek általában vannak saját, felszíni küldetésre kiképzett kámeik, bérnyilkosaik, így hát, ha ott a parti megkavart valamit, akkor az áldozat nem nyugszik, amíg meg nem bosszulja. Sokszor még a halála után sem. Sok szerencsét...

Jaczenkó László

# GURPS<sup>®</sup>

## CYBERPUNK

### Ajánlott olvasmány:

GURPS – BH 93/11

Interjú Steve Jacksonnal – BH 94/7

GURPS kiegészítők – BH

Cyberpunk 2020 (kérik a szöveget eufóriaszűrőn átértesíteni) – BH 94/6

Cyberspace – HT 32.

Underground – HT 30.

(A szokásos kiberpunk-bevezetőt most kihagyom – akit érdekel a téma, annak úgyszincs szüksége rá, akit meg nem, az már rég továbblapozott.)

A GURPS-féle kiberpunk környezethez eddig négy kötet látott napvilágot. Ezek csak lazán kapcsolódnak egymáshoz, bár az alapokat lefedtető GURPS Cyberpunk mindenképpen szükséges a játékhöz (a mindenhez alapul szolgáló Basic Set-en kívül, természetesen). A négy kötet sorrendben a következők: GURPS Cyberpunk, GURPS Cyberpunk Adventures, GURPS Cyberworld és GURPS CthulhuPunk (!!!). E cikkben ugyanebben a sorrendben mindegyikről lesz szó (magáról a GURPS rendszerről azonban természetesen nem).

Bár nem vagyok GURPS-tudós, bevezetőként azért elmondanék néhány dolgot, ami segíthet annak megértésében, hogy a fent említett kiegészítők miért olyanok, amilyenek.

Mivel az egész játék alapja az egyetemesség, nyoma sincs a megszokott rendszernek, miszerint kijön egy világ, majd ahhoz rengeteg különféle mesegyűjtemény, helyszínleírás és egyéb anyag. A GURPS kiadója ehelyett minél több különböző világleírást igyekszik kiadni, egy konkrét környezetet legfeljebb egy-két mesegyűjteménnyel támogatva (pl. Conan, Supers, Illuminati, Aztecs, Robin Hood, Espionage, Camelot, Imperial Rome, China, Special Ops). Ad továbbá rengeteg általános kiegészítést, ami bármelyik környezetben felhasználható (pl. a mágiáról, a psziről, a vallásokról). Majdnem minden kiegészítőt más ír, és a szerzők szabadon „lophatnak” a többi kiegészítőből ill. hanyagolhatják esetleges elődeik ötleteit. Így hát a kiegészítők sokkal inkább hasonlítanak ötletalomra, mint gondosan felépített, fogyasztásra kész leírásokra.

Sajnos – éppen az univerzalitás igénye miatt – a kiegészítők általában hajlanak a száraz tárgyilagosságra: megelégszenek azzal, hogy az adott világhoz/témához kapcsolódó regényekből/szakirodalomból összeollózzák az alapokat, és nem törekcsenek egyéni ötletgazdagságra. Ennek vannak jó és rossz oldalai, amiket azonban itt inkább nem kezdek boncolgatni. Inkább lássuk végre a medvét! (Neee! Ne lapozatok a levelezéshez!!!)

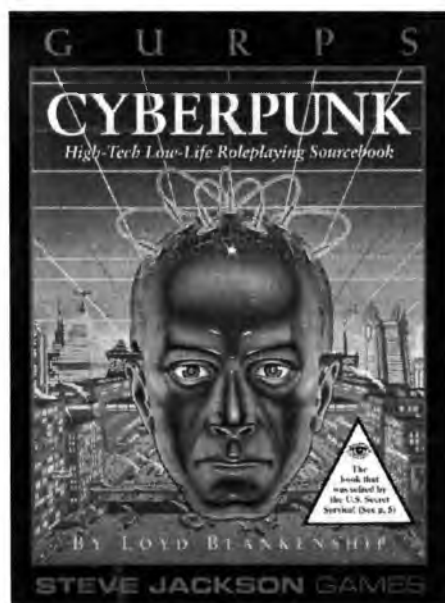
### HOLDTÖLTE

## Az alapok – GURPS Cyberpunk

A GURPS Cyberpunk a GURPS kiberpunk-univerzumának „alapvetése”. Célja, hogy áttekintést nyújtson a műfajról, és alapvető szabályokat adjon a GURPS rendszerébe illesztéshez: részletezi a rendelkezésre álló technikai felszerelést és fegyvereket, leírja a műfajra jellemző olyan specialításokat, mint a globális hálózat vagy a kiber-implantátumok.

A könyv tulajdonképpen meglepően rövid – összesen hat, gondosan tömörített fejezetben, száz-húsz oldalon próbál felvázolni minden szükséges alapismeretet. Ezek a következő témákat fedik le:

- a karaktergenerálás: hány CP-vel (*Character Point*, karakterpont) induljanak a személyiségek, milyen típusaik léteznek (nagyon győnge és ötlettelen rész), milyen különleges előnyök/hátrányok választhatók, fizetések és gyakoribb foglalkozások;
- mit kell tudni a kiberbeépítésekről, milyenneket lehet beszerezni, milyen lehet a „társadalmi helyzete” és hozzáférhetősége az implantatoknak;
- a világ általános technikai szintje, a rendelkezésre álló fegyverek, szerszámok és egyéb felszerelési tárgyak (a könyv meglehetősen „érett” kiberpunkot ír le: a lézerfegyverek az arzenál szokásos darabjaiként szerepelnek, de van klónozás és személyiségletöltés (*braintaping*) – persze többször is hangsúlyozzák, hogy mindenki maga döntse el, e technológiák közül melyik milyen fejlettségű, s mennyire hozzáférhető;



• a hálózat lényege és lehetséges formái – a leghosszabb, legfárasztóbb és helyenként kissé zavaros rész;

- a világ megtervezésének szempontjai, a kiberpunk társadalom és kultúra alapelemei; és végül
- a kiberpunk mesélés rejtelméi.

A könyvet egy szómagyarázat, egy nagyon alapos bibliográfia, egy tárgymutató és egy érdekes környezettervező adatlap zárja.

Mint látható, a kötet egyáltalán nem ad leírást egyetlen konkrét világról sem, inkább igyekszik ismertetni minden lehetséges irányt, amerre csak elindulhatunk egy kiberpunk játék során. Ebből egyenesen következik, hogy egy mese elég komoly előtanulmányt igényel – hacsak nem akarjuk egy az egyben átvenni valamelyik kiberpunk regény világát (amire viszont – előnyére legyen mondvá – a rendszer tökéletesen megfelel).

A GURPS Cyberpunk-ban leírtak kevés meglepetéssel szolgálnak, de általánosan elmondható, hogy az anyag többnyire nagyon világos és alapos. Egypár sajátosságot azért érdemes megemlíteni, mert – ha a kötet nem is szolgál forradalmi ötletekkel – van néhány apró, de érdekes változtatás.

A legfontosabb talán, hogy (Mike apó állításával ellentétben, ld. BH 94/10) itt *nincs* kiberpszichózis (sem TraumaTeam). A túlkiberesedést azal akadályozzák meg, hogy minden kütyü bizonyos mennyiségű CP-be (XP) kerül – nem túl realiztikus, de logikus megoldás. (Nekem azért szimpatikusabb a kiberpszichózis.) Nincsenek színes-szagos ábrák sem a lőfegyverekről, a gránátokról és egyébekről, van viszont egy nagyon korrekt ismertető a technikai cuccokról (még azt is megadják, mi milyen típusú elemmel működik). Bár a felsorolás elég rövid, szerintem egy ilyen fejezet kritikus fontosságú egy kiberpunk könyvben, mert a műfaj gerincét képezik a különböző furfangos szerkenyűk, és akinek nincs elektroműszerész előképzettsége, nem biztos, hogy ki tudja szopni a kisujjából, hogy mondjuk, miféle szerszámkészletek szerezhetőek be a XXI. században.

Figyelmet érdemel még a hálózatos rész, ami ugyan, mint említettem, kicsit tömény, de elég világosan felvázolja, mi is a hálózatok lényege, mik a kalózkodás alapvető trükkjei, vagy hogy hogyan működik a jég és a többi számítógépes biztonsági rendszer. (Megint csak elég hasznos ismertető annak, aki történetesen nem rendszertelepítőként dolgozik, és nem is kalózkodik szabadidejében.) Jó ötlet, hogy a hálózatban nincs meghatározott hosszúságú kör – mindenkinek különböző egy kör hossza, attól függően, hogy milyen gépe és



csatlakozója van (vagy nincs). Fájdalmasan rossz és ötletlen viszont a más és más megjelenítő modulokat (*Environmental Modules*, a kibertér kinézetét meghatározó szoftvereket) felsoroló rész.

Végezetül a két utolsó fejezetre hívnám fel a figyelmet. Ezek foglalkoznak olyan, első pillantásra lényegtelennek tűnő, de egy kiberpunk világ mélyebb megértése szempontjából elengedhetetlen témákkal, mint a társadalom felépítése, a gazdaság, a pénz megjelenési formái, a politikai berendezkedés és az állam befolyásának mértéke a XXI. században. Bár nemegyszer itt is triviális dolgokat írnak le (főleg a mesélésről szóló fejezetben), de még az is több, mint a semmi (van olyan játék, ahol még ennyi információt sem kapunk). A kötet végi bibliográfia pedig az általam eddig látott leg-  
átfogóbb összefoglaló a kiberpunk műfajról.

Osszefoglalva a fentiek: vannak jó és rossz oldalai a GURPS *Cyberpunk*-nak – jó pontként a precizitást említeném, meg azt, hogy nagyon jól áttekintük, hányféleképpen lehet ebben a műfajban játszani, negatívum viszont a helyenkénti ötletgyengeség. Mindenképpen ajánlott olvasmány azoknak, akiket behatóbban érdekel a műfaj, vagy elégük van a Johnny Silverhand-féle kiberpunk „attitűdből”, és valami mással akarnak kísérletezni.

Zárszóként még két megjegyzés:

1. Arra, hogy mire is jó a GURPS, jó példa a könyv javaslata a lehetséges kevert stílusú kiberpunkról. Olyan „keverceket” találunk itt, mint kiberpunk/fantasy (ld. *Shadowrun*), kiberpunk/pszi (ld. *Armageddon*), kiberpunk/úrutazás (ld. *Aliens*, egy kis horror beütéssel *Alien*) vagy kiberpunk/időutazás (ld. ??), amelyek játékba ültetéséhez mind csak a megfelelő GURPS kiegészítő megvásárlása szükséges

2. Mint azt a borítón lévő háromszög fennen hirdeti is, a könyv külön érdekessége, hogy eredeti file-jait *lefoglalta az amerikai titkosszolgálat*. Ez még meseletlennek is elmegy (a kiberpunk könyv, ami túl részletesen írt egyes bionikai fejlesztésekről...), de hogy tényleg megtörténjen... A titkosszolgálat indoklása az volt, hogy a könyv valójában hackelési útmutató (igaz, ami igaz, a hálózatról szóló részen nagyon érződik, hogy igazi szakértők adtak tanácsokat hozzá...). Akit érdekelnek a részletek, olvassa el Steve Jackson jegyzetét a könyv 4–5. oldalán.

## A kalandok — GURPS *Cyberpunk Adventures*

„A játérendszer próbái a hozzá írt mesék” — tartja a híres óind közmondás. Bevallom, én először ezt a kiegészítőt olvastam el, mert a szabályokra (akkor még) nem voltam kíváncsi. Nem csalódtam — a mesék kellemesek, jól „ki vannak dolgozva”.

Három kaland terpeszkedik a százhusz oldalas könyvben. Az első, a *The Medusa Sanction* (A Medúza-szankció), hosszú és borzasztóan bonyolult történet, amelynek során a játékosoknak vissza kell szerezniük egy ellopott dobozt, ami — mint lassan kiderül — egy elképesztő pusztító erejű „nanomech” vírust tartalmaz. Ahogy csordogálnak az események, felbukkan az ALF (*Android Liberation Front*, Android-felszabadító Front) nevű, androidokat tömörítő gerillaszervezet és an-



nak szakadár szélsőséges szárnya, a Chimera is. A tétek egyre emelkednek — a végén már nemcsak a megbízó és a játékosok élete forog kockán, hanem Houston összecsap lakosáé is... Az újdonság a modulban az androidok (replikánsok, ha így ismerősebb) bevezetése.

A második mese címe *Jericho Blackout* (Jericho elsötétül). A feszes tempójú, akciódús kalandban egy várost kell a megmentenünk egy különleges kiborg akciócsoporttól. A karakterek végig versenyt futnak az idővel, hogy a kommandót megelőzve megakadályozzák a városban a teljes anarchiát és káoszt.

A harmadik modul címe *Jigsaw Incomplete* (A hiányzó láncszem). Ennek az alapötlete a legérdekesebb: az egyik szereplőnek hiányzik két hét az emlékezetéből — hogy mi és miért, azt már neki és a többieknek kell kitalálniuk. Közben persze állandóan a nyomukban vannak ellenfeleik, akik emlékezőtehetsége viszont tökéletes...

Mint már jeleztem, a mesék fogyaszthatóak és kellőképpen életet lehelnek a GURPS *Cyberpunk* szárazságába. A három modulszerző három teljesen különböző szemléletmódot képvisel, ami lehet frissítő vagy idegesítő egyaránt — kinek-kinek az ízlése szerint.

## A világ — GURPS *Cyberworld*

Úgy látszik, a GURPS-mesélők nem rajongtak az ötletért, hogy maguknak kelljen egy egész világot megtervezniük, de az is lehet, hogy a kiadó maga gondolta úgy, hogy jó lesz a kiberpunk-rajongóknak megmutatni, hogyan is kell ezt csinálni — egy szó, mint száz, tavaly megjelent a *Cyberworld*, egy teljes és kimerítő világleírás a *Cyberpunk*-hoz.

A kiegészítő legfeltűnőbb sajátossága, hogy nagy ívben... hmm... figyelmen kívül hagy több, a *Cyberpunk*-ban lefektetett szabályt és a kiberpunk irodalom több hagyományát is. Az eredmény egy érdekes és realiztikus világ, ami azonban több szempontból „szelidebb”, mint a „hagyományos” kiberpunk környezetek.

Az év 2043 (bár ez nem igazán fontos). A világ vezető hatalma az Orosz-Japán Gazdasági Szövetség. Az USA továbbra is gazdasági nagyhata-

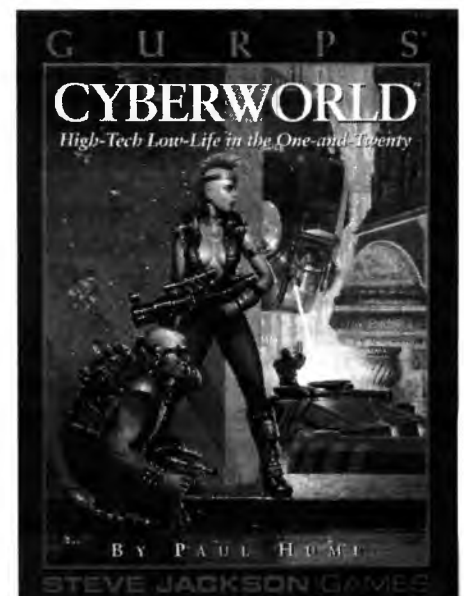
lom ugyan, de az „Álom” már rég szertefoszlott: az elnökválasztást évtizedek óta halasztgatják a „szükségállapotra” való tekintettel: az „ország helyreállítása” érdekében ez idő alatt az „Ideiglenes Kormány” (*Provisional Government, ProGov*) kormányoz, ami a NERCC (*National Emergency Resource Control Commission*, Nemzeti Szükségállapotú Intézkedéseket Irányító Bizottság) segítségével tartja fenn a rendet. A „megbízott elnök” gyakorlatilag az ország ura, háta mögött a KGB-szerű erőszakszervezettel, a NERCC-cel.

Új nagyhatalom a dél-amerikai Chilentia. Európa szinte teljes egészében egy tömbbe olvadt, és sikerült megtartania pozícióját. A világ többi része kisebb országokra bomlott: vagy megmaradt régi állapotában, vagy valamelyik nagyhatalom védelme alatt próbál lavírozni visszamaradt gazdaságával. Egyes országok (mint pl. Mauritius) mégdrága adatbankok üzemeltetéséből élnek. Ezek a legvadabb védő programokkal és áttörhetetlen fizikai védelemmel biztosítják a legkényesebb adatok épségét is — persze nem ingyen... A világ titokzatos monstruma Kína, aminek belső ügyeiről, terveiről és céljairól a „bambuszfüggöny” leereszkedése óta senki sem tud semmit.

Két nagy katasztrófát élt át a világ a századelő óta: az első a Tolliver-kór (*Tolliver's Disease*, a zsargonban *Toller* vagy *Touchdown*) volt, egy vilámgyorsan terjedő, halálos kór, ami 1997-ben tört ki, és megtizedelte a Föld népességét (az elenszert csak 2021-ben kezdték széles körben forgalmazni). A másik Ausztrália pusztulása: kevesebb, mint fél év alatt minden ember meghalt a kontinensen, és ma sem tudni, miért. Egyes műholdfelvételek sejtetnek ugyan még némi primitív emberi tevékenységet, de biztosan senki sem tud. A ledobott felderítő egységek pár hét után egyszerűen elhallgatnak.

Mint látható, meglehetősen érdekes és sajátlagos kis világot ír le a *Cyberworld*, nem kis részletességgel — a fenti csak ízelítő, a könyvben a történelmi események részletezésén kívül rengeteg információt találunk a politikáról, a gazdaságról, a bűnügyi szervezetekről, a technika fejlettségéről és a kultúráról is.

A környezet annyiban szakít az eredeti GURPS *Cyberpunk*-kal és az általános kiberpunk sztereotípiával, hogy technikai szempontból sokkal „sze-



lídebb”, mint azok: a más világokban megszokott hiper-szuper krókok itt általában méregdrága kísérleti példányok, és több országban még a néhány, könnyebben elérhető, primitívebb fajta is tiltott. A legtöbb helyen még visszatetszést is kelt, ha nyíltan mutogatják. Hiányzik a megszokott Hálózat is, ahol a konzolcowboyok százai száguldoznak fejükbe csatlakoztatott, áramvonalas deckjeikkel. A *Cyberworld*-ben a fejbe csatlakoztatható deckek borzasztó drága, kísérleti és szinte hozzáférhetetlen masinák, amiket a vállalatok *sysop*-jai számára fejlesztettek ki, hogy azok eredményesebben léphessenek fel a kalózok ellen. Virtuális valóság persze ettől függetlenül van, csak nem agyi csatlakozókkal, hanem mindenféle spéci sisakkal és ruhákkal kerülhetünk bele.

Sajnos, nincs hely, hogy elősoroljam az összes apróságot és figyelemre méltó ötletet (az olyanokat, mint a valutaárfolyam hullámzására vonatkozó, részletes szabályok, vagy pl. az összes országot pénznemeikkel és azok értékével, a gazdaságukra és törvényeik szigorúságára vonatkozó adatokkal együtt felsoroló táblázat). Inkább csak jelzem, hogy ilyenek vannak bőven; akit érdekel, járjon utána. Külön érdekességként azért kiemelném az alaposan kimunkált argó nyelvet, ami jórészt orosz szavakon és mondattöréseken alapul (és kezdetben eléggé megnehezíti az olvasást). Olyan ismerős szavakra bukkanhatunk, mint *barasó*, *breetva* (beretva, kiberelt ember) vagy *valuta*. (Az amscinknak ezek nyilván mind elképesztően ötletes újdonságok.)

Ami nagyon hiányolok a könyvből, az a megszokott kiberpunk hangulat (a „sötét jövő”) — ezt tartom fő gyengeségének. Az utcai bandák, az erőszak, a nyomor, a környezetszennyezés és a perspektívatlanság alapvetően tartoznak a műfajhoz, és legalább nyomaikban jelen kéne lenniük. Az, hogy nincsenek, persze nem zárja ki, hogy a mesélő bekeverje őket, de azért legalább utalhatnak volna rájuk. Kétségtelen viszont, hogy a világpolitikai, gazdasági és társadalmi háttér nagyon tisztességes munka, és már önmagában rengeteg kalandlehetőséget kínál.

Végül néhány nyalánkság. Mivel (1994-es megjelenésével) ez a legfrissebb kiberpunk világ (leszámítva persze az *Armageddónt*), már szerepel benne a délszláv válság is, sőt, Jelcin meggyilkolásának időpontját is közli (1996). A világ országait felsoroló táblázat szerint Magyarországon 2043-ban az átlag életszínvonal átlagos (akárcsak Belgiumban vagy Angliában), a technikai fejlettség 8-as (mint az USA-ban vagy a megafejlett rusz-kínál), egy forint pedig 27,4 neodollár ill. rublen... Sötét jövő...? (Gondolom, a szerző valami táblázatgeneráló programmal dolgozott.)

A kötet szerzője egyébként *Paul Hume*, aki a részt vett a *Shadowrun* fejlesztésében, és több kiegészítőt is írt hozzá (pl. a *Shadowbeat*-et).

## Az igazság — GURPS

### *CthulhuPunk*

Haha! Eljött az igazság pillanata! Azt hitted, barátocskám, hogy Nagy Cthulhu és R'lyeh szörnyű városa hipp-hopp eltűnt, holmi XXI. század meg technikai forradalom miatt?! Balga vagy! ŐK még mindig itt vannak — mint ahogy itt voltak kezdetről fogva, és itt lesznek mindörökké!

**HOLDTÖLTE**

Ja, persze. De hogyhogy nem fedezték fel R'lyeh városát a mélytengeri kutatások vagy olajfúrások során, vagy ha úgy nem, hát a műholdas technikával (amivel már ma is egészen parányi és eldugott területeket is ki lehet kémlelni)? Hogy lehet, hogy az Őrület hegyei, Tsang fennsíkjá vagy N'Kai barlangjai rejtve maradtak, amikor a XXI. században pár ezer kilométer már nem távolság, és a térképészek a Föld minden négyzetcentiméterét rég felmérték már? Hogy lehet, hogy a szondák nem fedezték fel a Plútón a Mi-Gók nyomait, vagy hogy valamelyik eszement kultista nem nyomta fel a hálózatra a Necronomicont egy szövegfile-ban?

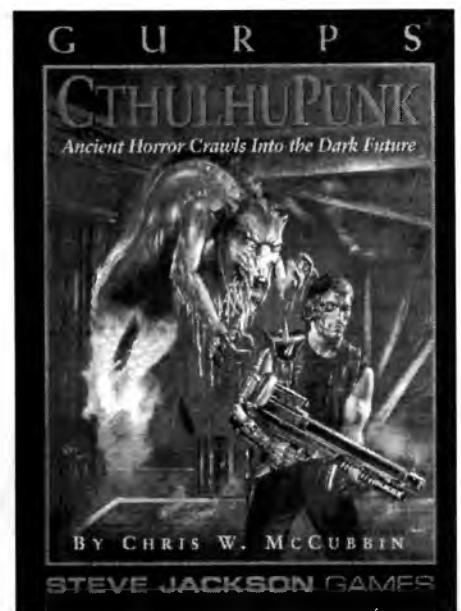
Nos... igen. A GURPS *CthulhuPunk*-nak két titáni feladattal kell megbirkóznia: átültetni a teljes Cthulhu Mítosz hátteret a GURPS rendszerébe, és megmagyarázni a fenti, áthidalhatatlannak tűnő ellentmondásokat. Sajnos, egyik vállalkozás sem sikerült tökéletesen. A próbálkozás hevében ráadásul megfeledeztek annak kifejtéséről, hogy milyen is egy vérbeli *CthulhuPunk* mese, miben is különbözik a hagyományos Cthulhu-meséktől. Márpedig ez ennek ismerete nélkül elég nehéz nekivágni a játéknak (a hat rövid — elég gyengus — kalandötlet ehhez édeskevés).

Bár a fentiek elég lehangolóan hangzanak, a helyzet korántsem súlyos. A Mítosz-átültetés és -összefoglaló, ha nem is teljes, azért elég jó, sőt, egyes helyeken világosabb is, mint az eredeti. A *Fright Checkes* rendszer is jobb, mint a Chaosium-féle Sanity (szerintem). A kaland-archetípusokra pedig (*Adventure Archetypes*) már régóta szükség volt, ugyanúgy, mint a kultistákról szóló hosszabb esszéje, vagy a Cthulhu-mesélés alapjait (a csapat összeboronálása, a mese célja stb.) taglaló részre — ezek mind-mind nagy segítséget jelenthetnek egy kezdő mesélőnek (még akkor is, ha csak „sima” COC-t mesél).

A „magyarázkodás” is több helyen hihető, bár a szerző kikerüli azt a roppant nyugtalanító problémát, hogy mi van, ha valaki — mondjuk — hidrogénbombát dob Tsathogghuára. Ha erre nem is kapunk választ, adnak pár tippet a játékosok pusztító tüzerejének hatástalanítására (legyenek erősebbek a szörnyek, térjenek vissza a halálból, vagy legyenek immúnisak a golyóra). A „magyarázkodás” főleg pszichológiai okokkal érvel: ha észre is vették egyes emberek az idegen létesítményeket, félelemből hallgattak róluk; elvesztek az adatok, vagy a társaságok titokban tartják őket, és hasonlók. Meg persze a XXI. században is vannak azért elzárt területek (mint az Amazonas medencéje vagy a sarkvidékek).

Bár nem minden helyen meggyőző teljesítmény a *CthulhuPunk*, kellemes olvasmány (ezen szórakoztam a legtöbbet a négy könyv közül), és van benne jó néhány érdekes ötletmorzsa és kalandelem. Talán még játszani is lehet vele — a legjobb móka az lehet, ha sima kiberpunk történetben indítjuk el a játékosokat, aztán szép lassan egyre furcsább és furcsább kalandokba sodorjuk őket. Ez olyan élményt nyújthat, amit az eredeti COC sohasem, mivel a karaktereknek valóban meginog a világmérvű és egész addigi értékrendjük.

A *CthulhuPunk* a kiberpunk környezethez a *Cyberworld*-öt veszi alapul (hogy ne kelljen még egy külön kiberpunk világ kidolgozásával is ve-



szódnie); második fejezete lényegében a *Cyberworld* húszoldalas összefoglalása.

Hmm. Mivel is zárjam le a hosszadalmas (de lehetőleg nem túl unalmas) áttekintést? A négy ismertett könyv mindegyikében van nem egy érdekes, hasznosítható ötlet (az oldalszéli összefoglaló jegyzetek különösen jó forrásai a jópofa tippeknek), bár egyik kiegészítő sem mentes a hiányosságoktól — a legfontosabb ezek közül a szárazság, a saját, új ötletek hiánya — az, hogy nincs „egyénisége” a könyveknek. Végeredményben mindenbe a mesélőnek kell életet lehelnie (bár arról, hogy ez utóbbi hiba-e egy szerepjátéknál, lehet vitatkozni). És persze mindegyik könyv ronda: belül mindenképpen, de többnyire kívülről is (a *Cyberpunk*-nak különösen ocsmány a borítója; a *CthulhuPunk*-é sem túl szép, de ott a rútságot legalább indokolja a téma — egyébként, mint a kötetben említik, a címkép Tindalos egy kutyáját ábrázolja). (A *CthulhuPunk*-ban azért van néhány tökös (hangulatos) belső illusztráció.) De ez talán nem a legfontosabb — elvégre nem *White Wolf* cuccról van szó, amit ugye a képekért vesz az ember (hőhő, nesze nektek, divatorientált pszichopaták). A kiadványok javára szól még az is, hogy (és ez nálam mindig elsődleges szempont) nagyon korrekt és felhasználóbarát módon készítették el őket (azaz logikailag és szerkesztésileg „bugmentesek”, és kevés bennük a mellébeszélés).

Szerintem mindenképpen megéri áttanulmányozni egyet-egyét a fenti kiegészítők közül, ha csak ötletadónak is, vagy egyszerűen csak kiberpunk világmérvű szélesítése érdekében (én speciel ez utóbbi célból feküdtem neki az olvasásnak). Átrágvamag a négy könyvön, alapvető benyomásom a hibák ellenére is pozitív: főképp az a vonz a rendszerben, hogy bármit bele lehet rakni, és szó szerint bármelyik világgal fel lehet tölteni az alap vázát (végül is erre találták ki). Úgy vélem, egy-két mesefüzér erejéig mindenképpen érdemes élesben is kipróbálni a GURPS-ot — akár kiberpunk környezetben, akár másfelében.

*Digital Adeptus*



A

# GYILKOS VIHAR ORKJAI

„Emeld a lábad, taposd a földet,  
Irtsd a törpét, ne kíméld őket,  
Döglőljön mindenki, ki utunkat állja,  
Mindet felhúzzuk a legnagyobb fára!

Porzik az út, vonul a horda,  
Kardunk pengéit nem éri csorba,  
Törzsünk vad, örült és kegyetlen,  
Míg velünk van a Sötét Egyetlen...”

– A Gyilkos Vihar horda harci dala

Az ork horda erőltetett menetben vonult az Elveszett Lelkek Tavának kiszáradt medrében. A késő őszi szél vadul tépdeste a hatalmas rudakra erősített bőrszázlókat és a díszül szolgáló koponyákhoz tűzött tollakat. Zoarh, a Gyilkos Vihar törzs vezére kényelmesen ült a fővezéri szekérre erősített trónusán. Nyugodt és elégedett pillantásokat vetett az alkotmányt húzó katonái felé, majd megvakarta a trón karfájára szögezett törpekoponya feje búbját, és büszkén bámulta, hogyan játszadozik a szellő egykori ellensége szakállával. Sohasem kételkedett saját erejében és hatalmában, érezni vélte az elkövetkező idők gigantikus győzelmét, a velük járó dicsőséget.

Gondolataiból azonban gyakran felrázták a trónus háta mögül előtörő horkolások és krakogások. Két kisebb test feküdt itt a sör áztatta bőrtakarók, a félig lerágott disznók és vadállatok csontjai között. Tömzsi lábuk feketés, hosszú körmökben végződött, apró markukban görcsösen szorongatták a jól megérdemelt eledel maradványait. Csúf, ragyás ábrázatokról és tépett, hegyes fülükre csöpögött a zsírral keveredett, erős szagú sör, szájuk széléről lecsüngött egy-két megrágott falat. A két koboldfajzat, bár a horda valamennyi tagja utálta és lenézte őket, elégedetten szundikált a bűz kellős közepén. Gyenge testfelépítésük különleges ügyességgel párosult, emellett vérszomjasak és kegyetlenek, s ami Zoarhnak a legfontosabb: feltétlen engedelmesek voltak. Kiváló képességeiket – igaz, nem a harctéren – már többször bizonyították, így Zoarh megtartotta őket kegyében, és eleddig nem is csalódott bennük. Gork és Gurgh egy-egy bőrtakarót vett magára. Gork lenyelte a félig már megrágott állathúst, s mindketten folytatták kellemes pihenésüket.

A fővezér szekere mögött szétszórt alakzatban meneteltek a horda hátul maradt tagjai. Kisebb szekereken a sátrakhoz szükséges felszereléseket, hordókat, fegyvereket hurcolták magukkal. Egy-két fiatalabb ork időnként felugrott, hogy menedéket találjon a hideg szél elől – amin a szekeret húzó harcosok persze felháborodtak. A nagy ordibálás gyakran fajult verekedéssé, sőt, fegyveres harccá. A kedélyek általában hamar elcsitulak, de nem egyszer megesett már, hogy a vezérek korbácsai sem tudtak rendet teremteni. Ilyenkor nem ritka a földön maradó, véres ork tetem. A halott felszerelését – természetesen – a büszke győztes teszi el. Az út mostani szakaszán azonban csitulak a személyes villongások. Az erőre most máshol lesz szükség: az emberek ellen több kell, mint általában.

Az egyik korhadozó szekér árnyékában lépdelt gondolataiba merülve Oorgar, a horda sámánja. Csuklyáját mélyen a fejébe húzta. Göcsörtös botjára támaszkodva megpróbált lépést tartani fajtársaival, bár a kölcsönös utálat miatt hanyagolt velük minden fölösleges kapcsolatot. Más cél vezette, hogy a csapattal tartson. Nem az a típus ő, aki szívesen rohanna a harc hevébe, hogy dicsőségére meszárroljon. Bár a gondolat az ő fejében is mindig ott motoszkál, de tudja, ő lenne az első, aki sebekkel borítva, holtan rogyna össze a csatamezőn. Zoarh persze elvárja tőle, hogy részt vegyen a falu elleni rohamban, és ha kell, az életét áldozza a hordáért. Ezért Oorgarnak minden fortélyát be kell vetnie, nehogy az elkövetkezők legyenek életének utolsó napjai.

A horda pedig csak vonult és vonult tovább, végzete felé. Oorgar megértette magát, és gyorsított lépetekkel próbálta behozni lemaradását. Valahányszor børsaruja a repedezett, száraz földre tapodott, mesterének szavai jutottak eszébe a mellettük fekvő dombok mögötti romvárosról. Ott nyílik a Taramekiasba, az ősi temetővárosba vezető egyetlen, titkos lejárati. Ahogy végigsiklik ezen a gondolatmeneten, akaratlanul is átvillan az agyán, hogy a vonuló horda lába alatt rejtőzik küldetésének valódi célja.

Zoarh felkelt trónusáról, az égnek emelte kétfejű baltáját, és hatalmasat ordított. A csapat megállt, és minden ork a szekerekhez futott, hogy hozzálasson a tábor felépítéséhez. Felsőzavakból is megértették főnökük utasításait, és a világon semmiért se mertek volna okot szolgáltatni egy újabb ordításra. A csapat tagjai jóformán tökéletesen elsajátították vezérük különleges közlésmódjának értelmezését, s így csak ritkán csattant az ostor egy-egy értetlenül bámuló fiatal hátán.



Zoarth helyeslően nyugtázta az eseményeket, majd hátratántorgott az alvóreszbe. Hatalmasat rúgott Gurgh oldalába, mire az most mind a bőrtakaróra öklendezte a torkán küzdelmesen letornászott finom falatokat, és rémült ábrázattal mászott le a szekérről. Gork megnyalta a szája szélét, és tovább aludt volna, amikor meghallotta urának bömbölő ordítását.

– Most én alszom! Tűnés innen! – Gyorsan felfogta a helyzetet, s mivel az élete függhetett további lépésein, sebesen levetette magát a szekérről. Szerencsétlen esése miatt azonban még jó ideig a földön maradt. Zoarth befészkelte magát a trágyadomb mélyére, és mellére szorított baltájával hamarosan mély álomba merült.

Később megélné a szél, és eleredt az eső is. Az örök kivételével mindenki fedett helyen pihent, vagy a többiek szórakoztatásával múlatta az időt. Oorgar le sem vette a szemét a felderítők sátráról. Elérkezettnek látta az időt, hogy saját akaratát rákényszerítse Zoarth-ra, és segítségével véghezvigye mindazt, amit eltervezett. Ahhoz, hogy megtalálja a temetővárosba vezető lejáratot, erős harcosokra volt szüksége, hiszen jól tudta, hogy olyan veszélyek is leselkednek rá a romokban és barlangjáratokban, amelyekhez az ő ereje önmagában kevés.

**T**hát türelmesen várt, hogy elérkezzen a cselekvés ideje. Nemsokára feltűnt a két felderítő; egyenesen a számukra előkészített sátorba vonultak. A jelentéstétel előtt fontosnak érezték némi frissítő sört inni, a többi csak másodlagos tényező. Oorgar felpattant eddigi helyéről, és a sátor felé vetette magát. Tűnődött egy ideig, majd határozott mozdulattal félretolta a bejárati ponyvát. A sátor belsejét csak egy fátyla halvány fénye világította be, a két ork éppen a söröskupákhöz nyúlt, amikor megjelent Oorgar. A sámánhoz közelebb ülő ork a kardjához kapott, de tétovázásra fogta a dolgot, amikor Oorgar kezében megpillantott egy gyönyörű ezüst törőt, amelynek markolatvégét egy fél ököl nagyságú rubin díszítette. A másik felderítő nagyot húzott a söröskupából, tekintetét azonban továbbra is a törőn legettette, majd dörgő hangon megszólalt:

– Mit akarsz? – Oorgarnak jobban tetszett ez a pár szó, mint az előbbi kardrántás. Megköszörülte a torkát, és a törőt a faasztalra állította. A rubin fénye betöltötte az egész asztalt, igéző vörös színe ott szikrázott mindkét ork harcos szemében.

– Bizonyára mindjárt jelentést kívántok tenni hős és dicsőséges vezérének – kezdett hozzá a sámán dadogó hangon, amely csakhamar folyékony szóáradattá vált. – Remélem, nem felejtetek el beszámolni Zoarthnak arról, a táborhelyüinktől nyugatra fekvő romvárosról, ahol néhány embercsalád keresett menedéket. Ugye nem felejtitek el?

A két felderítőnek rögtön leesett, milyen okból került az asztalra ez a becses tárgy. Csaknem ugyanabban a pillanatban kaptak a törő után, fogvicsorgatással és hangos ordibálásokkal próbálták kimutatni igényüket a törő iránt. Az idősebb végül is felülkerekedett, övébe csúsztotta a fegyvert. Oorgar egy erszényt dobott a másik, sértődött felderítőnek, majd távozott a sátorból. Kintől még hallotta egészséges szürcsölésük zaját, majd csuklyáját mélyen a fejébe húzta, és a fővezéri sátor felé vette az útját.

Zoarth a fővezéri sátor előtt, szigorú ábrázattal, hatalmas baltájára támaszkodva hálgatta végig a feiderítőket a szitáló esőben. Azok felváltva öntötték magukból a kusza történetet romokról, asszonyokról és gyerekekről. Oorgar figyelmesen szemlélte az előadást. Nem csalódott. Az asszonyok és gyerekek, de főleg a történetből előkerülő ládák hallatán a vezér lényegesen kapott. Az erek kidagadtak a nyakán és a vállán, szeme vörös fényben úszott, amikor tudatta a horda tagjaival, hogy ő bizony elpusztítja a tábor közelében ólálkodó korcs emberfajzatokat kevesedmagával, míg a többiek ostrom alá veszik a falut. A döntő pillanatban majd ő is csatlakozik hozzájuk, és a végső rohamban, mint máskor már oly sokszor, ő vezeti katonáit. A támadó csapat élére egy szintén hatalmas termetű orkot, régi bizalmasát állítja, ő pedig két kobold szolgájával, Oorgarral és öt harccsal hajnalban a romvárosba indul. A rövid haditanács hatalmas örömjongással és dicsőítéssel ért véget – a kiadós lakomáról nem is beszélve.

Hajnalban a külön csapat megindult a nyugati dombok felé, a törzs többi tagja pedig csatarendbe fejlődve megkezdte hosszú menetelését a falu felé.



**T**hrom kitekintett a romház sarkából, hogy szemügyre vegye a váratlan vendégeket. Már hat napja, hogy úton vannak, de csak most sikerült megtalálni a bizonyítékot arra, hogy a környéken valóban orkbanda tanyázik. Még hozzá ezek a bizonyítékok alig húsz méterre ugárnak tőlük. Amikor Throm és Analyne Wylon falujában elvállalták, hogy felfedezik és kikélik a környéken kószáló állítólagos orkokat, nem is gondolták, hogy valaha tényleg rájuk is lelnek. A hat napos, céltalan bolyongás, az eső és az éjszakai hideg nagyon megviselte Thromot, de még jobban társnőjét. Analyne-nek semmi kedve sem volt ehhez a kiránduláshoz, csak társának sikerült rábeszélnie. Hiába, a pénz csábító és hatalmas. Ha van, akkor még több kell, ha nincs, akkor nincs olyan dolog a világon, amit ne áldoznának fel érte az emberek. Thromnak égető szüksége volt a pénzre, az út során azonban egy egészen más dolog villant fel sorozatosan a fejében: a dicsőség. Sokat beszélgettek arról Analyne-nel, és most a sors nyújtja a lehetőséget. Egy-két levágott orkfej éppen elég ahhoz, hogy Wylonba visszatérvén körülujjongják őket, és ehhez foghatót Throm alig tudna elképzelni magának.

Most kitekintett Analyne is. Hosszú, fekete haja közül kilátszott hegyes füle. Apró, csillogó szemei izgatottan kutatták a romházak közötti látványosságokat. Legféltettebb kincsét, a varázskönyvét a melléhez szorította, kezét Throm vállára tette, és tanácstalan arccal tekintett társára.

– Azt hiszem, úgy hatan lehetnek – sutogta Throm. – Várj csak! Ott van még egy: hét! Heten vannak a disznóképek!

Analyne követte az eseményeket. Throm négy csoportban haladó orkra mutatott, akik egy romtoronyba vonultak be, a többiek egy leégett ház környékén tüsténkedtek. A baltás ork belépett a házba, két társa pedig az ajtó előtt téblábolt. Throm és Analyne összenézett. Analyne letette könyvét, és kisebb szördarabot vett elő. Throm hátralépett, és kifeszített ijjal bámulta a lányt, ahogy annak homloka beráncosodik a koncentrálistól, majd kinyújtja kezét, és halkán varázsszavakat mormol. Az utcán egy kutya jelent meg: vakkantott kettőt, majd kisvártatva még egyet. Az illúzió tökéletesre sikerült. A ház előtt ülő két ork felfigyelt az ugatásra. Felpattantak, és rohanó léptekkel, kivont karddal közelítettek a valódinak tűnő jelenés felé.



Analyne is előhúzza a kardját, s a falnak támaszkodva várta az összecsapást.

– Tarts ki, kutyus! – biztatta Throm a jelenést. Izmai megfeszültek, megpróbált a belépő célpontokra koncentrálni. Jöttek is hamarosan. Az egyik ork rávetette magát a kutyára, de átesett rajta, mire az jóízűt vakkantott és szertefoszlott. Az ork elméjét düh borította el, de nem sokáig. Throm nyílve szője átfúrta a fekvő áldozat nyakát. Az ork kapálódzott még egy ideig, majd kilehelte lelkét. A másikra Analyne vetette rá magát. Az első csapása olyan erőre sikeredett, hogy kettétörte az ork maga elé tartott kardját, és a pengéje az áldozat mellébe fúródott. Az ork elejtette törött fegyverét, és hátrazuhan. Ekkor újabb ellenfél bukkant elő a romtoronyból. Throm nyílve szőtt tett íja húrjára. A disznóképű tétovázott egy ideig, majd futólépésben a szemközti romház felé vette útját. Throm ellötte a vesszőt, de az ork lába mellett fúródott a talajba, a sötét fickó sértetlenül bevette magát a házba.

– Nem szokhatnak el! – ordította Throm. Eldobta íját, és kardot rántott. – Analyne, te nézz be a toronyba, én előbb elintézem ezt a kettőt! Mindjárt megyek én is!

Míg Throm a romházhoz rohant, Analyne megfontolt lépésekkel közeledett a torony nyitva hagyott ajtajához. Óvatosan betekintett. Halvány fáklyafény világította be a termet, amelynek padlóján, a felfeszített csapóajtó alatt egy csigalépcső indult lefelé. Lentről fáklyák visszfénye látszódott, ám életre utaló neszek nem hallatszottak. Analyne nyelt egy nagyot. Úgy gondolta, lenéz a csigalépcsőn, abból még nem lehet gond. A lány lassan indult lefelé. Minden lépésére vigyázott, hiszen a lépcsőfokok csaknem teljesen elkoptak és összetöredezték, a lerakódott por pedig minden veszélyforrást gondosan eltakarta. A lépcső alján három járat indult, s mindháromban világított valami. Analyne – kardját maga előtt tartva – lassan előre indult, majd megtorpant, amikor a jobboldali folyosóban kialudt a fény.

Throm lassan a ház faajtájához lépett, és meghallotta az ajtó mögötti motoszkálást. Ő is hallgatózik, tehát nincs vesztegetni való idő – gondolta magában, és rettenetes erővel átszúrta a korhadttal. A reccsenéssel egyidőben öklendező hang törte meg a csendet, a kard pengéjén pedig véres váladék csorgott a markolat felé. Throm kirántotta a fegyvert, és be-

rúgta az ajtót. Félszemmel rápillantott a halott orkra, és határozott lendülettel belépett. Köszöntésre azonban nem maradt ideje. Félelmetes balta csapott le rá bal kéz felől. Throm ugyan félreugrott az utolsó pillanatban, de a derekára mért csapást már nem tudta elkerülni. Rozsdás lánccingefelszakadt, a balta éle hatalmas vágást ejtett az oldalán. A harcos felordított fájdalomában, és nehézkesen megfordult, hogy szembezálljon ellenfelével. Sok ideje nem maradt. Zoarh vad üvöltéssel rohamozott újra meg újra, szemei vérben forogtak, szinte nem is látott a dühtől. Throm mindezt látván, csak védekezett, s miközben megpróbálta hátrítani ellenfele csapásait, készült a végső támadásra, várva, hogy az ork elkövesse egy hibát. A fáradó Zoarh óvatosan leeresztette a baltát, tekintetét sebesült áldozatára vetette, és Throm számára érthetetlen nyelven ordítani kezdett.

– A kincseitek mind az enyéim lesznek! – fröcsögte, majd újra magasra emelte a fegyvert, és új rohamra indult. A harcos előrelépett, s míg bal kezével megragadta a fellendített balta nyelét, jobbjával Zoarh gyomrába dőfte kardját. Az ork hatalmasat öklendezett, ahogy belei cafatokra szakadtak. Throm mindkét kezével megragadta az orkot, és térdével nyomta a kardot beljebb és még beljebb. Zoarh hangja teljesen elhalt, csak sípoló és hörgő zajok hagyták el száját. Hátraejtette baltáját. Mielőtt teljesen összerogyott volna, Throm ellökte magától az élettelen testet, a karddal együtt. Megtörölte izzadt homlokát, s ekkor motoszkálást hallott a háta mögül. Azonnal megfordult, hogy védekezzen, de már késő volt. Gork vadul támadott, s neki pusztá kézzel kellett megpróbálnia elhárítani a koboldfajzat támadását. Gork töre keresztülhatolt a tenyerén, lendülete a földre döntötte. Fájdalmat már nem érzett, csak fáradtságot. Ép kezével megragadta a kobold pófáját, és teljes erejéből lökött rajta. Gork gurult pár métert, és a közelebbi falba ütközött. Throm kétségbeesetten nyújtózott az elejtett tör után, ekkor azonban valaki a kezére lépett. Feltekintett és megdöbbenve vette tudomásul, hogy nem az előbb eltaszított ellenfele áll a kezén. Szitkozódott magában, és minden erejét összegyűjtve megpróbált talpra ugrani, de izmai nem engedelmessé váltak. Gurch nem adott még egy esélyt neki: felemelte szöges buzogányát, és Throm fejére sújtott. A harcos örök álomba merült.

Analyne benézett a sötét folyosóba. Két ork közeledett felé, kéjesen vi-gyorgó pófával. A háta mögül is lépteket hallott, és ösztönei azt súgták, hogy a lopakodó alak komolyabb veszélyt jelent a számára. Analyne ösztönei még sohasem hazudtak. Két kézre fogta kardját, egy hirtelen mozdulattal hátrafordult és csapott. A lopakodó ork éppen döfni készült, amikor Analyne kardja kettészelte zöldesfekete pófáját. Az ork a fal mellé borult. Társai teljesen megkövülten szemlélték haláltusáját. Analyne nem vesztegette a drága időt. Kinyújtotta jobb kezét, és mormolni kezdett. A két, magára eszmélő ork vadul rohamra indult, amikor vékony, fehér szá-lak szőtték át testüket. Mindketten a földre zuhantak, és csakhamar ragadós, hálószerű anyag fonta be testüket. Dühödött kapálódzásuk mit sem ért. Analyne hátradobta sűrű, fekete haját, felkapta kardját, és elindult, hogy végezzen a két csapdába esett áldozattal. Már egészen közel ért hozzájuk, amikor a kardmarkolat meglevénedett a kezében. Hirtelen nyálkássá, csúszóssá, feketeszöld kígyótestté változott. Nagyot rándult, és a belőle átalakult kígyó a lány karjába harapott. Analyne a sebhez kapott és ezzel egyidőben a falhoz csapta gyilkos fegyverét, de túl későn. A falnak tántorodott, majd ülő helyzetbe csúszott. Kapkodott a levegő után, ujjai görcsbe rándultak, tagjain fagyos hideg futott végig. Mereven bámult maga elé, és csak nézte, ahogy a falnak csapott kígyó lassan végigmászik a lábán.

Oorgar megállt a haldokló előtt. Büszkeség töltötte el, látván a méregtől eltorzult arcot, a véreres, kidülledt szemeket. Analyne nem volt többé. A sámán letépte a lány nyakában lógó ezüstmedált, amelyet egy női arcot formázó zafir díszített. Oorgar, miután erszényébe tette értékes zsákmányát, hálóba kötözött társait hátrahagyva, lassú léptekkel elindult a sötét barlangjárta.

Az évszázadok óta háborítatlan barlangvilág befogadta az idegent, vissza azonban sohasem térhetett. Ahogy belépett a sötétségbe, a mélység gyilkos lényei meglevénedtek, és a jövevény nyomába indultak. Oly sok akadály és veszély leküzdése után, a sámán halott teste ott feküdt egy hegyes karókkal kibélelt verem alján. Ősi csontvázak, rozsdás, törött fegyverek, szakadt, rohadó ruhák vették körül, fogadták be Oorgart csöndes társaságukba. A rikácsoló és üvöltő hangok lassan elhaltak: újra síri, fagyos csönd telepedett a mélységi világra.

Kiss Ágoston és Várady Balázs

Ide az elejére olyasmiket szokás írni, hogy „terjed a kártyaőrület”, meg „térhódítását most ezzel és ezzel folytatja”, de én ezt most kihagytam. A helyzet szimplán csak annyi, hogy a *Werewolf: The Apocalypse* c. hírhedt szerepjáték alapján a White Wolf megjelentette a *RAGE* című cselegetős kártyajátékát. A kártya vitathatatlanul a legzsebb az összes (legalábbis az általam ismert összes) eddigi kártya közül. A gyönyörű képeken kívül itt fokozza a hatást egy, a kalóznymtatás megakadályozására hivatott hologram-pötty a jobb alsó sarokban (ez az új kiadásban már nem lesz), ezenkívül a kártyalapokat vékony műanyagfóliával vonták be, így nehezebben mennek tönkre, és mivel vízállók a lapok, lehet őket tisztogatni is. Egy száz, mint száz, az egész úgy szép, ahogy van.

A játék maga szellemiségében nagyszerűen alkalmazkodik az alapjául szolgáló *Werewolf*-hoz: véres küzdelmek, sámánizmus, hősiес cselekedetek és törzsi szavazások kísérnek végig egy-egy partit (ebben a sorrendben). Ezt a játékot is érdemes nagyobb társaságban játszani; négy-öt játékos már ideális, de kettesben is működőképes. (Persze nem úgy, mint a *Jyhad*, amit ugyan LEHET ketten játszani, csak dögumalmas.)

Lássuk, mi az újítás a *Rage*-ben!

Az egyik, hogy itt nem külön-külön van mindenkinek a köre, hanem egyszerre lép mindenki, csak a csapat állítja meg ezt az állandó kártyapakolgatási folyamatot. Ettől függetlenül azért nincs totális káosz a játéktéren: a kört itt is fázisokra bontott, mindig meg kell várni, amíg mindenki befejezte az adott fázisba tartozó összes tevékenységét. További érdekesség, hogy a harci kártyák külön paklit alkotnak – ennek optimalizálgatása újabb élmény (legalábbis nekem az; tápbajnokok számá-

# RAGE

## Mikor dühödsz be?

ra új tápolási terület). A harci stílusunk nemcsak a minél brutálisabb lapok gyűjtögetésén múlik, hanem igazodnia kell valamiféle koncepcióhoz is, aszerint, hogy milyen harcossaink vannak. (Be lehet rendezkedni többzemesélyes falkatámadásokra, összeválogathatunk nagy sebésű lapokat egy ütőgéppé számára, és alapozhatunk a kaillindo-ra (a garouk „keleti harmodorára”) stb.) Újdonság az is, hogy a lényeink nem játek közben jönnek ki, hanem már az elején kinn van az összeállított falkánk. Hogy hány tagból áll, az az előre megállapított győzelmi pontok számától függ (ugyanis itt nem a többiek agyongvágása és a végős túlélés a cél, hanem győzelmi pontok gyűjtögetése). A harcossok erejüktől függően *Renown* (Hírnév) pontokat kapnak, és annyi pontért pakolhatnak össze falkát, ahány az előre determinált érték. Ebből adódik, hogy a farka állhat két-három erős legényből, de több kisebb alakváltóból is.

A játékszisztémát megpróbálták a lehető legegyszerűbbre szerkeszteni: a varázslatok nem kerülnek pontokba vagy manákkba, nem létezik a jól ismert tappolás (kártyaelfordítás – azt szokta jelezni, hogy az adott lény már cselekedett, és a visszafordításig nem cselekedhet újra), nincsenek a farkasoknak rangjaik (mint a *Jyhad*-ban a vámpiroknak) – a szavazásokat egyszerűen a *Renown* pontok összege határozza meg. Szintén nem létező fogalom a *Timing*, azaz az időzítés (a *Mag*-ből lehet ismerős, azt jelenti, hogy ha valaki lerak egy varázslatot vagy csinál egy akciót, azt egy újabb fogással meg lehet előzni, mintha előtte történt volna, és ezt a reakciót tovább lehet übereni stb.). Ha itt valami megtörténik, akkor az már úgy is van. Ez alól csak a varázslatslegesítő (*banishment*) lapok képeznek kivételt. Előfordulhat aztán, hogy ketten egyszerre raknak le valamit, ilyenkor sorsolás dönt az események sorrendje felől.

A játékban természetesen gyűjthetjük valamilyen konkrét törzs farkasait, magától értetődő módon ez előnyös is. Kiseb kavarás az, hogy nem csak a törzs számít, hanem az a holdállás is, ami alatt a garou született, sőt, a születési forma is, ami lehet farkas, ember, vagy *metis* (törzszülött keverék). A törzsek ideológiáikat és hangulatokat adnak (úgy, mint a *Jyhad*-ban a vámpír klanok), a holdállások pedig a dolgokhoz való viszonyt szabják meg (például a telihold alatt született garou harcoss típus, a félhold alatt született béketeremtő, igazságos stb.). Egy farkas alakjában született garou viszolyg egy „emberi” tárgyak használatától, viszont közelebb áll a természethez és viszont.

A szereplőknek még három tulajdonságuk van: a düh, a gnóziis és az egészség. A düh pontoknak kettős jelentőségük van: egyrészt ezek mutatják meg, hogy hány sebészpont elérésénél vált a garou *crinos*, azaz harci formára (itt magasabb düh és egészség pontja van), másrészt jelzik, hogy mennyire erős harci kártyákat képes használni. A gnóziis a varázserőt jelenti: az egyes adományok (*Gifts*) elküvéséhez meghatározott számú gnóziisra van szükség. Az egészség pontok jelentése, gondolom, egyértelmű. Lassan kezdek beleesni abba a hibába, hogy már-már a szabályokat taglalom, amit viszont nem szeretnék, úgy-hogy következze most egy kis kritika. A játék egyetlen igazán nagy hibája abból adódik, hogy egyelőre csak *Limited Edition*, azaz elk, korlátozott kiadás. Ez nagyjából azzal jár, hogy rengeteg hi-

ba, félrenyomtatás és kódos pont van még benne. Ezért vitás eseteknél – ha a szabálykönyv nem egyértelmű – bizonygyakran kényszerülünk arra, hogy házi szabályokat gyártunk. Tehát a szabálykönyv kissé még kiforratlan – ezt a hibát azonban remélhetőleg minél hamarabb orvosolják a White Wolfos fiúk. A játék egyik gyakran támadott pontja, amit én ugyan nem tartok hibának, hogy nehéz számon tartani, melyik kártya kié. Ez többnyire abból adódik, hogy a sikeres harci találatok lapjait be kell helyezni a sérült lény alá, a lappal jelölve, hogy mennyi sebés van rajta. Így aztán megeshet, hogy egy-egy lényt többen támadtak, és egy hosszú játék után nehézkes lehet az újraelosztás. Erre persze leginkább azok panaszkodnak,

akik nem játszanak *Rage*-et – játék közben ez nem olyan központi probléma, mint első látásra tűnik. (Egy húsz-huszonöt lapos harci pakli lapjait nem olyan nehéz megjegyezni, de azért valóban biztonságo-sabb, ha listát készít az ember.)

Néhány egyéb érdekesség a játékkal kapcsolatban. Nemokára kapható lesz az *Umbr*a kiegészítő, ami új lapokat és némi, a szellemek birodalmához kapcsolódó szabálmódosítást tartalmaz. A *Wyrm* kiegészítőben a sötét oldal szereplőivel játszhatunk majd – ez is elég jól hangzik. A hagyományos *booster pack*ek specialitása az, hogy minden booster dobozban (tehát 270 laponként) el van rejtve egy ún. *Part Life*, azaz „előző élet” kártya, ami egyrészt piszkoló tápos dolog, másrészt ezüst színű, megalazép lap. Tehát érdemes a boostereket vásárolni. Nos, nagyjából ennyit van – a végére már csak egy kérdés maradt:

Mikor dühödsz be?

*Nosferatu*





# KÖZÉPFÖLDE

## gyűjtögetős kártyajáték

Mi a közös a II. Világháborúban, a karatében és a megváltásban? Mindegyikből van már kártyajáték. A gyűjtögetős kártyák ipara felfutó ágban van. Sok új játék jelenik meg kisebb cégek gondozásában, és a nagyok is úgy érzik, hogy nem maradhatnak ki. Ez utóbbiak közé tartozik az ICE is, amely a Gyűrűk Urára alapozott szerepjátéka mellett most kihozta annak kártyajáték pártját is. A Középfölde kártya tervezésével először a Wizards of the Coast (a Magic kiadója) próbálkozott, de mivel nem sikerült eredményre jutniuk, az ICE maga fejlesztette és adta ki a játékot *Middle-earth: The Wizards* (Középfölde: a varázslók) címen. Középfölde hálás téma, hiszen Tolkien könyveit nagyon sokan olvassák és szeretik. Ugyanakkor kockázatos is, mivel az elvárások is nagyok, a rajongók pedig nem szeretnek csalódni.

Ami a kártyák külalakját illeti: nem is fogunk. Több más kártyajátékban előfordul az, hogy néhány nagyon jó kép mellé bekerül egy-két gyengécske is. Itt viszont mindegyik nagyon szép: jól illenek egymáshoz és a témához. Ez annak is köszönhető, hogy mind a képekben, mind a kerekében gyengébb, pasztell színeket használtak, így a lapok nagyon egységesen néznek ki. A keret nem csak egy sima, színes háttér: felépítése segít a fontos adatok kiemelésében. Összességében a Középfölde a legszebb és legjobb felépítésű kártya, amit idáig láttam. Nem csodálkozom azon, ha valaki csak a képekért venne magának egy pár paklit.

Hiába szép egy kártya, ha nem lehet vele játszani. Nézzük hát a szabályokat! Az ICE-ra általában nem a túlzottan leegyszerűsített rendszerek a jellemzőek. A szabálykönyvet elolvasva az volt az érzésem, hogy most sem tagadták meg magukat. Sok kezdő játékosnak okoz gondot, hogy mikor, mit és hogyan kell csinálni. Először én sem igen értem, miért van szükség ennyi (nem is egyszerű) szabályra, pedig több kártyás játékot is kipróbáltam már. Ráadásul még dobókocka is kell hozzá. A kártyában a pakli megkeverésével ugyanis ott van a véletlen — ezen túl már a játékosok ügyessége döntő, ne valamiféle kockadobás! Az egész már-már egy szerepjáték rendszerre emlékeztet. És itt a lényeg: ezt a játékot nem „normál” kártyajátékként kell kezelni. Két lehetőség áll a tervezők előtt: vagy csinálnak egy jó kártyajátékot, amire felaggatják Középfölde világának elemeit, vagy megcsinálják Középföldéi kártyában. Az utóbbit választották. A szabályok felépítésekor arra törekedtek, hogy azok minél jobban visszaadják a Gyűrűk Urá történetét. Egy-két játékkal a hátam mögött elmondhatom, hogy ez a törekvés sikerre vezetett. Még a kocka szerepe is elfogadható — hiszen a legnagyobb hősök is elbukhatnak, ha sorsuk úgy kívánja.

A játék gyorsan perog, a lapok szaporán fognak. Nem csak körönként lehet húzni, de a felhasznált lapok helyett minden csata után, sőt, a forduló végén is. (Nyolc lapnál több viszont nem maradhat a kezünkben.) Ha a paklink elfogyott, a dobott lapokat

újra keverhetjük. Az alapjátékban a pakli egyszer fordul, de játszhatunk két- vagy három paklis mérkőzéssel is. Ezek a lehetőségek mind a pakli összeállítását, mind a játék stratégiáját igen érdekesen megkeverhetik. Nem kell félnünk az olyan lapoktól, amelyek csak ritkán, vagy csak több más lappal együtt használhatóak. Ha a dolgok nem akarnak összejönni, szívjárdalom nélkül dobjuk el őket: ugyanis húzzatunk helyettük, és pakli fordultával újra a kezünkbe kerülnek.

A háttértörténet röviden: A Harmadok ezredik éve körül öt varázsló jelent meg Középföldén. Feladatuk, hogy ismét helyreállítsák az egyensúlyt. Bölcsek tanácsokkal kell segíteniük a szabad népeket, de óvatosan kell bánniuk hatalmukkal, mivel ha nyakra-főre használják, fogékonnyá válnak a sötét oldal csábítására. Tragikus módon nem sikerült teljesen ellenállniuk a rontásnak, nem tudtak közös módszerben megegyezni. Mindegyik a maga útját járja, a saját tervét tartja egyedül üdvöztetőnek. Ezeket varázslókat személyesítik meg a játékosok. (Ebből persze következnek az is, hogy egy játszmban legfeljebb öten vehetnek részt.)

Egy varázsló kétféleképpen érheti el célját: akkor, ha sikerül elpusztítania az Egy Gyűrűt, vagy ha a szabad népek — saját akarattukból — az ő vezetésével egyesülnek. Az, hogy több út is vezet a győzelemhez, nagy erőssége a játéknak, bár ezt némileg beárnyékolja, hogy az első út — a szükséges lapok ritkasága miatt — nem mindenki előtt áll nyitva.

Az Egy Gyűrű megsemmisítése nehéz és veszélyes feladat. Először meg kell szerezniük az igazi Egy Gyűrűt, aztán még el is kell juttatniuk a megfelelő helyre, és csak ott semmisíthetik meg. Kell tehát az Egy Gyűrű lap (ritka), a megfelelő helyszín lapja (nem gyakori) és az a lap, amivel a gyűrűt el lehet pusztítani (szintén nem gyakori). Nem csak ezek eredményes kijátszása nehéz, hanem már a beszerzésük is. Ugy gondolom, ezt a három lapot jóval gyakoribb kategóriába kellett volna sorolni.

A játszma többéssé valószínűleg a Szabad Népek tanácsában dől el, ahol a legtöbb toborzó ponttal (*marshalling point*) rendelkező varázslót „választják” meg vezetőnek. Ilyen toborzó pontokat szerezhetünk, ha elnyerjük egy népcsoport bizalmát, ha megtalálunk rég elveszítettnek hitt tárgyatokat, ha befolyásos hősökkel áll a csapatunk, és ha sok győzelmet aratunk utazásaink során. A tanács automatikusan „összeül” annak a fordulónak a végén, amikor minden játékosunk elfogyott már a paklija egyszer (kétszer stb.). Egyébként a tanács összehívását játékos is kezdeményezheti saját fordulója végén, ha egyszer (kétszer stb.) már elfogyott a paklija, vagy ha elérte a 20 (25, 30 stb.) toborzó pontot. Az utóbbi két esetben a tanács az ellenfél következő körének végén dönt.

A játékban használt lapokat öt csoportba oszthatjuk be: személyiségek (világoskék háttér), helyszínek (fehér), erőforrások (barna), nyuvasztó lapok (fekete) és a csak a kiegészítő csomagban található terület lapok.

A személyiségek az események mozgatói. Egy vagy több csapatba szervezhetjük őket — ezek azután képviselőnkben bejárák Középföldét. Mindegyikük rendelkezik egy eszmei értékkel (*mind*; a fej ikonban), ami azt mutatja, mekkora hatást kell gyakorolnunk rá, hogy az oldalunkra álljon. Húsz általános befolyás (*general influence*) ponttal rendelkezünk: ebből hozhatjuk össze első csapatunkat, amit az induláskor kirakunk. A húzó pakliba is keverhetünk legfeljebb tíz személyiséget — ezeket majd játék közben hozhatjuk pályára, ha rendelkezünk elég szabad befolyással. Hogyan szerezhetünk további általános befolyás pontokat? Sehogy. Szerencsére egyes hőseink személyes befolyással (*direct influence*; a kéz ikonban) is rendelkeznek. Ezek alá követőként (*follower*) rendelhetünk újabb személyiségeket, úgy, hogy ezek össz eszmei értéke nem lehet több ennél a személyes befolyásnál. Mivel a követők nem aszaptják általános befolyásunkat, az így felszabaduló pontokkal újabb személyiségeket játszhatunk ki.

A kalandok során csapatainknak többször meg kell majd küzdeniük Szauron csatlósáival. Ezek a lények a nyuvasztó lapok között szerepelnek. Fontos, hogy csak ilyen lapokkal csatázzhatunk: a varázslók és a hősök egymással nem keverednek harcba. A személyiség küzdőképességét a lap bal alsó sarkában található (törtvonalal elválasztott) számok fejezik ki. Az első a harcérték (*pro-press*), a második az állóképesség (*body*). Harc esetén dobni kell 2d6-tal, és hozzá kell adni a személyiség módosított harcértékét.



(Ilyen módosítást adhatnak például a fegyverek.) Ha ez az érték nagyobb a csapás erejénél (csak a védekező dob, akkor győzött). Ha egyenlő, akkor döntetlen. Ha kisebb, az illető megsebesült (fejével lefelé kell fordítani), és egy állóképesség próba következik. Ismét dobni kell 2d6-tal, és ha ez az érték nagyobb az állóképességénél, akkor kiesett a játékból (*eliminated*).

Nem csak fizikai veszélyek fenyegetik hőseinket: szembe kell nézniük a sötét oldal csábításával is. Ezt jelképezik a rontás próbák. Ilyen próbát kell dobni a személyiségnek, ha megvalózik egy nála lévő tárgyaltól (inkább átáll, minthogy megvalózik varázsgyűrűjétől). Egyes nyuvasztó lapok is kezdeményezhetnek ilyen próbát. Ekkor is 2d6-tal kell dobni — többet, mint ahány rontás pontot az illető összeszedett. Ha sikerült, ellenlét a csábításnak. Ha egyenlő vagy eggyel kisebb, akkor ugyan nem áll át a másik oldalra, de megsejtődik, és otthagy minket (el kell dobni). Ha még kisebb, akkor átáll, és kiesettnek számít. Rontás pontokat a nála lévő tárgyakból (minél több és erősebb tárgya van, annál nagyobb a kísértés, hogy saját céljaira használja azokat) és a rá kijátszott nyuvasztó lapokból lehet összeszedni. Egyes hősök jobban, mások kevésbé hajlanak arra, hogy engedjenek a rontásnak, ezért néhányuknál a lap jobb alsó sarkában egy, a próbát módosító szám található.

Egy konkrét személy egyszerre csak egy példányban lehet játékban. Furcsa is lenne, ha mindkét varázsló csapatában lenne egy Frodó. Ezért ha egy szereplő már kint van, más nem játszhatja ki. Ez már a kezdő csapatokban így van. Egyes esetekben mindkét példány a húzó pakliba kerül, és akinek előbb bejön, az hozhatja ki. Ha egy hősünk meghal vagy enged a rontásnak, akkor kiesik, és a játékon kívüli lapok közé kerül. Ilyen lapot már más sem hozhat játékba (nem támadnak fel). Viszont, ha a személyiség csak a dobott lapok közé kerül, bárki kihozhatja (csak megsértődött, de újra meg lehet győzni, hogy álljon a jó oldalra).





Egy téma maradt már csak a személyiségekkel kapcsolatban. Van egy kiemelt osztályuk: a varázslók. Ezek a lapok magukat a játékosokat jelképezik. Varázsló a kezdő csapatban ugyan nem lehet, de később „pályára léphet”. Addig csak a háttérből irányítja az eseményeket. A varázslók igen erősek, nagy személyes befolyásuk van, és csak ők használhatnak varázslatokat. De ha valaki elveszíti a varázslóját, akkor kiesett. (Ez egy plusz „vesztési” lehetőség, amit nem említettem még.) Ezért a varázslóknak nagyon kell vigyáznunk a rontás pontokkal. Főleg akkor, ha varázslóni is akarnak, mivel minden varázslat rontás dobással jár, amihez ráadásul elég nagy negatív módotok adódnak. Ez egy jó példa arra, hogy a játék milyen jól visszaadja a történetet. Nem volt véletlen az, hogy Gandalf nemcsak használni nem merje az Egy Gyűrűt, de még csak magánál tartani sem volt hajlandó.

A lapok következő nagy csoportját a helyszínek (site) alkotják. Ezekkel juthatunk el Középföldre különböző tájaira, hogy új szövetségeket nyerhessünk meg és elhagyott romokat kutathassunk át varázstárgyak után. A helyszín lapok külön pakliba kerülnek, amiből nem véletlenszerűen húzunk, hanem szabadon választhatjuk ki az igényelt kártyát. A menedékek és azok a helyszínek, amelyeket nem derítünk fel (nem játszottunk ki ott tárgyat vagy más lapot) visszakerülnek ebbe a pakliba. A felderített helyszíneket viszont a dobott lapok közé tesszük. Így az alapjátékban minden helyet csak egyszer látogathatunk meg. Mivel egy helyen egy látogatáskor csak egy táp játszható ki, oda kell figyelni, hogy minden tárgyhöz, szövetséghez a szükséges helyszínről is meglegyen.

Minden lapon szerepel a helyszín típusa (menedék, szabad város, rom, ...), az, hogy milyen területeken kell áthaladni, hogy oda eljuthassunk (vadon, határvidék, ...), és hogy hány lapot húzunk mi, és hányat az ellenfél, amikor kijátsszuk a helyszínt (minél veszélyesebb terület, annál többet). Szerepel még, hogy melyik me-

nedéktől (haven) vezet oda út, és milyen tárgyakat találhatunk ott. Ha egy helyszínt fel akarunk keresni, akkor előbb a lapon megjelölt menedékhez kell eljutnunk, és csak onnan érhetjük el. Ha már felderítettük a helyszínt, akkor ismét a menedékhez kell visszatérnünk. A menedék lapokon viszont az szerepel, hogy hogy lehet oda eljutni más menedékekből. Más szerepük is van: itt hozhatunk ki új személyiségeket, itt gyógyulhatnak embereink, és itt szervezhetjük át csapatainkat.

A normál menedék–helyszín–menedék módszert válthatjuk ki a terület (region) lapokkal. Ekkor egy hely meglátogatása után nem kell visszatérni a menedékbe — ehelyett a térkép alapján rakjuk ki az érintett területekből a célponthoz vezető útvonalat. A terület lapok is a külön helyszín pakliba kerülnek, és használat után oda tesszük őket vissza. Nekem nehézkesnek tűnik ez a megoldás. Keresgéljünk az ötven terület lap között, amikor lehet, hogy nincs is mind meg? Az ICE-nak szerencsére van erre ötlete, de erről majd a végén...

Eddig megvizsgáltuk a lapok azon két csoportját, amelyek a történetet vizsgít. Most nézzük meg azokat, amelyek kikerekítik: az erőforrásokat és a nyuvasztásokat. Ezekből áll össze húzó paklink nagyobbik része. (A helyszín lapok ugyebár külön, szabad pakliba kerülnek, és a húzó pakliban legfeljebb 10 személyiség lehet.) Az erőforrások közé tartoznak például a szövetségesek, a népek, a tárgyak és az események, a nyuvasztások közé többek között a teremtmények és a vészek.

Minden játékos (kicsit tudathasadós módon) kettős szerepet tölt be. Nemcsak az egyik varázsló szerepét játssza, de ő vezeti a sötét oldal hadait is a másik játékoskal szemben. Ezt a kettősséget a nyuvasztó lapok hozzák magukkal. Az erőforrásokat csak a saját fordulókban hozhatjuk ki, a nyuvasztásokat pedig csak az ellenfelében. Ez-utóbbiak jelképezik azokat a veszélyeket, akadályokat és csábításokat, amelyekkel a másik játékos csapatának szembe kell néznie. Csak ezekkel lehet a másik játékost „támadni”, hiszen egy közvetlen összeütközés csak Szauron érdekeit szolgálja.

Az erőforrások és a nyuvasztások aránya szigorúan meghatározott: pontosan ugyanannyi kell mindkét csoportból. Az ilyen korlátozásokat általában ellenezni szoktam, mivel leszűkítik a használható stratégiák körét. Viszont az is igaz, hogy az ilyen „építő” játékoknál, ahol nem az ellenfél „kiütése” a cél, sokszor előfordul, hogy a tiszta védekező stratégia legyőzi az aktívabbat. Ez pedig ahhoz vezethet, hogy a játék nagy részében esetleg nem történik semmi. Valószínűleg ezt akarták a tervezők az arányok megkövetésével megakadályozni. Szerencsére — a lapok gyors cserélődése következtében — ez nem megy a játék rovására. Tehát nyugodtan szórhatjuk a vészt ellenfelünkre, ha a lapok már úgyis a kezünkben vannak. Persze előfordulhat, hogy tele lesz a kezünk olyan táppal, amelyeket csak később akarunk kijátsszani, és nem marad hely a vészek számára. Ezen segít az, hogy minden helyszín lap kihozatalakor mindkét félnek húznia kell. Így megvan a lehetőségünk arra, hogy újbabbat üthessünk ellenfelünkön. Ennek a rendszernek az a következménye, hogy minden utazás ezernyi veszéllyel jár.

Ha már ennyi szó esett a nyuvasztásokról, vizsgáljuk is meg őket. Először vegyük a teremtményeket. Velük támadhatunk fizikailag ellenfelünk hőseire. Található közöttük bandita, ork, sőt még sárkány is. Minden lapon szerepel, hogy milyen helyszínhez, vagy területhez köthet játszható ki. Farkasokat például akkor, ha ellenfelünk útvonalán vadon is található. Szerepel még a lapon a támadás ereje és az, hogy hány személyiségre hat (a csapások száma). A csata a már ismertet módon zajlik. Egy teremtmény lapot akkor győzünk le teljesen, akkor kapjuk meg az érte járó toborzó pontokat, ha minden érintett számára nagyobbat dobunk a csapás erejénél. Egyes teremtmények nemcsak horcolnak, de egyéb hatások is lehet. Az élőhalottak például rontás próbára kényszeríthetnek.

A nyuvasztások másik csoportját az események jelentik. Mivel igen sokfélék, általánosságban nem sokat lehet róluk elmondani. A hatás időtartama alapján azért osztályozzák őket. A rövid események (short event) egy konkrét akcióhoz kapcsolhatóak, a hosszúak (long event) hatásukat egy teljes körig fejtik ki, a folyamatosok (permanent event) pedig mindaddig játékban maradnak, amíg valamilyen hatás el nem távolítja őket. (Az itt leírtak egyébként az erőforrás eseményekre is érvényesek.)

Az erőforrás lapok maradtak a végére. Közülük is vegyük először a szövetségeket és a nép (faction) lapokat. Mindkettő csak a kártyán megjelölt helyszínen játszható ki. A szövetségeset próba (dobás) nélkül csatoljuk valamilyen személyiségünkhöz. A népek meggyőzéséhez viszont befolyás próbát kell tennie egyiküknek. Szokás szerint 2d6-tal dobunk, és az eredményhez hozzáadjuk az illető még fel nem használt személyes befolyását. Ha az összeg több a lapon található igénynél, akkor sikeresen az oldalunkra állítottuk ezt a népet. Mind a szövetségesek, mind a népek növe-

lik toborzó pontjaink számát — sőt, a szövetségeket a csatákban személyiségekként használhatjuk.

A tárgyak között találhatunk fegyvereket (növelik a harcértéket), pajzsokat és páncélokat (növelik az állóképességet). Léteznek sok más, egyedi hatású (gyógyítás, rejtőzködés, ...) tárgy is. Egy csoportot érdemes külön kiemelni: a gyűrűket. Vannak közöttük törpe gyűrűk, varázsgyűrűk, és van ugyebár az Egy Gyűrű is. Ezeket persze nem olyan egyszerű kijátsszani. Meg kell „keresnünk” az igazit, hiszen a gyűrűk első ránézésre csak egyszerű ékszernek látszanak. Van tehát egy külön tárgy kategória: az aranygyűrű. Először egy ilyen lapot kell lehozunk, majd egy esemény lappal próbálnak velük alá. A próba megemissíti az aranygyűrűt, de egyúttal eldönti, mi is az valójában? A próbához dobni kell, és az eredményt össze kell vetni a vizsgált gyűrűn található táblával. Ha van a kezünkben az így megállapított típusból, akkor azt le-rakhatjuk. Hogy könnyebb dolgunk legyen, háromféle aranygyűrű létezik, más–más táblával. Az egyiknél az Egy Gyűrű kihozatalára van nagyobb esély, a másiknál a varázsgyűrűk vannak előnyben.

A szabályok után vizsgáljuk meg a kártyák elosztását is. Összesen 486 kártyából áll a sorozat. Ezeket 76 darabos alappakliban és 15 lapos kiegészítőben áruhájk. Az alappakliban 3 ritka és 9 nem gyakori lap található, a többi közönséges. A kiegészítőben 1 ritka és 3 nem gyakori lap van. A gyakoriak között vannak olyanok, amelyek csak az alappakliban, de olyanok is, amelyek csak kiegészítőben szerepelnek. Az alappakli belül két csomagból áll. A kisebbikbe a kártyák nem véletlenszerűen kerülnek: a hat fix összeállítás valamelyikét kapjuk. Minden ilyen összeállítás tartalmaz egy összetartozó nép–helyszín–személyiség sorozatot. Vagyis már egy pakli után is lesz egy olyan népnél, amit ki is tudunk játszani. Eddig leginkább ez a játék teljesíti a mindig elhangzó „egy pakliból is lehet játszani” ígéretet. Persze ez itt sem teljesen igaz, de két alappakli már eléggé tűnik.

Lassan a végére érünk a cikknek. Kéne egy összehasonlítás: jobb-e, mint más játékok? Csak az a probléma, hogy nem igen lehet összevetni a Middle-earth: The Wizards-ot más kártyajátékokkal. Mások a céljai, és maga a játék is más, mint többi. A Magic nagyobb szellemi kihívás, és ilyen szempontból élvezetesebb is. De hiszen épp erre készült! A METW-ben viszont a történet a lényeg. A Magic inkább a sakkhoz áll közelebb, míg a METW a szerepjátékokhoz húz. Volt már egy hasonló kísérlet: a Start Trek: The Next Generation kártyajáték. Ami — véleményem szerint — bizony nem sikerült. A METW viszont elérte célját: Középföldre történelmébe csöppenünk bele, egy izgalmas és érdekes kalandban vehetünk részt. Egyetlen fenntartásom van csak: kérdés, hogy mennyire lesznek változatosok ezek a történetek, mennyire képes a játék hosszú távon lekötni valakit?

Az ICE mindent megtesz, hogy ez a probléma ne merülhessen fel. Két kiegészítőt jelentettek be idáig. Az első a Dragons (Sárkányok), a másodikik a Dark Minions (Sötét erők). A címekből és a nem hivatalos hírekből ítélve a sötét oldallal is lehet majd játszani, és a Dark Minions a háborús stratégiai játékok elemeit is behozza. Ebben a népek új szerepet nyernek (nem csak a toborzó pontok számát növelik). Egy érdekesség maradt már csak: az ICE állítólag egy táblás kiegészítőt is tervez. Ez valószínű le a régió lapokat, és így térképen mozgathatnánk csapatainkat. Egyszóval: úgy látszik, a jó szórakozás hosszabb távon is biztosított.

HMS



# LEVELEZÉS



**Móttó:** „YOUR MANA POOL EMPTIES AT THE END OF EACH PHASE AND AT THE BEGINNING AND END OF AN ATTACK, IF ANY UNUSED MANA REMAINS IN YOUR MANA POOL, WHEN IT EMPTIES, YOU TAKE 1 DAMAGE FOR EACH POINT OF MANA YOU DIDN'T USE.”

*Magic the Gathering szabálykönyv 60-61. oldal.*

## Helló Mindenkinél!

Két favágó munkálkodik az erdőben. Egyszer csak fogja az egyik a baltáját, és belevágja a másik hátába. Mire az áldozat:

- Ez most komoly volt, vagy csak vicc?
- Teljesen komoly.
- Akkor jó, mert viccnek egy kicsit durva lett volna.

Nem tudom, miről jutott eszembe ez a vicc, de azt sem, hogy miért nem a humor részbe raktam. Talán azért, hogy ne kaphassak olyan kritikát, hogy a HUMOR rovatban már megint szar viccek vannak.

## KLUBOK

### Öt Mesélők Szövetsége

Pápa, MSZP párház  
Nyitva: szombat 17—22-ig

### Vak Goblin Szerepjáték Klub

Apáczai Csere János AMK  
8900 Zalaegerszeg, Apáczai Csere János tér 5.  
Nyitva: péntek 17—21-ig  
Játékok: Warhammer, Shadowrun, Star Wars, M.A.G.U.S., Call of Cthulhu  
Érdeklődni lehet: a fenti címen a fenti időben vagy *Gerencsér Balázsnál*, tel: 92/ 317-318

### Fantasy szerepjáték klub

Csokonai Művelődési Ház  
1153 Budapest, Eötvös u. 64—66., tel: 169-0495, 189-2240  
Nyitva: szombat 9—14-ig

## LEVELEK

Németh Kálmán lassan kiérdelem a törzsvendég és állandó vitázó címet. Most – a régieket meguntván – néhány újabb kérdést vet fel. Lassan szokásává válik, hogy csak abszolút kipihent levelekkel

foglalkozom. Ugyanis ennek a dátuma 95. 05. 15. Eddig a Holdbázis abszolút biztos rejtkehelyeinek egyikében pihent. Remélem, a tartalma még aktuális. (És nem alluviális.)

„Helló, Maci!

Már megint én vagyok, remélem, örülsz. Hidd el, tényleg nem pályázom »a levelezési rovat örökös szereplője« címre, de mostanában nekem is szómenésem van, és úgy gondolom, mondanivalóm közérdekű. Összinté örömmre szolgál, hogy sikerült sárdobálás és anyázás nélkül lezárni »az AD&D kontra más játékok« nevezetű vitát, csak azt sajnálom, hogy kétszemélyesre sikeredett. Szóval befejeztük azt a vitát, de mivel szerintem kifejezetten jó, ha az emberek normális dolgokról kulturált keretek között vitatkoznak, az alábbiakban feldobok két témát.

1. Miért nem játszanak a lányok szerepjátékot? Jó-jó, tudom, hogy ez így általánosítás, de tapasztalatom szerint köreinkben az ivararány úgy 1:20, és ez bizony távol áll az egészségestől. A női játékosok nem pusztán esztétikai élményt jelentenek, de engem például marhára zavar, amikor egy délceg, szakállas ifjú kijelenti, hogy ő most egy nádszál derekú királykisasszonnyal játszik. Nagyon kíváncsi lennék az érintettek, vagyis a hölgyek véleményére is.

2. Otthon játszunk, vagy klubban? Mielőtt mindenki rávágna, hogy természetesen otthon, felhívom a figyelmüket néhány körülményre, amelyek a klub mellett szólnak. Ez pedig a klubélet, az, hogy megismerhetünk néhány »nagy arcot«, az azonos érdeklődésű emberek tucatjaival találkozhatunk, és szükség esetén játékosainkat, mesélőinket vagy játékaikat is könnyebben lecserélhetjük. Emellett úgy vélem, ha egy otthon játszó társaság még mindig ugyanazokból az emberekből áll, ez egy idő után szükségszerűen elgépisedéshez vezet. A begyöpösödött szokásokon időnként változtatni kell, mert megbénítják az ember szabadságát. Persze, lehet, hogy tévedek, így hát szeretettel várom a megrögzött otthonjátékosok véleményét! (Különösen kedves »ellenségemét«, Csordás Attilát, aki 3 éve nem tette be a lábát klubba.) Ja, még valami: tudom, hogy én voltam a hülye, és én kezdtem ezt a magázódási mániát (vagy mégis Csordás mester volt? — na mindegy), de jó lenne, ha a továbbiakban ma-

radna a jól bevált tegeződés. Szeressük egymást, gyerekek! Elvégre 1995 a tolerancia éve, vagy mi-csoda.”

Kálmánnal együtt én is várom a feldobott témákban a leveleket. Nem tudom, lesz-e belőle olyan vita, mint az AD&D-ből – remélem, igen.

Maróti Zoltán még egy korábbi témához szól hozzá. A lapzárta nevű micsodácska miatt ugyan lemaradt az általa kívánt 33. számról, de még mindig jobb időt futott, mint az előző levél.

„Mindannyiunk Istenített Macija!...”

[A levél első részével nem terhelem az olvasókat, mindössze némi kritika a válaszborítékok nem rendeltetésszerű használata miatt.]

Elsősorban azért ragadtam tollat, hogy még időben bekerülhessek a 33. szám vita rovatába. Tudod, most az a téma, hogy mennyire kell egy fantasy világnak reálisnak lennie. Nos, az én véleményem közelebb áll a tiédhez, mint Fügedi úréhoz. Ő a geokémikus szemszögéből (van szemcsavar is?) vizsgálja a dolgokat, neki nyilván a világok geokémiájának szertelenségével lehet problémája, míg egy fizikusnak esetleg az azal lehet gondja, hogy a mágiát összeegyeztesse Newton törvényeivel. A biológus bizonyára azért húzza össze a szemöldökét, mert a kedvenc szerepjátékok lapjában leközlött szörnycetegről leírtak ellentétben állnak azzal, amit az iskolában tanult. Szerintem ez nem járható út! Ha valaki igazán el akarja engedni a fantáziáját, akkor meg kell szabadulnia a tudományos kööttségeitől. Nekem például nagyon tetszene egy olyan világ, ami sörösiüveg alakú, a belső felületén van értelmes élet, és hamutartó-embe-ekkel lehetne óriás, csigabázis vécéspray-em-berék ellen harcolni — tessék, hol van ebben a realitás? De most komolyan: szerintem egy fantasy-világ megalkotásánál sokkal inkább a fantáziára, mint a tudományra kell támaszkodni. Na persze, az utóbbiból is kell egy kevés, de ki határozza meg, hogy mennyi? Ubul barátunk azt mondja, a fiatal lánchegységek nem bővelkednek ásványokban. Jó, akkor régi rög-hegységben fognak a törpjelm áskálódni. Másvalakinek az lesz a gondja, hogy az adott földrajzi helyzet mellett nem ilyen lesz az éghajlat. Rendben, akkor ezt a sivatagot, amelyben a homokzabáló óriásszörnyceték élnek, felcserélem dús vegetációjú tölgyesre, kevésbé ártalmas mókuskokkal és őzekkel benépesítve. Stb. stb. stb. De ha engedeik mindezeknek a sirámoknak, akkor lőttek a világalkotással együtt járó szabadságnak meg élvezetnek. Úgy gondolom, hogy egy fantasy-világ létrehozójának szem előtt kell tartania bizonyos szempontokat, de ezeket nem a szigorú tudományosság alapján kell felsorakoztatni. (...) Úgy érzem, el kell mondanom, hogy amit a Humor rovatba írtál (Windoze 95), az egyáltalán nem vicces! Én nem tudtam nevetni azon, hogy az emberek számát, akik fizetnek érte, meg ilyesmi.”

Kedves Zoltán!

Az igaz, hogy személyesen még nem írtam neked, de azért nincs okod panaszra. Utánanézem, hogy pontosan 20 számmal ezelőtt már szerepelt néhány vicceddel a levelezésben. Remélem, leveled mostani közlésével jóvátettem bűneimet. Leveled első részéhez nem kívánok semmit hozzáfűzni, én már leírtam a saját véleményem. Sajnálom, hogy nem tetszett a TOP lista, én valamilyen nagyon élvezem a Windoze humort. De hát...



(A pöttyök helyén közhelyek vannak az emberek különbözőségéről, ízlésekről és pofonokról.) Remélem, a mostani humor-rész jobban fog tetszeni. (Egy haverom most olvasta el a TOP listát, és éppen az általad említett részre mondta, hogy az volt a legjobb.)

Az anti-kártyások biztosan piszkálni fognak azért, hogy már a levelezés is kártyával van tele, de hát nem lehet mindig karácsony. (Olyan helyről már hallottam, ahol mindig szombat délután van, nem sokkal a bárok nyitási időpontja után.)

## HUMOR

Miért jobb a Magic a szexnél?

- Egy Magic parti órákig is eltarthat.
- Egy Magic játszma mindig egyszerre ér véget.
- Az ellenfeled soha nem fogja megkérdezni, hogy reggel is tisztelni fogod-e?
- Bármikor találhatsz valakit, aki Magic-ezik veled.
- Egy nyolc másodperces Magic parti is lehet jó.
- A Magichez nem kell előjáték: csak elkapod a partnereid, és már kezdődhet is a móka.
- Olyan gyakran váltogathatod az ellenfeleidet, amilyen gyakran akarod, és ez senkit sem fog zavarni.
- Ha brutálisan kivégzed a partnereid, semmi gond.
- A Magic szabálykönyvvel kapható.
- A szülők nem lesznek idegesek, ha a gyerekeiket Magic-ezésen kapják a szomszéd kolykeivel.
- Nincs kisebbségi érzésed, ha kicsi a paklid.
- Nyugodtan ehetsz Magic-ezés közben.
- Ha paklid nem működik, ráfoghatod a kevesre.

- Amikor fizetsz a kártyáért, garantálják a kellemes időtöltést.

- Bármikor játszhatsz nyilvánosság előtt.
  - Ha szétszedsz egy paklit, bármikor csinálhatsz egy jobbat.
  - A szomszédodat nem zavarja, ha Magic-ezés közben látod.
  - A húgoddal is játszhatsz Magic-et.
  - Nincs szükséged elemes kártyakeverőre, de azért jobb, mint a kezedet használni.
  - Nem kell a mostani ellenfelednek felsorolnod az összes korábbi ellenfeledet.
  - Ha abbahagyod a kártyázást és eladod a paklidat, akkor valószínűleg lehetőség van a szexre.
- (Forrás: Internet, Magic: the Gathering Home Page)

Még egy vicc, a Windoze 95 megjelenésének öröme [öröme??? -szerk]. Igaz, hogy nem sok köze van a fantasyhez, de hát a legtöbb jó viccnek nincs. (Kedves Zoltán! Bocs!)

Az Isten egy napon végigtekint a Teremtés eredményén, és nem túl boldog a látottaktól. Maga elé idézi a föld három legbefolyásosabb emberét: Bill Clintont, Borisz Jelcint és Bill Gates-t; közli velük, hogy az étellel való kísérletezés kudarcot vallott a Földön, ezért három nap múlva elpusztítja azt. Rájuk vár a feladat, hogy felkészítsék a népet.

Jelcin összehívja a Parlament rendkívüli ülését, és azt mondja: - Van egy rossz hírem és egy még rosszabb. Először is: van Isten. Másodszor: mindaz, amiért eddig éltünk és dolgoztunk, 3 nap múlva megsemmisül.

Clinton TV-beszédet intéz az amerikai néphez: - Van egy jó hírem és egy rossz hírem. Először is: van Isten. Másodszor: mindaz, amiért eddig éltünk és dolgoztunk, 3 nap múlva megsemmisül.

Bill Gates összehívja az igazgatótanácsot: - Uraim, van egy jó hírem és egy még jobb hírem. Először is: van Isten. Másodszor: az IBM-nek 3 nap múlva vége.

No, mára elbúcsúzom. Annyit azért megígérek, hogy ha még több letolást kapok B. G. meg W95 humor ügyében, akkor többet nem lesz ilyen a levelezésben. De persze, ha biztatás jön, akkor van még utánpótlás.

Egy utolsó poén:

- Egy gyerek odamegy egy álldogáló pasihoz.
- De nagy feje van a bácsinak!
- Ugyan! Nincs abban semmi!

Maci

*Felhívjuk a tisztelt olvasók figyelmét, hogy amennyiben a lappal kapcsolatban bármilyen megjegyzést/kritikát szeretnének megírni, azt Macinak tegyék, mert a szerkesztőség tagjainak sajnos, csak ritkán áll módjukban a Bölcs rovatba bekerülő kérdéseken kívül másra válaszolni (tudjuk, hogy ez kicsit [nagyon -Olvasók] bunkón hangzik, de senkit nem akarunk azzal megsérteni, hogy tényleg nem válaszolunk). Kérnénk ezen kívül, hogy aki a Bölcsnek vagy Macinak ír, ill. cikket küld nekünk, a tartalomnak megfelelő jelzéssel lássa el a borítékot („BÖLCS”, „MACI”, „CIKK”, ez utóbbi esetben lehetőleg a rendszert is). A rejtvénymegfejtéseket KÜLÖN, nyílt levelezőlapon kérjük. Az EREDETI, utolsó oldali sarokszelvényt ne felejtsetek el felragasztani, mert anélkül nem érvényes a megfejtés! Köszönjük!*

- a szerk.

## APRÓHIRDETÉS

Eladó vagy elcserélhető Shadowrun kiegészítők, DMG, PHB és Torg alapdoboz jutányos áron.

Cím: 1023 Budapest, Daru u. 22.

Scipiades Ármin

## Keith Herber: A VÁROS HERCEGE

Az amerikai forradalom kellős közepén a virginiai arisztokrata, Thomas Vannevar egy kőbor vámpír áldozatául esik — maga is egyike lesz az élőholtaknak, s tagja titkos szövetségüknek, a Kamarillának. 1849-ben feljebbvalói küldik San Franciscóba, az aranylázban égő, újonnan született városba — nem véletlenül. A területben hatalmas lehetőségek rejlenek. Ám Vannevarnak rá kell döbennie: nincs egyedül — más hatalmasságok is szemtvetettek már a városra...

Megkezdődik a hajszja, amiben Vannevar megtanulja:

### A hatalomnak ára van!

... s a veszély mindegyütt ott leselkedik. Mindenütt!

A *White Wolf Vampire: The Masquerade* szerepjátékán alapuló történetet a Cthulhu Hívásának rajongói által jól ismert író és játéktervező: Keith Herber neve fémjelzi.

A kötet ára 438,- Ft. Megvásárolható a szerepjáték- és könyvesboltokban, valamint utcai árusoknál.

Kiadja a Bátorhold Budapest Kft.



## ANGYAL, HA LÁNGOL (ARMAGEDDON 2092 — MARS)

2092, MARS. A GYARMAT MAGÁRA MARADT. A FÖLD ELHALLGATOTT, MIUTÁN HAT ÜSTÖKÖS ZUHANT RÁ. A MARSÍ EMBEREK A MINDENNAPI MEGÉLHETÉSÉRT KÜZDENEK, A VILÁGOT IRÁNYÍTÓ NAGY TÁRSASÁGOK AZONBAN FOLYTATJÁK ÖRÖKÖS POZÍCIÓHARCukat. CSAK VEZETŐIK TUDJÁK, HOGY NINCSENEK EGYEDÜL: A MARSRA MEGÉRKEZTEK AZ IDEGENEK.

A KÖTET TIZENKÉT TÖRTÉNETE AZ ISMÉT KAPHATÓ, ARMAGEDDON 2092 — MARS SZEREPJÁTÉKBÓL ISMERT VILÁGBAN JÁTSZÓDIK. A KÖNYV VÉGÉRE ÉRVE KIDERÜL, KIK IS VALÓJÁBAN AZ AUSZLÁNDEREK, MI TÖRTÉNT A FÖLDEDEL, HOGYAN MŰKÖDIK EGY MARSÍ MEGATÁRSASÁG, HOGYAN ÉLNEK AZ „ÁTLAGEMBEREK”, ÉS MI LESZ A VILÁGBÓL, HA OLYAN IRAMBAN FOLYTATÓDIK AZ ELEMBERTELENDÉS, AHOGY AZ MÁR MA IS MEGFEGYELHETŐ...

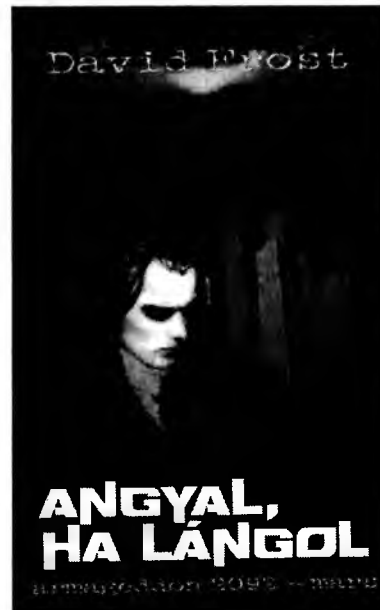
EGY JÓSLAT A SÖTÉT JÖVŐRŐL.

TÖRTÉNETEK A MARSRÓL.

TÖRTÉNETEK AZ ARMAGEDDONRÓL.  
TÖRTÉNETEK AZ EMBEREKRŐL.

A KÖTET ÁRA 438,- FT. MEGVÁSÁROLHATÓ A SZEREPJÁTÉK- ÉS KÖNYVESBOLTOKBAN, VALAMINT UTCAI ÁRUSOKNÁL.

Kiadja a Bátorhold Budapest Kft.



# Dióhéjban

## ■ Poor Wizard's Almanach III (Book of Facts) (Mystara, AD&D, TSR)

Már nem is tudom, ki említette, hogy a TSR világi nem elég kidolgozottak, de az biztos, hogy ez a könyv jócskán rációfal erre. Ahogy a neve is elárulja, ez a Tények Könyve. Ez a sorozat harmadik része, de a szerzők nem tudnak kifogni az információkból! Döbbenetesen sok adatot, nevet, helyszínt és még rengeteg mindent közölnek az olvasóval, akinek jó idejébe fog telleni, míg az összeget elolvassa, hisz 240 (!) oldalba van sűrítve az egész és még a betűk sem



bivaly nagyok (tán kisebbek, mint ezek itt). Nem is próbálok teljes áttekintést nyújtani, ezért csak címszavakban említek néhány témát: Mystara teljes (kívül és belül is, mert kissé sajátos a bolygó belső elrendeződése – üreges földrajzi leírása, ki kicsoda, naptár, horoszkóp, ünnepek, gazdaság, filozófia... és még sorolhatnám. Részletekbe menően közlik a különböző eseményeket a világban, hogy a DM-nek ne kelljen kitalálnia minden politikai húzást és egyéb történéseket. Röviden ennyi, s meg kell mondanom, kissé brutális a dolog! ©Z

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

Úgy tűnik, hogy a jó öreg doktor több hordó tintával rendelkezik, s a nagy szörnyhajkurászások mellett bőven van ideje ismeretterjesztő könyveket írni Ravenloft „élővilágáról”, hiszen ismét a kezembe akadt egy műve, pedig néhányat már kivésztünk az előző számokban. No, nézzük! Ebben a kötetben azokkal a nem éppen csodálatos teremtményekkel foglalkozik behatóan, amelyek a gölem névre hallgatnak. Gondolom, nektek is beugrik a prágai agyaggólem! A doktor úr inkább a gyakoribb húsgölemeket taglalja — néhol gyomorkavaró részletességgel. Közli például, hogy milyen hatással van készülő teremtményünkre, ha nem igazán friss az alapanyag (tehát már zöldes a színe, és nagy legyek döngik körbe!). Teljes listát kapunk a készítés minőségéről, időtartamáról és a költségekről (+0% ÁFA). Ha ez még mindig nem elég, akkor átfuthatjuk a tulajdonságok brutális listáját, ami igencsak rémisztő (mondjuk, azt nemigen értem, miért van egy nagy rakás húsnak Dex 18 és Con 20). Aki még többet akar tudni, az a gölemekre alkalmazható (többnyire hatástalan) mágiáról, valamint a teremtmény mentális fejlődéséről és világnézetéről tudhat meg jónéhány infót. Olvashatunk még



az egyéb anyagokból készült gölemekről. A könyv egy vadászat bemutatásával zárul — ezt jó, ha legalább egyszer elolvassa minden Ravenloft-ranjongó. Gyenge idegzetűek mondjanak le róla!

Leaxe

## ■ Chilling Tales (Ravenloft, AD&D, TSR)

Az idő bizony vágat, még Ravenloftban is. Ennek fényes bizonyítéka, hogy a világszerte Dr. Rudolph Van Richten néven ismert szörnyvadász, gyógyfűvész és önjelölt polihisztor (hogy illendően fogalmazunk) az első kiadás óta immár lényegesen megnövekedett árnyéklapokodó-hátbaszúró képességekkel vág rendet a vámpírok, szellemek, gölemek, vistanik (ha igaz) és egyéb aljanépek tengerében. (Hiába, a tömérdek gyakas ellenhatásai még az ő ősz feje



felett sem múlhatnak el nyomtalanul...) A fentiek, valamint a *Chilling Tales* című Ravenloft-mesegyűjtemény között mindössze egyetlen párhuzam vonható: mindkettő főszereplője a hírneves doktor.

Van Richten most nem szokásos minőségében szerepel: a szegénytelen kaszálás helyett (amivel különben is elvenné a kalandozó kollégák kenyerét) itt hol különféle küldetésekre küldözgeti a fiatalabb nemzedék tagjait, hol régi ellenlábasai által felállított, meglehetősen átlátszó csapdába esik újra meg újra, hol pedig egyszerűen túl nagy fába vágja a fejszét, hogy aztán a fent említett ifjak vakmerő mentóakciója által mentessen meg a legutolsó, hajmeresztő pillanatban. A doktor nyomán a hősök többek közt megfordulhatnak egy temetőben (jé), egy meghitt Kargat-kultuszhoz otthont adó könyvtárban, egy gölemgyártó műhelyben (ennek lakója egyébiránt Van Richten régi, eléggé elfajzott tanítványa, aki „tökéletes gölemébe” minden idők „legtökéletesebb elméjét” – vajon kité...? – kívánná beépíteni), egy piramisban (nem fogjátok kitalálni, mi van benne); a végkifejletben még egy teljes démoni befolyás alatt álló, elvarázsolt kisvárosban is.

A sztorik színvonala igen hegyes-völgyes: élvezetes szellem- és vámpírnymozás (*Undying Justice*, *The Scarlet Kiss*) éppúgy akad köztük, mint Ravenloftba legfeljebb csak a külsőségei miatt gyömöszölhető, középszerű történet (*Through Darkened Eyes*), vagy kimondottan primitív, láncfűrészes „ikszpöt-kincset-varázstárgyat”-fajta igényeket kiszolgáló szörnygyakás (pl. *Ancient Dead*). Legfőbb gondjuknak a helyszüke tűnik, hiszen 64 oldalra nyilván még a legjobb indulattal sem lehet *nyolc*, kielégítően részletezett, a kezdeti Ravenloft-anyagok szintjét legalább alulról megközelítő modult begyömöszölni. Az összhatás tehát (szerintem) inkább negatív; a *Chilling Tales*t javasolni legfeljebb csak kezdőknek, ötlettolvajoknak (mert ötlet azért van egypár), és a „value for money”, azaz a „jó sok betű (viszonylag) kevés pénzért” elvét messzemenően tisztelőknak javasolnám teljes szívvel. -czuppon

## ■ The Factol's Manifesto (Planescape, AD&D, TSR)

A következő kiadvány Sigilben tiltott ugyan, de egy bizonyos Elsődleges Anyagi Sík lakói potom 20 dollárért, illetve megfelelő konvertibilis valutaösszegért hozzájuthatnak. Ez a *Factol's Manifesto*, a multiverzum útját hiteikkel igazgató Sigil-beli frakciók (azelőtt *factio*k) teljes kézikönyve. Az

alapdobozban szokás szerint nemigen részletezték őket, a különböző Sík-készletekben (*Planes of Law/Chaos*) is csak az adott vidékekre gyakorolt hatásukról írtak; így pont az maradt ki, ami a legtöbb figyelmet érdemelte volna: a frakciók lelke, filozófiájuk és felépítésük. Nos, ez itt minden igényt kielégítően élénk tárul. A névtelen, illegálisban lapító Szerkesztő szemével most végigtekinthetünk a tizenhat frakció lelkivilágán (és végre kellőképpen meg is hökkenhetünk



rajtuk: a Poremberek (*Dustmen*) szerint pl. az egész multiverzum nem más, mint óriási másvilág (hiszen mindannyian már máshonnan reinkarnálódunk ide), egy kisebb csoportjuk pedig — a Végső Halál elérésével — egyenesen ebbe a rejtélyes Élő Világba való visszatérést tekinti céljának). Megismerkedhetünk tagjaik külső-belső viselkedésével, az állomány jellemek és osztályok szerinti tagozódásával, a vezéregyéniségekkel és az alárendeltekkel. Szó esik még a kisebb-nagyobb, a hiteken alapuló tápolmányokról (ilyen mondjuk a Sivár Szövetség (*Bleak Cabal*) isteni küldötteket is megfutamító hitetlenkedő képessége), titkos tervekről és intrikákról (néhányik elég ambiciózus), és oldalakon át nyáladzhatunk még a főhadiszállások színes-szagos térképei meg a megszokott, színvonalas illusztrációk felett. Úgy tűnik, a Planescape-rajongók megint a zsebükbe nyúlhatnak, de megint nem kell, hogy túlságosan átverve érezzék magukat.

Febér László

### ■ The Sword of the Dales (Forgotten Realms, AD&D, TSR)

A Völgyek Kardja egy kalandmodul, amely 1–4. szintű játékosoknak ajánlott. A kaland — mint az a címből is kitalálható — a Birodalmak világán játszódik, a Völgyekben. A modul egy trilógia első része, folytatásait augusztusra ígéri a TSR.



A történet szerint pár száz évvel ezelőtt egy hatalmas mágus, Shraevyn megalkotott egy nagy erejű kardot, amit a völgyek kardjának neveznek a legendák. Shraevyn halála után a kard eltűnt. Valószínűleg a mágussal együtt temették el, de a sírboltról senki sem tudta, hol van. Lord Randal Morn, Törvölgy jogos ura felfedezte a sírboltot, s amint elég embert szedett össze, indult vissza, hogy megszerezze a kardot. A küldetés sikerrel járt, de a kijáratnál egy Zhentarim csapat várta őket. Randal emberei véres csatában visszszorították támadóikat. De ekkor a sírboltból valami szörnyű varázslat csapott ki, és Randal Morn egész csapatával együtt eltűnt. Egyetlen túlélő maradt. Ariton, akinek sikerült eljutnia Elminster tornyáig, ahol Lhaeo, Elminster deákja meghallgatta a történetet. Mivel Elminster megint épp a síkok között utazgatott, Lhaeo próbált meg embereket találni, hogy kiszabadítsák Randal Mornt, és visszaszerezzék a varázskardot.

A kaland elég rövid, és kiválóan alkalmas arra, hogy egy csapat megalapozza hírnevét a Völgyekben. Bár a hivatalos minősítés szerint első szinten is játszható, én úgy érzem, ott még elég halálos lenne.

-ba

### ■ Spellbound (Forgotten Realms, AD&D, TSR)

A TSR új *Forgotten Realms* doboza az Elérhetetlen Keletre vezeti el a játékosokat és a mesélőket. A könyvben három keleti birodalom: Thay, Aglarond és Rashemen részletes ismertetője található. Ezüstkéz Alustriel a Hárfások számára kért egy átfogó ismertetőt a keleti vidékekről Elminsteről, a Bölctől. Mivel Elminster „túl elfoglalt a — szóval, tudod, mivel —, hogy ismertetőket meg ilyen hülyeségeket készítsen”, átruházta a feladatot Lhaeora, aki lelkiismeretesen el is végezte a munkát.



A kötet jól áttekinthetően veszi sorra Kelet fontosabb államait: Thayt, a vörös varázslók országát, Aglarondot, a Simbul birodalmát és Rashement, a berserkerek földjét. A vidékeket azonos tematika szerint ismerteti, így a könyvben egyszerű kiigazodni. Természetesen a leírás nem merül ki a történelem, a lakók, a földrajz és a városok bemutatásában. Szerepelnek a kötetben új karakter kitek (vörös mágus, rashemari berserker, rashemari boszorkány...), varázslatok és erre a területre jellemző varázstárgyak is. Az NJK-kat is az országok szerint tárgyalja a könyv. Vannak közöttük bemesélhető, részletesen ismertett figurák és olyan, vázlatosan bemutatottak (mint a Simbul), akik csak mellékes szereplőként (megbízóként, tanácsadónként...) használhatók. Végül pedig egy thayi határállomást és egy csatahajót ismerhetünk meg.

A doboz természetesen nem csak egy könyvet tartalmaz: megtalálható benne az Elérhetetlen Kelet nagyméretű térképe, két, összefüggő modul, egy tizenhat oldalas szörnyalbum, valamint nyolc kemény lap, amik a két modulhoz szükséges dolgokat gyűjtötték ki a mesélők számára.

Akik az Elfeledett Birodalmakban kalandoznak, s már unják a Völgyvidéket, netán új, veszedelmes tájakra vágnak, azok nagyon jól használhatják ezt a kiegészítőt. Elég részletes ahhoz, hogy kalandokat írhasunk, de nem köti meg túlságosan a kezünket.

Viszont a két modul már nem mutat ilyen jó képet. Bár a kemény lapokra gyűjtött adatok csatolását kifejezetten jó ötletnek tartom, a történet csak nagyon terminátor-hajlamú csapatnak ajánlott. A színvonal, sajnos, megrekedt valahol az *Eye of the Beholder* szintjén, s ez mélyen elszomorít. Csak a második részben több, mint 200 szörnyön kell a csapatnak átvágnia magát, s akkor még nem említettem az NJK-kat, egy 37. szintű démont, meg egy szobát, ahol 70 csontváz fekszik sztázisban... És e mellé — a könyv szerint —, ha egy szörnyet kicseszlek, akkor a személyiségek a megöléséért járó XP felét kaphatják csak meg... Szóval, ez nem az igazi.

Bognár András

### ■ A Player's Primer to the Outlands (Planescape, AD&D, TSR)

Azt hitted, mindent tudsz már Planescape világával kapcsolatban? Persze, tudjuk, hogy nem. Ám még ha úgy is lenne, akkor is érdemes volna bele-nézned abba a dobozba, amellyel az egyik legszínesebb AD&D világ most tovább bővült... Miért? Mert ez az igényes összeállítás, amelyben egy CD-t, egy 32 oldalas, Jeff Grubb nevével fémjelzett könyvet és egy jókora térképet találsz, nem csak neked, a mesélőnek szól, hanem (s most kicsit paradox lesznek) neked, a játékosnak is... ami azért ugye nem ugyanaz. Ez nem egy olyan kiegészítő, amiből a mesélő időnként felolvass vagy bemutat egy részt — ezt az útkönyvet minden játékos elolvashatja, a mesélő pedig majd eldönti, mit és hogyan használ fel belőle igazságként vagy hazugságként...

A CD-ről rögvess az első oldalak elolvasása után kiderül, hogy nem más, mint egy speciális, mimir-nek nevezett varázstárgy, amiből jó pár darab forog közkezen a Külterületeken, azaz a Megegyező Ellentmondás (?) síkján... s mivel útikalauzként működik, birtokosáról már



messziről üvölt, hogy csak nemrég csöppent ide valamely elsődleges anyagi világról. Használni a valóságban és a játékban is egyszerű: itt beállítod a CD-n a keresett infó számát, majd play, ott pedig play, azaz megkérdezed a mimirt, ő pedig legjobb tudása (ami az előző használóktól származik, tehát nem lottó ötös pontosságú) szerint válaszol... Elég hangulatos, dacára annak hogy én — a TSR pechjére éppen komor hangulatban — néhol elég idétlennek találtam az effekteket. De én, mondjuk, a hobbitokat sem szeretem.



(„Már sokan kérdezték!” — hogy néhány híres kalandozó társamat idézzem...) Sajnos van még egy hátránya (ami persze az összes CD-s cuccnál bejátszik), miszerint csak olyanoknak javasolt, akik bírnak némi verbális angoltudással.

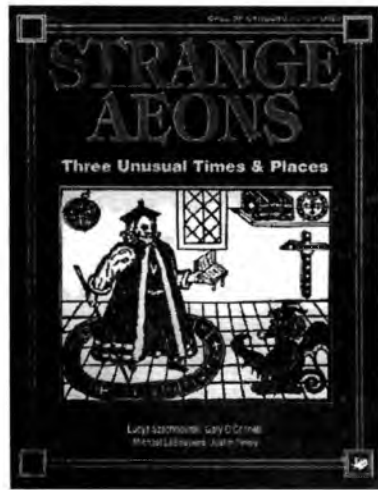
A könyv? Ha szeretnéd megismerni az e síkon utazás furcsaságait, netalán a mágiahasználatot szabályozó, meglepő törvényszerűségeket, vagy ha csak egy jó leírásra van szükséged néhány helyi nevezetességről, mint például a többi külső síkra nyíló átjárók köré épült kapuvárosokról, ahol a végtelen hegy csúcsa fölött a mágikus gyűrűváros, Sigil lebeg — akkor nagyon jó hasznát veheted (a térképek is). No és persze a CD-nek...

Véleményem szerint az *A Player's Primer to the Outlands* nem árt egy igényes Planescape mesesorozathoz — még ha nem is minden játékosnak (haha), de talán a mesélőnek. Még akkor is, ha ez ellentmond az első bekezdésemnek. Miért? Mert ez a Megegyező Ellentmondások síkja, ha nyers is a fordítás.

Csigás Gábor

### ■ Strange Aeons (Call of Cthulhu, Chaosium)

Meglehetősen szerény volt a COC-termés az utóbbi egy-másfél évben: az *Investigators' Companion* ('94 eleje) óta egyetlen komolyabb, igényes kiegészítő sem látott napvilágot. Ott vannak persze a nagy novellagyűjtemények, amik kétségkívül nagyon jók, de ha végignézzük a magához a játékhoz kiadott anyagon (*Investigators' Companion II*, *Keeper's Compendium*, *Ye Booke of Monsters*, *King of Chicago*, *London Sourcebook*), az összehatás legjobb esetben is szegényes. Hol vannak már a régi nagy mesegyűjtemények (nem beszélve az *Orient Express*ről)?



A válasz egyszerű: a gyűjtők polcain. A legújabb COC-kiegészítő, a *Strange Aeons*, bár mesegyűjtemény, sajna, nem töri meg a fenti gyászos sort, annak ellenére sem, hogy alapkonceptiója első hallásra kétségkívül érdekes és izgalmas.

Mert kinek ne jutott volna eszébe, hogy milyen lehet egzotikus időszakokban — a sötét középkorban, alkimisták között, vagy a jövőben — játszani Cthulhut? Valószínűleg minden COC-rajongót megkísértett már ez a lehetőség, a *Strange Aeons* íróit mindenesetre biztosan — annyira, hogy neki is álltak megírni három különleges mesét.

A kötet első kalandja, „A földi örömök kertje” (*The Garden of Earthly Delights*) a XV. század végi Spanyolországba, a rettegett Inkvizíció korába kalauzolja a nyomozókat, akik egy csodás esemény kivizsgálására kiküldött inkvizitorokat alakítanak. A következő kalandban, a „Véres Hold”-ban (*Blood Moon*) egy XXI. századi holdbázisra látogatnak, hogy kivizsgáljanak bizonyos gyanús, anomáliákat. Az utolsó, leghosszabb modul igen találó módon a *The King of Shreds and Patches* címet viseli (lefordítani nem érdemes, ui. ez egy idézet a Hamletből, de az Arany János-féle megfelelő, sajnos, nem elég szöveghű), és a kaland az Erzsébet-kori Angliában játszódik (hogy miért találó a cím? járjon utána az, akit érdekel). Fontos szerepe van benne egy William Shakespeare nevű drámaírónak (akinek Hamlet című drámáját a mese idején mutatják be), valamint Christopher Marlowe torzóban maradt, és később elvesztett művének, a *The King in Yellow*-nek...

A mesékben hat-hat előre kidolgozott karakterrel játszhatnak a játékosok (bár mindenhol kapunk valami minimális háttéranyagot az adott korábbi karaktergenerálásról). Ezek a személyiségek egy alkalomra valók — ebből is sejtethető, hogy az átlagos túlélési esély csak lebegőpontos változóval adható meg. Ennek persze vannak jó oldalai is: kevesebb munka hárul a mesélőre (nem kell a folytatáson töprengenie), és igazi, vérbeli horrortörténetek játszhatók le, ahol a szereplők legfeljebb annyit remélhetnek, hogy halálukkal megakadályozzák tömegek pusztulását. (Különösen emlékezetes a második mese vége, ahol a játékosok a hold egy beomlott sziklabarlangjában, szkafanderük lassan fogyó levegőjének utolsó cseppjeit szippantva várják a sötétben a halált...)

Mindenzen ígéretes jellemzők ellenére a kalandok messze elmaradnak a korábbi modulok színvonalától. Az első két történet kifejezetten gyenge, kidolgozatlan és érdektelen. A harmadik már jobb (gyanítom, valójában az egész könyvet emiatt hozták össze), de a történet fő vonzereje itt sem maga a történet, hanem a történelmi környezet gazdagsága és egzotikuma. Egyetlen dolog van, amiért nagyon érdemes lehet ezt a modult elmesélni: az a lehetőség, ahogyan a jövőben (az 1890-es vagy 1920-as években) „folytatni” lehet — ezzel kapcsolatban nagyon jó ötleteket kapunk a modul végén (*Epilogue: The Strange Fate of Christopher Marlowe's The King in Yellow*).

A kiegészítő azonban ennek ellenére is inkább keserű szájját hagy maga után. A rajzok sem olyanok már, mint mondjuk az *Escape from Insmouth*-ből megszoktuk. Nem tudom, pénzügyi gondjai vannak-e a Chaosiumnak, vagy tízegyhány év után egyszerűen csak beleuntak a *Call of Cthulhu*-ba, de remélem, hamarosan magukhoz térnek. Adeptus

### ■ Blackhand's Street Weapons 2020, First Edition (?) (Cyberpunk, R. Talsorian Games)

Hogy őszinte legyek, e kiegészítő átlapozása utáni első dühömben egy nagyon hosszú gúnyiratot írtam. Aztán hamar meg is semmisítettem az írományt — nincs értelme a *Blackhand's Street Weapons* fölött sokat meditálni, ne sértegezzük emiatt a rendszert. Maradjunk annyiban, hogy Talsorianék igazán kijöhethének már valami tényleg érdekes háttéranyaggal is — olyanál, ami lehetőleg mentes a csillogó krómkezelettől meg nagy flintáktól (kicsit kiborított, amikor végre-valahára hozzájutottam a *Home of the Brave* alap-kiegészítőhöz, és az első fellapozott oldalról rögtön néhány Full Borg karakterlap vigyorogott rám, majd fölfedeztem, hogy a könyvnek pontosan negyede az amerikai hadsereggel és katona karakterek indításával foglalkozik).



A könyv elején azt ígérik, egy ideig ez az utolsó fegyverközpontú kiegészítő. Reméljük, tényleg így lesz. dD

## ■ Mythic Europe (Ars Magica, White Wolf)

A legendák, lovagok, szent életű papok, várak, szörnyek, háborúk, mágusok földje — ez a *Mythic Europe*. A földi középkor alternatív világa kitűnő teret kínál mindenkinek, aki kalandot és izgalmat keres. Ez a Mítikus Európa nem más, mint az a világ, amiben középkori elődeink hittek. A vályogviskókban suttogva elérgelt mesék az árnyakba démonokat, az egekbe angyalokat, az erdőkre tündéereket képzeltek. A vadont és a tengereket szörnyekkel töltötték meg... A *Mythic Europe* kiegészítő ezt a világot mutatja be:



megismertet érdekes helyszíneivel, uralkodóival, háborúival. Filmekből, regényekből, történelemtényekből jól ismert városok sorjáznak a lapokon: Jeruzsálem, Orleans, London, Konstantinápoly és még számos neves hely. A könyv azonban nem csak az országok leírásával foglalkozik. Egy átfogó történelmi áttekintés (a Római Birodalom felemelkedésétől egészen a XII–XIII. századig) után a középkori élet mindennapi eseményeiről esik szó — pénzváltás, pénzek, fogadók, vásárok, céhek, utak, hidak, hajók... általánosságban az egyházzal, az inkvizícióval, szép sorrendben az összes szerzetesrendről, sőt, az eretnek mozgalmakról is. Külön fejezet tárgyalja a kereszteshadjáratokat, azok okait, eseményeit. Ezután indul a hatalmas vándorút — keresztül ezen a misztikus Európán az Ibériai félszigettől egészen a keleti iszlám országokig. A függelék tartalmazza a kontinens nagy királyságaiban kormányzó királyi családok tagjainak teljes névsorát, uralkodásuk dátumait, a pápák jegyzékét és a bizánci, római császárok neveit.

A *Mythic Europe* kiegészítő nagyon hasznos abból a szempontból, hogy tömören, egy helyen tartalmaz sok-sok fontos információt az adott korról és helyről. Akadtak azonban némi fenntartásaim. Legjobban azt a bizonyos *misztikus* hangulatot hiányoltam — a szerzők egy-egy legenda rövid ismertetésétől eltekintve maradtak a teljesen racionális talajon... a közölt információkat pedig valamelyes utánjárással és egy kis kutatókedvvel a mesélő maga is előáshatja. (Bár senki sem mondta, hogy ez nem időigényes feladat...) Ettől függetlenül... jó kóborlást!

## ■ Twelfth Night (Ars Magica, White Wolf)

(A következő leírás egy Ars Magica-hoz publikált saga ismertetése — éppen ezért csak mesélőknek ajánlott!)

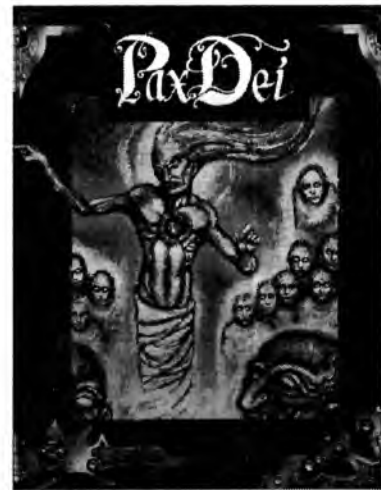
A természet rendje az örök körforgás. Emberek születnek, felnőnek, meghalnak. Az évszakok ismétlődése rideg szabályokat kényszerít az élőkre. Mint egy hatalmas kerék, úgy forog a mindenség a maga állandó körpályáján, és el kell fogadnunk, hogy az újjászületéshez először meg kell halnunk. Nincs ez más-hogy a mágusok különös, hatalmas világában sem. A varázslók és bajtársaik, csatlósaiak menedéke, otthona, erődítménye, a *covenant* — no meg maga az ugyanígy nevezett közösség — léte is ebbe az örök körforgásba illeszkedik: felépül, mint egy tavasz *covenant*, frissen, ereje teljében tündököl nyár idején, s mikor a hanyatlás össze után beköszönt a könyörtelen tél, a büszke falak romjai között már a pusztulás, a feledés az úr. Képes lesz-e újjászületni? Ez a legfőbb kérdés a *Twelfth Night* sagájában is. A játékosok a valaha erős, de lassan elfeledett *covenant* — Lux ex Tenebris — és egy nagy hatalomú mágus, Azenis ügyeibe bonyolódnak bele. Lux ex Tenebrisnek újjá kell születnie, különben örökre elfeledett rom lesz belőle. A fiatal mágusoknak talán életük első komoly és rejtélyes feladatával kell megbirkózniuk. Mi Azenis igazi célja? Mi rejlik a színpalak mögött: sikerül-e ismét tavaszt varázsolni a rideg falak közé? Ezekre a kérdésekre a játékosoknak kell megkeresniük a választ. Intrika, kereszteshadjárat, szent lovagok, egy misztikus, isteni eredetű tárgy, egy sárkány, ellenségek és barátok — ezek egyvelege teszi a *Twelfth Night* kiegészítőt izgalmas sagává. (Meg kell említeni, hogy a történet a Négy Évszak tetralógia (*Four Seasons Tetralogy*) utolsó része, amely azonban nemcsak a korábbi részekkel kombinálva, de önállóan is játszható.)

## ■ Pax Dei (Ars Magica, Wizards of the Coast)

Isten Békéje. Mint örökké égő mécses a homályos templom oltárán, úgy ragyog át a sötétségen az Úr fénye. Kereszténység, Mennyeknek Országja, Jézus és az Ő birodalma — a középkor emberének mindennapos gondolatai:

szabadulni kéne a földi siralomvölgyből, kiutat kéne találni ebből a szörnyű létezésből. A vallás, a hit mindenki számára az élet egyik legfontosabb eleme. Nem kivétel Hermész Rendjének egyetlen mágusa sem — hisz mit ér majd a hatalmas, földet, eget megmozgató erő Isten ítélőszéke előtt? Az *Ars Magica* szerepjátékhoz készült kiegészítő a *Dominion*, az egyház és a Mennyek aurájának ismertetését tűzte ki célul — különös tekintettel a *Mythic Europe* mágusai és az egyház kapcsolatára. Részletesen bemutatja a *Dominion* aurát, az új, kibővített szabályok pedig rendkívül árnyalttá tehetik a játékot. Azt, hogy Isten jobbjá egyszer simogató kéz, másszor pusztító ököl, ami elsöpri a sötétség erőit, a különböző auratípusok és hatásaik mutatják a legjobban... Külön rész taglalja a papság szerepét, feladatát, játékba illesztését, kapcsolatát Hermész Rendjével. Isten földi szolgálói után a Mennyek katonái következnek: angyalok, szeráfok, az arkangyalok története, képességeik, jellemzőik. Az Úr hatalma gyakran megnyilatkozik a Föld bűnös lakói előtt — részletes leírást olvashatunk szentekről és csodáikról. A legérdekesebb fejezet a mágusokkal foglalkozik. Leírást kaphatunk a *Pious* mágusokról: azokról, akik rátaláltak az Úr ösvényére. Útmutatással szolgál speciális mágiájukról, képességeikről, karakteralkotásukról. Az utolsó fejezet egy szabadon elmesélhető *Saga*, amely az egyházzal, a vallással foglalkozik, és felbukkan benne a misztikus Szent Grál is...

A *Pax Dei* kiegészítő nagy segítség lehet azoknak a csapatoknak, amelyek jól ki szeretnék játszani a vallást, a középkornak ezt az esszenciálisan fontos elemét. Az új alapokon alkotott egyházi karakterek sok színt vihetnek a játékba, egy *Pious* mágus megalkotása, eljátszása pedig igazi kihívás lehet mindenkinek...



## ■ The Maleficium (Ars Magica, Wizards of the Coast)

*Maleficium*. Kárhózat és gonoszság. Rontás és gyűlölet. Lassan alakot öltenek az eddig formátlan árnyak. Rémisztő arcok viczorognak elő a sötétből. Neveket, igazi neveket kapnak a gyermekkor sírós rémálmainak állandó szereplői. Ismerd meg az igazi Sötét Birodalmat, kontárkodj bele a gondosan eltitkolt misztériumokba, találd rá arra, ami eddig tiltott volt! A *Maleficium* — ez az *Ars Magica* kiegészítő, amely magáról a Pokol Birodalmáról (*Infernal Realm*) szól, betekintést nyújt azokba a titkokba, amelyek a *Mythic Europe* sötét lelkű boszorkánymestereit és eretnekeit foglalkoztatják. Teljes képet rajzol azokról az elkárhozott teremtményekről, amik/akik megpróbálják roszsz útra csábítani az Úr tiszta lelkű híveit, megkeresítik az ártatlan emberek életét, próbálnak rontást hozni az egész világra. A könyv bemutatja a diabolizmus történetét egészen a XI. századig, foglalkozik a (Bibliában is említett) romlott emberekkel, kitér arra, hogy ki és milyen okok miatt választotta ezt a sötét ösvényt, és a summázat is igen keserű: senki sincs biztonságban a Kisértéstől — még a nagy mágusok, a szent életű papok, a hitű harcosok sem. A fogvacogató kirándulás folytatódik: lassan elénk tárul maga a Pokol, valamint annak lakói — részletes információkat kapunk az alvilágról, külön fejezet foglalkozik a démonokkal, ördögökkel, hasonló elkárhozott teremtményekkel. Olyan titkok lepleződnek le, amelyek igen hasznosak lehetnek a démonok ellen vívott harcban — igaz nevek, védekezési és pusztítási módszerek... hosszú oldalakon keresztül ismerkedhetünk az érdekes tényekkel, adatokkal, jellemzőkkel. Jelentős helyet foglalnak el a megidézés, az irányítás és elpusztítás módszerei — rögtön a szabályok nyelvén is. Ezt követi egy bestiárium. Ötleteket kapunk a diabolista játékba illesztésére, majd a sötét mágusok karakteralkotásáról esik szó: új erényekkel és hibákkal, karakterlappal együtt. A könyv végén néhány rövid írás segít, hogy megérthessük Hermész Rendjének a diabolizmus ellen vívott, elkeseredett harcát.

Azt hiszem, ez a kiegészítő bátran ajánlható azoknak, akik szeretnék az *Ars Magica* szerepjátékot némileg sötétebb módon játszani — a Pokol erői örökös fenyegetést jelentenek mindenkinek. Nemes feladat küzdeni ellene — mégis sokan lepaktálnak az ördöggel. Iszonyatosan valóságú NPC-eket alkotunk az új szabályok segítségével — bár néha egy-egy diabolista eljátszása is kihívást jelenthet. Ez persze, Hermész Rendjének szempontjait tekintve, nem éppen veszélytelen feladat...  
Jubász Viktor

# a TSR '96-os TERVEIBŐL

**N**EM HÚZOM AZ IDŐT hosszú bevezetővel, lássuk, mit várhatunk a TSR-től 1996-ban!

Elsőként érdemes megemlíteni, hogy kiadják az összes eddig megjelent alapkönyv (PHB, DMG, ToM, MM, Arms & Equipment Guide) tartalmát CD-ROM-on. A Windows 95 és Windows 3.1 kompatibilis lemezen található karaktergeneráló, kalandtervező és egyéb segédprogram. Szeptemberben várható a Rod of Seven Parts című kiadvány megjelenése. A dobozban új kalandmodulok, szörnyek, plakátok és kártyák várják a játékosokat. Már az év elején olvashatjuk Douglas Niles novelláit, amelyek az imént említett pálcza körüli bonyodalmakat tárja az olvasók elé. A népszerű Red Steel kiegészítőből ismert Savage Coast kedvelői számos kiegészítőt várhatnak. Folytatódik a Player's Option sorozat; az új rész címe: Spells & Magic. És végre lesz egy Gates of Firestorm Peak című modul is, amely használja az új opcionális szabályokat. A beholderek életéről nyújt részletes leírást a hamarosan megjelenő sorozat. Talán arra az ősi dilemmára is választ kapunk, hogy miként szaporodnak? (Egy kicsit talán az idej a Beholder éve a TSR-nál (*The Year of the Beholder*).

Azoknak, akiknek problémájuk van új világok

teremtésével, és még a Holdtól-tében sem találnak megfelelő segítséget, meleg szívvel ajánlom a World Builder's Guide című könyvet. Novembertől sötétlila alapon feketével hirdeti magát a mágusok varázslatainak gyűjteménye. Az első részben is több mint ezer varázslatot találhat a Nyájas Olvasó.

Eddig tartott az általános kiegészítők felsorolása, jöjjön a Planescape! A külső létsíkok utazóinak idén sem kell aggódniuk, hogy megfeleljenek róluk. Ahogy a katalógust lapozgatom, lila, zöld és sárga fejű, visszataszító lények mosolyognak vissza rám. Szerény véleményem szerint a Planewalkers borítóján lévő ízé a legcsábí-

több. Aki inkább a gótikus horrorhoz vonzódik, megismerheti Dr. Rudolph Van Rich-

ten kísérletektől hemzsegő házát. Szegény Azalin királyra nagyon rájár a rúd. Éppen a birodalmát akarják némileg átformálni, a Nagy Aratás keretében. Megismerkedhetünk az élőhalott karakterek kijátszásának lehetőségével.

Dragonlance sorozatból a Fifth Age doboz meglehetősen érdekesnek ígérkezik. A tervezők sutba dobták a régi szabályokat, és csak a világot hagyták meg. Persze az istenek leléptek, helyüket sárkányok vették át. A katalógusból nem tudhatjuk meg, hogy Raistlin feltámad-e, vagy sem, ez a jövő titka marad. Az év végére ígért The Last Tower: The Legacy of Raistlin címet viselő dobozban lévő könyvekből minden kiderül ezzel kapcsolatban. Az Elfeledett Birodalmak rajongói végigizgulhatják azokat a bonyodalmakat, amelyeket Cormyr királyának meggyilkolása okoz. Újabb kiegészítőket is tartogatnak az Undermountain bátor kalandorai számára. Drizzt is folytatja kalandjait, ahogy ezt



már megszokhattuk. Azok, akik a Birodalom északi részére kívánnak menni, a North című dobozban találnak megfelelő anyagot, de nekik ajánlom a most induló Arcana Age sorozatot is. Ebben az Elfeledett Birodalmak múltjában játszhatnak. Akik Volo útmutatásaira támaszkodnak, bizonyára örömmel fogadják a Volo's Guide to the Dalelands és a Volo's Guide to All Things Magical című könyveket.

A Dragon Dice növekvő népszerűségének köszönhetően megjelennek az első kiegészítők. A kártyák kedvelőinek sem kell rettegniük attól, hogy ellaposodik a játék, a TSR folytatja az ismert világok átdolgozását. A Runes&Ruins, a Birthright, a Draconomicon és a Night Stalkers kiegészítő, valamint a negyedik kiadású alapsomag mellett várható a Spellfire legújabb szabálygyűjteménye. Aki jobban vonzódik a Blood Wars-hoz, bizonyára örömmel fogadja a hírt, miszerint már hatféle kiegészítő csomagból válogathat. Már februárban megjelenik a kártyalistát, trükköket, stratégiai tanácsokat és opcionális szabályokat tartalmazó zsebkönyv, ami nélkül igazi gyűjtők egy lépést sem tesznek.

Nagyobb tengeri csaták lebonyolítása eddig problémát okozott azoknak, akik a Birthright hívei. Megoldás: Naval Battle System. Számos új birodalom is várja a hősokeket. És végül, de nem utolsó sorban jöjjön a Dark Sun! Mint tudjuk, a varázslók eddig két út között választhattak: vagy a természet erejét csapolják meg, és így hozzájárulnak a világ további pusztulásához, vagy egy kicsit óvatosabban bánnak a mágiával, ami viszont fejlődésüket lassítja. Itt az új lehetőség! Az igazán profik az Athason végigrohanó viharból szívják el a varázslatokhoz szükséges energiát. Hogyan? Megtudhatod a Wizards of Athas című könyvből. A mentális erejüket fejlesztőknek sem kell búslakodni, ők a Psionic Artifacts of Athas című kiadványban találnak érdekességeket.

Ezek voltak hát, amik a TSR 1996-os évre szóló kínálatából a legérdekesebbnek bizonyultak. Reméljük, mindenki talál kedvére valót!

Nostradamus



human	half-elf	gnome	half-ling	elf	dwarf
STR 9	9	9	8	9	9
DEX 9	9	9	10	10	9
CON 12	12	12	12	11	13
INT 17	17	12	17	17	17
WIS 10	10	9	10	10	10
CHA 16	15	16	16	16	15
fighter	fighter	mage	fighter	thief	fighter
paladin	cleric	mage	cleric	fighter	ranger
barbar	ranger	mage	thief	fighter	cleric
cleric	conjurer	mage	illusionist	fighter	thief
druid	diviner	mage	fighter	mage	mage
thief	enchanter	mage	fighter	mage	enchanter
mage	transmuter	mage	fighter	mage	enchanter
conjurer	fighter	mage	fighter	mage	fighter
conjurer	fighter	mage	fighter	mage	fighter
diviner	fighter	mage	fighter	mage	fighter
enchanter	cleric	mage	fighter	mage	fighter
illusionist	cleric	mage	fighter	mage	fighter
invoker	cleric	mage	fighter	mage	fighter
psionancer	cleric	mage	fighter	mage	fighter
transmuter	cleric	mage	fighter	mage	fighter

**Directions:**  
select a character from the highlighted choices or re-roll for new selections

using method B





Hosszú idő után a TSR olyan AD&D kiadvánnyal hurrkolt elő, ami igazán sok új lehetőséget teremt a szerepjátékok terén. Az Örökség (*Birthright*) világában olyan hősokeket alakíthatunk, akik származásuk folytán a világ nagy alakjainak leszármazottai, s mint ilyenek, a jövő meghatározói.

#### A MŰLT:

A ceriliai kontinensen a régmúltban nem éltek emberek. A világot a tünde és törpe népek goblinoidok ellen vívott végtelen háborúi jellemezték. Több mint tizenöt évszázaddal ezelőtt a régi isteneket szolgáló emberek egy azóta elsüllyedt földhídon keresztül Aduriából (a déli kontinens) Ceriliába menekültek Azrai, az Árnyék elől. Megérkezésük pillanatától a kontinens meghódítására törekedtek. Mivel a hegyes területek nem érdekelték őket, a törpékkel hallgatóságos békében éltek. Azonban a tündék olyan területeket uraltak, amikor a hódítók is szívesen magukénak mondtak volna, a két faj között hamarosan hatalmas háború robbant ki, amelyben az emberek győzelmét a csak általuk használt papi mágia biztosította. A tündék kénytelen-kelletlen visszahúzódtak az erdők mélyére, és következetesen vadászta a területükre tévedő embereket.

Ezután viszonylagosan nyugodt időszak következett, amíg az Árnyék utol nem érte az embereket. A saját isten maga mellé állította a goblinoidokat, a mőt a vos törzset, amely nem ismerte fel új urának valódi kilétét. Végül a bosszú hevében égő tündék is elhihték Azrai szavait, és csatlakoztak a szörnyűséghez. Az őt, be nem hódolt; a régi isteneket követő ember törzs tagjai kényszerű döntés elé kerültek: vagy egyesítik erőiket, vagy győzedelmeskednek az Árnyék követői. Végül, kisszerű ellentéteiket félretéve, szövetséget alakítottak, amihez csatlakoztak a goblinoidok erejének növekedésétől tartó törpék is. Azrai seregei fokozatosan nyomultak előre; végső győzelmük ideje egyre közeledett. A seregek a Deismaar hegy lábánál csaptak össze. A lejtőkön Cerilia történetének legnagyobb csatája játszódott le. A ceriliai hősoke minden erőfeszítése ellenére olybá tűnt, az Árnyék győzedelmeskedik. De a végső pillanatban a tündék, Azrai igazi arcát felismerve, áttáltak az emberek oldalára, és megfordították az ükőzet kimenetelét. Ekkor az istenek – saját életüket feláldozva –

megsemmisítették a Cerilia egét elfedő Árnyékot. A hegy füstölgő kráterében hősoke százainak teteme nyugodott.

A csata nagy hősei közül sokan magukba szívták az istenek esszenciáját. Nyolcan új istenné váltak, de mások is csodálatos képességek birtokába jutottak. Az e képességek megnyilvánulása utáni csatában Azrai megmaradt hívei felfedezték, hogy mások megölésével vérképességeik erősödhetnek (ez a vérlopás). Végül sikerült elmenekülniük.

A csata résztvevőinek nagy része vérvonalak birtokosává vált, közülük néhányan az emberekre már alig hajazó torzakká (*awnsbeghlien*) alakultak át.

Az ezt követő években Roele – az egyik új isten, Haelyn testvére – megalapította az anuiri birodalmat, és viszonylagos nyugodalmat teremtett. A birodalom hosszú időn át virágzott, míg ötszáz évvel ezelőtt egyik leszármazottja, Michael Roele – a vérvonal utolsó tagja – kihívta a Gorgót, a torzak legerősebbjét, és elesett a harcban. Az ezt követő, mintegy hetven éves polgárháború, sok kis királyságot teremtve, alaposan átrajzolta Cerilia térképét.

#### A VÉRVONALAK:

Az Örökség játékban a szokásoshoz hasonló AD&D személyiségekkel lehet játszani. Nagy változás csak akkor következik be, ha valaki a nagy vérvonalak egyik leszármazottját akarja játszani. Ezek a hősoke a Deismaar hegyi csatánál részt vett ősi törzsek valamelyikének vonalához tartoznak. A gyermekek szülei vérenek erejét öröklik, de tetteikkel módosíthatják a vérvonal hatalmát. A királyi, vagy más irányítói pozícióban levő örökösoke helyes/helytelen uralkodással változtathatják meg a családi vonalat, míg az egyszerű leszármazottak vérlopással növelhetik erejüket. Elképzelhető az is, hogy valaki, aki erős vérvonallal rendelkezik, halála előtt átadja rokonának – vagy akár egy közembernek – vére erejét. Amúgy egy uralkodó halálakor örökösoke csak birtokát, anyagi értékeit és az uralkodási erejét kapja meg, a vérképességeket nem.

A vérképességek erejét a hős kialakításakor, a vérvonal erejétől függően kell meghatározni. Találhatunk ezek között az érzékelést javító, alakváltó, gyógyító és egyéb képességeket is.

Ezután következhet egy nagyon fontos lépés, amelyben a karakter birtokát dolgozzuk ki. A birtokok lehetnek területek, templomok, céhek, törvénykezési egységek és mágikus források. Ezeket a továbbiakban seregekkel, udvartartással, erődítményekkel, varázsvonalakkal, potens hadnagyokkal, utakkal és kereskedelmi útvonalakkal egészíthetjük ki.

#### A BIRTOKOK SZEREPE A JÁTÉKBAN:

A játékosok – bár az uralkodó osztály tagjait alakítják – egyszerű kalandozással növelhetik szintjüket és hatalmukat választott osztályukban. Uralkodói feladataikat viszont az ügyvezetett birtok fordulóban végzik el. Ez a forduló három hónapos, és a mesélő két ilyen forduló között könnyen elhelyezhet két-három rövidebb, esetleg egy hosszabb kalandot. A birtok fordulókban a következő akciók történhetnek:

1. Véletlenszerű történések (sok előre kidolgozott lehetőség az orgyilkossági kísérlettel a jégverésen át különböző mágikus eseményekig).
2. Birtok kezdeményezés (aki a legjobbat dobja, választhat, hogy elsőnek vagy utolsóan kerüljön sorra).
3. Uralkodási pontok begyűjtése (ez a birtok állapotától és a vérvonal erejétől is függ).
4. Adózatás, pénzbegyűjtés, kereskedelmi akciók (ezeknek, ha túlzott pénzszerzésre irányulnak, negatív uralkodási következményei lehetnek).
5. Fenntartási költségek fedezése (a birtokok költségei, bérek, az udvartartásra szánt pénz).
6. Szabad akciók (építkezések, csapatgyűjtés, kémkedés, a véletlen események negatív hatásainak esetleges helyrehozása).
- 7-9. Első-második-harmadik akció kör (itt hajthatók végre a nagy jelentőségű birtok akciók, a háborús lépések, a csaták, a birtokbavétel vagy visszavonulás).
10. Lojalitás és uralkodási érték módosítása (a birtokkal kapcsolatban végrehajtott és végre nem hajtott (!) akciók folyamánaképp változhat az uralkodó népszerűsége és hatalma).

#### A HÁBORÚK:

Természetes, hogy az uralkodóknak az AD&D-ben megszokottnál nagyobb skálájú csatákat is meg kell vívniuk. Ezeket nem lehet az egyéni ill. kiscsapatos játékokra kidolgozott szabályokkal le-



bonyolítani. A hadviselésre számos új szabályt alkottak. Igen jó ötlet a *harci kártya* bevezetése (ezekből elég sok található az alapdobozban), és a poszterként mellékeltszabályt. Ezek, bár emlékeztetnek a korábbi Battlesystem játékokra, szinte önmagukban is megállják a helyüket, és kiváló szórakozást nyújthatnak az Örökség játérendszeréből más AD&D világba áthelyezve is. További jó elképzelés a karakterek személyes részvételével vívott kiscsapatos harcokhoz alkotott szabályrendszer.

#### AZ ÚJ ISTENEK ÉS A BIRTOKMÁGIA:

A papok teljesen új isteneket imádkozhatnak. Egyesek ugyan emlékeztetnek néhány más kiadványban látott istenségekre, de ezek kidolgozása is tartalmaz pár újdonságot. Így pl. végre felsorolják, hogy a papok a Mágia Könyvének (*Tome of Magic*) mely varázslatait használhatják.

Egy másik újdonság a mágia kiterjesztésében rejlik. Az igazi vérből származó, birtokot uráló papok és varázslók képesek olyan mágia használatára, amellyel birtokai virágzását vagy védelmét segíthetik elő, vagy épp riválisaik birtokain okozhatnak galibákat. Itt érdemes megjegyezni, hogy a birtokok mágikus potenciálja függ lakottságuktól is. A népesebb vidékeken a mágikus erő kisebb, így a varázslók rákényszerülhetnek arra, hogy mágikus csatornákon vezessék át az erőt annak forrásától a felhasználás helyére. A birtok varázslatok használatát a varázsló szintje és a forrás ereje korlátozza. Emellett uralkodási pontokat és anyagi befektetést is igényelnek. Egy pár varázslat neve (a teljesség igénye nélkül): Demagógia, Tömeges pusztulás, Megidézés, Halálos kór, Birtok mágia megszűntetése.

#### A SZÖRNYEK ÉS A TORZAK:

Ceriliát a humanoid fajok (ember, tünde, törpe, félszerzet, óriások, goblinok, gnollok, orogok) mellett számtalan szörnyfaj népesíti be. Közülük néhány kapcsolatban áll a Ceriliával párhuzamosan létező Árnyékvilággal. Ez a sötét világ a ceriliaiak szerint számtalan élőhalott és démoni lény lakhelye. Érdekes, hogy a félszerzetek korábban az Árnyékvilágból menekültek a lakott földre, és még most is őrzik a kapcsolatot.

Azonban semmilyen szörny nem érheti el az igaz vérből származó torzak erejét. E szörnyek némelyike részt vett a Deismaar hegyi csatában, a nagy többség azonban később született. Sokuk valaha ember volt (pl. Gorgó és Holló), néhányuk Azrai seregében harcolt (így Kráken, Pók és Kígyó), mások balszerencse vagy véletlen folytán nyerték sötét erejüket (pl. Hidra és Minotaurusz).

A legerősebb torzaknak birtokai vannak, és hatalmuk – uralkodásuk sikerességétől függően – folyamatosan változik. Természetesen – mint az igazi vér leszármazottai – ők is rendelkeznek vérképességekkel, amiket vérlopással növelhetnek.

#### A BIRODALOM ROMJAI:

Ez a füzet Cerilia birtokai közül ír le jó néhányat. Olyanokat, amiket a mesélőnek a birtokok megalkotása előtt célszerű tanulmányoznia. Bár a szerzői javaslatok szerint ez a kiadvány főként a mesélőknek készült, meglátásom szerint a benne található, a világban amúgy is közismert információkat érdemes fokozatosan a játékosok tudtára hozni.

A birtokok leírása után néhány nem-játékos karakter leírása és egy mintakaland található. Bár ez igen jól bemutatja az Örökségben rejlő lehetőségeket (egyéni akciók, birtok akciók, csaták), a mesélő jól teszi, ha kissé a játékosok „testére szabja”.

#### A VÉR ELLENŐSÉGEI – CERILIA GYALÁZATA:

Ez az Örökség első kiegészítője. Az alapdobozzal egy időben jelent meg. A könyvben huszonöt torz részletes leírása található meg. Az intelligenciával rendelkezők beszélnek is nézeteikről. Megismerjük harci statisztikáikat, birtokaik jellemzőit. A kicsit *Compendium* hangulátú kötet nagy haszna, hogy erős és jól megszemélyesíthető ellenfeleket ír le. Egy pár név a hatalmasok közül: Apokalipszis, Baziliszkus, Fehér Boszorkány, Szfinx, és a leghatalmasabb: Gorgó – Haelyn és Roele fattyútestvére, aki Azrai harmadik bajnoka volt a deismaari csatában (ne felejtjük, hogy az első kettőből isten lett az ütközet napján). A Gorgó, aki régi nevén Roesene-nek hívja magát, már elvesztette emberi gyökerei nagy részét, és Cerilia egyik leghatalmasabb gonosz lényévé vált.

A könyv záró részében néhány gyengébb torz rövid leírása, pár, vérvonalal rendelkező jó lény (*ehrshegh*) adatai és néhány új vérképesség is helyet kapott. Mellékletként – a csaták kedvelőinek örömeire – jó pár harci kártyával bővül a mű. Bár e kiadvány és az alapdoboz között találhatunk egy-két kisebb ismétlést, a kiegészítő jól használhatóan tűnik.

#### AZ ÖRÖKSÉG MESÉLÉS LEHETŐSÉGEI:

A karaktereket a játék legelején többfajta koncepcióval alkothatjuk meg. Ez véglegesen befolyásolja a résztvevők lehetőségét, a játék stílusát.

– A karakterek nem igazi vérből származó kalandozók (itt a játék teljesen normális AD&D lesz, csak éppen Ceriliában). Mivel így semmilyen újdonság nincs a játékban, nem javasolnám.

– Egy karakter az uralkodó, a többiek közember szolgák, vérvonalal rendelkező tanácsadók vagy kisebb méltóságok. Nekem ez sem tűnik szórakoztatónak. A szerepjátékoknak nem az a lényege, hogy az egyik játékos parancsoljon a többieknek (bár rövid távon jópofa lehet).

– Mindenki ural egy birodalmat. Ez a látszólag nagyon jó megoldás sok hátulütővel jár, mivel nagyon nehéz ésszerű magyarázatot találni arra, miért is kalandoznak együtt.

– A karakterek vérvonalak leszármazottai, de nem uralkodók. Ez hosszú távra tervezett játéknál nagyon jó, mert van tér a továbbfejlődésre.

– Egy nagyobb királyságon belül a játékosok hasonló erejű egységeket irányítanak. A pap a templom vezetője, a varázsló mágikus forrást ural, a tolvaj a kereskedőcéh egyik meghatározó embere, a harcos pedig a királyi őrség magas rangú tisztje. Ez a fajta játék engedni leginkább az Örökség új lehetőségeinek kihasználását. Itt azonban jó, ha 3-5. szinten kezdünk játszani.

– Úgy is játszhatunk, hogy a karakterek egy (nem-játékos) uralkodó szolgálatában állnak, de külön tartományokat irányítanak. Ebben az esetben természetesen együttműködnek, de mégis élvezhetik az uralkodás izgalmát.

– És van egy utolsó ötletem, amely kicsit más alapokra helyezi a játékot. A karakterek ekkor uralkodókat játszanak, akik kizárólag birodalmakkal törődnek, és személyes akciókban csak nagyon-nagyon indokolt esetben vesznek részt. Ilyenkor tulajdonképpen egy stratégiai játékkal állunk szemben – ez ugyan idegen az AD&D-től, de éppen olyan szórakoztató lehet.

#### ÖSSZEFOGLALÁS

Mindent egybevetve az Örökség kitűnő kiadvány, nagyon sok új elképzelést tartalmaz. Biztos vagyok benne, hogy ennek a kiegészítőnek a hatására (már ha eljut hozzájuk) sokan újrakezdik az AD&D-t. Probléma lehet azonban, hogy a szerteágazó lehetőségek és játéktílusok miatt nagyon nehéz hozzá előregyártott kalandmodulokat kiadni, és jóval több munkát igényel a mesélőtől, mint a szokásos AD&D.

soma

Ashen Ghoul

3



Summon Ghoul

Ashen Ghoul can attack the turn it comes into play.  
 ●: Return Ashen Ghoul to play under your control. Use this ability only at the end of your upkeep and only if Ashen Ghoul is in your graveyard with at least three creature cards above it.

Bliss Ron Spencer

3/1

## MAGIC: THE GATHERING — 4. KIADÁSA

Megjelent a *Magic: The Gathering* alapkártya 4. kiadása, amely annyiban különbözik az eddigi *Revised Edition*től, hogy néhány kártyát ugyan kihagytak, de beraktak nagyon sok új és érdekes lapot. A kihagyott lapoknál ötéle indokot soroltak fel: túl erős a kártya (pl. *Pegrowth* vagy *Sol Ring*), túl zavaros, túl sok a vele kapcsolatos kérdés (pl. *Rock Hydra*), túl gyenge a lap (*Reconstruction*), kicsi gyerekeket zavarhat a kép/elvezetés (ez a szokásos démon vs. Tarnari marhaság, ilyen pl. a *Demonic Hordes*), és van egy-két olyan lap, amit „unalmas” jellezővel illették (pl. *Shatterstorm*). Természetesen ezeknek a lapoknak az árfolyama rögtön megszaladt, mivel régi *Revised* kártyát már nem sok helyen lehet kapni.

Az új lapokat a korábbi kiegészítőkből vették, mint pl. *Arabian Nights*, *Legends*, *Antiques*, *The Dark*. Ezek között van néhány nagyon jó, pl. a *Carion Ants* 30 dollár értékű, ritka lap volt a *Legends*-ben. A mindig népszerű, első kiadású (és igen drága) *Twiddle* itt egyszerű gyakori kártyaként szerepel. A kezdő csomagokban 3 ritka lap van, a boosterekben pedig nincs föld, aminek köszönhetően sokan vásárolnak a nagyobb *Revised* gyűjteménnyel rendelkezők közül is.

## ICE AGE

Nagy sikert aratott az első, teljesen önálló *Magic* kiadvány, az *Ice Age* (Jégkorszak). Az önállóság természetesen nem azt jelenti, hogy ez egy más játék lenne: az *Ice Age* kártyái teljesen kompatibilisek az eredeti játékkal. Az *Ice Age*-ben is vannak azonban külön földek, és sok hagyományos „revised” kártyának is megvan az *Ice Age* megfelelője. A *Wizards of the Coast* az *Ice Age* kiadásakor igyekezett elkerülni azt a két hibát, ami az előző kiegészítőnél, a *Fallen Empires*-nél becsúszott: abbéli igyekezetükben, nehogy túl erős kártyákat csináljanak, a kiegészítő túl gyengére sikeredett, emiatt kevés ember hajlt rá igazán, hogy összegyűjtsön akárcsak egyetlen teljes készlet FE-t is; ezenkívül a *Fallen Empire*-t egy kicsit túlnyomták: még most is lehet kapni, ezért nem-



Cooperation

2

Enchant Creature

Target creature gains banding.  
 “The Elves train our healers, and we keep the Orcs at bay. Most Elvish bargains aren't as fair.”  
 —General Jurkeld, the Arctic Fox

Bliss Phil Foglio

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

## MAGIC ÚJDONSÁGOK

hogy nem lett belőle ritkaság, de sok helyen már ár alatt (laponként 90 centért) árulják.

A Jégkorszak kártyái azonban alig egy hónap alatt kifogytak szinte egész Európából, és ez már önmagában megemelte értéküket. Vannak nagyon jól használható lapok — ezek közül néhány annyira jó, hogy azonnal a korlátozott listára is rakták (azaz versenyen csak 1 rakható be a pakliba). Persze itt is van jó néhány föltétel, amit az égarda világon semmire sem lehet használni.

A Jégkorszak néhány új szabályt is hozott. Ilyen a *Cumulative Upkeep*, ami azt jelenti, hogy a fenntartási költség folyamatosan növekszik. Pl. 1 kék mana CU-jú lap fenntartási költsége a második körben már 2, a harmadikban 3 stb. kék mana. Így lehetett bevezetni néhány különösen erős lapot, hiszen úgyis csak ideig-óráig maradhat az asztalon. Érdekesség a főföldte föld is: ezek ugyanolyan alapföldek, mint a többi, de vannak kártyák, amelyek csak ezekre hatnak. Csupa főföldte földből pakli építeni sok előnnyel járhat, ha a megfelelő kártyákkal játszunk, de ad néhány gyengéséget is. A harmadik érdekességet az ún. *Cantrip* kártyák jelentik. Ezek hatása túl gyenge ahhoz, hogy az ember önmagáért berakja őket a paklijába, de mivel a kijátszásuk után húzhatunk helyettük egy lapot, rögtön lesz értelme betételeüknek.

Szerencsére már elegendő *Ice Age* kártya van az országban, így nem nehéz csak jégkorszaki pakli építeni. A háromszáz új kártya teljesen átforgatja a jelenlegi koncepciókat; mindenkinek fel kell készülnie az új dolgokra.

## CHRONICLES

Megjelent egy újabb *Magic* kiegészítő, a *Chronicles*, amelyben olyan *Arabian Nights*, *Antiques*, *Legends* és *The Dark* kártyák találhatók meg, amelyek nem kerültek be a 4. kiadásba. A *Chronicles*-ben nagyon sok jó lap van, de az igazán erősek (*The Abyss*, *Mirror Universe*, *Underworld Dreams* stb.) kimaradtak. A *WoTC* álláspontja szerint a túl erősre sikeredett kártyák sosem tűnnek fel többé. Nem véletlen, hogy a korlátozott listán szereplő *Revised* lapok kimaradtak a 4. kiadásból. Ezzel azonban (szerintem) nem a játékygensúly javulásáért érik el, hanem azt, hogy az igazán jó lapokhoz csak a gazdag gyerekek juthatnak hozzá. Sok játékos akkor fordul el a *Magic*től, amikor ráébred, hogy túl sok pénzt kellene a játékra költenie ahhoz, hogy eséllyel megállja a helyét a versenyeken.

A helyzet megoldásaképp egyre népszerűbb az ún. II. típusú verseny, amelyen csak a legutóbbi alappakli és a két kiegészítő lapját lehet használni. Emellett hódít az ún. *Sealed Deck* (lezárt pakli) stílusú verseny is, amikor a versenyzők a helyszínen felbontanak két kezdőcsomagot, és abból csinálnak versenypakli. A verseny folyamán ezekkel játszanak, egyetlen megkötés van, hogy a pakli min. 40 lapos legyen. Minden játszma az eredeti szabályok szerint, tétben zajlik. Ezek a formák valóban próbára teszik a játéktudást.

Thior Miklós

## HOMELANDS

Nemrégiben jelent meg a *Magic: the Gathering* legújabb, 8 lapos kiegészítője, a *Homelands*. Közel 120 új kártyával bővült a használható lapok köre. Sajnos, jellemző a kiegészítőre, hogy a néhány erős és érdekes lap mellett sok az olyan, ami csak a szépségével remekelhet. Viszont, ha szerencsénk van, találkozhatunk pár kulcsfontosságú új lappal is. Ezekre váratlan ötleteket, kombinációkat dolgozhatunk ki. Például a különleges földeket kedvelő játékosok második végzete a *Blood Moon* után a *Primal Order*. A *Baron Sengir* pedig az egyik legerősebb fekete lény. Érdekes pakliakat építhetünk a három szín termelésére képes új földekre is. Azok előtt pedig, akik kedvelik a minotaurosokat, eddig ismeretlen új lehetőségek nyílnak meg.

Összességében néhány új ötletre épülő, sajátos hangulatú kiegészítőt kaptunk. Kedvező ára és egyedi ötletei miatt ajánlom minden lelkes játékosnak!

## VERSENYEK

1995. szept. 30.–okt. 1-én került megrendezésre a magyarországi *Magic: the Gathering* bajnokság első két fordulója. A szombati, első fordulóban a versenyzők egy úgynevezett *Saled Deck* versenyen mérhették össze tudásukat. A délelőtti kezdés és a bontatlan pakli ára sajnos visszariasztott néhány érdeklődőt a résztvételtől. Később sokan sajnálták, hogy kimaradtak, mert ez az a verseny, ahol mindenki egyenlő eséllyel indul. Nincs meg a nagy gyűjtők hatalmas előnye. Csak a tudás számít, és nem a ritka vagy kivont kártyák száma.

A második forduló egy hivatalos, I-es típusú verseny volt, azaz bármilyen *MTG* lapot lehetett használni (a *Collector's Edition*-t kivéve), és az alap földeken kívül mindenből max. 4, a korlátozott (restricted) lapokból 1, a tiltottakból (banned) egy sem lehetett a pakliban. Minden játékos egy min. 60 lapos pakival játszik, ezenfelül készíthet egy pontosan 15 lapból álló tartólapot

Vexing Arcanist

4



Muffle

3, G: Target player names a card and then turns over the top card of his or her library. If that is the card named, put it into the player's hand. Otherwise, put it into the player's graveyard, and Vexing Arcanist deals 2 damage to that player.

Bliss Stanley Galbreath

(sideboard). Az egész verseny folyamán végig ugyanazt a csomagot kell használni. Itt már a lapok ereje is jelentősen hozzájárult a jó helyezéshez. Ennek ellenére születtek nagy meglepetések is. A szerencsés nyertes a győzelemért járó pontok mellett egy igazi *Mox-szal* lett gazdagabb.

Vasárnap délelőtt, bemutatkozó jelleggel rövid *Iron Man* versenyt is rendeztek a szervezők. Ennek az az egyetlen speciális szabálya, hogy a temetőbe kerülő lapokat — az ellenfél által meghatározott módon — meg kell semmisíteni. A sok-sok, leleményes módon elhalálozott kártya közül kétségkívül egy apró darabokra szaggatott *Millstone* volt a favorit.

November folyamán rendezték a bajnokság következő fordulóját. Ez egy svájci rendszerben lebonyolított, I-es típusú verseny volt. A győztes 9 duplafölddel lett gazdagabb. Sajnos itt már jelentősen megmutalkozott a többszáz dollárért, Amikából beszerezett, kivont lapok előnye.

1995. dec. 16-án meghívásos rendszerű bajnoki fordulót tartottak. A pontlista első 33 helyezette után fennmaradó 11 további helyre a helyszínen lehetett nevezni. A rendezők ígéretet tettek, hogy a későbbiekben a lista végén szereplők számára is rendeznek hasonló fordulókat. A verseny a szokásos svájci I-es típusú volt. A nyertesek duplaföldeket és a *Holdbázis* által felajánlott *Ice Age* pakliat nyertek.

A bajnokság következő fordulója 1995. jan. 27-én lesz. A helyszín: Budapest, IX. ker. Balázs Béla u. 35.

II. em. Ez — az eddigiektől eltérően — II-es típusú lesz. Mivel ez merőben más összeállítást igényel, valószínűleg változatos, érdekes küzdelmeknek lehetünk részesei.

Pár rövid, de fontos hír: a *Channel*-t 1995 novemberében a *Wizards of the Coast* a banned lapok közé sorolta, azaz tiltott lappá vált valamennyi hivatalos versenyen. A lépés következtében jelentősen csökkentek az azonnal ölé paklik esélyei. Kősa hírek szerint 1996. febr. 1-től a *Mind Twist* is tiltott listára kerül, a *Black Vise* pedig korlátozottá válik. Szegie



Justice

2

Enchantment

During your upkeep, pay \*\* or destroy Justice. Whenever a red creature or spell deals damage, Justice deals an equal amount of damage to the controller of that creature or spell. If another spell or effect reduces the amount of damage a red creature or spell deals, it does not reduce the amount of damage dealt by Justice.

Bliss Brian Thompson

© 1995 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.



# A „nagy öreg” megfiatalodása avagy AD&D 2.5. kiadás?

1995 a változások éve volt a TSR-nél. Úgy látszik, végre megértették, hogy csak úgy maradhatnak talpon a szerepjátékok egyre növekvő és egyre színvonalasabb piacán, ha ők is haladnak a korrall, és nem hasznavehetetlen, egy kaptafára készülő termékeket (pl. *Book of Villains*) adnak ki, hanem igényes, valóban újdonságot jelentő könyveket. A megújult PHB és DMG után most jelent meg két, a játékosok számára készült opcionális szabálygyűjtemény, a „Harc és Taktikák” (*Combat and Tactics*), és a „Képességek és szakértelmek” (*Skills and Powers*), valamint egy kimondottan játékmestereknek szóló segédlet, a „Magas szintű kalandok” (*High-Level Campaigns*). Mivel ezeket igen komoly változások hoznak a játékba, talán nem árt, ha egy kicsit részletesebben is megvizsgáljuk őket.

Nézzük először a „Képességek és szakértelmek”-et! Ez magával a karakterekkel foglalkozik, őket próbálja színesebbé, változatosabbá tenni. A koncepciója az, hogy tartunk meg az alapsztályokat, de czekek belül adjunk a játékosoknak választási lehetőséget, hogy saját ízlésüknek megfelelően alakíthassák harcosukat, tolvajukat stb. Ezt úgy érik el, hogy minden faj, illetve osztály teljesen tiszta lappal, azaz speciális tulajdonságok (infralátás a tündéknél, mentődobás járuléka a törpöknek), kézzátétel a lovagoknál, hátszúrás a tolvajoknál) NÉLKÜL indulnak. Minden faj illetve osztály kap bizonyos mennyiségű Karakterpontot (KP), amit eloszthat a számára kijelölt képességek között. Néhány példa: a féltünde 25 KP-val indul. Ebből 5 KP-t megveszi a 30% ellenállást altatás és büvölés ellen, 10-ért a hidegtűrés képességét (+1 mentő hidegre), és ismét 10-ért a kimagasló íj- és kardhasználatot (+1 támadás ezekkel a fegyverekkel). Adott tehát egy féltündék, aki mind ezeket tudja, de nincsen pl. infralátása. Úgy döntünk, hogy az illető vándor lesz. Ekkor kap 60 KP-t, és ezekért a vándor képességeiből vásárolhat. Tudjon például nyom nélkül haladni (10 KP), két fegyverrel harcolni (5 KP), és tolvajként hátszúrni (10 KP), kapjon nyomkövetés szakértelmet (5 KP), papi varázslatok 8. szinttől (10 KP), rejtőzködést plusz osonást, mint a tolvajok (10 KP), valamint specializálódjon egy fegyverre (10 KP). Ekkor nem kap követőket magas szinten, sőt, az állatokat megszelídí-

teni sem képes. Láthatjuk tehát, hogy ilyen módon valóban sokféle lehetőség áll előttünk, és ritkán lesz két vándor egymás pontos tükörképe.

A következő újítás a karakteralkotásban a képzettségek rendszere. Ez is Karakterpontok felhasználásával működik. Mindegyik osztály kap valamennyi KP-t, amiből képzettségeket vásárolhatunk. Az igazi újítás azonban a képzettségek használatánál található. Nem egy adott tulajdonság alá kell dobni d20-szal, mint eddig, hanem minden képzettségnél egy adott, 6-8 körüli szám alá. E számot növelik bizonyos magas tulajdonságokból származó járulékok, és a szintlépésenként kapott 3-5 KP-ból is rakhatunk az adott képzettségére. Hogy ez mire jó? Egyrészt realizistikusabb: nem úgy néz ki a dolog, hogy a varázslónk szintet lép, és máris profi módon csiszolja a gyémántokat, holott azelőtt drágakövet még csak nem is látott. A fejlődés fokozatosabbá válik. Másrészt nem a magas tulajdonságok, hanem a tapasztalat válik elsődlegessé: ritkábban fordul elő az, hogy a 18-as intelligenciájú, 2. szintű varázsló — varázslatismert (*spellcraft*) szakértelmek segítségével — nagyobb eséllyel azonos egy varázslatot, mint egy 15. szintű, de csak 16-os intelligenciájú társa. A fegyveres szakértelmek is hasonlóan működnek: ezeket is az induláskor, illetve később, a szintlépésekkor kapott KP-k felhasználásával lehet megtanulni.

Még két újítást emelnék ki a könyvből. Az egyik az alaptulajdonságokkal kapcsolatos. Minden tulajdonságot két alaptulajdonságra osztottak (pl. az erőt állóképességre és izomra, a bölcsességet intuícióra és akaratőre stb.). Ezek átlaga annyi, mint az alaptulajdonság eredeti értéke. Példa: féltünde vándorunk ügyessége 15. Ezt úgy osztja fel, hogy célzása (ez határozza meg a célzási járulékot) 13-as lesz, egyensúlyja pedig 17 (ez pedig a reakció, ill. AC járuléka).

Megújult a pszionika is — bár nem tudom, hogy mennyivel kiegyensúlyozottabb, mint az előző rendszer. Mindenesetre a pszionikus küzdelmek most a sima harchoz hasonlítanak, ahol a Hp-nak a PSP, az AC-nek ill. a ThAC0-nak ezek mentális párjai (MAC, ill. MThAC0) felelnek meg, fegyvereként pedig a pszionikus támadási formák szolgálnak. Itt is az a törekvés érezhető, hogy ne a magas tulajdonság, hanem a tapasztalat váljék fontossá.

Térjünk át a másik, a játékosoknak szóló könyvre, a „Harc és taktikák”-ra! Mint a címből is kiderül, itt elsősorban a harcrendszer megreformálásával foglalkoznak, de ezen kívül is sok érdekeset találunk benne. Persze, mint a TSR kiadványok legtöbbjében, az e könyvben leírtak is mind opcionálisak: a mesélő azt vesz át belőlük, amit akar.

Nézzük először az új harcrendszert! Először is, előtérbe került a négyzetrácsos illetve hexpapírok használata a csaták szimulálásához — erről szól az első tizenegyhány oldal. Megváltoztatták a harci körök kezelését is. Egy kör 10-15 másodpercre rövidült, amit ráadásul még nagyon gyors, gyors, átlagos, lassú és nagyon lassú fázisokra is felosztottak. Minden akció — legyen az varázslat, mozgás vagy támadás —

besorolható ezek valamelyikébe. A d10 dobására csak a fázisokon belüli sorrend eldöntésére van szükség, tehát egy kétkézes karddal küzdő barbár alapesetben soha nem előzhet meg egy törrel támadó tolvajt. Természetesen nem maradhattak ki a Harcosok kézikönyvéből megismert speciális manőverek és harci stílusok sem. Bekerült egy olyan, hosszabb leírás a párbajokról, aminek segítségével színesíthetjük a nem halálíg vívott viadalokat.

Meglepő módon egy egész fejezetet szenteltek a harc helyszíneinek. Megtalálható itt minden elképzelhető csatater a mocsártól a hajókon át a sárkányok nyergéig. Itt egy kicsit soknak éreztem a szócséplést, hiszen elsősorban a mesélő feladata a megfelelő és változatos helyszínek kidolgozása — akkor meg miért kell így szabványosítani őket?

Nem hagyták érintetlenül a fegyveres képzettségek rendszerét sem. Tisztázták pl. a harcművészeteket (néhány dolog — így például a támadási formák — visszaköszön az Oriental AD&D-ből), a fegyvertelen küzdelmet és a specializációt. Ez utóbbival kapcsolatban csak annyit, hogy akár négyszeresen is specializálódhatunk egy fegyverre. Félék belegondolni, micsoda öldöklőgépek születéséhez vezet ez, ha a DM nem elég körültekintő...

Legjobban akkor képedtem el, amikor a kritikus sebzekek fejezetéhez értem. Hát igen... 9 oldalon keresztül sorakoznak a különböző csonkolások, zúzódások és egyéb veszedelmek. Alapos munka, nem is vitatható. Nagy előnye, hogy a gondos tervezés eredményeképp igen-igen ritkán fordul elő, hogy sikerüljön buzogányunk egyetlen csapásával szétloccsantani az ellenfél agyát, vagy ehhez hasonló vad hatást elérünk.

A könyv végére marad néhány olyan nyálánkság, mint a várostrom és a szörnyek taktikái, meg persze az elmaradhatatlan fegyvertáblázatok (van egy pár oldal). Itt is találhatunk néhány ésszerűsítést a PHB szabályaihoz képest (pl. mostantól biztosan nem a számszerű lesz a leghulladékból távfegyver...)

Utolsóként vegyük a mesélőknek szóló „Magas szintű kalandok”-at! Előrebocsátom, hogy a cím erősen megtévesztő. Egyrészt, mivel a szerző magas szintnek a 10.-et tekintti, másrészt pedig a leírtak 75%-a általános szabály, nem csak félisteni kalandozóknak szól. Például mindjárt az első 50 oldal: egy elég színvonalas tippalmaz arról, hogyan meséljünk változatosan, hogyan játszuk ki hatásosan az ellenfeleket, vagy hogy mit követeljünk meg a karakterektől ahhoz, hogy a játék valóban egyedi ízt kapjon (pl. előtörténet). Csak azt nem értem, hogy ez miért csak magas szintű kaland-



zókra érvényes? Azért találhatunk itt néhány nagyon bizarr bekezdést is — például az egyes világok technológiai színvonalának részletezésekor. Ugyan ki akarna mondjuk egy 20-as technológiai szintű világban kalandozni fénysebességgel repülő űrhajók és bolygóközi kereskedő társaságok között?

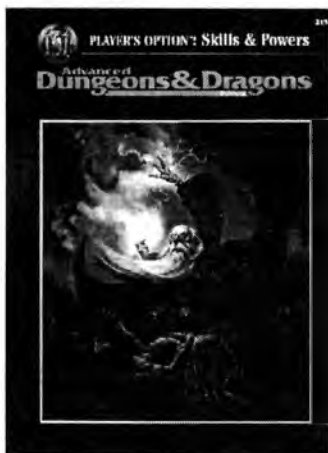
A varázslatok működését tisztázó fejezet szintén igen óvatosan kell kezelni: tartalmaz néhány igen primitív megszorítást. Hasonló figyelemmel kell kezelni a magas szintű személyiségek számára elérhető képzettségeket is, mert bár ezek többsége elég ötletes, bekerült közéjük néhány nehezen emészthető dolog is (pl. a harcosok 15. szinttől felvehető halálos csapása, amelynek neve, azt hiszem, magiáért beszél).

Ami viszont nagyon tetszett a könyvben, az a varázspárbajokról és a valódi mágiáról szóló fejezet. A magasok viadala egy nagyon ötletesen megvalósított párbaj, ahol két varázshasználó összemérheti tudását anélkül, hogy a jobb kezdeménydobás döntene, mint direkt varázslathajigálás esetén. Az egész leginkább az Archon táblás játékra hasonlít, de itt a figurák az egyes varázslatok — ezek mozognak az úgynevezett arénában, amit a két párbajozó fél hoz létre. Ha két varázslat találkozik, akkor megküzdenek egymással, ha pedig valamelyik eléri a varázslót, akkor sebi, vagy valamilyen módon hátrátja tevékenységében.

És végül a valódi mágia... Nevezhetnénk ezeket 10. szintű varázslatoknak is, de annál lényegesen bonyolultabbak, semhogy egyszerűen csak betanulják és a többi varázslathoz hasonlóan bármikor elűssék őket a varázslók. Hosszú lenne elmagyarázni most a pontos működésüket: a lényeg, hogy nagyon erősek, de ahhoz, hogy használni tudja őket, a mágusnak komoly előkészületekre van szüksége (egzotikus komponensek beszerzése, több napos meditálás stb.).

Összegzésképpen, valóban komoly lépést jelentenek ezek a könyvek a játék fejlődésében. Bár az osztályok adta merevséget nem sikerült teljesen feloldani, a rendszer lényegesen rugalmasabbá és változatosabbá vált. Nekem személy szerint a „Képességek és szakértelmek” tetszett a legjobban — ezt bátran tudom ajánlani mindenkinek. A „Harc és taktikák” azoknak jelent örömet, akiket zavart az AD&D túlságosan kockaorientált harcrendszere, illetve azoknak, akik a küzdelem realitására helyezik a hangsúlyt. A „Magas szintű kalandok” pedig, hát... Néhány jótanácsot kívül igazán értékesnek csak az előbb kiemelt két részt találtam, de ezekért mindenképpen érdemes legalább bepillantani a könyvbe.

Leslie



Az idegborzolás kedvéért e hónapban csavarunk egyet a rejtvényen: kérjük, azt a *számot* (1, 2, 3 stb.) küldjétek be nekünk, ahány kiadása a megfelelő válaszok betűjeléből összerakott játéknak eddig megjelent (azért a játék nevét is adjátok meg, hogy lássuk, nem random megy a dolog). A beküldési határidő február 23., a nyertesek neve a 36. számban lát majd napvilágot. A nyeremény egy *Ruins of the Undermountain II* box és 10 ingyenforduló a Túlélők Földjén.

Az előző (33.) szám rejtvényének megfejtését és nyertesait 35. számunkban közöljük.

## 1. Hányadik században játszódik a Battletech?

- A 22.
- B 31.
- C 40.
- D 300.
- E nincs kimondva

## 2. A Cthulhu Mítosz szerint mikor süllyedt el R'lyeh?

- A a Külső Istenekkel vívott háború után
- B amikor a Kígyóemberek egy hatalmas rituáléban megidézték Azathoth-ot
- C amikor egy nagy kataklizma során a Hold kiszakadt a Földből
- D amikor Rózsa Sándor összevonta szemöldökét
- E nem lehet tudni

## 3. Melyik korban játszódik hivatalosan a MERP?

- F az elsőkorban
- G a harmadkorban
- H a Gyűrűháború során vagy közvetlenül utána
- Y a harmad- vagy negyedikkorban
- W amikor a mesélőnek tetszik

## 4. Melyik ezek közül a Jyhád kiegészítője?

- A *Eroica*
- B *Jybadging in the Third World*
- C *Blood Dolls and Crunchy Virgins*
- Y *Gothic Moon*
- E egyik sem

## 5. Melyik játék kiegészítője a *The Falcon and the Wolf*?

- I Earthdawn
- J Werewolf

- K Battletech
- L Tank Girl
- Y Runequest

## 6. Létezik-e olyan, hivatalos kiadvány az AD&D-hez, amiben a tűzfegyverek is szerepelnek a rendszerben?

- P igen
- Q nem
- R nem, de a Dragonban megjelent ilyen kiegészítés
- S nem, de a Holdtöltében megjelent ilyen kiegészítés
- Y nem, és nem is jelent meg sehol, mert tilos ilyen kiegészítést írni

## 7. Hány szerepjátékrendszert publikál jelenleg a Chaosium Inc.?

- Q három
- R négyet

- W ötöt
- Y kettőt
- Z egyet sem, csődbe ment

## 8. Hányadik kiadását tapossa a GURPS alaprendszere?

- M második
- N harmadik
- O negyedik
- F első *revised*
- Y a jelenlegi az 1.22-es verzió

## 9. Ember-e Shadowrunban az ork?

- F félig
- Q rokon ágba tartozik
- U igen
- W nem, teljesen külön faj
- Z <<<<Az ork?? Micsoda kérdés?! Bűdös állat!>>>>

— Éljen a Zöld Hazai!  
(14:13:10/29-AUG-54)

# HÍREK

„Faxládánk” leginkább **White Wolf** előrejelzésektől roskadozik mostanság, ezért az e havi hírekben ismét az ő kiadványaikról les szó. Az alábbi könyvek közös érdekessége, hogy – a kártyákon kívül – kivétel nélkül mindegyiknek „*For mature readers*” vagy „*For adults only*” jelzéssel ér véget... [Ez is megérne egy pszichoanalízist, hogy mér' kell nekik állandóan így *mature-kodni*. – a szerk.]

A **Changeling**hez várható kiegészítőkről már szó volt egy-két hónappal ezelőtt, ezért ezeket nem soroljuk fel újra. Új darab viszont a **Freeholds and Hidden Games**, ami hét, a halandók elől a varázs (*glamour*) által elfedett cserekegyerek-gyülekezőhelyet ír le és tippet ad továbbiak készítéséhez („*For mature readers*”).

A **Vampire**-hoz egy új klánkönyv lát napvilágot – Timothy Bradstreet festette borítóval –, címe **Clanbook: Tzimisce**. A benne leírt klán tagjait még a vámpírok között is rémeknek nevezik. Ők állnak a Szabbat ördögi tervei mögött, és nekik köszönhető az embereknek éji vérszopókról szóló legendái. A Tzimisce-vámpírok emberi oldaluk elvesztésére törekednek, valami egészen más elérésének reményében... („*For mature readers*”).

A **Rage**-hívók már dörzsölhetik a kezüket, mert hamarosan kapható lesz (legalábbis a nyugati féltekén) a **Worm** kiegészítés, ami több, mint 160 új kártyát tartalmaz majd. Hátránya, hogy csak annyi készül majd belőle, amennyit a disztribútorok rendelnek; számítani lehet rá, hogy elég

kaphós lesz. A **Werewolf** szerepjátékhoz a **Freak Legion** és a **Croatan Song**. Az első a **Black Dog** leányvállalat terméke („*For mature readers only*”), és *fomori* karakterek készítéséhez és játszásához nyújt segítséget („ha kíváncsi vagy, milyen az élet a Wym kiválasztottai között...”). A másik egy nyolcvan oldalas képregény, ami az egyik vérfarkas-törzs pusztulásának történetét meséli el. Minden példányba be lesz fűzve egy kivethető lap, aminek visszaküldésével az olvasó egy ingyen *unique* Rage-laphoz juthat... („*Suggested for mature readers*”).

Várható a **MAGE** második, keményfedelű kiadása is (à la **Vampire** és **Werewolf 2nd ed.**), javított és bővített szabályokkal, háttéranyaggal és egy tizenhat oldalas színes bevezető képregénnyel (à la **Werewolf 2nd ed.**). A könyvhöz **Storyteller's Screen** is kapható lesz majd (mindkettő „*Suggested for mature readers*” – ?!).

Utolsóként két – mondanom sem kell, hogy „*For adults only*” ill. „*Suggested for mature readers*” – **Wraith**-kiegészítőről szólunk. Az első, a **Dark Reflectins: Spectres** (szintén **Black Dog** kiadvány) a Feledés szolgáliról szól, példakarakterekkel, karakteralkotási szabályokkal, új képességekkel és krónika-tanácsokkal. A második, a **The Jade Kingdom** az ázsiai Alvilágot (mármint poklot, nem az ukrán maffiáról van szó) írja le, és – az ígéretek szerint – egy, a nem-nyugati kultúrákat leíró sorozat nyitó darabja.

A fenti kiadványok piacra kerülése mind szeptember-október-november folyamán várható.

Végezetül megemlítenénk, amit a **Changeling** „Last Word”-jeinek olvasói már tudnak, hogy a „nagy öreg”, Mark Rein•Hagen otthagya a **White Wolf**ot. Mint írja, a cég már felnőtt, így ő nyugodt szívvel költözhet álmai városába, San Franciscóba, ahol valami újjal akar foglalkozni. Hogy ez pontosan mi, nem igazán lehet tudni, de szoros köze van a Rein•Hagen szerint küszöbön álló drasztikus információ-forradalomhoz.

✦ ✦ ✦  
Lapzárta után érkezett a hír egy újabb filmklasszikusról, ami áldozatául esett a kártyőrületnek. Múlt hónapban már szó volt a készülő **Highlander** gyűjtögetős játékról; ezúttal **A Holló (The Crow)** c. filmből készült kártyajátékot néhány élelmes tervező. A játék száz lapot tartalmaz majd, köztük tíz különösen ritka és különleges, ún. prizma kártyát. A képek közt lesznek a film publikálatlan jeleneteiből vett felvételek, illetve az eredeti képregény rajzolójának, James O'Barrnak festményei is.

A játékhoz csak 15 lapos *boostereket* lehet majd kapni; a készítő az tanácsolják, hogy ahhoz, hogy a legtöbbet hozhasd ki a játékból (mágyarul, hogy egyáltalán elkezdhesd játszani), négy boostert érdemes beszerezni. Hogy a játék célja mi, az egyelőre nem teljesen tiszta, az általunk kézhez kapott anyag „konkrétumként” csak a film rövid szinopszist tartalmazza.



– Vigyázzá' má', bazzeg! – üvöltött rá az elszaladó vörös tarajos punkra. Az ember már idelent se lehet nyugodtan – gondolta. – Régebben legalább itt a metróban békében hagytak minket. Most meg erre rohan ez a tarajos, és majdnem fellöki a pálinkámat.

Nem volt sok ideje gondolkodni, újabb adag vörös hajú punk rohant át rajta, az egyik fel is döntötte az üveget.

– Az isteneteket! – ez már sok volt. Megpróbált utána kapni az utolsóknak, de az már messze járt. Valami öreget meg két gyereket üldöztek. Vajon mit akarhattak tőlük? Láttá, hogy az öreg megáll, kalimpálni kezd, a punkok meg megtorpannak. Ebben a pillanatban, mintha hirtelen felemelkedt volna egy függőnyt, teljesen más kép tárult a szemé elé. Egy szakállas, hegyes fülű, nemes vonású, köpenyes alak állt az öreg helyén. Kezében hatalmas botot tartott, amelyből szívárványszínű sugarak csaptak ki a punkok felé. A punkok nem is punkok voltak, hanem alacsony, de izmos, fényes bőrű szörnyek, agyaraikról habos nyál csorgott, fejükön vörös létlől csöpögő sapka díszelgett. Vér – gondolta az öreg hajléktalan. A vörös sapkások kezükben hosszú, vékony töröket tartottak. A gyerekek is furcsán megváltoztak: arany láncing csillogott rajtuk, arcukat sisak fedte, kezükben kissé ügyetlenül fogták az aranyfényben csillogó pallosokat. Az egész látomás csak egy pillantásig tartott, aztán minden visszatért a megszokott kérvágásba.

A varázs bormstyánszínhben fürdette a megülőt. Édeskés szaga betöltötte a levegőt, érezte bőrén a bizsergést. Az előtte álló vadonc kezében tartott pallosból eredt. Ez csak Caliburn, Lord Dafyll legendás kardja lehet.

– Megálljatok, mert az igaz királyt látjátok! – kiáltott fel Thomas, a bárd, és a vörös sapkás érezte, hogy igazat szól.

Megérkezett végre a Storyteller széria ötödik darabja, a Cseregyerek (*Changeling*). Állítólag ez lesz az utolsó. Kicsit félve vettem a kezembe, féltem, hogy nem lesz olyan jó, mint a korábbiak. A rendszerrel biztosan nem lesz baj – gondoltam. A White Wolf, bár nem reklámozta, de univerzális rendszert talált ki (érzelem szerint sokkal jobbat, mint sok más, amit mellőzve univerzálisnak hirdetnek). Attól tartottam, hogy talán így ötdöszörre már ellaposodnak azok az ötletek, amik egyszer egymás után jól sülték el. Biztos voltam benne, hogy itt is valamiféle rejtett lényekről lesz szó, akik valamilyen törvény miatt nem fedhetik fel valójukat. Lesznek valamiféle csoportok (klánok, törzsek, hagyományok stb.). Szegény játékosoknak pedig nem lesz esélye a midenképp bekövetkező végzetten szemben. Tudtam, hogy tele lesz különböző nyelvekből vett hülye szavakkal, amik a játékban teljesen mást jelentenek, mint normálisan. Persze az is biztos volt, hogy a legendák szerint mindjárt nyakunkon van a világéve.

Néhány sejtésem beigazolódt. A játékos és a mesélő sok érdekes, főleg kelta eredetű, új szót megtanulhat, a cseregyerekek házakba tömörülnek, és úgy gondolják, mindjárt itt a világéve (a Hosszú Tél), ami véget vet az Álomnak. Sokkal több kellemes csalódásban volt azonban részem. Lássuk őket sorjában:

A Cseregyerek világa korántsem olyan sötét, mint a többi Storyteller játéké. Nehezen tudom elképzelni a vígan kacarászó Wraith partit, a *Changeling*ben viszont ez szerves része a mesének. Vannak ugyan nemesi házak, de ezeken felül még meg kell határozunk a cseregyerek korát, választanunk kell a szíli és nemszíli udvar között, el kell döntönnünk, milyen fajú lényvel játszunk. Fontos, hogy karakterünk nemes vagy közember, és még csatlakozhatunk a különfajta patronátusokhoz is. A varázslás rendszere teljesen más, mint a korábbi játékokban. Ugyanígy érdekes, hogy a cseregyerekeknek nem csak egy dolog ellen kell küzdeniük, mint a vámpíroknak (emberség megőrzése), a vérfarkasoknak (harc a Wyrm ellen), a mágiusoknak (harc a paradox ellen) és a szellemeknek (harc a feledés ellen), hanem meg kell találniuk az egyensúlyt a józanság (*Banaluty*) és az örület (*Bedlam*) között. Ezek voltak az első benyomások, nézzük egy kicsit részletesebben,

– Megálljatok! Ha közelebb jöttök, végzek veletek! – kiáltotta Thomas. Remélte, hogy a vörös sapkások hisznek neki. Szerencsére csak egy öreg részeg volt lenni a metróállomáson, talán nem túl magas benne a józanság, talán sikerül a varázslat. Elővette a zsebéből a rózsaszirmokat, és felhajította a levegőbe. Sikerülnie kell! A gyermekeknek nem eshet hajjuk; nem tehetnek arról, hogy szék. Nem tehetnek arról, hogy beleszülettek ebbe a háborúba. Botja végéből szívárvány sugarak törtek elő, és foglyul ejtettek három vörös sapkást. Sikerült nyernie pár másodpercet. Ránézett a gyerekekre – Davidl nem volt sehol!

– Nem kellett volna annyit innom – gondolta magában.

– Az istenit neki! Már sehol sem lehet nyugta az embernek ebben a városban? – gondolta a yuppie. Késő estig dolgozott, egyetlen vágya volt, hogy végre hazaérjen. Szeretett volna végre pihenni, nyugodtan olvasni a Wall Street Journalt, de nem tudta, mert a megállóban pát punk meg egy öreg csavargó randalírozott.

Mit gondolnak ezek? Ez mégis csak a város közepe, a Times Square, miért nem a Harlemben verekednek? – Utálta az ilyeneket, utálta látni a város mocskát. Nem szerette, ha piszkos lett az öltönye, és nem szerette, ha valami megzavarta a világát. Ezek meg pont azt csinálták. A punkok láthatóan ki akarták nyírni az öreget. Talán rendőrtör kéne kiáltania, de végül is, mi köze hozzá?

Mick, a vörös sapkások vezére nekivont a bárdnak. Itt az idő, végre kicsinálhatja a mocskos nemes. Hogy mert a városba jönni? Nem tudta, hogy ez a hely a köznepe? Felemelte törét, és lesújtani készült. Hirtelen hideg szürkiséget érzett. A józanságot. A peronon álló öltönyös férfi felül érkezett, és hihetetlenül erős volt. Nem tudott ellenállni neki, a tör semmivé foszlott a kezében.

A metravezető csodálkozva nézett a peronra. Egy tizenéves gyerek állt ott, égnék emelt karral. Előtte egy csapat punk láthatóan dermedt félelemmel figyelte. Egy öreg kiabált valamit, de nem lehetett érteni a vonat zakatolásától. Mindig is tudta, hogy New Yorkban az átlagosnál több a bolond, de ennyit egyszerre csak ritkán lát az ember.

## milyen is a játék!

Réges-rég az emberség használta képzeletét. Ebből született az Álom. Az Álomból születtek a tündérek – sokfélék voltak, ahogy az emberek álmai is sokfélék. Saját világuk, Árkádia a Földdel együtt létezett, és a tündérek vígan közlekedtek a kettő között. A változás valamikor a nagy pestisjárvány idején (1348–49) következett be. Az emberség kezdett elszakadni az Álomtól, egyre jobban úrrá lett rajta a józanság. Árkádia már csak néhány ponton csatlakozott a világhoz. Nem sokkal ezután jött a Szakadás, amikor a két világ között megszűnt minden kapcsolat. A nemesek elmenekültek az utolsó járatokon, csak a közemberek maradtak itt. Csak úgy tudtak fennmaradni, ha emberi testbe költöztek. Belőlük lettek a cseregyerekek: a tündérek időről időre új-

jászületnek egy-egy gyermekben. Ezek az idők igazán keserűek voltak a cseregyerekek számára: a józanság egyre nőtt a Földön (főleg a felvilágosodás után), egymás után veszték el a birtokok (ahol szabadon folyik az Álom lényege, a varázs).

1969-ben azonban újabb változás következett be. Az ember leszállt a Holdra, és ez mindenkinek megindította a képzeletét. Az Álom újjáéledt. Megnyitlak Árkádia kapui, és öt nemes ház tagjai átjöttek világunkra. Megpróbálták rákényszeríteni volt alattvalóikra a régi rendszert – ennek hároméves háborúság lett az eredménye. Végül az új király, Dávid vetett véget neki: a közemberek jogai megnövekedtek, de uraik, a (többnyire síj) nemesek maradtak.

Ennyi tehát a cseregyerekek története. Itt élnek közöttünk, az egyetlen különbség, hogy ők azok, akik látják a varázst, sőt, ez az, ami élteti őket. Az egyszerű halandók nem láthatják az Álom világát (hacsak egy tündér hozzá nem segíti őket), és ha valami számukra megmagyarázhatatlant tapasztalnak (például valaki egy varázslat segítségével átmege a falon), azt szinte azonnal elfelejtik. Ezért nem kell a cseregyerekeknek rejtőzködniük. Egymást azonban rögtön



megismerik, hisz körülengi őket a varázs. A játérendszerben a varázs sokban hasonlít a vámpírok vérpontjaira. Ezt használják a cseregyerekek a varázsláshoz, ez az, amivel a világ józansága ellen küzdenek. A józanság növekedésével egyre jobban vesztik el a tündér voltakait, végül egyszerű halandókká válnak. A közemberek később újra megszületnek egy másik gyermekben, de a sík számára a halál végleges. A varázsból nem csak a cseregyerekek születtek, ebből lesznek a különféle mágius lények és tárgyak, a kimérák is. A kiméra egy unikornis és egy varázskard is. Ahhoz, hogy egy kiméra az adott pillanatban létezzen, felül kell kerekednie az öt körülvevő józanságon. A varázshoz sokféleképpen juthat hozzá a cseregyerekek. A leggyakoribb mód, ha egy birtokon alszanak. Ennél több munkát igényel, ha valakit valami új létrehozására kell sarkallniuk, olyasvalamire, amihez a képzeletét, fantáziáját kell használni a halandónak. Ezért szeretik a tündérek a művészeteket és a művészeket. A varázst ki is lehet szakítani a halandókból, de ilyen gonoszsgot csak a nemszíli csinálnak. Persze az sem jó, ha egy tün-



dér túl sok varázst gyűjt be magának, és túl sokat foglalkozik az Álommal, ekkor ugyanis menthetetlenül elragadja az örület, a *Bedlam*.

## A karakter

megalkorásakor három csoport közül választhatunk. Az Álomhoz a gyermekek állnak legközelebb (13 éves korig), a vadonokat (13-tól 25 éves korig) már megérinti a józanság, az öregek (25 éves kor felett) csak nagyon kevesen vannak – minden hűs cseregyerekből csak egy éri meg ezt a kort. A kilenc faj igazi változatosságot nyújt. Játshatunk vérszomjas vörös sapkással, nemes shível, titokzatos szlúaggal vagy vidám szatírral. Természetesen mindegyikhez különféle előnyök és hátrányok járnak. A nemeseknek kötelező valamelyik házhoz tartozniuk, de a közemberek is csatlakozhatnak valamelyikhez (ez persze megint mindenfajta előnyt és hátrányt jelent). A Storyteller jellemrendszeréhez hasonlóan itt is két összetevőből épül fel a karakter érzelmvilága, egyik a szílfike jellemző, másik a nemszílfike. Ezek egyike domináns, ez határozza meg, melyik udvarhoz vonzódik a tündér. Meg kell jegyeznünk, a nemszílfik nem feltétlenül gonoszak, csak más-hogy látják a világot.

## A varázslás igazán

érdekes, kártyák kellene hozzá. Egy varázslat három részből áll össze: a művészetből, a birodalomból és a maszlagból. A művészet tágan megmondja, mit akarok csinálni, a birodalom, hogy mivel (ezeket a lapokat a kezében levők közül válogatja a karakter). A maszlag valamiféle pótkövetelmény, aminek meg kell felelni ahhoz, hogy a varázslat létrejöhön, ezt húzni kell a pakliból. Vannak ezek között igen viccesek is (pl.: mondj el egy verset visszafelé, csettintgess a nyelvvel fél percen át, nyújtsd a nyelved a célpontra). Ez a rendszer nagyon változatos, nagyon szabad és nagyon vicces (a tündérekhez igazán illő) varázslást tesz lehetővé. Sajnos, a kártyákat nem adják együtt a játékkal, magunknak kell elkészítenünk őket (vagy később megvehetjük őket jó pénzért).

Mifélek

## a kalandok

a *Changelingben*? Számatalan lehetőségünk akad rá. A szílfik és nemszílfik, a nemesek és közemberek között folyamatosak

a konfliktusok. De kaland lehet egy ünnepség megszervezése, egy elveszett kincs megtalálása, egy nagy tehetség felkutatása is. Mindenféle fantasy ötletet bevethetünk, a varázs világa az emberiség képzelete, amiben a mesék állnak a legfőbb helyen. És ott van a cseregyerekek kedvenc elfoglaltsága, a szerelem, melynek szabályai leginkább a közép-kor lovasi hagyományaira emlékeztetnek. Persze itt is megvannak a fő ellenségek: az Ősz emberei, akikből árad a józanság. A leggonoszabbak még harcolnak is a cseregyerekek ellen. Ilyenek például a pszichológusok, akik megpróbálják „meggyógyítani” a túlságosan aktív képzeletű gyermekeket. Megmenteni valakit egy ilyen karmaiból igazán hősi tett.

Elég sokat dicsértem már a játékot; lássuk,

## mi a bajom

vele! Mostanában divat a játékok küllemét fikázni, csatlakozom a trendhez. A könyv ugyan színes-szagos, jó pár illusztráció mégsem tetszik nekem. (Az én bajom, tudom.)

Nagyobb gond, hogy a karakterlapon a *Changeling* felirat egy kicsit letakarja a szöveget. Vannak azonban komolyabb problémáim is, elsősorban a gyerek korú karakterekkel. A könyv erősen javasolja, hogy ilyeneket játsszunk. Az csak egy dolog, hogy a mesélőnek ilyenkor kemény munkája lesz – hiszen a szülővel, iskolával is törődnie kell – nagyobb gond a karakter megalkotása. Semmi nem akadályozza, hogy hét éves gyerekünkől Niki Laudát vagy Albert Einsteint csináljunk. De még ha eszünkbe se jut a tápolás, akkor is kemény feladatunk lesz, mire tegyük a képesség pontokat. (Fusson gyorsabban Ben Johnsonnal, legyen fenyegetőbb mindenkinél, vagy egyszerűen csak elég jól értsen mindenhez?) Sajnos, muszáj szétszórni valamelyik csoportban azt a tizenhárom pontot. Az is bántott egy kicsit, hogy sok helyütt nagyon szűkszavú a könyv. Tudom biztosan, hogy lesz majd egy kiegészítő a kimerákról, mégis kevésnek tartom az itt taglalt hat szörnyeteget. Főleg az fáj, hogy bár gyakran emlegeti a sárkányokat, mint a cseregyerekek ellenségeit és az örület gyógyítóit, de semmilyen leírást nem ad róluk. Nem arról van szó, hogy statisztikahegyekre és *Monstrous Compendiumra* vágnék, de igenis jól jött volna például pár kiméra képesség felsorolása. Az sem esett jól, hogy a játék teljesen Amerika-központú. Európa döglött hely, ahol az Álomnak alig van nyoma. Kemény munkája lesz annak a mesélőnek, aki itthon szeretne mesélni (pl. nekem). Azt már nem is említsem, hogy olvasás közben beejtettem a könyvet a fürdőkádba és csúnyán hullámos lett a hátlapja. Mindezek ellenére

## fantasztkusan jó

játéknak tartom a *Changelinget*. Teljesen új távlatokat nyit meg a szerepjátékban. Nem kell sötétnek



és elátkozottnak lenni ahhoz, hogy mely személyiségeket alkothassunk, és csillogó, csupa páncél hössé sem kell válnunk. Mark Rein•Hagen etalálta az ideális középutat.

Ne felejtjük azt sem, hogy állítólag akkor születik új tündér, ha valahol a Földön elmondanak egy új történetet. Tegyük meg hát mindent, hogy sokan legyenek a tündérek, mert azt hiszem, nagyon ráfér erre a világra.

nadr gargoyle





Wizards  
OF THE COAST

A játékgyártó

# MAGIC

The Gathering®

Az első gyűjtögetős kártyajáték

ICE AGE™

Önmagában, vagy a Magic kiegészítéseként  
is használható alappakli

Magic: The Gathering, Ice Age  
Vampire: The Eternal Struggle, RoboRally  
Próbáld ki, ha mered!

A táblás játék

ROBO RALLY

A gótikus horror  
gyűjtögetős kártyajáték

VAMPIRE  
THE ETERNAL STRUGGLE