

HOLDTÖLTÉ

Szerepjáték magazin

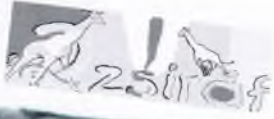
35

1996. február

Ára: 220 Ft



AD&D
Ars Magica
Earthdawn
Shadowrun
Mage-novella



Van benne!

32 oldalon!

történelem...

angol...

irodalom...

játék...

német...



francia...

viccek...

Kedves Tizenévesek és Felnöttek!

akarát...

DADA...

pályázat...

Ei kell árulnunk **Nektek** egy titkot: mi a **Zsiráf** szerkesztői azért találtunk ki magunknak egy ifjúsági lapot, hogy egy kicsit újra diáknak érezhessük magunkat.

Az külön öröm számunkra, hogy miközben mi az újság írásakor nagyon jól szórakozunk, sok-sok olvasónknak is kellemes perceket szerzünk.

Állj be Te is a **(Z)ziráfok** közé, legyél a lap rendszeres olvasója és megígérjük, hogy nem fogsz csalódni: olyan egyedülállóan vidám és szórakoztató társaságot szerzel magadnak, amelyet csak a **Zsiráf** tud nyújtani.

farzseb...

sport...

Szerintem a **Zsiráf** nagyon jó lap, ezért szeretnék rá előfizetni:

1/4 évre (előfizetési díj 298 Ft)

1/2 évre (előfizetési díj 498 Ft)

1 évre (előfizetési díj 899 Ft)

Vállalom, hogy az előfizetési díjat csekken befizetem.

A csekket és a lapot

iskolámba:

lakcímemre:

küldjétek. (Csak az egyiket jelöld be!)

Név: _____

Iskola: _____

Lakcím: _____

Szülő aláírása: _____

Aláírás: _____

TARTALOM

Viharok és katasztrófák	2
<i>AD&D</i>	
Vámpír krónikák	4
<i>Anne Rice világa</i>	
A Varázsló	6
<i>Magé novella</i>	
A Fehér Kövek Tornya	10
<i>Ars Magica domínium</i>	
A Borlói vár	14
<i>Changeling kalandmodul</i>	
Levelezés	17
<i>Tágul Maci mókatára</i>	
Kigyóösvény	18
<i>Shadowrun kalandmodul</i>	
Street Fighter	23
<i>Játékismertető</i>	
Bosi és Herraud	24
<i>Viking regényrészlet</i>	
Angyal, ha lángol	28
<i>Könyvkritika</i>	
Star Wars gyűjtögetős kártyajáték	29
<i>Játékismertető</i>	
Shirnak	30
<i>Egy lény az Earthdawn világához</i>	
Egy nekromanta naplójából	32
<i>AD&D kiegészítő</i>	
AD&D rovat	35
<i>Új tárgyak, és egy „szörny”</i>	
Holt költők társasága	36
<i>Vampire gondolatébresztő</i>	
Hol	38
<i>Játékismertető</i>	
Filmajánló	42
<i>Toy Story</i>	
Dióhéjban	43
<i>Szerepjátékos cuccokról röviden</i>	
Utazások Középföldén	44
<i>Egy kis segítség a kártyaőrülteknek</i>	
A város hercege	46
<i>A Hold sötét oldala...</i>	
Rejtvény	47
<i>Veszélyes rejtvény, hatalmas nyereményekkel</i>	
Holdbázis Klub	48
<i>Hurrá, hurrá, végre megnyílt!</i>	

HOLDTÖLTE

Jantary és szerepjáték magazin

IV. évfolyam, 10. szám, 1996. február

Prímus inter pares szerkesztő: Nádori Gergely
Szerkesztők: Szigeti Sándor, Sebő Ferenc, Fugedi Ulbul
Laptervező, tördelő és grafikai szerkesztő: Szigeti Sándor
Olvasószerkesztő: Fugedi Ulbul
Lapmanager: Szegedi Gábor

Grafikák: Bárány Borbála, Cziráki Gergely, Fischer Tamás, Mojzer Krisztina, Kovács Tamás, Szigeti Gábor
Borító: Nick Smith, FASA

Kiadja a Bihorhold Budapest Kft. • 1072 Budapest, Nagydiós u. 5.
Telefon: 268-0170, 268-0319, 268-0320 • Fax: 121-3797

Nyomta az ImmoBillare Bt. • Felelős vezető: Húsvéti Árpád
A lapban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállalunk felelősséget
A Holdtölte magazin megrendelhető a Bihorhold Budapest Kft. címen.
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. A fel nem használt kéziratokat nem őrzük meg, és nem küldjük vissza.

Az AD&D a TSR, a Vampire, a Mage, a Changeling, a Hol, és a Street Fighter a WHITE WOLF, az Ars Magica a WIZARDS OF THE COAST, a Shadowrun és az Earthdawn a FASA védjegye.

SZERKESZTŐI ÜZENET

Itt van a február, meg az év második Holdtöltéje. Kicsit viharos körülmények között született. Nagy-nagy változások történtek errefelé. Részletesen a 48. oldalon olvashattok róluk, de annyit elárulhatok, hogy egy régi álmunk válik valóra... Neheztelte dolgunkat, hogy sorra érkeztek a jobbnál jobb anyagok, ezért aztán azon kellett törnünk a fejünket, mi maradjon ki. A Shadowrun mára már integráns részévé vált a magyar szerepjátékéletnek, ezért nem is maradhatott ki a mostani számból. A remek modul Fehér László írta. (Itt kell megemlítenünk, hogy múlt havi számunkban hibásan jeleztük a *Chilling Tales* ismertetőjének szerzőjét. A csodálatos munka Fehér László írásművészetét dicséri. Piruló arccal kérünk elnézést az érintettől.) Az e havi szám sztárszerzője Csigás Gábor, főpö White Wolf szakértő. Páratlan Magé novelláját és rendhagyó, de bravúros Hol ismertetőjét is olvashatjátok. A koronát mindezekre egy Earthdawn szörnyeteg teszi fel.

Még mindig White Wolf: közlünk egy Changeling modul, egy Vampire gondolatébresztőt és némi Vampire kiegészítést. Régóta és sokan nyagatnak minket, hogy az Ars Magicához is hozzunk már le valami kiegészítőt. Örömmel jelenthetem, hogy sikerült befognunk egy Ars Magicát ismerő halandót. Gyorsan meg is írtattuk vele a Holdtölte történelmének első Ars Magica kiegészítőjét. Mackó pajtas tovább hinti bölcs igéit a nép közé, meg ajánlunk filmet is. Az AD&D mesélők két új szörnyeteggel, valamint viharokkal és katasztrófákkal nehezíthetik meg játékosaik életét. Mielőtt azok elsírnák magukat, két új varázstárggyal is vigasztalhatják őket. Az egyre népszerűbb Middle-Earth kártyajátékhoz nagy segítséget nyújthat majd térkép és pár jó tanács. Ha minden jól megy, lesz még március is, és persze márciusi Holdtölte is. Mi legalábbis minden tőlünk telhetőt megteszünk...

Nádori Gergely

Mi is a szerepjáték?

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

A játékban általában 2-7 játékos és egy játékvezető vesz részt (ez utóbbit neve mesélő vagy Játékmaster). A játék a mesélő és játékosok közti „párbeszédből” áll. Minden játékosnak van egy karaktere, ami (aki) tulajdonképpen egy képzelte világ képzelte lakója: lehet harcos, varázsló, tolvaj, de sok minden más is, a játék típusától függően. A mesélő feladata, hogy elhelyezze a játékosok karaktereit egy — általában kitalált — világban: például elmondja nekik, hogy karaktereik Brí városának kocsmájában ülnek. Ezután a játékosok akarataik szerint irányíthatják a karaktereket a mesélővel való kommunikáció során. Mondhatják például, hogy „megkérdezem a kocsmárosztól, 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, mielőtt követi az idegent: milyen híreket hall a kíváncsiszkodó karakter a helybéliektől stb.

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

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

VIHAROK ÉS KATASZTRÓFAK

Az ítéletidő készületlenül érte a karavánt. Az egyik pillanatban még ártatlan bárányfelbők kóricáltak a kék égbolton, s csak a déli horizonton sötétlő csík jelezte, hogy valami nincs rendben. Aztán elballgattak a madarak: csak a lovak ideges nyibogása és a kerekek zötyögése hallatszott. A karavánvezető bangosan noszogatta a kocsisokat: tudta, hogy mihamarabb fedél alá kell érniük. Irean néptelen pusztáján azonban kevés menedék adódott. Nem jutottak el időben Kadirr városába. Az égre vaskos, ólomszín fellegek kúsztak, a táj elsötétült. A szél egyre erősödött, és fertály óra múlva már korbácsként tépte a ponyvákat. A vezető a távolban derengő liget felé irányította a menetet, és bangosan imádkozott a szerencse istennőjéhez, hogy érjenek el odáig idejében. Az úrnő azonban nem hallgatta meg: pillanatokkal később kékesen cikázó villám világította be a pusztát, és megdördült az ég — bangosabb volt, mint egy tomboló titán. Ezzel egy időben nagy, koppanó cseppekkel megeredni az eső. A lovak rémülten nyertettek fel. Néhányuk megbokrosodott és felágaskodott. A szél feltépte és messze röpítette az első szekér ponyváját. A lucskossá ázott kocsisok bangosan káromkodva próbáltak meg úrrá lenni jószágaikon, ám hasztalan. Az esőtől főlázott földben pedig sorra akadtak el a szekerek. Az ítéletidő tán még egy óráig sem tartott. Ezalatt azonban leszakadt az összes ponyva, egy szekér felborult, két ló pedig páni félelmében a lábát törte. A sok drága, rioni selyem teljesen ronggyá ázott.

Bizonyára sokaknak feltűnt, hogy jó néhány fantasy szerepjátékban (így például az AD&D-ben is) a természet, az utazás csak leselkedő szörnyek képében okozhat kellemetlenséget. Ez azonban távolról sincsen így. Sajnos az AD&D szabályok csak nagyon nagy vonalakban térnek ki a viharokra, lavínákra, fagyokra és egyéb környezeti csapásokra, pedig ezek egyrészt igen csak próbára tehetik még a magasabb szintű személyiségeket is, másrészt változatosságot jelenthetnek a sok szörnyecsépelés után. A következőkben néhány ilyen természeti jelenség kezeléséhez kaptok tanácsokat. Néhányuk valószínűleg már megjelent különböző kiadványokban (pl. Elminster's Ecologies, Dark Sun, Dragon stb.), de mivel ezeket nem mindenki ismeri, talán nem lesz haszontalan a mostani sem. Persze nem a hétköznapi, normális esőkre, megélenkülő szelekre vagy a szokásos nyári kánikulára gondolok, hiszen ezek egy harcedzett kalandozó számára nem jelentenek komoly gondot. A jelenségeknél leírt módosítók, szabályok tehát a kivételesen erős, ritkán előforduló csapásokra vonatkoznak. Éppen ritkaságuk miatt bánjunk velük csínján, hiszen hamar elvesztik érdekességüket, ha minden játéknapon két, eget-földet megrengető vihar, négy lavina és legalább egy szökőár zúdul a csapat nyakába.

I. VIHAROK

A komolyabb viharok általában nyár elején fordulnak elő, és kb. 3–12 fordulónyi ideig dühöngenek. Legtöbbjük (80%) már a kitorés előtt kb. egy órával észlelhető (időjósítás szakértelemmel akár előbb is). A vihar közeledtét jelzi, ha a horizonton sötét, vaskos fellegek gyülekeznek, az állatok fedezékbe húzódnak, megélenkülő, hirtelen széllokek cibálják a fák leveleit stb. Esetenként (20%) azonban mindez hirtelen, szinte percek leforgása alatt történik meg. Mit tehetnek a játékosok, ha a szabadban éri őket a zuhó? Kézenfekvő, hogy fedezéket keresnek, sziklák vagy fák alá húzódnak. A viharral járó képlekedés hatására az adott napon csak feleakkora távot tehetnek meg, mint rendszeren. Ha azonban nem tudnak meghúzódni valahol, amíg elmúlik a vihar, nagy kockázatnak teszik ki magukat. Az esővíz ugyanis pillanatok alatt átjár mindent, és szétáztathatja a rosszul őrzött papírtárgyakat. Nem elsősorban a varázstekercsre gondolok — ezek többnyire tokban lapulnak — hanem főképp a levelekre és egyéb iratokra (pl. amiben szabad átvonulást engedélyeztek a csapatnak egy háborúskodó királyság területén). Kárörvendő mesélők akár egészség próbát is dobathatnak a vihar után a játékosokkal, és aki elrontja, az kapott egy jó nagy náthát (1–8 napig minden dobásra –1 büntetés).

Ha viharban kényszerülnének harcra, akkor a következő módosítókkal kell számolniuk. Először is, minden képességpróbájukhoz –2 módosító járul. A látótávolság a sűrű kódnak megfelelően alakul, ezért a löfegyverek használatáról akár el is feledkezhetnek — már csak azért is, mert a nedvesség hatására az íjak húrja megereszkedik, és teljesen használhatatlanná válnak (mint ezt a magyar könnyűlovaság is tapasztalhatta Augsburg környékén). A süvítő szél, a szembe folyó esővíz, a süppedő sár miatt minden támadásra és mentődobásra –3 büntetést kapnak, AC-jük kettővel romlik, és az erőből eredő sebzési járulékok feleződik. Ráadásul, ha komolyabb mozgást végeznek (közelharc, futás stb.), minden körben ügyességpróbát kell dobniuk, különben elhasalnak. A varázsláshoz szükséges összpontosítást is megszakíthatja a közelben lecsapó villám vagy a fűlsiketítő mennydörgés — ezért a mágiahasználók 5% eséllyel elrontják varázslataikat. A körülmények miatt a karakterek közötti kommunikáció is nehézkes (sikeres intelligenciapróba kell hozzá).

A viharok különleges fajtái a homok- és hóviharok, amelyekhez különleges természeti viszonyokra van szükség. A fenti módosítók itt is érvényesek, de duplázva (a szembe menő homok és a kavargó hó is sokkal zavaróbb,

mint a normális esővíz). Ezen vihartípusok esetén még egy dolog jelent veszélyt az óvatlan vándorokra, akik letáborozva várják ki a vihar elmúltát: a homok, illetve a hó eltemetheti őket. Erre annyiszor 2% az esélyük, ahány fordulóig a csapás tart. Az ercdmény az egész csapatra vonatkozik, hacsak nem egymástól távol helyezkednek el. Az eltemetettekre a fulladás szabályai vonatkoznak. Akkor szabadulhatnak, ha dobznak összesen 1d3 sikeres erőpróbat (körönként egy dobásra kaphatnak lehetőséget).

Még egy speciális viharfajtaról lesz szó, ez pedig a tengeri vihar. Ez azért különleges, mert nemcsak az egyes személyiségeket, hanem a hajót is veszélyezteti. Hogy a hajó kibírja-e az ostromló hullámokat, azt egy sikeres tengerbírási próba (*Seaworthiness Check*, lásd DMG 126. oldal) dönti el. Fordulónként 5% esély van arra, hogy a bárka fedélzetén árcsap egy hatalmas hullám, ami esetleg besodorhatja az ott tartózkodókat a tengerbe. Ilyenkor a fedélzeten levőknek két erő- vagy ügyességpróbát kell dobniuk. Akinek mindkettő sikerül, ügyesen megkapaszkodott. Ha csak az egyik, akkor a hullám felkapja, és hozzávágja valaméhez (2d4 Hp). Ha mindkettőt elrontja, az nagy balszerencse — ugyanis ilyenkor a tengerben köt ki.

Nagy vonalakban ennyit a viharokról. Ha ilyen helyzetet mesélünk, a szokásosabbnál is jobban ügyeljünk a feszültség fenntartására, hiszen a játékosok valószínűleg ritkán találkoztak eddig viharral, és az újdonság mindig nagyobb izgalommal jár. Fontos a megfelelő leírás, a színes fogalmazás is.



II. LAVINA

A lavináról mesélve ne a Cartoon Network rajzfilmjeiben látható „nagy golyó gurul lefelé a hegyről, és kilóg belőle két síléc” stílusú dologra gondoljunk. Valójában egész hegyoldalak, meredek völgyek hótakarója indul meg lefelé, és mélyen maga alá temethet mindent és mindenkit, aki az útjába kerül. Közeledtét baljós, távoli morgás jelzi. Ha valaki már látja is a felé zúduló hótömeget, általában már késő. Legkönnyebben talán a varázslók tudják elkerülni ezt a veszélyt: felrepülnek és végignézik, ahogy alattuk eldübörög. Elfutni előle lehetetlen: egyrészt a magas hó, másrészt a lavina hihetetlen sebessége miatt. Megpróbálhatunk elbujni — így például beállhat valaki egy nagyobb szikla mögé, de ez gyakran több bajt okoz, mint hasznót: a hóréteg valószínűleg vastagabb, mint amilyen magas a szikla: könnyen



eltemeti mindkettőjüket. Előfordulhat persze az is, hogy a szikla nem elég stabil, és a hirtelen nyomástól rádől a mögötte bújóra.

Ha valakit elkapott a hótömeg, akkor igen nagy bajban van. A hirtelen útéstől és a hidegtől komolyan sebződhet (dobni kell d10-zel, utána annyi d4-gyel, amennyit a tizedlával dobunk, és ennyi Hp-t veszít az illető). Ha egészségpróbája nem sikerül, 1d6 körre elveszíti az eszméletét. Mivel eltemette a hó, nagy esélye van arra, hogy megfullad (pláne, ha még el is ájult). Itt is a fulladás szabályait alkalmazzuk (PHB 122. oldal). A kijutás 3–6 erőpróbával lehetséges, körönként ismét csak egy dobással. Ha kintről segítenek valakinek, akkor a segítők is dobhatnak egy-egy erőpróbát körönként, a sikereket pedig összeadjuk. Ha a lavina épületet talál el, akkor (annak anyagától függően) kb. 60–90% eséllyel tövig lerombolja.

A lavina egy speciális típusa a kőgörgeteg. Itt kisebb-nagyobb sziklák zúdulnak le a hegyoldalról, és letarolnak mindent, ami az útjukba akad. Kezelése a lavinának megfelelően történik, de a sebzése nagyobb (d4 helyett d6), és eltemetődés esetén eggyel több erőpróba kell a szabaduláshoz. Mivel azonban a kövek között hézagok vannak, nehezebb megfulladni, így 2 körrel tovább bírja az illető a sziklák alatt.

III. KATASZTRÓFÁK

Egy fantasy világban a normálnál gyakrabban fordulnak elő nagy, világrengető katasztrófák. Ezek felhasználásakor tartsuk szem előtt, hogy nem a hétköznapi életben vagyunk. Egy földrengést vagy szökőárt nem természeti jelenségnek tekintenek majd — sokkal inkább az istenek haragjának vagy egy jelentős esemény előhírnökének. A földrészen végigszórt tornádó jelentheti például azt, hogy a pusztítás istene nemsokára földreszáll, a várost elpusztító hatalmas tűzvész pedig lehet egy ósmágus bosszúja valami őt ért sérelmért.

Fontos, hogy az ilyen csapások legtöbbször napokkal megelőzik bizonyos előjeleket, amelyek segítségével megteremthetjük az alaphangulatot, a feszültséget a későbbi eseményekhez. Például egy árvíz közeledtét jelzi a vízszint folyamatos emelkedése. Ha a játékosoknak néha megemlíthetjük, hogy „...mint ha a kikötő vize ma magasabban lenne, mint tegnap. Észrevesztitek, hogy a mólónál néhány marcona, öreg tengeri medve beszélget. Ideges pillantásokat vetnek a tenger felé...”, akkor kellemetlen érzésük lesz, furdalni kezdi őket a kíváncsiság, hogy ugyan mi is történik? Sokkal erőteljesebb lesz a hatás, amikor a tényleges árvíz leírására kerül sor.

A leírásnál maradvá: legyünk lényegretörőek és gyorsak. Egy tűzvész esetében például ne részletezzünk mindent, amit a karakterek láthatnak, mert egyrészt, amikor elképzelik a környezetet, úgyszólván kiszínezik maguknak, másrészt a dagályos stílus lelassítja a dolgot, és könnyen elveszhet a megfelelő hangulat. Persze ne essünk át a ló másik oldalára sem, ne intézzük el az egészet azzal, hogy „Ég a város. Mindenütt füst van, egy csomó ember meghalt”. Úgy írjuk le a dolgokat, hogy a szereplők állandóan veszélyben érezzék ma-

gukat: ne tudhassák, hogy a következő pillanatban mi történik. Ügyeljünk arra, hogy bár a személyiségek viselkedhetnek nyugodtan — hiszen kalandozóként sok mindenben átmentek már — a hétköznapi emberek egészen másképpen reagálnak a dolgokra. Szinte mindig kitér a pánik, a lakosok rohannak, üvöltve keresik hozzátartozóikat, tülekednek a városkapuk felé, siránkoznak hajlékuk elvesztésén, vagy egyszerűen megtörve, fásultan hurcolják magukkal megmaradt motyójukat. Ébresszünk sajnálatot a szereplőkben e szerencsétlenek iránt: a jó szerepjátékosok valódi hősként viselkednek majd.

Mi lehet a szerepük egy ilyen katasztrófa során? Először is ugyebár túl kell élniük a balhét. Ezt megkönnyíti, hogy többnyire elég sok idejük van az események kezdetétől a tényleges életveszélyig. Egy tűzvész például valószínűleg nem abból az épületből indul ki, ahol ők tartózkodnak (vagy ha igen, akkor is van idejük, mielőtt a ház összeomlana); egy földrengést megelőznek kisebb előrengések, amelyek hatására az okosabbja kimenekül a fedél alól, így aztán nem rá dől a ház, amikor az igazi tánc megkezdődik. Még a hirtelen eseményeknél is adjunk valamennyi haladékos, hogy felkészülhessenek — hiszen lehet ugyan látványos és nem mindennapi egy szökőár, de ha rögtön agyoncsapja a csapatot (márpedig ez történik, ha váratlanul éri őket), vajmi kevés örömet találnak benne a játékosok. Egy dolgot soha ne tegyünk: ne próbáljuk számszerűsíteni ezeket a dolgokat. Ha valakire rádől egy égő ház vagy elsöpri egy tájfun, az meghal, legyen akár 33. szintű harcos. Egy szökőárnak nincsen sebzése, és nincs ellene mentődobás! A túlélésre két lehetőség nyílik: elkerülni vagy felkészülni rá. Elkerülés alatt értem a teleporthatást, a felrepülést, meg minden effélet. A felkészülés lehet védő varázslat felrakása (pl. egy varázsló erőfállal veszi körbe magát), elbujás (pl. szélvihar előtt a csatornarendszerbe) vagy a megfelelő eszközök használata (árvíznel tutaj készítése).

Ha a túlélés sikeres, a következő kérdés, hogy milyen események történnek a csapás alatt? Az igazi hősök nem húzódnak meg valahol, rétllenül várvá. Hogy elmúljon a vész, hanem elindulnak, hogy segítsenek a bajba jutottakon. Itt igazán izgalmas pillanatok szerezhetünk, ha előtte megnézzünk pár katasztrófafilmet, és kimásolunk belőlük néhány mentési műveletet (pl. leomló épületekben rekedtek kiszabadítása, sebesültek biztonságos helyre szállítása, és más olyan feladatok, amelyekben a karakterek versenyt futnak az idővel, vagy életveszélyes helyzeteket vállalnak másokért). Itt remek lehetőség nyílik az igazi szerepjátékokra. Egy törvénytelen jó személyiség akár egyedül is, a nyilvánvaló veszély ellenére is cselekszik, míg mondjuk egy semleges távolról sem mindig kockáztatja az életét ismeretlenekért.

Ha a közvetlen veszély elmúlt, még semmi sem ér véget. Egy katasztrófa után ugyanis maradandó, súlyos következményei vannak. Megsemmisülhet a télire tárolt gabona, és emiatt éhínség ütheti fel a fejét. A sok halott miatt járványok törhetnek ki. Gonosz humanoid hordák dülhatják fel a vész sújtotta vidéket, kihasználva a védelem átmeneti gyengülését. Ha pedig a csapást valaki vagy valami úgy idézte elő, akkor előidézheti újra, és ki fogja megállítani, ha nem néhány törpös hős?

Leslie

VÁMPÍR KRÓNIKÁK

avagy

„Hogyan játsszunk Anne Rice világában?”

Üdv, testvéreim! Én is visszatértem a hosszú torporból, ahol bizony elég soká pihentem. Ghouljaim azonban ezalatt sem télenkedtek: érdekes adathalmazra bukkanok valahol a számítógépek világának egy eldugott zugában (*Grapevine* magazin, alkotó: Anon). Íme, itt a szabadfordítás. A dolog arról szól, hogyan meséljünk Anne Rice (Vámpír krónikák — Interjú a vámpírral; Lestat, a vámpír, Az átkozottak királynője; A testtolvaj meséje) világában a *Vampire: the Masquerade* (továbbiakban VtM) szabályai szerint, azaz: hogyan változtassunk azokon, hogy Anne Rice világában is működjenek. Sajnos, többektől hallottam már, hogy VtM-et mesélnék, és nem olvasták a lassacskán egyébként magyarul is megjelenő regényeket. Óriási hibát követnek el! Kevés túlzással ugyanis azt mondhatom, hogy aki nem olvas Anne Rice-t, az semmit sem tud a vámpirokról. Remélem, ennyi elég ahhoz, hogy akik idáig elmulasztották, azok beépüljenek a lemaradást. Ha azonban mégse, talán ked-

vet ébreszt bennük, ha elmondom — Mark Rein•Hagen papa szinte az egész Sötétség Világát (*World of Darkness*) RizsAnnától nyúlta le. Most pedig következzen az alternatív VtM azok számára, akik Louis és Lestat világában szeretnének játszani. Előjáróban még annyit, hogy az alábbi szabályköteg korántsem a teljesség igényével készült, de ha ismeritek a Vámpír krónikákat, akkor azért elegendőek.



Eltérések a Sötétség Világától

Anne Rice világában nincsenek generációk, nincs Kamarilla, Szabbat és klánok sincsenek. A vámpírok nem „dühödnek be” (*frenzy*), nincs vadállat (*beast*) és nincs vérkötődés. Ennek ellenére van egy, a Szellemtől (ld. „Spirit”, a harmadik regényben) eredő, közös gyökereink, és ez néha befolyásolja cselekedeteiket. Létezik egy bizonyos „ősvámpír”, aki nagyon öreg, és az összes többi vámpír anyja, de ez teljesen más természetű, mint a Káin–legenda. A fiatal vámpír ugyan itt is gyengébb a teremtőjénél, ez azonban némileg máshogy van, mint a VtM-ben. Azok a szabályok, amelyekről nem szólnak, megegyeznek a VtM-ben foglaltakkal.

Karaktergenerálás

A karaktergenerálás hasonló, mint a VtM-ben, kivéve persze, hogy nincs klán, továbbá nincs három, a diszciplínák között elosztható pontod. Háttér (*Background*) pontot csak négyet kapsz, és nem vehetsz generáció háteret, ehelyett majd költhetsz plusz (*Freebie*) pontokat a „szellem” tulajdonságra.

INDULÓ DISZCIPLINÁK: hiperérzék (*Auspex*) 1, óserő (*Presence*) 1, megjelenés (*Presence*) 1, gyorsaság (*Celerity*) 0. Pluszokért a karakterfejlődés szabályai szerint extra diszciplínákat is lehet vásárolni, ami azt is jelentheti, hogy ehhez a szellem tulajdonságra is költeni kell.

A gyorsaság azért szerepel (mint nulla), mert minden vámpírnak megvan ez a diszciplínája, de addig nem rakhat rá pontokat, amíg a szelleme el nem éri a húszat. Bár a friss vámpírok gyorsabban mozognak, mint a halandók, ahhoz még nem elég gyorsak, hogy a diszciplína értéke 0 fölé emelkedjen. Ha a karakternek már egyes gyorsasága van, az azt jelenti, hogy dupla olyan sebességgel mozoghat, mint egy halandó. Nem kell tehát megfizetni az árat az új diszciplína vásárlásáért, pusztán a négy XP-t az első pontért. Természetesen ehhez előbb legalább húszas szellem kell.

A Játékosok Kézikönyvét érdemes használni: a hátrányok (*Flaws*) és előnyök (*Merits*) nagyon jók, és a hátrányokból fakadó pontokra valószínűleg szükség is lesz a szellem tulajdonság növeléséhez. Az archetipusokat ne opcionálisan kezeljük! Az emberiség (*Humanity*) rendkívül hasznos, melegen ajánlom, hogy tegyük jó magásra.

Kezdetben két szellempont jár. Minden egyes plusz, amit szellemre költsz, öt ponttal növeli azt.

A karakter vértárolási képességét (*Blood Points pool*) a fent látható táblázat alapján határozzuk meg. Az itteni szabályok szerint a vért nem használjuk olyan sok mindenre, mint a VtM-ben.

A Szellem

A vámpírok három részből tevődnek össze egyfajta szimbiotikus kapcsolat formájában. Ezek a test, a vámpír „emberi” lelke és a Szellem, amely a lelket összeköti a holttesttel, és mozgatja azt. A Szellem a vámpírok vérében lakozik, és abból is táplálkozik. Ahogy a vámpír

Szellem	Vértárolás	Erőpontok	Körönként elhasználható pontok
1-2	10	1	1
3-5	11	2	1
6-10	12	3	1
11-12	13	4	1
13-17	14	5	1
18-20	15	6	2
21-24	16	7	2
25-29	17	8	2
30-34	18	9	3
35-40	19	10	3
41-45	20	11	4
46-50	20	12	5
Észköz:			
10 pontonként	+1	+1	—
50 pontonként	—	—	+1

öregszik, úgy tapasztalja, hogy teste egyre kevésbé lesz „valós”, egyre inkább a Szellem manifesztációjává változik át. Ezért az öreg vámpírok egyszerűen szétporladnak: szinte eltűnnek, ha megsemmisítik őket — mivel testük már nem egyéb, mint egy vékony, kristályszerű hüvely, amelyet már kizárólag az erős Szellem–vér szimbiózis mozgat és tart össze. A szellempont a vámpír vérének tiszta „szellemtartalmát” fejezi ki — minél magasabb a szellempont, annál „természetfelelőbb” a vámpír. Vérének tisztasága idővel természetesen növekszik, amint a Szellem finomítja és kicseréli tokjának fizikai részeit (a testben lévő szöveteket, szerveket). Ha a vámpír gyakran, bőségesen táplálkozik friss vérből, ez a folyamat lelassul, mivel szervezetét több fizikai anyaggal látja el. Ha a vámpír börtöl, vére egyre potensebbé, természetellenesebbé válik. Amikor egy vámpír gyermeket teremt, kiad magából valamennyit ebből a szellem–erőből a jövődöbéli vérszívó számára, ezáltal gyengíti magát. Az a vámpír, aki érti ezt, vonakodik is a teremtéstől, sőt, sokan azok közül is, akik nincsenek tudatában annak, hogy valójában miért. Ha a vámpír úgy akarja, vérén keresztül adhat át szellem–erőt egy nála gyengébb vámpírnak.

Szellem dobások

Néha a mesélő gondolhatja úgy, hogy néhány próbált vámpírképesség még nem létezik diszciplína formájában, viszont nem elég erős ahhoz, hogy új diszciplínát kelljen bevezetni miatta. Ilyen és hasonló esetekben érdemes közvetlenül szellem dobással dönteni. Osszuk el a vámpír szellempontját 20-szal (fel felé kerekítve), és ennyi kockával dobjunk (ez a legtöbb esetben 1 és 5 között lesz). Ehhez még hozzávehetünk más adatokat, például szellem + empátia, hogy „érezni” tudjuk valakinek az érzelmeit (anélkül, hogy olvassánk az auráját, ami már egy sokkal erősebb képesség).

Generáció

A VtM-ben néhány helyen (ezeket külön nem emelem ki) döntő szerepe van a generációnak. Ilyen esetekben a magasabb szellemű karakter számít alacsonyabb generációjúnak (potensebbnek).

Erőpontok

A karakternek vannak olyan, ún. erőpontjai is, amiket itt vérpontok helyett fogyasztunk a diszciplínák használatához. Vérpontot csak ébredésnél, gyógyításnál, vért igénylő rítusoknál és vératadásakor veszíthet a vámpír. A dolog lényege, hogy a természetfeletti erők használatától a vámpír nem szomjazik meg.



Erőpontot csak nappali alvással vagy tetszhalott állapotban (torpor) lehet regenerálni. Egy karóval át-szúrt vámpír semmiképpen sem szerezhet vissza erőpontokat, egy teljes napi alvás viszont visszahozza az összeset. (Ha szükséged lenne rá, vedd úgy, hogy az erőpontok egy tizede jön vissza minden egyes óra alvással.)

A vér- és erőpontok elköltése

Mind a vérpontokat, mind az erőpontokat ugyanolyan mértékben lehet elkölteni: körönként annyit, amennyi a táblázat megfelelő rovatában szerepel.

Táplálkozás

A vámpírok táplálkozása megegyezik a VtM-ben leírtakkal: annyi különbséggel, hogy itt több vért használnak el az ébredésre és élőholt testük fenntartására, míg a VtM-ben a vér inkább a diszciplínák használatára megy el. Nem minden vámpír ismeri azt a trükköt, ami eltünteti a szemfogak nyomait: a sérült szövet egy kis saját vérrrel begyógyítható. Ilyenkor arra is vigyázni kell, nehogy véletlenül vámpírt csináljon áldozatából. Szerencsére a vámpír elég gyorsan megtanulja, mikor is áll be a halál — ezért az ilyen balesetek meglehetősen ritkák. Azok számára, akik ezt a módszert nem ismerik, kissé nehezebb eltüntetni a táplálkozás nyomait. De nemcsak a nyaki artériából lehet inni! A csukló a legegyszerűbb megoldás, és a sebeket is könnyű eltüntetni — csak le kell venni az áldozat kezét.

Vámpír szomjúság

A vámpírnak minden felkeléskor 11 mínusz emberiség pontnyi vért kell elköltenie. Ha nem akar vérpontot költeni, ezeket akaraterő (*Willpower*) pontokkal is helyettesítheti. Itt kap lehetőséget, hogy uralkodjon éhségén. Minél kevesbé emberi a vámpír, annál kevesbé képes uralkodni magán, annál több vért fogyaszt el ösztönösen. A vámpír vérpontjai éhség miatt nem csökkenhetnek nulla alá. Ha többet veszítene, el kell költenie helyette egy akaraterő pontot. Ha már nem maradt akaraterője, elveszti az összes vért és tetszhalott lesz (torporba kerül). Ha a vámpírnak nincs vérpontja, még nincs feltétlenül torporban.

A könyvekben a szívdobbanásos dolog nem jelenti azt, hogy nem lehet szárazra szívni egy áldozatot, mindössze annyit, hogy a halál pillanatában meg kell szakítani a csók élvezetét (a lélek összefonódását), mivel ha a halál pillanatában (és azokban a percekben, amikor az áldozat lelke kiszakad a testéből, és elhagyja azt) a két lélek összefonódik, a távozó könnyen magával ráncigalhatja a halálba a vámpír lelkét is.

Ha a vámpírnak kevés vére van (kevesebb a maximális tíz százalékánál), ha vért lát, vagy inni támad vágya, dobniá kell egy emberiség vagy akaraterő próbát (a játékos választ). Ez nem jelenti azt, hogy bedűhönne (*frenzy*), ha nem sikerül, mindössze annyit, hogy nagyon erős vágyat érez. Ezt a vágyat vissza lehet szorítani egy akaraterő pont elköltésével. Amint éhségét kielégítette (a tíz százalékot meghaladta), ez a kín megszűnik.

Ezek szerint a szabályok szerint lehetséges az, hogy valakinek ne legyen vérpontja. Nem lesz semmi speciális hatás, kivéve az éhséget.

Vérkötődés

Nem létezik vérkötődés. Ha az egyik vámpír megitarja a másikat, kettejük között nem alakul ki semmilyen természetfölötti kapcsolat. Viszont a vámpírok lehetnek szerelmeseik (többnyire nemektől függetlenül), és fokozottan hajlamosak minden olyan érzelmi kötődésre, amire az egyszerű halandók. Ennek a kezelése is bőven elég kell, hogy legyen.

Ettől függetlenül a szabályt opcionálisan megtarthatod, végül is attól függ, hogy hogyan olvasod Anne Rice szövegeit. Tény, hogy lehet valamiféle transzcendentális

kötélék (egyfajta szellemháló), ami összeköti az összes vámpírt, de ez nem teljesen ugyanaz.

Ghoulok

Dönts el magad, hogy szerinted beleillegnek-e a ghoulok a Krónikákba. Szerintem nem. Az Átkozottak Királynőjében ugyan vannak utalások rá, hogy valamiféle átalakulás végbemegy a halandóban, ha vámpírvért iszik. Nyilvánvalóan létrejön egyfajta kapcsolat közte és a vámpírok szellemhálójá között, és szó van bizonyos mentális fejlődésről is. Ahhoz viszont — azt hiszem — kevés adat van a könyvekben, hogy egy mindenki számára megfelelő magyarázatot alkothassunk.

A vadállat és a düh

Természetesen elképzelhető, hogy egy vámpír elveszti a hidegvérét, de semmi olyasmi nincs, mint a vadállat vagy a düh. Néhány diszciplína és varázslat okozhat dühöt: ezeket kezeljük ugyanúgy, mint régen, hiszen ezek természetfeletti haragot idéznek elő. Más esetekben azonban nem kellene próbádobások a dühre — például akkor sem, ha tüzet lát a karakter (ti. nincs rötschreck).

Pánik, harag, félelem és büntudat

A vámpírok érzik ezeket a dolgokat. A mesemondó — ha szükségesnek látja — kérheti, hogy a játékos kockákkal próbálja meg szimulálni az érzelmeiket, de a dobás eredménye semmiképp sem lesz düh, csak olyan harag, amit egy esendő ember is érez — no és az ennek megfelelő tettek. A vámpírt „elragadhatja az érzelmek orkánya”, és normális esélyei vannak arra, hogy érzelmeit kordában tartsa. De a sikertelenség nem jelent feltétlenül katasztrófát, a rossz dobás (*botch*) nem eredményez megőrülést (*derangements*).

Viszont egy vámpír semmivel sem tudja jobban vékka alá rejtetni pánikhangulatát, mint egy ember — minden csak a rettegés fokától függ.

A vámpír pánikba eshet, ha közvetlen napfény, tűz stb. éri. A félelem intenzitása attól függ, mennyire van veszélyben a vámpír élete. A düh szabályokat ilyenkor használhatjuk, ha akarjuk, csak ne feledjük, hogy nincs vadállat.

Az olyan diszciplínák és rituálék, amelyek a vadállatot tudják manipulálni, nem működnek, kivéve, ha valamilyen, pontosan meghatározott érzelmet váltanak ki.

Tehát a konklúzió az, hogy a vámpírnak nem kell eszeveszett tömeggyilkolásba kezdenie csak azért, mert egy kicsit kevés vér van a szervezetében, és meglátja, hogy valaki elvágta az ujját. Lehet, hogy szenvedni fog, de megállja, hogy ne igyon azonnal abból a forrásból. Ne legyen eszetlen vérfürdő, kivéve, ha maga a játékos dönt így!

Emberiség

Az emberiséget kezeljük ugyanúgy, mint a VtM-ben. Nem bocsáthatók meg azok a cselekedetek sem, amelyeket pánik vagy harag állapotában követnek el. Rossz dobások eredményeként a vámpír megőrülhet (*derangements*).

Ha egy vámpír elveszti az összes emberiségét, örültebb lesz mint egy malkavian, és rövidesen elpusztítja önmagát. A karakter irányítását a mesemondó veszi át: ő dönti el, mit fog cselekedni. Viszont, mielőtt elpusztítja magát, destruktív és veszélyes lehet. Ez történt a Királynővel.

Az emberiség/torpor időtáblázat ugyanúgy működik, mint normálisan, csakúgy, mint a többi megszorítás — kivéve a nappali cselekvőképesség határát.



Cselekvőképesség napközben

(Az eredeti szövegben itt az áll, hogy 500-as szellem alatti vámpír nem ébredhet fel napközben, afölött pedig csak korlátozott számú kockát használhat az akciókhoz. Szerintem ez nem jó: emlékezzünk csak Claudiára, aki fiatal korában nappal néha átment Louis koporsójába aludni — mint egy kisgyermek.

Azt javaslom, kezeljük úgy a nappali akciókat, mint ha nagyon fáradtan alvó emberekről lenne szó. Gondoljunk csak arra, milyen mélyen alszik az, aki alvás előtt negyvenóraig folyamatosan ébren volt. Itt nagyjából ugyanez a helyzet, mivel a nap elnyomja a Szellem (és ezért a vámpírok) aktivitási képességét. Persze ez is csak javaslat: a szöveg-értelmezéstől függően használhatunk más rendszert is. — Nosferatu)

Harc

Kettes testalakítástól (*Protean*) alkalmazhat a vámpír karmokat. Ezek növelik a pusztakezes támadások sebességét és csökkentik a mászások nehézségi szintjét (*difficulty*). Viszont nem okoznak aggrvált (*aggravated*) sebzést, mint ahogy a fogak sem. Az elképzelhető, hogy okoznak sebzést a farkasembereknek (ha léteznek egyáltalán) — ez opcionális.

Ebben a világban csak a tűz, a napfény és esetleg a sav okozhat aggrvált sebzést. Hogy mi sebzí a farkasembereket (ha vannak), az már egy másik történet. A vámpírokat meg lehet olni lefejezéssel, vagy a szív ill. az agy eltávolításával. A lefejezéshez 5 extra siker szükséges, és elegendő sebzés ahhoz, hogy az áldozatot mozgásképtelen (*incapacitated*) állapotba taszítsa — első nekifutásra. A szív eltávolítása még nehezebb, úgyhogy az nem egy javasolható taktika.

Egy mozgásképtelen vámpírt könnyű lefejezni. A támadó összedhatja a sikeres dobásait, és a nehézségi szint is alacsony (persze figyelembe kell venni a körülményeket is). A karóval szíven szúrt vámpírt ilyen szempontból mozgásképtelennek tekintjük.

A vámpír aggrvált sebeketől is meghalhat, de olyan nagy mennyiségű sima sebzéstől, ami a vért elfogyasztja, nem pusztul el.



Nagyjából ennyi. Remélem, lesz, akinek sikerül adnom valamit. Ha mást nem, legalább megpróbálok kedvet csinálni a könyvekhez. Olvassátok el őket, és utána ítéletek! További kellemes éjlelítást kívánok.

Nosferatu

Csigás Gábor:

A VARÁZSLÓ

Dominikának

*...and the Earth becomes my throne
I adapt to the unknown
under wandering stars I've grown
by myself but not alone
I ask noone*

*...and my ties are severed clean
the less I have the more I gain
off the beaten path I reign"*

— *Wherever I May Roam / Metallica*

23:45

A kis faun a lány álma szélén üldögélt. Óvatosan lógázza kecses, patás lábait: igyekezett, hogy ne csapjon túl nagy zajt. Vigyázott, nehogy véletlenül megrúgja az ágy vasát, és még a pánsípját is letette, jóval azelőtt, hogy letelepedett volna. Nem akart kísértésbe esni, ezúttal valóban nem. Nem akarta felébreszteni a lányt. Odakint, az utcán, amelyről Isten lefelejtette a színeket, úgy zuhogott az eső, mintha dézsából öntenék. Igen, odakint zuhogott az eső. A faun mosolygott, s önmaga ingó tükörképét figyelte a halkán és hűvösen csobogó, sötét vízben, amit a lány álmodott magának, együtt a hatalmas medencével, a vízköpővel, az ódon kőcsarnok félhomályával és a parázsló füstölőkől rétván előtekerő füstkigyókkal. A tűztartó serpenyőkben haragvón lüktettek a vörösen izzó széndarabok.

23:46

Az örökkön vándorló Varázsló meglehetősen késői órán érkezett a városba, így hát nem sokan vették észre a szakadó eső hűvös leplében. Észak felől jött, igen messziről. A hosszú út jócskán megviselte. Öreg volt már: izmai nehezen bírták a vállain cipelt mérföldek súlyát. No igen — gondolta kismerhetetlen tekintetű samarának kantárját marokra fogva — eme corpus már a végét járja. Ideje lesz újat keresni, talán nem is sokára. Persze nem akarta elsietni, annak nem lett volna értelme. Az örök fiatalság már úgyszólván az övé volt. Ez, avagy egy újabb inkarnáció? Már nem foglalkoztatta igazán. Hiszen ő volt a Varázsló. A Varázsló? Maga mosolygott a legtöbbit ezen a néven.

A samár nyugodtan klappogott gazdája után a hűvös, macskakövekkel kirakott utcán. Kívülről úgy tűnhetett, akárha a kitartó és hallgatag állatot is átjárta volna az öreg gazdájából áradó, végtelen türelem. De — talán fordítva álltak a dolgok, ahogy a faun gúnyolódott néha pajkosan? Igazság szerint mindegy volt ez már réges-rég, mióta csak együtt járták a világot: a Varázsló elöl, a samár mögötte, hátán az alig néhány holmira rúgó málha és az aprócska, láthatatlan nyereg a láthatatlan, örökifjú faunkölyök számára. A samár tudott róla: látta. Látta a krétarajzokat is, amiket a kis faun pingált az oldalára, a szíjak mellé — de nem szólt értük. Sze-

rette a kölyköt. Hiszen félig-meddig ugyanaz a vér csörgedezett az ereikben. Felbőgött: nevetése messze szállt a surrogva villogó neonreklámokkal ékített, sötét, csuromvíz háztetőik között. Csak a Varázsló értette.

23:47

A medence szélére támaszkodva lökte ki magát a marasztalóan játékos hullámok közül: bársonyosan finom bőrén ezernyi vízcsepp gördült alá — sietősen igyekeztek vissza, lefelé. Hátradobta ébenfekete haját, s arcát a serpenyő felé fordította, amelyben épp az imént lobbantak magasabbra a lángok: a tiszta, vörös fény csodálatos maszkot emelt vonásai elé. Épp annyira el is rejtette, mint kihangsúlyozta őket — tökéletesnek hatott; olyannyira, hogy a faun abbahagyta a láblógázást, és tágra nyílt szemekkel bámulta. Pedig ő faun volt, és gyakran látott hasonlót — de csak hasonlót: ezt a lányt ő is csak csodálni tudta. Hiszen ő — fogott bele egy tőle némileg idegen, logikus gondolatba Umbrának, a földi lét túlsó birodalmának gyermeke, a faun — hiszen ez a lány...

Nem juthatott a gondolat végére. Az imént még sellő alakjában úszkáló hajadon megrázta fejét, mire nedves tincsei kiszökötek, és felkorbácsolták az eddig békésen szendergő szellet. Az illatkígyók mérgesen, haragvón villanó szemmel sziszegtek fel, a serpenyők meginogtak, a lángok felcsaptak. A lány felsikkantott, majd felpattant és futni kezdett, ki, el, messzire... Ki. El. Messzire.

A faun megrettenve iramodott tova, gyorsan, gyorsan, amennyire csak a lába bírta, egyenesen a másik négy pata unottan kopogó hangja felé. Baj volt, nagy baj.

23:48

A lány körül örvénylettek a folyosók, dühödten darazsakként cikáztak az ajtók — ám egyikhez sem volt igazi kulcsa.

Jobbra fordult, és végigrohant négy hosszú-hosszú fal között. Mindegyiket hangokból szőtte a lány álma: magasan tirádázó, mélyen, kongón és dübörgőn hahotázó, halálraváltan, velőtrázón sikító, rekedten dünyögő, barátságosan duruzsoló, kéjesen nyöszörgő, öregesen és nyugodtan biztató, dühödten üvöltő hangokból. Ajtók tárulnak fel. Ajtók, ame-

lyek valójában ajkak voltak, elmosódottan, ködlőn lebegve a zsvajban. Itt egy énekesnő, amott egy démon...

Abbahagyta a sikítást: a falak szertefoszlottak, az ajtók bezárultak, ő pedig tovább futott.

Ezúttal gomolygó, színes minták zárultak köré: minden mozgott, minden élt, minden lüktetett. Nyersen, durván, bántón, kedvesen, finoman, ölelőn, dühösen, simogatón, vigasztalón, kutakodón, lágyan, puhán, élesen, marón, szárazon, nedvesen, hűvösen... Minden hozzáért, mindig és mindenütt — ám hamar lerázta az utána nyúló ezernyi kezét, kiszabadítva magát...

Ám a folyosót, amit keresett, amit ő keresett, még ekkor sem találta meg. Bármennyire is örvénylettek a folyosók, bármennyire is cikáztak az ajtók, a lány tudta, hogy követik: a tűz- és füstpikkelyes hulló a nyomában járt. Hallotta a hangját, látta a fényét. Nem tudott megszabadulni tőle, a Kígyótól.

23:49

A szél őrjöngve tombolt az immár a Kígyó fészkévé vált teremben, amit szinte elborítottak a felborult, rozsdás fémláncokon himbálódzó serpenyőkből elszabadult lángok. A medence hatalmas víztükre maradt csak érintetlen: peremén ott dühöngött a tűz, ám meghódítani nem tudta, csak elvágta a külvilágtól. Forró örvények dübörögtek végig a hullámok fölött, miután alapos lendületet vettek bent, az egyre inkább áthevülő, ősi oszlopok között — mindhiába. A víz nem engedett, és a lángok egy idő után feladták. A lány nyomába vették magukat; csatlakoztak ahhoz a pokoli armadához, ami csápként nyúlt ki a teremből, végig az álmok folyosóin, és egyre céltudatosabban tapogatózott az áldozat után — az után, aki csupán annyi hibát vétett, hogy megrázta a haját.

23:50

A lány feltépte az ajtót. Lihegve esett be rajta, majd bevágta maga mögött. Csend volt és nyugalom, ám ő tudta, hogy mindez csak időleges — a Kígyó hamarost beéri majd. Hátát az ajtónak vetette, és lassan lecsúszott, majd térdreesve összegörnyedt: néma zokogás rázza kimerült, amúgy is reszkető testét. Szeretett volna igazából sírni — időt adni a kétségbeesésnek, hogy eltűnhessen, a gondolatainak, hogy visszanyerhessék erejüket, testének, hogy pihenhessen és megnyugodjon. De nem volt ideje. Már-már széteső mozdulatokkal tápászkodott fel, és indult befelé, valamerre a szobája felé. A szobája — igen, hiszen otthon volt. Otthon.

Először az asztalhoz lépett: szétszórt papírlapok, tollkészlet, ódon, fémcspikés állóóra, két fénykép... Ám a széke üres volt, teljesen üres. A mélybarna favázban doromboló macskaként nyújtózott a pulha, sűrűre huzatú párna — úgy tűnt, mintha csak rá várna. Ám ő továbblépett. Neki nem az üres székre volt szüksége.

Az ágyán szanaszét dobálva heverték ruhái — meglepő, hisz mindig, mindent rendben tartott — pont úgy, ahogy akkor hagyta őket, amikor nekiállt rendet rakni... Rendet rakni? Arcát végigsimította a remény nyugtató, hűvös érintése. Már sejtette, hol keresse azt, amire a legnagyobb szüksége volt. Ott, ahol a szelencét találta. A szelencét, amit, amit — igazából már is nem emlékezett arra, miért volt fontos a szelence. Hiszen nem is volt olyan fontos. Nem, valóban nem. Remegő térdekkal indult a hatalmas, sötét szekrény felé, ami még a nagyapjánál is sokkalta idősebb lehetett.

Szerencséje volt. Megtalálta, amit keresett. Teste — a valódi, amit odaát, a hétköznapi világában hagyott — ott ál-



modott egy jókora játékmaci ölében, kezében a szelencével. Megrettent saját arcától — alig ismerte fel magát a rettegés maszkja alatt. Nyál csorgott lassan a szájából. De legalább már megtalálta a testét.

23:51

A már teljesen alakot nyert Kígyó tétován torpant meg a lány ajtaja előtt — odabent, prédája rejtekén olyan veszélyt, olyan erőt érzett, amellyel nem akart így szembeszállni. Hiszen nem volt teste. Teste? Azt sem tudta, mi az. Dühödten forgolódott, megpróbált felfedezni valamiféle törvényszerűséget ebben a számára oly idegen világban: a lány testének világában. Rádöbbent, hogy szüksége van valamire, aminek mibenlétével nem lehet tisztában, amiről csak sejtései lehetnek. Aztán megtalálta az ajtót. A lány lakásával szemközi ajtót.

E mögött az ajtó mögött, valahol a lakás hallgatag sötétjében egy férfi lélegzett. Egy ember, aki nem tudta, mit álmodik. Egy ember, aki nem tudta, hogy ő álmában is önmaga. Egy ember, aki nem védte magát. Sehogy. Egy ember, akinek csillogó, aranyozott névtábláján a Johann Warsmith név állt, s kinek fejtől nem messzire, az éjjeliszekrényen egy óra számlapja derengett halvány, zöldes fénnel.

A Kígyó meglódult, egyenesen előre. Johann Warsmith álmai úgy rebbentek szét, mint a verebek, amikor a macska közejük veti magát, álmodójuk pedig nyugtalanul forgolódni kezdett az ágyában. Homlokán verítékcseppek ütözköztek ki.

23:52

Odaát a lány végleg kétségbeesett. Nem tudta felébreszteni magát. Csak állt, figyelte a testét, ami olykor–olykor megremegett a félelemtől, ám továbbra is csak aludt és aludt, kifehéredett ujjakkal markolva a szelencét. Tehetetlen volt — vagy legalábbis annak érezte magát. S tudta jól: az érzései valóra váltották magukat. Egy ideig még próbált keresni valamit, amivel megmenthette volna magát — ám nem talált semmit, és reménye minden egyes pillanattal fogyott. Az ötvenvalahányadik pillanat után adta fel. Nem tudta felébreszteni önmagát! Végül ismét térdre rogyott, és csak várt. Várt a Kígyóra, amit ő szabadított el. A füstölőkől és a lángokból. A szelencéből, amit az apja fiókjából emelt el.

23:53

A folyosó sarka mögül vágatott elő — ina szakadtából futott, olyan gyorsan, amennyire csak bír. Nehéz dolognak bizonyult ez a rohanás. Zihálva kapkodott levegőért, s már–már örült, amikor meglátta a Kígyót: kapott egy pillanatnyi pihenőt, mielőtt a hullő berontott volna a lány lakásával szemközi ajtón, figyelemre sem méltatva az apró faunkölyköt, aki hihetetlen gyorsasággal járta meg az utat a Varázsló és a lány között.

Összeszedte maradék erejét, és bebotorokált az ajtón — maga is megdöbbent azon, mennyire kimerült. Futás közben szinte észre sem vette. A lány — a faun legnagyobb döbbenetére — még mindig a szekrény előtt feküdt, lezárt szemekkel. A kicsiny futárt egy pillanatra elfogta a rémület: arra gondolt, hogy a talán már késő. Talán túl lassú volt. Talán már vége. Aztán megpillantotta még egyszer, ahogy ott térdel önnön teste mellett, akár, ha a hóhérra, a végső ítélet beteljesítésére várna.

A faun elvigyorodott, majd felkapta a lány óráját az asztalról, és a földhöz vágta, mire az éktelen zajjal csörögni kezdett.

A lány összerezett — emitt is és amott is. A két test egymásba zuhant.

Felébredt.

23:54

Johann Warsmith felébredt. Lázálmai voltak, igen pocsek lázálmai. Még feküdt, amikor úgy döntött, hogy bevesz egy nyugtatót — mindig is mondta munkahelyén, a fotólaborban, hogy nem tesz jót az idegeinek ennyi túlóra. Még ha megfizetik, akkor sem. Felült az ágyában, majd lassú mozdulattal kilépett, lábával keresve papucsait. Nem volt kedve felkapcsolni a világítást: megszokta már a sötétet. A papucsai szolgálatkészen várták. Baráti melegséggel simultak lábához, akárcsak köpenye, amit minden este az ágy támlájára készített elalvás előtt — pontosan az ilyen esetekre, mint ez a mostani. Vaktában indult az ajtó — a kijárat ajtó felé. Nem vette észre tévedését, még akkor sem, amikor csoszogó léptelével elérte a kijáratot, és a kilincs felé nyúlt.

Vér szivárgott a körmei alól.

23:55

A Varázsló nyugodt mozdulattal nyitotta ki a folyosó ajtaját. Odabent sötét fogadta, akár lent, a lépcsőházban. Köpönyege furcsamód megszáradt, mialatt felért a harmadik emeletre. Furcsamód? Hiszen ő volt a Varázsló. Nem látott már túl jól, és úgy gondolta, nem ér rá kutatni szemüvege után a zsebében megbúvó ezer kacat között — hát felkapcsolta a folyosón a világítást. Neoncsövek pillogtak: pávaszemek csapkodó szárnyai a megbolydult, haldokló sötétben. A Varázsló pedig csak várt, közvetlenül két ajtó között — igaz, nem egyforma távol... Éppen ezért az ajtaját kinyitó Johann Warsmith neki is ütközött, és megrökönyödve pillantott rá. Még mindig nem vette észre, hogy véresek a kezei, a Varázsló pedig — úgy tűnt — nem törődik vele. Legalábbis nem figyelmeztette. Csak ennyit mondott:

— Remélem, nem miattam ébredt fel. — A nyugodt hang méginkább összezavarta Johann Warsmith-t. Valahol, nem túl messze ajtó csapódott, még mielőtt az ember, aki immár nem önmaga volt, válaszolhatott volna. A Varázsló már tudta: elég időt adott a lánynak a menekülésre.

— Nem, nem. A démon — Johan Warsmith — hangja tétován, idegenül, nem evilághoz szokottan csengett. A Varázsló persze jól sejtette, mi a helyzet, és nem kerülte el a figyelmét az sem, hogy látszott, a másik férfi menni akar — menni, az ajtócsapódás irányába.

— Ha megengedi... — krakogott Johann Warsmith.

— Oh, persze. Még egyszer elnézését kérem — a Varázsló félreállt. A tűz démona sietős léptekkel elindult a folyosó túl-só végén várakozó másik lépcsősor felé...

23:56

A lány rohant. Le, egyenesen a lakótömb udvarának nappal barátságos, éjjelente nyugtalanítóan integető, súlyos, sötét lombú fái közt nyújtózó medence felé. Emlékei szerint tele kellett lennie vízzel, hiszen nyár volt. Már félúton járt oda-kint, amikor ráébredt, hogy zuhog az eső, és ő bőrig ázott, akár nemrég, álmában. Igaz, akkor nem viselt semmit. No, nem mintha ez zavarta volna.

Öt lépésről, sőt, talán hatról vette észre megnyugodva, hogy a medence üres is és teli is: nincsenek benne késői, eső- és vízimádó fiatal szerelmesek (valójában maga is az), kóbor otthontalanok — vannak ilyen ismerősei, igen, bizony hogy

vannak — sem mások... Volt viszont víz: csordultig teli a medence.

Három, vagy talán csak két lépés távolságról ugrott el, s karjait széttárva repült — lehet, hogy perdült is egyet a levegőben, mintha már ott is úszott volna. Tőle kitelik. Már a levegőben elmosolyodott: tudta, hogy megmenekült. S azt is tudta, miért: rákacsintott az egyik fa mellett ácsorgó, méla tekintettel figyelő számárra. Aztán elnyelték a habok. Befogadta a víz, lemosta róla a Kígyót vezető szagnyomot, lemosta a bajt, a fáradtságot, a kimerültséget, a rosszkedvet.

A víz varázslott: elvarázsolta a lányt. A lány varázslott: elvarázsolta önmagát. Igen, ez a lány, ő már csak ilyen volt — varázsban élő varázslat.

23:57

Johann Warsmith összegörnyedt fájdalmában. Szájához kapta véres ujjait, és rémült értetlenséggel meredt a folyósóra, amelynek már majd' a végén járt, amikor meghallotta a csobbanást. A csobbanás ébresztette fel. Vagy altatta el? Maga sem tudta. Semmit sem tudott, semmit sem értett. Nem is volt ereje gondolkodni: az ujjaiiban gyökeredző fájdalom nem hagyta. Szinte azt sem vette észre, hogy a faunkolyók összeszedi a bátorságát, elősombfordál a lány lakásából, és felzárkózik mesteréhez. A Varázsló sóhajtott egyet, majd Johann Warsmith vállára tette a kezét.

— Ne féljen. Mindez csak rossz álom. Menjen vissza aludni — meglátja, most már nyugodtabb lesz az álma. Túl van a nehezén.

A Varázsló varázslott, akárcsak a mesékben. Johann Warsmith pedig elbandukolt visszafelé — szinte már jártában elaludt.

Már nem véreztek az ujjai. És hegek sem maradtak.

23:58

A Varázsló — nyomában az ugrabugráló faungyerekekkel — kilépett az erkélyre. Mély levegőt vettek az egyre ritkuló esőben. A Varázsló töprengett egy pillanatra, mielőtt lenézett, talán a csillagokat vizslatta. Oly régi és oly jó barátai voltak egytől egyig... Talán csak felkészült a viszontlátásra, senki nem tudhatja. A faunkolyók felkapaszkodott a korlátra, és ott egyensúlyozott, kezében a pánsípjal, remélve, hogy elnyeri gazdája tetszését — vagy a lányét, aki szintén látta őt... voltaképp megelégedett volna a számmal is, de még az öreg szürke sem figyelt rá. A faun azonban nem szomorkodós fajta: nem búslakodott egy pillanatra sem. Leült inkább, s a Varázslóval együtt figyelte a vízben lubickoló sellőt. Sokáig kellett várniuk, mire felbukkant a víz alól — tán egy percig is. A Varázsló felemelte jobb kezét, és mutatóujjával fenyegetően intett a levegőbe. Igyekezett minél zordonabb arckifejezést ölteni.

— Ugye, megmondtam, hogy ne játssz a tűzzel? Ugye meg! Te kis bohó!

A sellő visszamosolygott az apjára.

23:59

A lobogás lassan kihuny, parazsa elcsitult. Víz fröccsent a serpenyőkben izzó széndarabokra, és a sellő immár csak nevetett a felfelé tekergő füstön. Már tudta, hogy is vannak a dolgok. Hiszen ő is az volt, ami az apja. Varázsló.

00:00

Elállt az eső.



A Fehér Kövek Tornya

Egy dominium az Ars Magica szerepjáték rendszeréhez

Hermészre, kicsoda idő! Mintha maguk a pokol hercegei őrjöngének kint a fák között... alig látni valamit a kavargó hótól. Én mondom, Edward: Angliát hosszú évek óta nem sújtotta ennyire kemény tél, ez a föld tán még sosem szenvedett ennyit a fagy görcsös szoritásától, mint most. Egy ellenszer akad a hideg ellen... Fogadós! Két kupával abból a fűszeres, forralt borból, de gyorsan!... Majd meglátja, fiatal barátom, mennyire jól is esik az efféle itóka ilyen cudar időben!... Köszönöm, fogadós, elmehetsz... Stewart! Szaladj ki az istállóba, és mondd meg a többieknek, hogy korai indulásra számítsanak! Nem kívánok a kelleténél tovább időzni ebben a porfészekben... Mi? Igen, csendesedni fog a vihar, nyugodt időnk lesz... Tudom. Most pedig eredj!

Finom, nem igaz? Egészen kipirosodott az arca... ne féljen, nem kívánom elveszejteni itt a vadon közepén... hisz megígértem atyjaurának, hogy úgy vigyázok magára, mintha a saját tanoncom lenne. Egy ilyen fiatal férfinak szüksége van egy kis világlárára, tapasztalatok gyűjtésére... mellettem mindezt bőven megkaphatja... Hogy mi? Miért nem várhattunk a tavasz első napjaira?... Számomra nincsen jó vagy rossz idő, fiatal barátom; nincsenek ünnepek vagy különleges napok... *Quaesitor* vagyok, Hermész Rendjének vizsgálóbírója, a cselszövések, intrikák, gonoszettek felgöngyöltője! Én vagyok az, aki felfigyel a gonosz praktikákra, a démonokkal kacérokodó varázslókra. Én vagyok az, aki a Rend pörölyeként lesújt az elvetemült, emberiségükből kivetkezett diabolistákra, én égetem ki ezeket a fekélyes sebeket a Rend testéből, én irtom ki a mételeyt. Ismerik a nevem, nagyon is ismerik — tudják, ki az a Severinus!...Jó, igaza van. Halkabb leszek. Na és, hadd nézzenek! Ostoba pórnép... ha huzamosabb ideig utazgat társaságomban, vagy más, magamfajta szerzetekhez csapódik, megszokja majd ezeket a gyanakvó tekinteteket, a puszogást a hátunk mögött, azokat az ostoba dajkameséket, amiket rólunk terjesztenek.

Szóval, az utazás... Nézze, fiatal barátom, ezekben az időkben — főleg most, hogy az Úr 1207-ik esztendejét írjuk — soha nem lehet elég időnk semmire! Tudom, atyjaura udvarában jó nevelésben részesült, és amellelt, hogy káprázatosan forgatja a pengét, valóban felvilágosult ifjúnak látszik... nos, ez az ország szinte izzik — még a hólepel alatt is. Mert ki ül a trónon? Nem más, mint az a János király, aki egyik legerőtlenebb kezű uralkodója dicső Angliának. Ő, aki három évvel ezelőtt oly sikeresen elvesztette Normandiát, kiérdemelve ezzel a dicső Földnélküli előnevet! Soha ennyire nem kívánták vissza Oroszlánszívű Richárd, *Coeur de Lion* uralkodását — bár ő alig tartózkodott itthon, inkább a tűző nap alatt irtotta a szaracénokat... A nemesek elégedetlenkednek... ki tudja, mi robban még ki ebből az elégedetlenségből? Nos, ilyen vészterhes időkben inkább nem vesztegetem az időt, ha egy új dominium alapításáról kapok hírt.

Igen, pontosan oda igyekezünk... Hogy még pár szót sem beszéltem róla?... Miért is ne, nem titok... Atyjaura úgyis ezért bízta gondoskodásomra, nem igaz? Okosodjon, gyarapodjon... Apropos, megvan még az a penge, amit dicső apjaurának készítettem fiatalágunk éveiben? Igen, az a sárkányos díszítésű... lángoló pengéjű... Az az! Á, szóval magával vitte... Remek. Remélem, ismét diadalra segíti!

Hol is tartottam?... Fogadós, még két kupával!... Nos, egy teljesen újonnan alapított dominiumba igyekezünk... nem, nincsen messze. Ettől a falutól alig pár órányira... Kelet, azaz Winchester felől úgy három napi járóföld, nyugatról, Exeter felől nagyjából ugyanennyi... Érdekes a neve: A Fehér Kövek Tornya.

Jól van, fogadós, elmehetsz!

Nem mondhatni, hogy forgalmas, étellel teli helyet találtak lakói — ha megfigyelte, már vagy két napja, mióta Knightsbridge városát elhagytuk, sűrű erdőben utazunk... ez a rengeteg még jócskán nyújtózik dél felé is, és ennek a közepén épült a dominium, ami a mi értékreidünk szerint éppen a tavasz évszakába lépett... Látom, emlékszik még a magyarázatomra, mit is jelent ez... Hogy miért ez a neve? Nos, az alapítók, akikről még bővebben is mesélek majd, egy réges-rég összeomlott erődítmény vagy valami ilyesmi romjaiból húzták fel lakóhelyüket. Senki nem tudja, mi lehetett az a romhalmaz valójában, bár a vidék régmúltjáról szóló történetek kegyetlen druidákról, furcsa, pogány istenekről mesélnek, meg olyan dolgokról, amelyek nem a maga fiatal fülének valók... nos, remélem, semmi különösre nem akadnak a romok alatt! Egy nagy tornyot építettek fel a szerteszt heverő kövekből, és ezek a kövek mind hófehérek — mint a márvány. Hát innen a név.

Ki zörög?! Végre... elvonult ez a szedett-vedett társaság... nyugodtabban beszélgethetünk... Fogadós, rakjál még a tűzre, lassan elgémberedünk ettől az átkozott hidegtől! Remek!

Egyébként bánhatja ezt a havat, Edward, mert mesélik, hogy a romok alaprajza a közeli dombokról, a terebélyes fákról nézve egy hatalmas egyszarvú fejét formázza, és a szarva helyén épült a torony... Nem hinném, hogy az alap látható lenne ilyen hóréteg alatt. A tornyot egyébként palánkkal vették körül, és a három ifjú varázsló a szolganéppel egyetemben az épületben lakik... Ne fintorogjon, fiatal barátom: nem együtt alszanak vagy étkeznek.

A legfelső szint a laboratóriumoké. Három kamrát alakítottak ki, így a varázslók még a szagos, zajos kísérletekkel sem zavarják egymást. Egy szinttel lejjebb van a három ifjú mágus szobája. Elosztották hármuk között azokat a vastag föliánsokat, amelyekben számos bűvige rejtezik... Még nincsen elég helyük külön könyvtárra. Ez alatt alakították ki három bajtársuk lakóhelyét... még róluk is beszéltek majd... kényelmes, világos szobák. Végül a legalsó, legtagasabb szinten, a nyílt tűz mellett melegszenek ilyenkor a hű csatlósok... Nagyon tágas az a lenti terem, az emberek bőven elférnek motyójukkal együtt. Egyelőre itt kell tartaniuk a lábasjóságot is... A konyha is innen nyílik. A szakács jó kedélyű, ráadásul még süket is, így hát mindig türelmesen hallgatja társai panaszait...

A dominium népe mellett körülbelül harminc fegyveres csatlós vigyázza a biztonságot... Hogyan? Ő, még nem is meséltem Lord Williamról! Ő ennek az erdőnek az ura. Valahol ennek a falunak a közelében áll a kastélya, bár gyakrabban látni Knightsbridge ócska bordélyáiban, mint a bírásokodásokra kijelölt napokon az ítélőszék-nél. Konok, makacs, ostoba, vérbő ember, akit hamar elönt a pulykaméreg... meggyalázott parasztlányok és felgyújtott viskók jelzik indulatát... Azt suttogják, átok ül a családján... apját, aki hasonlóan heves ember hírében állt, egy vadászat után vitte el az ördög.

Nem törődött a babonával, és a szarvast egészen addig a sötét részig üzte, amit a környékbeli parasztnak csak suttogva emlegetnek. A legragyogóbb napfény sem világítja be a facsoportok zugait, és a közeli, útmenti szobor, amely a megfeszített Megváltót ábrázolja, gyakran sír véres könnyeket — legalábbis így suttogják. Úgy tartják, onnan nem térnek vissza az eltévedt vándorok. Nos, William apja hazatért... sápadtan, némán, verítékben fűdőve, hogy még aznap este elhagyja ezt az árnyékvilágot. Érthetetlenül dadogott valamit a Sátán szolgálóiról, majd éjfélkor iszonyodva az ablakra meredt, és egyetlen, szörnyű sikollyal kiszenvedett... William azóta fékezhetlenebb, mint volt — gondolhatja, mennyire bőszi az engedélye nélkül építkező varázslók jelenléte. Az az ér-

zésem, komoly problémákat fog ez még okozni, és az ifjak sem jókedvükből tartanak ennyi csatlóst, akiket egyébként egy tapasztaltabb társuk oktat a fegyverforgatásra.

A domínium másik bőszen ellenfele egy Knightsbridge-ben élő kereskedő, bizonyos Johansen, akinek egy pompás kőbányát csaptak le imígyen a kezéről. Szerencse, hogy a domínium baráti kapcsolatokat ápol a város papságával — pontosabban magával Fülöp apáttal... igen, őt látogattuk meg pár nappal ezelőtt, sőt, információim nagy része is tőle származik... A másik baráti szál egy Wales közelében épült domíniumhoz vezet, ahol az egyik ifjú barátja él. Jók az ilyen kapcsolatok, mert híreket igen ritkán kapnak az itt élők... ritkák erre a Vörössapkások...

Jó, rendben... kíváncsiav tettem? Remek. Nos, a torony lakói... Előjáróban csak néhány szót — hiszen, ha minden jól megy, holnap személyesen is találkozok majd velük... elég érdekes társaság, és alapos a gyanúm, hogy kisebb-nagyobb titkok mindegyikük lelkét terhelik... Fialatok még, könnyű prédái lehetnek a hataloméhségnek.

Itt van például Armand Necromius a Criamon Házból... teljesen kopasz ifjú, arcát a házára jellemző tetoválásokkal rajzolta tele... Nem mondhatnók, hogy túl népszerű itt a faluban. Hüvös személyiség, igen sötét és gyanús múlttal, különös tehetséggel a testet uraló praktikák felett. Oda kell rá figyelmem... Az ő mestere ajánlotta nekik ezt a helyet, neki mutatták be a messzi földről jött társakat.

Martius — a Jerbiton Házból — messze a legintelligensebb mindannyiuk között. Mestere nagy hírnévről örvend — én is ismerem — az ifjú pedig régi fóliánsok, varázskönyvek lelkes bűvára. Suttogják, néha sólyom alakjában szárnyal a vidék felett, és talán ennek köszönhető, hogy az alacsonyabb rangú papok babonás tisztelettel emlegetik — ő Házának politikáját folytatja, tehát nem távolodik el az egyszerű emberek világától... Neki is lapanghat valami a múltjában.

Mi az, végzett ezzel a jóféle itókával? Mindjárt én is felhőrpintem ezt a maradékot, aztán ihatunk még egyet... Nem, nem fog megártani... ez sohasem.

Hol is tartottam? Igen... A harmadik ifjú mágus a legkülönösebb, mögötte súgnának össze legtöbbször a városi utcákon. Fehér Félix Hibernia zöldellő dombjai közül érkezett, és — amennyire tudom — őt sem marasztalták túlzottan... Az okot nem ismerem. Törve beszél a nyelvünket, és le sem tagadhatná, hogy tündérek vére csörgedezik ereiben: szemé, viselkedése, mágiája... a növények, fák, virágok iránt érzett szeretetét jól ismerik a környéken. Ne lepődjön meg hát, ha a behavazott rengetegben egy vén tölgy esetleg cinkosan felénk kacsint... azt mondják, Félix még a vasra is éppoly érzékeny, mint a legendás tündérek. Nem véletlen, hogy az erdő déli részén szeret kóborolni... nem, az a félelmetes zug, az északon van... délen zöldebb a fű, furcsa fények játszanak az ágak között, és napforduló idején víg kacagást, zeneszót, lábat mozgó ritmusokat hord a szél... Suttogó Erdőnek nevezik azt a részt errefelé... szerintem tündérek lakják, de ki tudhatja?

Szóval, ők a domínium vezetői, akik közös egyetértésben irányítják a torony életét. Bajtársaik... egy pillanat... egészen kiszáradt a torkom.

Fogadós! Hé! Az ördögbe is, elszunnyadt a sarokban... mindegy. Nos, tehát a bajtársak... ők sem kevésbé különös szerzetek — a legfurább talán a messzi Skótföldről érkezett Ian McNeal, aki valami nagy zűrbe keveredhetett, ha egészen idáig sodródott. A babonás parasztok azt suttogják, óriások is vannak a felmenői között — több, mint hét láb magas, szinte szétpattan rajta a láncling — a klémort pedig igazán mesterien forgatja. Ha előnti a düh... nem jó a közelében lenni, amikor felborzolt szakállal a csata sűrűjébe ront. Az erdő farkasai közül többnek okozta már halálát.

Martius bajtársa egy keresztes hadjáratot is megjárt lovag. Istentfelo, igazságos ember — sok fájdalmas emlék nyomhatja a lelkét. Ő Edward of Shrewsbury, ama baljós emlékű, negyedik keresztes hadjárat veteránja. Fialat kora ellenére nagy vitéz, de nagyon sok csapás érte életében. Buzgón hisz a kereszténység tanításaiban... ilyen kellene több ezekben a kegyetlen időkben III. Ince pápának!

Armand társa egy nem kevésbé megszállott nemes, bizonyos Arthur of Strawisford... Hidegvérű, lekezelő modorú férfiú, akinek életét testvérviszály keseríti meg. Képes dührohamot kapni, ha ocsét dicserik előtte. Fialat kora ellenére ő is megjárta ama negyedik hadjáratot... Amennyire tudom, családtagjai közül többen halottak hiszik. Reflexei villámgyorsak, vívótudása pedig igen ér-



tékes emberré teszi. Ők ketten beszélnek az uralkodó normannok nyelvét, a franciát is... Miért, tán nem ők az urak?

Mint hallhatta, igen egyedi szerzetek népesítik be a domíniumot... Ezekben a vészterhes időkben nehéz dolguk lesz, nagyon nehéz... Valami készül itt, Angliában, de meg nem tudnám mondani, hogy pontosan mi... A környéket jól nézze majd meg, Edward: egyszerűen csodálatos ez a vidék... ha fiatal lennének, lehet, hogy engem sem korbáccsal kellene rábírnai a letelepedésre!

Nahát... hogy átbeszéltem az időt... látom, magának is jót tenne egy kiadós alvás. Ám legyen... próbálja kipihenni magát: fárasztó út áll előttünk. Hagyja csak a fogadóst, aludjon csak. Holnap ismét nekivágunk a vadonnak. Jó éjt!

Következzenek a domínium és néhány lakójának fontosabb adatai:

Fehér Kövek Tompa domínium

Idő: 1207; **helyszín:** Dél-Anglia; **évszak:** Tavasz. **Mágikus aura:** 3.

Lakói: Csatlósok: 30 tapasztalatlan fegyveres. **Háznép:** átlagos.

Misztikus jellemzők: arkán könyvtár. **Creo** (teremtés): 10; **Intellego** (észlelés): 8; **Muto** (változtatás): 7; **Perdo** (pusztítás): 5; **Rego** (uralás): 9; **Animál** (állat): 5; **Aquam** (víz): 2; **Auram** (levegő): 4; **Corporem** (test): 10; **Herbam** (növény): 10; **Ignem** (tűz): 5; **Imágonem** (kép): 9; **Mentem** (szellem): 8; **Terram** (föld): 5; **Vim** (erő): 9. +50 szintnyi varázslat ezekben a könyvekben.

Három, jól felszerelt labor. Mágikus tárgyak nincsenek. **Vis** (erő) források: évente 10 egységnyi **Herbam Vist** tudnak begyűjteni a Suttogó Erdő fáról (levelek és moha formájában); emellett különböző helyekről (főleg a rengeteg sötét zugában és a Suttogó Erdőben) még 20 egységnyi **Animál**, **Vim** és **Ignem Vis** gyűjthető be — rejtélyes, köveken égő tűz, hófehér farkasok bundája, valami furcsa pók ezüst színű hálója stb. A házitűz védköre (**Aegis of the Hearth**): 10.

Világi jellemzők: Világi könyvtár: Hermész rendjének történelme (**Hermes history**): 4; **Occult Lore** (**okkult tanok**): 4; **Környező terület ismerete** (**Area Lore**): 4. **Felszerelés:** teljesen átlagos (kötelek, fáklyák, más alapvető cuccok). **Bevétel:** kevés (egy évszakban maximum 20 ezüstpenny költhető élelemre, építkezésre stb.).

A külső világ: Kapcsolat: rossz; alig hallanak híreket. **Státusz:** átlagos — új jövevények. **Barátok:** helyi papság **Knightsbridge** városában, egy Tavasz domínium a walesi határon. **Ellenségek:** Johansen, a gazdag kereskedő a városban és Lord William, a földbirto.

Armand Necromtus a Criamon Házból, 27 éves

Alaptulajdonságok: **Intelligencia** (**Intelligence**): +3. **Észlelés** (**Perception**): 0. **Erő** (**Strength**): -1. **Állóképesség** (**Stamina**): +3. **Megjelenés** (**Presence**): -3. **Kapcsolatteremtés** (**Communication**): 0. **Ügyesség** (**Dexterity**): 0. **Gyorsaság** (**Quickness**): +1.

Erények és hibák: gesztusok nélkül varázsol (**Subtle Magic**), gyorsan varázsol (**Fast Caster**), nagy tudású (**Very Knowledgeable**), könyvmoly (**Book Learner**), tehetséges tanítvány (**Adept Student**), démonnal fertőzött (**Demon Plagued**), érzékeny a pokol erejére (**Susceptibility to Infernal Power**), ördögimádó neveltetést kapott (**Diabolic Upbringing**), sötét titka van (**Dark Secret**), rossz hírű mestere volt (**Discredited Lineage**).

Képzettségek: angol (**Speak English**) 4, latin (**Speak Latin**) 5, latin ábécé (**Scribe Latin**) 5, mágiaelmélet (**Magic Theory**) 5, hermetikus tanok (**Hermes Lore**) 5, hermetikus történelem (**Hermes History**) 2, **Parma Magica** (**varázspajzs**) 4, koncentráció (**Concentration**) 2, meditáció (**Meditation**) 2, átütés (**Penetration**) 3, **Certámen** (**varázspárbaj**) 4, homályos bölcelet (**Enigmatic Wis-**

dom) 3, trükkök (**Finesse**) 3, okkult tanok (**Occult Lore**) 2, filozófia (**Humanities**) 2, legendák ismerete (**Legend Lore**) 1

Jellemvonások: higgadt +2, hűvös +3.

Hírnév: démonnal fertőzött +1.

Alkony pontok: 0.

Önbizalom: +3.

Méret: 0.

Fegyverek és páncél: nincsenek.

Technikák és formák: **Creo** 5, **Intellego** 2, **Muto** 6, **Perdo** 1, **Rego** 7, **Animál** 5, **Aquam** 0, **Auram** 0, **Corporem** 7, **Herbam** 2, **Ignem** 2, **Imágonem** 3, **Mentem** 5, **Terram** 0, **Vim** 5.

Varázslatok: a takács hálósapdjája (**Weaver's Trap of Webs**) CrAn 20 (+13), a vipera pillantása (**Viper's Gaze**) ReAn 15 (+15), ráolvasás rothadás ellen (**Charm against Putrefication**) CrCo 5 (+15), sebkötözés (**Bind Wounds**) CrCo 15 (+15), macskaszem (**Eyes of the Cat**) MuCo 10 (+13), a nyelv megátkozása (**Curse of the Unruly Tongue**) ReCo 5 (+17), a pilekőnyű test felemelkedése (**Rise of the Feathery Body**) ReCo 10 (+17), a szunnyadó tetem ébresztése (**Awaken of the Slumbering Corpse**) ReCo 20 (+17), a sétáló halott (**The Walking Corpse**) ReCo 25 (+17), a tehetetlen báb tánca (**Strings of the Unwilling Marionette**) ReCo 30 (+17)

Martius a Jerbiton Házból, 29 éves

Alaptulajdonságok: **Intelligencia:** +5. **Észlelés:** 0. **Erő:** -5. **Állóképesség:** +1. **Megjelenés:** 0. **Kapcsolatteremtés:** 0. **Ügyesség:** -2. **Gyorsaság:** +1.

Erények és hibák: külön varázslatok (**Extra Spells**), külön művészetek (**Extra Arts**), átolvassa az éjszakákat (**Night Reader**), könyvmoly, alakváltó (**Heart Beast**), híres mestere volt (**Hermetic Prestige**), érzékeny a tündérek erejére (**Susceptibility to the Faerie Realm**), túl magabiztos (**Over-Confident**), alkony pontokkal indul (**Twilight Points**), árva (**Orphan**), ellensége van (**Enemy**), sötét titka van (**Dark Secret**).

Képzettségek: angol 4, szász rúnák ismerete (**Scribe Saxon Runes**) 1, latin 5, latin ábécé 4, mágiaelmélet 5, hermetikus tanok 2, hermetikus történelem 2, homályos bölcelet 1, koncentráció 2, meditáció 2, **Certámen** 2, **Parma Magica** 5, átütés 3.

Jellemvonások: sólyom +2.

Hírnév: híres mester +3.

Alkony-pontok: 2.

Önbizalom: 3.

Méret: 0.

Fegyverek és páncél: nincsenek.

Technikák és Formák: **Creo:** 7, **Intellego:** 6, **Muto:** 4, **Perdo:** 4, **Rego:** 4, **Animál:** 4, **Aquam:** 1, **Auram:** 2, **Corporem:** 6, **Herbam:** 2, **Ignem:** 4, **Imágonem:** 4, **Mentem:** 4, **Terram:** 2, **Vim:** 4.

Varázslatok: átláthatatlan titkok burka (**Shell of Opaque Mysteries**) CrVi 35 (+12), a megtisztított test könnyű érintése (**Gentle Touch of the Purified Body**) CrCo 15 (+14), a kirurgus gyógyító érintése (**The Chirurgeon's Healing Touch**) CrCo 20 (+14), az égető tűzhely heve (**Heat of the Searing Forge**) CrIg 10 (+12), a való alak megpillantása (**Sight of the True Form**) InCo 10 (+13), suttogás a fekete kapu túloldaláról (**Whispers through the Black Gate**) InCo 15 (+13), biztos fellelés (**The Inexorable Search**) InCo 20 (+13), a takács hálósapdjája CrAn 20 (+12), az egy helyben álló varázsló láthatatlanná tétele (**Invisibility of the Standing Wizard**) PeIm 12 (+9).

Fehér Félix a Merinita Házból, 29 éves

Alaptulajdonságok: **Intelligencia:** +4. **Észlelés:** +2. **Erő:** -3. **Állóképesség:** 0. **Megjelenés:** +1. **Kapcsolatteremtés:** -1. **Ügyesség:** +1. **Gyorsaság:** 0.

Erények és hibák: tündér vérvonal (*Faerie Blood*), tündér szemek (*Faerie Eyes*), tündér látás (*Faerie Sight*), tündérek tanítványa (*Student of Faerie*), tündérek hétköznapi szokásainak ismerete (*Common Sense — faerie*), tündérmágia (*Faerie Magic*), érzékeny a vasra (*Vulnerability to Iron*), erős tündértermészete van (*Strong Faerie Nature*), idegen — ír (*Foreigner*), árva, sötét titka van, nem képes a föld alatt varázsolni (*Deleterious Circumstances — underground*)

Képzettségek: tündér nyelv (*Speak Faerie*) 4, tündér ábécé (*Scribe Faerie*) 3, latin 5, angol 2, mágiaelmélet 5, tündérmágia (*Faerie Magic*) 2, tündérek ismerete (*Faerie Lore*) 2, fantasztikus bestiák ismerete (*Fantastic Beast Lore*) 1, hermetikus tanok 2, hermetikus történelem 2, kitérés (*Dodge*) 1, meditáció 1, koncentráció 2, átütés 2, Certámen 3, Parma Magica 3, trükkök 3.

Jellemvonások: nincsenek.

Hírnév: Idegen +3.

Önbizalom: 3.

Alkony-pontok: 0.

Fegyverek és páncél: nincsenek.

Formák és Technikák: Creo: 5, Intélligo: 4, Muto: 8, Perdo: 2, Rego: 4, Animál: 3, Aquam: 2, Auram: 3, Corpórem: 4, Herbam: 6, Ignem: 2, Imágonem: 2, Mentem: 5, Terram: 5, Vim: 3.

Varázslatok: elvadult folyondárok csapdája (*Trap of the Entwining Vine*) CrHe 15 (+11), tövisfal (*Wall of Thorns*) CrHe 20 (+11), kapcsolat az erdővel (*Intuition of the Forest*) InHe 10 (+10), kusza ágak és tövisek (*Tangle of Wood and Thorns*) ReHe 15 (+10), bronzkötél (*Rope of Bronze*) MuHe 15 (+10), szunnyadó fa ébresztése (*Stir the Slumbering Tree*) InHe 25 (+9), lángbörtön (*Prison of Flames*) MuLg 15 (+10), a föld szorító keze (*Hands of the Grasping Earth*) MuTe 15 (+13), a felbőszített faág csapása (*Strike of the Angered Branch*) ReHe 15 (+10), kaméleonbőr (*Skin of the Chameleon*) MuCo 15 (+12)

MEGJEGYZÉS: A varázslatok mellett zárójellebe tett számok a Formalizált Mágiaira kapott módosítók (Technika + Forma + Állóképesség).

Ian McNeal, 30 éves

Alaptulajdonságok: Intelligencia: -1. Észlelés: 0. Erő: +6. Állóképesség: +3. Megjelenés: -3. Kapcsolatteremtés: -3. Ügyesség: +1. Gyorsaság: +1.

Erények és hibák: óriások véréből származik (*Giant Blood*), jó felszerelése van (*Good Armaments*), Knack — Claymore (tehetségesen forgatja a klémort), könnyen dühbe gurul (*Fury*), túl magabiztos, mágikus levegő veszi körül (*Magical Air*), idegen (*Foreigner*), sötét titka van (*Dark Secret*).

Képzettségek: gael (*Speak Gaelic*) 5, angol 3, éberség (*Alertness*) 3, vizsgálódás (*Scan*) 2, kutatás (*Search*) 1, kitérés 2, túlélés (*Survival*) 1, nyomkeresés (*Track*) 2, pusztakezes harc (*Brawl*) 3, úszás (*Swim*) 2, lovaglás (*Ride*) 2, ivászat (*Drinking*) 3, megfélemlítés (*Intimidation*) 1, klémor (támadás) 4, klémor (háritás) 3, hosszú íj (*Long Bow*) 1.

Önbizalom: 3.

Jellemvonások: bátor +2, dühös +3, kitartó +3.

Erények: idegen +3.

Fegyverek és páncél: klémor, hosszú íj, láncing (Chain Hauberk).

Teher: 0.

Sebszintek: testi — 0/0/0-1/-3/-5
szellemi: 0/0/0-1/-3/-5

Edward of Shrewsbury, 28 éves

Alaptulajdonságok: Intelligencia: -1. Észlelés: -2. Erő: +3. Állóképesség: +1. Megjelenés: +3. Kapcsolatteremtés: 0. Ügyesség: 0. Gyorsaság: -1.

Erények és hibák: lovag (*Knight*), igaz hite van (*True Faith*), kiváló minőségű a felszerelése (*Superior Armaments*), lágy szívű (*Soft-Hearted*), megszállott (*Obsessed*) — állandóan tisztogatja a kardját, átkozott (*Cursed*) — étel-italnak ízét egyaránt hamunak érzi, árva, szolgálattal tartozik (*Oath of Fealty*), elveszítette szerelmét (*Lost Love*), nem szokványos félelem (*Uncommon Fear*) — retteg az égő házak lárványától, mély az álma (*Deep Sleeper*), személyes gyűlölet fűti, sötét titka van.

Képzettségek: angol 5, francia 3, karizma (*Charisma*) 5, kitérés 2, éberség 1, fattyúkard — támadás (*Bastard Sword — attack*) 5, védekezés pajzzsal (*Shield Parry*) 4, lándzsa (*Lance*) 2, pusztakezes harc (*Brawl*) 1, lovaglás 1, etikett (*Etiquette*) 1, templomi szertartások (*Church Lore*) 1.

Hit pont: 1.

Jellemvonások: becsületes +2, bátor +2.

Hírnév: Lovagias +2.

Fegyverek és páncél: fattyúkard, lándzsa, háromszög alakú pajzs (*Kite Shield*).

Teher: 5.

Arthur of Strawisford, 27 éves

Alaptulajdonságok: Intelligencia: +1. Észlelés: +1. Erő: +1. Állóképesség: -2. Megjelenés: -3. Kapcsolatteremtés: -2. Ügyesség: +2. Gyorsaság: +2.

Erények és Hibák: villámgyors reflexek (*Lightning Reflexes*), magasan képzett (*Highly Skilled*), kiváló minőségű felszerelése van (*Superior Armaments*), könnyű az álma (*Light Sleeper*), személyes gyűlöletet érez öccse iránt (*Personal Hatred*), dühbe gurul — csak és kizárólag öccse említésére-dicséretére (*Fury*), mágikus levegő, túl magabiztos, igaztalanul ítéli meg (*Judged Unfairly*).

Képzettségek: angol 5, francia 3, éberség 3, kitérés 3, átejtés (*Subterfuge*) 3, lovaglás (*Ride*) 2, lopakodás (*Stealth*) 3, zárnyitás (*Pick Locks*) 2, maszkírozás (*Disguise*) 3, etikett 1, fattyúkard — támadás 5, fattyúkard — háritás 4, könnyű számszerj 2, karizma 2.

Önbizalom: 3.

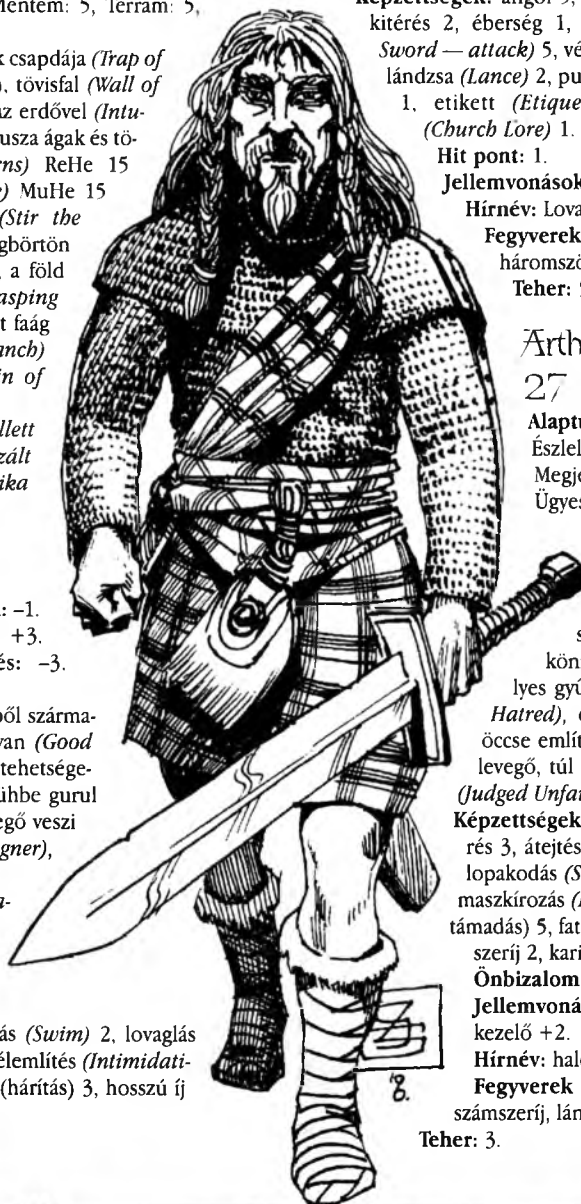
Jellemvonások: hidegvérű +4, követő +1, lekezelő +2.

Hírnév: halott +1.

Fegyverek és páncél: fattyúkard, könnyű számszerj, láncing.

Teher: 3.

Juhász Viktor



A Borlói vár

Changeling kalandmodul

...A száncódi szabadstrand az izzó napsütés ellenére néptelenül tárul a kutató szemek elé. A távolból halk hegedűszó szűrődik a fenyőbe. A hangok zöld tornádóvá sűrűsödve kavargognak, majd elindulnak a tó csillámló hullámai közé. Egy utolsó smaragd lobbanással minden világosság kihuny, a csillagos égről egy üstökös hull alá. A fodrozódó vízből fekete árny emelkedik ki, és a part felé lebeg. Anyagtalan kezeiből a vízbe ejt valamit, majd zöld lánggal fellobban, és a strand ismét a pördözők zsvajjától hangos.

Ezt az álmod látja partink minden tagja egy langyos, nyári éjszakán, mely az álmok világába hívja őket. Ha felveszik a kesztyűt, könnyen kideríthetik, hogy két nap múlva rövid napfogyatkozás lesz a Balaton tájékán. (Ezt az információt akkor is a tudomásukra hozzhatjuk egy segítő jellegű újságcikkkel, ha nem kutatnak furcsa álmuk jelentése után.)

Tehát, ha minden jól megy, két nappal később a társaság kivonul a strandra.

Délidőben a part szokásos arcát mutatja: szörfözők siklanak a hullámok között, a lubickolók hangoskodása már-már a fület sérti. Aztán — mintha egy baljós árny úszna elé — a nap lassan elsötéteedik, és az álom számára halott emberek az utolsó fény sugarakkal együtt enyésznek el. Csak egy ki-

sebb csoport marad látható, akik kegyetlen természete rögtön nyilvánvalóvá válik. Vörössapkások!

És aztán megjelenik az álom kulcsa is: a tó vizén lebegve egy fénylő, kimérikus tárgy úszik a part felé. A cseregyerekek a víz felé rohannak, a vörössapkások támadásba lendülnek.

A csapat minden bizonnyal rákényszerül, hogy felvegye a harcot a vörössapkás szörnyetegekkel. A sötét gyermekek célja nem a győzelem, hanem a nagyobb veszteségek elkerülése: ők nem a kimérát akarják megszerezni, hanem a társaságot szeretnék csapdába csalni.

A küzdelem után nyílik idő a kiméra megvizsgálására is. Nem más, mint egy bedugaszolt borospalack, valami írással. Amikorra kezdik elolvasni, elő-

tűnnek a józan emberek, és újból fellángol a nyári nap is.

Az üzenet:

Testvéreim!

Ha el tudjátok ezt olvasni, Ti is az Álom gyermekei vagytok. Vértünk nevében esengve kérlek Benneteket, hogy gyertek a Borlói várba, s mentsetek meg pogvatartóim kezei közül!

ALBERT

Kiseb nyomozás (könyvtárak, Internet stb.), néhan korábbi ismeretek alapján a következőket tudhatják meg a várról:

A Magyar Álom TV televíziós társaság a kilencvenes évek végén megszerezte a TV5 francia adó egyik népszerű vetélkedőjének, a Fort Boyard-nak a közvetítési jogát. Ezután a Balaton vizében, nem messze a Tihanyi félszigettől feltöltöttek egy mesterséges szigetet, amelyre azóta már egy nagy erődöt is felhúztak. A nagyszabású munkálatok majd fél évig tartottak, és azóta minden héten jelentkezik az Álom TV a Borlói vár című vetélkedővel. Mivel ez a nem túl nagy hagyományokkal rendelkező adó legnépszerűbb adása, és az erőd építési költségei is igen meglehetősek voltak, a vízirendőrség és a TV saját biztonsági szolgálata is nagy erővel őrzi a várat. Mélyebb kutatással az is kideríthető, hogy a várhoz közel fürdőzőket már többször ére-



véletlen, halálos baleset. A rendőrségi vizsgálat egyetlen esetben sem utalt a biztonsági szolgálat szerepére.

Kiderül az is, hogy az Álom TV a jól menő műsorhoz annak indulása óta nem vett fel egyetlen új munkatársat sem, és — mivel a védelmet ellátó örökben a józanság igen magas — feltehetően mágiával sem lehet a szigetre jutni. Egyetlen lehetőség kínálkozik: versenyzőként be kell nevezni a vetélkedőre.

Ha minden a terveknek megfelelően zajlik, a cseregerek hamarosan Pécsre, a TV-társaság központjába érkeznek. Itt több napos kinszenvedés árán verekedhetik át magukat a bürokrata érdején. Bár nagy nehézségeik vannak a józanság hidegével táplált ügyintézőkkel, de furcsamód a társaság alkalmazottai kedvetlenül, bágyadtan tolják őket céljuk, a sorozat művészeti vezetője felé. Ő az, aki egyszemélyben dönt szereplésükről.

A művészeti vezető, Károli Árpád — foglalkozásából adódóan — sokkal nyitottabb az Álom iránt, s bár nem cseregerek, rendelkeznek enyhe mágikus képességekkel, amelyek létéről azonban mit sem tud. Képes érzékelni a kimérákat és a cseregereket is, de nem ismeri fel valódi mivoltukat, csak vonzódást érez irántuk. A magas, szakállas férfi gyorsan felismeri a cseregerek „vonzó” természetét, és a következő heti forgatásra helyet ad nekik a vetélkedőben. Sőt, vacsorára hívja őket kedvenc éttermébe, a Három Olivába. A társaság itt ünnepli meg műsorba kerülését. Nem véletlen, hogy az Álom világához vonzódó Károlinak ez lett a törzshelye. A minden képzeletet felülmúlóan hangulatos étterem felső szintjén rendkívül ízletes orosz és arab ételeket szolgálnak fel a farmernadrágos pincérnők. Sok asztal mellett szenvedélyes kártya- és ostábla partik folynak, mások krétával rajzolgatnak a minden asztalon megtalálható, fekete írotáblákra. Az alsó szinten klasszikus Chaplin-filmeket vetítenek éjjel, mikoris egy ismeretlen „underground” zenekar lép a színpadra. Az akusztikus, minden szempontból „élő” zene betölti a teret, és jajongva száll az éjszaka csendjében.

Károli természetesen kiválóan érzi magát kedvenc szórakozóhelyén, és vidáman társalog hőseinkkel. Az egyetlen furcsaság, hogy a temérdek, Álommal telt ember között nincs egyetlen cseregerek sem...

Ha a forgatásig hátralevő egy hétben bebarangolják Pécsre (ahol természetesen a társaság vendégeként tartózkodhatnak), észrevehetik, hogy a városban nagyon sok a művész és az Álom-matériával telített, egyéb halandó. A város utcáinak és épületeinek a letűnt korok varázsát idéző, furcsa kisugárzása van, amely valahol mélyen Árkádiából eredhet. Az antikváriumok, régiségkereskedések telve vannak olyan tárgyakkal, amelyek varázst hordoznak magukban, de SEHOL NEM LEHET TALÁLNI CSEREGYEREKEKET, VAGY BIRTOKOK NYOMAIT!

Eljön végre a forgatás várva várt napja, amikor az Álom TV saját helikopterével elindulnak a Borlói vár, s vele az ismeretlen kalandok felé. Érkezésükkor láthatják, hogy a várat körülvevő, hatalmas területen számtalan, rosszindulatot és szürkeséget sugárzó motorcsónak őrzi a TV tulajdonában lévő vízfelületet. A mindenki által ismert szabályok rövid ismertetése után kezdetét veszi a forgatás.

A szabályok

A hat fős csapat (ha szereplőink ennél többen vannak, a szám emelhető, ha viszont kevesebben, adhatunk melléjük nem túl magas józansággal, jó fizikai és gyenge mentális képességekkel rendelkező halandókat, hogy a csapat száma elérje a hatot) tagjainak tíz kisebb terembe kell bemenniük — a fel-



adatoktól függően egyszerre egy vagy két személynek. A feladatok végrehajtására minden egyes szobában két perc áll rendelkezésre. Az idő múlását az ajtó mellett elhelyezett homokóra jelzi. Ha a versenyzők nem tudják a szintidőn belül elvégezni, amit kell, fogságba esnek, és csak a vetélkedő záró szakasza előtt válthatóak ki. Természetesen feladhatják a konkrét feladatot (elhagyhatják a szobát a két perc elteltével). Ilyenkor nem kapják meg a pontokat, de fogságba sem kerülnek. A kint levő tagok kiabálással figyelmeztethetik a bennlévőket az idő múlására.

A verseny fő célja egy rejtvény megfejtése. Ez a megszerzett kulcsok számától függően lesz könnyű vagy nehéz. A befejezés előtt ugyanis annyi kulcsot kapnak a megoldáshoz, ahány szobában sikerrel jártak. Szintén a befejező szakasz előtt dönthetnek, hogy kiváltják-e bebörtönzött tagjaikat egy-egy kulcszó árán. Mivel a végén versenyben maradt tagok közül kettőnek a nyeresémet őrző ajtó kinyitása és nyitva tartása lesz a feladata, kulcsfontosságú, hogy hányan mennek be a szépen csillogó aranyakért.

A forgatáshoz szükséges tömérdek műszaki be rendezés és az azokat kezelő személyzet kisugárzá-

sa miatt az esetleges mágiahasználatot 9-es józanság gátolja.

Fontos megjegyezni, hogy a feladatok közben a rendezők maximálisan vigyáznak a résztvevők testi épségére, és emiatt a sorozat vetítésének megkezdése óta nem is történt semmilyen baleset. Persze ez nem feltétlenül igaz a jövőre is...

A forgatás befejeztéig teljesen lehetetlen, hogy küldetésük végrehajtásával foglalkozzanak, de eljuttatott szavakkal tudtukra hozhatjuk, hogy a nap végén nagy lakoma várható a pincében...

Első feladat: a terem közepén egy tizenöt centi átmérőjű, másfél méter magas, átlátszó műanyag henger áll, benne egy szintén átlátszó kocka körvonalai vehetők ki. Egy kerti öntözőcső vízugarával kell (möglegyetes messziről) a hengerbe betálatni. Ahogy telik a henger, a kocka kiemelkedik, és — bár a henger alján lassan csordogál ki a víz — ha a slagot eldobva, elég gyorsan szalad oda a versenyző, függően lenyúlva kiemelheti.

Második feladat: a szobában egy rendkívül jó reflexekkel rendelkező alaktól kell megszerezni a kulcsot, a következő módon: Egy széles asztal két

oldalán állnak, a kulcs az asztalon hever. Amikor a versenyző érte nyúl, az ellenfél egy selyemzsinórral megpróbálja gyorsan elrántani...

Harmadik feladat: egy kígyókkal és patkányokkal telt, szűk, rácsos labirintuson kell keresztül-mászni. Ennek a végén van a kulcs. Az undor mellett a mozgási nehézségeket is le kell győzni...

Negyedik feladat: egy magas terem plafonjára kis fogódzókat erősítettek. Ezeket át függeszkedhünk a szemközti falhoz, ahol a kulcs található...

Ötödik feladat: a kulcs egy nagy szerkezet tetején hever; a kulcsot tartó henger alján egy rakéta van. A nagy szerkezet oldalán levő három súlyt kell jó egyensúlyérzékkel leemelni. Az ezután kinyíló ajtó mögötti kapcsolóval a rakéta hatástalanítható, így a henger kivethető. A feladat végrehajtása előtt a fokozott balesetveszély miatt megtiltják, hogy a hengert hatástalanítás nélkül megérintse a versenyző.

Hatodik feladat: itt falmászó képességeiket próbálhatják ki a vállalkozó kedvűek. A kulcsot egy tizenöt méteres-fal tetejéről kell lehozni.

A hetedik az első, két embert igénylő feladat: a szobában — vagy helyesebb lenne medencének nevezni? — víz hullámsík, felszínén műanyaghab darabkák tömege ring. Csak egy kb. 1 m átmérőjű, kerek talpzat áll ki belőle; közepén májusfával. A résztvevők — magasszárú gumicsizmában, hogy nehezebben mozogjanak — felkapaszkodnak rá, majd egyikük rázza a fát, a másik pedig egy hosszú nyelvű kanálfeleséggel megpróbálja elkapkodni a lehulló díszeket: megannyi, fehér papírba csomagolt kulcsot. Az igazi kulcs zöld, a többi közönséges fekete. Persze, ha nem sikerül elkapni valamelyiket a kanállal, utánamászhatnak a vízbe, de a keresés nem könnyű: a víz mintegy hatvan centi mély, a teremben meglehetősen sötét van, és a műanyaghabtól amúgy sem láthatnának túl sokat... Ahogy a valódi kulcs megvan, kijöhetnek — egyébként nem nyílik az ajtó.

A nyolcadik próbán akár az egész csapat „elvérezhet”. Pedig csak a szoba hossz tengelye körül kacsaringózó, fél méter széles és nagyjából ugyanilyen magas kőfalon kell végigmenni, leakasztani a kulcsot, aztán vissza. A dolgot mindössze az bonyolítja, hogy két oldalról egy-egy fickó nehéz (no, azért nem medicin) labdákkal hajgálja a próbálkozót, aki, ha lelép a falról, kiesik. Jöhet azonban a következő, és ha neki sikerül, a kiesett csapattárs(ak) kiszabadul(nak). Kellemes imbolygást!

A kilencedik feladvány logikái — egy egyszerű kérdés. Például: mi az a módszer, aminek segítségével egyetlenegy számmal leírhatunk egy tetszőleges hosszúságú mondatot? (Adsz egy-egy kétjegyű kódot minden betűnek és írásjelnek, mint a titkosírásokban.) Találj ki valamit!

A tizedik próba sikere nagyon függ attól, hányan maradtak még meg a csapatból — minél kevesebben, annál könnyebb. Át kell ugyanis préselniük magukat egy — kutyaszorító néven tisztelt — hasadékon. Az ügyet bonyolítja, hogy a kijárást nagy fakkockák zárják el, és csak úgy tehető szabadá, ha a versenyző a feje fölött a háta mögé pakolja őket. Kifelé ugyanis nem férnek át, így viszont elzárják a következő egyén útját. Az üvegfalak lehetővé teszik, hogy a kamerák a legkisebb, szenvedő fintort is pontosan rögzíthessék.

A feladatok végrehajtása után eljutnak a vár hófehér farkasokkal zsúfolt belső udvarának bejáratához. Ekkor megkapják a segítséget nyújtó kulcsszavakat: annyit, ahány kulcsot megszereztek. Ezután kapnak öt percet a feladvány megoldására (ez a játékosoknak is legyen pontosan öt perc). Ekkor a farkasok idomárjuk kiáltásaira berohannak a szemközti falnál álló ketrecekbe, és két játékos a bejárat mellett álló kőfarkasok szájába dugja kezét, megnyitva ezzel az udvar ajtaját. A rács felkúszik, és hőseink rohanhatnak, hogy az udvar közepén levő betűtengerben elhelyezzenek tíz köhengert, és ezáltal kijelöljék a megfejtést. Ha a megfejtés hibás volt, szomorú kacaj hallatszik, ha azonban sikerült megfejteniük a rejtvényt, indulhatnak a nagy réztányér felé. A tányérba fentről aranyak potyognak, a nyertesek pedig megpróbálhatnak minél több érmet felmarkolni a Magyar Álom TV kasszájából. Persze iparkodni kell ám, mert két perc alatt eláll az aranyeső, bezárul az udvar kapuja, és újból kiengeedik a farkasokat.

A megszerezhető kulcsszavak: vak ember, tengeraltjáró, hold, Paraná, Zeppelin, központ, az Északi sarkkör, páncélgyáros, egy adag kinin, körutazás.

Ezeket nem kell pontosan sorrendben kiosztani, próbálhatnak segíteni a játékosoknak azzal, hogy a számukra kedvezőbbnek tűnő kulcsokat adjuk oda, ha netán túl keveset szereznek meg. Sőt: javasolt saját rejtvényt kitalálása, mivel a játékosok egy része alighanem újságolvasó ember, mi pedig ezt a megfejtést meg is adjuk (Jules Verne). A különböző feladatoknál válaszd ki a szerinted legjobban megfelelő tulajdonság és képesség párosítást és erre doboss. A célszámot a parti képességeinek megfelelően találd ki.

Végül (remélhetőleg sikeresen) végetér a vetélkedő, és hőseink visszavonulhatnak egy, a legnagyobb pompával berendezett emeleti lakosztályba. Itt kipihenhetik fáradalmaikat, és méltóan kiglancolhatják magukat az esti lakomára. Selyemből, brokátból, bársonyból készült, középkori viseletet idéző ruhákat találnak az öltözőszobában, és egy udvariasan megfogalmazott levélkében felhívják őket, hogy ezeket viseljék majd az éjfélkor kezdődő lakomán. Együttal megtudják, hogy addig az időpontig nem hagyhatják el lakosztályukat.

Éjfélkor megnyílik a díszes, dupla ajtó és egy kísérteties hangot hallanak valahonnan lentről. Amikor a hang forrását követve eljutnak a pincébe, furcsa társaság fogadja őket. Az első pillanattól világos, hogy a Varázs világában vannak. A helyiség a régi lovagtermekre emlékeztet; a falakon kopott zászlók és címerek sorakoznak. Mindegyiken egy ezüst mezőben úszó sügér díszel. Az egyik sarokban hangszerek játszanak barokk asztali muzsikát. Zenészek nincsenek. A szobában vastag folyamokban ömlik a varázs. Talán már túl töményen is. Az asztalfőn szakadt rongyokba öltözött, nemes shí ül, társaságát tizenhárom vörössapkás alkotja.

Az örökséget szakadtan is megörző shí kapkodó fejmozgással bámul a semmibe, a vad vörössapkások pedig buta, borjú-tékinettel bámulják az előttük gözölgő, véres, forró hússzeleteket. A rémálmok teremtényei durva röhögéssel jutalmazták a shít, aki feláll, és egy pókhálót vizslatva beszélni kezd:

— Albert vagyok, a Balaton hercege. Örülök, hogy csatlakoztatok vörössapkás híveimhez.

Laza közmozdulatára a részegen dülöngélő vörössapkások és az örült nemes megpróbálják fogásba ejteni a cseregyerekeket.

Az ellenfelek hálókkal küzdenek. Céljuk a társaság foglyul ejtése. Részegségük és örültségük miatt vegyükk olyba, mintha gyengén sebesültek lennének. Az örült nemes iránti feltétlen engedelmisségük folytán akkor is feladják a harcot, ha Albertet sikerül rákényszeríteni egy ilyen értelmű parancs kiadására.

Ha partink vereséget szenved, a mese véget ér. Egy későbbi kalandban persze még megmenekülhetnek.

Ha viszont győztesen keverednek ki a harcból, egy alsóbb pincszinten sok fogoly cseregyereket és egy mágiával átítatott trónt találhatnak. A trón közelében véres kötelek fekszenek, jelezve a sötét kiméra eddigi áldozatainak szabadulási kísérleteit. A kiméra a lekötözött áldozatokat vörössapkásokká változtatja, és eközben elveszi értelmüket.

Albert és a vörössapkások egy igazi birtokra kerülve meggyógyulhatnak, sőt, az utóbbiak visszanyerhetik múltjukat és eredeti fajukat is. A kegyvesztetté vált nemszíli nemes csak valamilyen hősi tett végrehajtásával szeresheti vissza méltóságát, s mivel szörnyen bánja tetteit, lehet, hogy ehhez a parti segítségét fogja kérni...

A foglyok között megtalálhatják az üzenet íróját, egy öreg szíli szluat is. Az öreg nagyon sokat tud a varázsról, és a későbbiekben nagy segítségére lehet megmentőinek.

ALBERT TÖRTÉNETE: a nemszíli nemes a Balaton partján élte le szinte teljes gyermekkorát, s nagy kedvelőjévé vált a vízi sportoknak és az úszásnak. Egy samhain estén megnyugvást keresve úszott a fagyos habokban, amikor beleütközött a trónba. A sötét kiméra rögtön hatalmába kerítette a fizikumában erős, de gyenge akaraterejű nemes, s az — családja gazdagságát felhasználva, a trón parancsainak engedelmeskedve — megalkotta a Borlói várat, létrehozta a Magyar Álom TV-t, elkezdte a sorozat sugárzását. A trón tanácsainak segítségével, a sötét kiméra által sugallt álmokkal cseregyerekeket csábított a hihetetlenül népszerű vetélkedőre, majd foglyul ejtette őket, és elkezdte a több hetes átalakításokat...

ALBERT, a Balaton hercege

Udvar: nemszíli.

Örökségek: szörnyeteg (*beast*) / régens (*regent*).

Kínézet: vadonc.

Fajta: shí.

Ház: Gwydion.

Tulajdonságok: erő 4, ügyesség 3, állóképesség 4, karizma 3, manipuláció 2, megjelenés 2, észlelés 3, intelligencia 1, ész 2.

Képességek: éberség (*Alertness*) 4, elkerülés (*Dodge*) 3, etikett 3, megfélemlítés (*Intimidation*) 5, vezetés (*Leadership*) 4, közelharc (*Melee*) 2.

Művészetek: uralkodó (*Sovereign*) 3, jóvendülés (*Soothsayer*) 2.

Birodalmak: szereplő (*Actor*) 5, tündér (*Fae*) 4, színpad (*Scene*) 3.

Varázs: 8, akaraterő: 3, józanság: 4.

ALBERT vörössapkása

Udvar: nemszíli.

Örökségek: bajkeverő (*rogue*) / lovag (*paladin*).

Kínézet: gyerkőc.

Fajta: vörössapkás.

Ház: Gwydion.

Tulajdonságok: erő 3, ügyesség 3, állóképesség 3, karizma 3, manipuláció 1, megjelenés 2, észlelés 3, intelligencia 1, ész 1.

Képességek: éberség 4, elkerülés 3, etikett 3, megfélemlítés 2, túlélés (*Survival*) 3, közelharc 3, bunyó (*Brawl*) 4.

Művészetek: trükk (*Chicanery*) 3, vándor (*Wayfare*) 2.

Birodalmak: szereplő 2, tündér 2.

Varázs: 6, akaraterő: 1, józanság: 1

Somlai László



Mottó:
HIROSIMA '45
CSERNOBIL '86
WINDOWS '95

Mottó 2:
A kutyán kívül a könyv az ember legjobb barátja.
A kutyán belül túl sötét van olvasni.

Helló Mindenkinnek!

No, hál' istennek, vége a hosszú holdfogyatkozásnak. Az előző szám hosszan érlelt, már-már muzzeális értékű cikkei után most egy teljesen friss és úde lapot tartasz a kezdedben. Már majdnem elfelejtettem, hogy mit kell egy levrovatba írni, de aztán megtudtam, hogy én (is) egy amatőrnek álcázott profi vagyok, és ez rögtön segített felfrissíteni az emlékezetemet. Sajnos, az általam mindig megbámult tökéletességet most sem érhettem el, mert erős farbarúgásokkal emlékeztettek a leadási határidőre, és nálunk is érvényes a jelszó, hogy aki lemarad, az kimarad. Mivel kimaradni nem akartam, ezért megelégedtem az eddig megszokott minőséggel.

KLUB

Úgy tűnik, a nagy interregnum alatt nem igazán szaporodtak el a klubok. Vagy esetleg csak feleslegesnek ítélték azt, hogy megírják létrejöttüket, hiszen úgysem jelenik meg a lap. Nademostmárugye a problémákat leküzdve sikerült ismét belőni a havi megjelenést, tehát semmi sem akadályozhatja meg a frissen alakult klubok nyilvánosságra kerülését. Kérek minden klubot, amely a téli pihenőnk alatt alakult, írjon. Bátorítóul íme egy klub, amely igazán megérdemelte, hogy bekerüljön a lapba, hiszen még tavaly novemberben jelentkezett.

Az összes isteneknek, kalandozóknak, és ezek szimpatizánsainak! Hosszas nyüglődés után sikerült gatyába rázni magunkat, s végre megalapítani a saját klubunkat. Szerényen csak „Pusztuljon a gyengébb” névre kereszteltük, és Békéscsabán, a Dózsa György út 35. szám alatti épületbe helyeztük el, hogy az istenek öröme növekedjék és erősödjék. A kicsike előtörténetét két sikeresen lebonyolított szerepjátékversen színesíti, működését pedig egy kisebb könyvtár segíti. Ezúton üzenjük mindenkinnek, hogy jöjjön el hozzánk, s nyíljon rá szemre az igazi csodára, a kalandozók Nirvánájára! Az istenek áldjanak meg benneteket mind a két kezükkel!

HOLDTÖLTE

Egyéb infók:
Nyitva: Csütörtökön és pénteken 18–22
Szombat 10–01
Játékok: AD&D, M.A.G.U.S., STAR WARS, Armageddon, Shadowrun, MtG, és bármi, amire igény van.
Vezető: Miklós Attila

Természetesen ekkora helyet a később jövőkének már nem tudunk biztosítani. Ez mindössze a türelem jutalma volt.

LEVELEK

Polgár Péternek hatalmas lelki problémája adódott a Holdtölte kapcsán: „Tetszik az egyik Holdtölte borítója. Na igen, de Copy Generál barátunk azt írja, A4-es lapot maximum A3-ig tudnak nagyítani. Remek! Porst barátunk meg csak fényképet nagyít. De nekem egy hatalmas A0-s poszter kell! Igen! Esetleg nem tudod, hol tetszik ezt meg nekem? A4-ből A0, hú de jó lenne... És még: tudsz valamit Feist Érzőszívű mágusáról? SEHOL nem tudom megvenni...”

Kedves Péter! A levél végén beígért válaszborítékot vagy kifejtetted, vagy valaki megcsapta. Ezért inkább itt válaszolok kérdéseidre. (A boríték nem volt feladó. A bélyegzőről is csak annyit lehet elolvasni, hogy „levélfeldolgozó üzem”. Sajnos, sehol nem találtam a térképen.) Az első kérdésre így csipőből azt mondtam volna, hogy Copy Generál, de mint leveledből is kiderült, ez nem nyert. Mivel én is napjaink reklámoktól elbutított nemzedékéhez tartozom, ezért más helyet nem is tudok mondani. Reménykedjünk, hogy az olvasók között vannak tájékozottabb emberek is. Én egyébként a C.G.-nél láttam akkora fénymásolót is, hogy a paplanhuzatomat is tudná meg nagyítani. Az igaz, hogy az nem volt színes. De hát ne legyünk telhetetlenek. Az érzőszívűről azt csipelik a kismadarak, hogy újra meg fog jelenni, ezúttal a teljes sorozat. Mivel nem akarok reklámetikai vétséget elkövetni, ezért többet nem...

Németh Kálmán az előző számban azt kérdezte, hogy miért kevés a női szerepjátékos. Leveleire gyorsan reagáltak a lányok: ketten is írtak a témával kapcsolatban. Gyors fejszámolás után arra a következtetésre jutottam, hogy ez elég jó arány.

„Helló, Maci! Nos, én egy vagyok az igen csekély számú lány szerepjátékosok közül. Tényleg általánosítás, hogy a lányok nem játszanak szerepjátékot, de nagyjából igaz. Szerintem azért van ez így, mert a lányok nagy része nem kedveli a nézem a szörnyet, előlrántom a kardomat, levágom a sárkány fejét lefolyású játékokat. Sokan ezt vélik szerepjátéknak, és nem tudják, mekko-

rát tévednek. A nagy többség fantáziája igen gyér. S a »kényes belük« nem veszi be az ilyet. (Elnézést az őszinteségért, de ez az igazság!) Persze minden tisztelet a kivételnek. Vagy talán nem annyira elvontak, mint a fiúk! Más az érdeklődési körük, és más társaságokba járnak. Nekem szerencsére olyan barátaim vannak, akik legalább 4-5 éve játszanak. Engem is belesodortak ebbe az örületbe kb. 2,5 évvel ezelőtt, de hálás vagyok nekik. Sokkal szívesebb lett az életem...”

Én Székesfehérváron lakom, és velem együtt 5 nőnemű játékosról tudok. Nem sok, de jó, hogy van valaki legalább. »...Egy délceg, szakállas ifjú kijelenti, hogy...«, hát én is találkoztam már pár ilyen ifjúval. Ha egy »ilyen« karakter van a partiban, tény, hogy az ember kb. 2 percenként le fog esni a székeről a röbögéstől. Tény, hogy egy lány sokkal jobban ki tud játszani egy női karaktert, mint egy fiú. De amíg nem változnak meg a lányok, addig még sok szakállas királylány fog lefolyni a Dunán! Ne adjátok fel, keressétek! Üdvözlök! Kalmár Henriett”

Emlékeim szerint eddig nem túl sok női olvasónk tisztelt meg minket levéllel. Én is ismerek személyesen legalább 4-5 lányt, aki foglalkozik szerepjátékokkal, tehát első közelítésben biztosan állíthatjuk, hogy legalább 10 női szerepjátékos van az országban. Remélem, Németh Kálmán is elégedett a válasz gyorsaságával és tartalmával.

Érkezett ez ügyben még egy levél, Kriszta aláírással: „...Nem értem, miért zavarja Németh Kálmánt az, ha valaki női karaktert alakít. Néha sokkal nehezebb egy, a »gyengébb« nemhez tartozó karakterrel játszani. Én általában nőket alakítok, de nem árt a változatosság. Persze vannak mesélők, játékosok, akiket ez zavar, vagy esetleg elfelejtkeznek róla. Ilyenkor az a legfőbb gond, hogy nem tudják szétválasztani a mesében szereplő karaktert a játékosról.”

...Én a klubok pártján vagyok, sokkal változatosabb, és nincs gond a szülővel. Egy házi partiban kezdtem, tehát kipróbáltam mind a kettőt. Persze vannak játékok, amelyeket nagyobb beleéléssel lehet otthon játszani, de azért klubban is meg lehet próbálni. Hát ennyi.”

Köszönjük! Igazán örömdetes, hogy a lányok ennyire gyorsak voltak, és segítettek nekünk, hogy női szemmel is rátekinthessünk a szerepjátékos világra.

HUMOR

A most kezembe került levelek között sajnos, nem volt olyan, ami számottevő humort tartalmazott volna. Ezért kénytelen vagyok néhány nem egészen idevaló viccel megöltöteni ezt a részt. Mivel a fentiekből kiderült, hogy lányok is olvassák a lapot, ezért a viccek kiválasztásánál ügyeltem, hogy ne süthessék rám a himsoviniszta vaddisznó kifejezést. Tehát a téma a sör.

Egy csontváz bemegy a kocsmába, és odaszól a csaposnak:

— Egy korsó sört, és egy felmosórongyot!

Egy pasi bemegy a kocsmába, és egy korsó DAB sört rendel. Miután megitta, benyúl a zsebébe, kivess egy marék zabot, és elkezd enni. A kocsmáros csodálkozva kérdezi:

— Mi a frászt csinál?

— Varázsolok!

— ????

— Hát abrak-a-DAB-ra.

A fenébe ezzel a sok részeg állattal! Örökké rálépnek a kezemre! Maci

KÍGYÓÖÖSVÉNY

SHADOWRUN KALANDMODUL

Az alább következő, árnyvadász kaland (mivel sikeres legyűréséhez inkább kitartó nyomozásra, mint ellenállhatatlan mágikus illerve mondén tüzere lenne szükség) kezdő és haladó vadászoknak egyaránt előadható. Színhelyül a — kinek-kinek ízlése szerint — klasszikus, elcsépett kimerített árnyváros, a Seattle Agglomeráció szolgál, de nincs benne semmi olyasmi, ami megakadályozná, hogy néhány név, cím és időpont megváltoztatásával bármely, már futó történetbe beilleszthessük. A végső problémagóc és a történet előmozdítójaként funkcionáló kísértet is az asztrálsíkon található, így asztrális projekcióra, vagy legalábbis látásra képes szereplő nélkül egyáltalán nem megy, de egy dekás is hasznos lehet. Kellemes árnyalást...

Előzmények — Szürke Féreg második élete

Huszonhét évvel ezelőtt a redmondi pusztulat egy átlagosan mocskos csatornájában, négy ikertestvére

között egy különleges, apró ork újszülött látta meg a betonplafont. Hogy különlegessége miben is állt, az jó ideig — egy állandóan menekülő, guberálásból, bandák kiségetéséből élő ork családban ez talán nem olyan meglepő — csak előtte nyert némi homályos értelmet, de még így is csak igen ritkán (főleg álmában), rejtélyes lények, „másvilági” hangok formájában. A semmiképpen sem túlművelt családfő ezt eleinte sima elmebetegségnek tudta be; később aztán — egy, a Cascade orkok közül a nagyvárosba keveredett, fajtájabeli sámánnal lefolytatott misztikus vizsgálat után — annál inkább nekibuzdult fia mágikus képességein. Az ifjú (akkor tizenkét éves) ork a törzsi földekre vándorolt mesterével, és hosszú tanítatása végén, a Kígyó totem oltalmazásával együtt nyerte el a Szürke Féreg nevet.

Visszatérése idején indult be amúgy istenesen a világszerte Új Erőszak néven emlegetett mozgalom. Helyi képviselőik, mármint a Humanis és a Nachtmachen poliklubok tagjai, az Alamos 20.000 terroristái sokáig legfeljebb bátortalan bolifeltörések, elszórt goblinrugdosások szintjéig éltek ki ambícióikat. A frissen beavatott sámán életének eme rövid, boldog időszakában tökéletes harmóniában élt totemével: elmerült Seattle árnyvilágában, és hol vérmes (de azért jól megválogatott) árnyvadászcsoportoknak biztosított mágikus védelmet, hol a pusztulatok ork-troll közösségeiben okította a gyermekeket, hol pedig véletlen balesetek sérültjeit gyógyította toteme szolgálatában. Sok időt áldozott egy újonnan összeszedett, tehetséges utcagyerek tanítására. Bár emberkölyök volt, meglepően fogékonynak látszott Féreg mások előtt kissé nehezen emészthető, panteista, ork misztikájára is. A sámán — mestere gyakorlatát követendő — a Kígyókölök nevet akasztotta rá.

A dolgok nagyjából az ötvenes évek fordulóján változtak meg. Amint a társasági önkény hatására a „gazdátlan”, egy megacéghez sem tartozó utcák és kerületek jobb esetben a Lone Star magánzsaruk, nem annyira jóban a legkülönbözőbb bandák szabadrabló birtokaivá váltak, a vér és crószak hullámának általános emelkedésével az önjelölt metahumán-bél-

taposók is előbújtak. Féreg és tanítványa (többnyire pár nyomorékká vert törpe, bombákról szagot troll, halomra kaszált ork háznép formájában) egyre gyakrabban találkozott a fentiek eredményével — olyannyira, hogy a sámán az Egyetemes Testvériség néhány naggyűlésének nem túl sikeres védelmezése után — még Kígyó látható tiltakozásának dacára is — ártó igéket kezdett tanulmányozni.

A lényeggel azonban elkésett. 2053 novemberének egy nyálkás estjén, egy szűk tacomai sikátorban személyre szabott Nachtmachen kommandó várt rá, miközben egy, a metahumánok jogaiért rendezett tüntetésre tartott a belváros felé. A fajvédők először bénító lövedéket nyomtak belé, majd egyenként eltördeltek végtagjait, végül egy vadonatúj, Ares fejlesztésű napalmgránáttal mutatták be a „vérfertőző buznyáktrognak”, merre is vezet az igazi út. Szürke Féreg megfeketedett lelke az égetők szeme előtt láthatatlanul emelkedett az asztrálsíkra, és fortyogó bosszúvágyában ott is maradt.

Békemenet sajátos befejezéssel

Aktuális árnyvadász csúrhétként a fentiekből csak keveset tudhat: számukra a történet 2054. április 30-án kezdődik. A valamilyen úton-módon (valószínűleg a Seattle Spy kalóztévén, esetleg az Egyetemes Testvériség csatornáin át) mégis fülükbe jutott részletek a következők:

- A Goblinizáció Napjának évfordulójára hirdett békemenet közeledtével az ellendrukkerek (fajgyűlölő poliklubok, sima bőrfejúk, no és persze az előbbieket szavazataira utazó, rókafejkű politikusok) emelt hangerővel fenyegetőznek: vérözönt, világvéget, a tüntetők által szándékosan terjesztett „úragoblinosodást” és hasonló rémségeket emlegetnek. Az Alamos 20.000 „különlegesen látványos” merényletet harangozott be, de a szervezők természetesen még ennek hallatán sem hajlandók a legcsekélyebb engedélyre sem.

- A helyi rasszista szervezeteket — minden vehemenciájuk ellenére — megakasztotta kissé egy rejtélyes gyilkosság sorozat, amely egymás után pusztítja alacsonyabb rangú vezetőiket (sőt, egyet-kettőt már a közepesek közül is elvitt). Az áldozatokat a kívülállók előtt láthatólag észrevehetetlen, távoli mágikus befolyással intézik el nagyon rövid idő alatt, külső fizikai behatás nélkül. A dolog persze egyszerű municióként szolgál a Humanis „troglodita varázsgyilkosokra” hivatkozó propagandistáinak és a büntetőosztagoknak, a másik oldal képviselőire pedig — minden tiltakozásuk dacára — nem vet túl jó fényt.

- A „rituális távgyilkosságok” hatására igencsak megélenkült az árnyvilág: bármely, mágikus védelmezésre képes varázsló könnyen kaphat munkát a



Humanis berezelt vezérkara körül — feltéve, hogy nincsenek aggályai a megbízó előlétele és faji erkölcsi miatt. A sorozatműszárlással kapcsolatban egyesek „sötét, nagy hatalmú talizmánokról” pusmoghatnak.

Mindez remélhetőleg egyik vadásznak sem mond túl sokat. Április 29-ének estéjén azonban egy megbízható összekötőjüktől mindannyian meghívást kapnak a másnap este 6 órakor, a belvárosi Union sugárúton megrendezendő Gaia-Panhumanitas Nemzetközi Békemenetre. A meghívást (abban a valószínűtlen esetben, ha valamelyik játékosunk ilyen kapcsolatot választott volna) intézzük a metahumán jogok egy helyi aktivistáján keresztül; ennek hiányában használhatjuk a megszokott közvetítőt vagy Mr. Johnson, aki éppen a „tömeg diszkreciójára” hivatkozva kíván itt összejönni az árnyvadászokkal (túlásosan fontos megbízatást márcsak azért se sejtessünk, mert a találkozó — ha minden jól megy — úgysem jön létre). Apellálhatunk a parti nem ember tagjainak érzéseire is — főleg, ha már érték őket atrocitások a Humanis részéről.

Másnap este aztán legalább tízezres, orkorkból, trollokból és sima ember szimpatizánsaikból összegyűlt tömeg lökdösődik a tüntetés meghirdetett színhelyén: helyenként törpék, még szórányosabban tündék és tünde pozörbandák is láthatók. A dolgok egyelőre terv szerint folynak: a szervezők nagy nehezen egy irányba terelik a sokaságot, majd lanyha zászlólengetés, jelzavak skandálása kíséretében megindulnak a Seattle Center felé, ahol a demonstráció vezetői petíciót kívánnak átnyújtani Schultz kormányzóknak. A táv felé (ahogy az jó előre látható volt) felbukkannak az első másék gondolkodók, és nem sokkal később már legalábbis a tüntetőkkel egyenlő létszámban pfújolnak a mellékutcákból, az egyre élénkebben izzadó zsaruk háta mögül. A csőcselék hullámmása egy-kettőre ijesztővé válik. Sörösüvegek térnek ballisztikus pályára; transzparenszek csattannak kopasz koponyákon. Láncok tekerednek a hegyes fülek köré, majd egy-két percen belül — mikor épp a legzajosabb troll társaság közepébe pottyann egy üveg Molotov-koktél — végképp elszabadulnak az indulatok. A városi rendfenntartók első ijedségükben még ragaszkodnak a könnygázhoz és a géllövedékekhez, de a háztetőkről durrogató, illetve kapualjakkból előugró alternatívok már nem annyira, a csicsás belvárosi létesítményeiket féltő vállalatiak meg egyáltalán nem. Kisvártatva tehát tombol a halálfélelem, ömlik a vér, ropognak a csontok, és mindkét oldalon dühödöt ordítás veri az eget: áll a bál.

A partinak most mindenképpen (még jóval az esetleges randevű színhely előtt) egy mellékutcába kell sodródnia. Ennek eléréséhez igénybe vehetjük a tömeg köröngként 6Knyi kábulás sebzéssel egyenlő tiprását — ellenálló vadászok esetén egy-egy orvlövész (esetleg Lone Star zsaru) megtrévedt sorozatát. A hullámmás közvetlenül a hősök után egy, a csapat erősségétől függően 10–20 főnyi, emberi formájából (már?) teljesen kivetkőzött Nachtmachen-csoportot lők az utcába (adataik a mese végén). A vadászok először nyilván összecsapnak majd velük, de a mesélő érzékeltesse világosan: ez csak rövid úton lehet üdvözítő. Az elesett kopaszok helyébe állandóan újak ugárnak, a megmaradtak pedig szaka-datlanul lövöldöznek, és az útvonal teljes szélességében feltartóztatatlanul nyomulnak előre. Marad a meghátrálás.

Kb. negyven méternyi intenzív visszavonulás után kiderül, hogy nincs menekvés: az utca zsákutca, az első szellőzőnyílások nagyjából a harmadik emelet magasságában kezdődnek. A végző lincshullámra készülődő nachtmachenek között ekkor borzongató jelenet veszi kezdetét: némelyek sápadtan összerogynak, mások halk csontzene kíséretében mintha maguktól tekernék körbe néhányszor a fejüket, megint másokat láthatlan karmok tépnek cafatokra, a rémülten menekülő maradékok pedig egy pokolbéli, kékes villanás vágja falhoz, ahol aztán szép rendben szét is kenődnek. Sarokba szorult, halálfélelemben liheg csapatunk egyik tagja ezután maga is megéri egy igen-igen rosszindulatú asztrális entitás jelenlétét, majd érintését (Szürke Féreg sima közelítődést intéz ellene a maga eléggé egyedi módján). Mielőtt kivégethne, egy, a sikátor bejáratából loholó, tolldíszes, fél kezében elszenesedett koponyát lengető ifjú gyors kis rituáléjának hatására eltakarodik, amint azt a majdnem áldozattá váló illető megkönnyebbülten konstatálhatja.

A csapatot az eddigiek valószínűleg kíváncsivá tették. Majdnem teljes magyarázatot Kigyókólóktól kapnak. Ő az az ifjú, aki — miután varázslataival el látta a sebesülteket (lehetőleg ne öljünk meg senkit) — röviden előadja a bevezetőben vázolt történetet, sőt, a folytatást is: elmélete szerint néhai mestere önmagából kifordult, bosszúálló lelke kísértéként járja az asztrálisokot, és írta ellenlbasait. Ez önmagában ugyan nem lenne megvetendő, de sajnos nagyon is jogos alapot szolgáltat a Humanis ellenterror-akcióihoz és gyűlöletkeltő propagandájához. Rádásul (az eddigi szellem-észetek tanulsága szerint) könnyen eszkalálódhat, azaz kiterjedhet az ártatlan kívülállókra is. A Féreggel még tanítványa sem tudott kapcsolatba kerülni. Annyit azért sikerült kiderítenie, hogy a sámán erősen kötődik földi maradványaihoz. Megidézni és teljes egészében visszaüzni, megbékíteni csak ezek birtokában lehet. Kőlök eleddig csak a koponyát találta meg, és éppen mestere halálának frissen felkutatott helyszínére igyekezett, amikor belebotlott a békemenetbe, és rosszat sejtve figyelni kezdte a történéseket. Nem is tévedett nagyot.

A továbbiakhoz természetesen az árnyvadászok segítségét kéri. Hivatkozhat Féreg jövőbeli tombolá-

sainak veszélyeire (lásd fent), a parti metahumán képviselőinek lelkiismeretére (egy szenvedő fajtárs üdvének megmentése), a varázslók ilyen esetekben illendő kíváncsiságára, akár arra is, hogy a vadászok végző soron neki köszönhetik életüket; ami még igaz is lehet. Eközben ígérjen közepes erejű varázstárgyakat (bármilyeneket, a küldetés végéig majd csak összekapar egyet-kettőt), ajánlhat mágikus kapcsolatokat, végül fenyegetőzhet kiterjedt összeköttetéseivel. Ha még mindig nem álltak kötélnak, átkozódva odébáll, és csak Féreg újabb, igen brutális támadása után teszi megint tiszteletét.

Ha az árnylakók rögtön belátják, mi is a helyes út, élükre áll, és a tacamai pusztulat irányába vezeti őket. A kedélyek eközben a külvilágban is lecsillapodnak, de az útlezárások, a sürgő-forgó mentőalkulatok, a rendőrök és a vállalati kommandók kicselezése miatt az út így is legalább másfél órába telik, gyalog még tovább.

A csonttolvajok

Hosszú, tekervényes, éjszakai utazás végeztével érkezik meg a társaság abba a kietlen tacamai utcába, ahol — Kigyókólók értesülései szerint — a Szürke kínhalálát lelta. Útközben dobhatunk titokban egy intelligencia próbát a csapat legmagasabb értékével, 8 célszámra. Ha sikerül, felhívhatjuk a játékos figyelmét egy magányos idegenre, aki biztonságos távolságból bár, de mintha állandóan a nyomukban ólálkodna. Az illetőt még sehogy sem lehet megközelíteni: ha valaki lemarad vagy visszafordul, ő is nyomtalanul eltűnik.

Célhoz érve a vadászokat az efféle helyeken megszokott látkép fogadja: romos betonfalak, szennyes tócsák, bűzös gőzök eregető csatornanyílások, végtelen szemétdombok. Néhány lépéssel beljebb két sötét, lomha alak kotorászik a földön. A vadászok közeledtére ijedten toporognak. Mire nagy nehezen rászánják magukat a menekülésre, már le is késték. Közönséges guberalókról (koldusokról) van szó: ők azok, akik rátaláltak az ork sámán megfelelő csontvázára, s a jó vásár reményében (valójában mélyen áron alul) továbbpasszolták az első,



számba vehető talizmánárúsnak, akit csak élübük vett a sors. Annak persze fogalma sem volt a lelet jelentőségéről, egyszerűen a belőle sugárzó erős varázsaura miatt csapott le rá.

A helybéliek pontosan úgy viselkednek, ahogy az berezelt csövesekhez méltó: a legkisebb pénzadomány éppúgy beindítja őket, mint a legcsekélyebb, akár csak vélt fenyegetés. Némi krakogás után belekezdnek:

„— Ja. Feketéket, azokat találunk, meg contogat is. Vastagakat, a kezín meg karmokat — nagyokat, mint a veszedelóm. Nem ember vót, a vak is látta, de feje — na a szájában valami baró nagy fogak vótak, nem úgy, mint egy rendes embörnek. A contok meg vastagok vótak, mint a karom. A talizmányosnak oszt pont ez teccetott benne. Fura guszrusa van az ilyenöknek!

Milyen talizmányos? Hogy a neve...? Hát, a nevét azt meg is monta, valami Arcsi, vagy minek hitta magát. El is a...”

A beszámoló itt drasztikusan félbeszakad, az elbeszélő feje ugyanis egy robbanógolyó nyomán valószínűleg lefoszik a helyéről. További lövések durrognak, és a csapatra egy, az Union mellékutcaival kb. azonos létszámú, de jóval taktikusabb Nachtmachen bosszúkielöntimény ront a sötétségből. A vezetőség parancsára indultak el még ugyanezen az éjszakán a „tömeggyilkosok” levadászására, és a vakvéletlennek (mit tesz a mesélő önkény?) köszönhetően rájuk is találtak. Mivel a parti küldetéséről még nem tudnak, céljuk az árnylakók módszeres kiirtása, nem pedig foglyul ejtésük. Ha visszaszorulnának, egyikük egy közeli Panicbuttonhoz küszik, és a rugalmas elszakadás után tucatnyi hullá kellemes társaságában hagyja magára a vadászokat egy közeledő Lone Star őrzárattal.

Az összecsapás vége felé esik be az a bizonyos, sötétben bujkáló idegen: Jim Fenton, a Seattle Spy ambíciós, fiatal riportere, aki — balszerencséjére — első pillantásra meglehetősen emlékeztet a Nachtmachenek átlagára (magas termet, kék szem, szőke túskehaj). Ha túléli a parti első reakcióját, felajánlja szolgálatait: elmondja, hogy maga is fölöttebb rokonszenvez a csapat világnézetével, meg úgy általában a humán–metahumán fajták közötti általános béke és szeretet ügyével. A körülmények hatására volt kénytelen dobni inkognitóját, és megiszteltetésnek venné, ha ezentúl közvetlen közletről örökíthetné meg az árnyvadászok hősi küldetését.

Ha hőseink vállalják az ifjú hírhajhász pályogatását, a gondokkal (pl. hajmeresztő harc képtelenségével) együtt a nyilvánosság majdani fenyegető, ugyanakkor másokat elretentő erejét, szereznek némi jogi szakértelmet is (erre rögvést nagy szükség lehet pl. a becsapódó Lone Star osztag leszereléséhez).

Archibald Kretsch

Az elhunyt koldus által emlegetett „Arcsi” nem más, mint Archibald Kretsch, a helyi árnyvilág közepes erősségű — megbízható források szerint nem túl sok vizet zavaró — talizmánosa és varázstárgy-terítője. Minderre a parti megfelelő dörszóltságú tagjai egy 6 nehézségű utcai etikett gurításán nyomban rájöhetnek (ha ők nem, Jim majd megmondja) — némi utánagondolással tehát arra is, hogy nála keresendők a néhai Szürke Féreg darabjai. Másnap reggel — feltehetőleg némi evés–ivás, pihenés végeztével — már ott toporoghatnak a jelzett bolt közepében.

Archibald — akit az árnyakban tényleg csak Arcsi-ként emlegetnek — alacsony, kopasz, öregedő sftes, az átlagosnál semmivel sem csillogóbb vagy rejtélyesebb üzletét a 4. sugárúton, a Renraku Archológia árnykában működteti (ha valamelyik szereplőnek van már talizmánárú kapcsolata, az ne ő legyen). A társaság jövetelére kissé idegesen reagál, ahogy valaki szót ejt az elszenesedett orkról, kedé-

lye láthatólag még lejjebb esik. Nem szívesen beszél a dologról, de kellő meggyőzés után (ennek eszköze lehet pl. részletes, öszinte beszámoló az eddigiekről — mivel a sftes maga se rajong a Humanisérnt, ennyi tökéletesen elég — 1000–1500 nujenes pénzadomány, vagy lendületes fenyegetőzés) azért hajlandó feltárni ezt–azt.

A két, pórul járt guberáló tényleg neki adta el a maradványokat, nem egészen egy héttel ezelőtt. A csontok valóban igen erős, idézéssel vagy megköttéssel kapcsolatos — egyúttal mélységesen sötét — aurát árasztottak. Saját tudománya kevésnek bizonyult, de olyan nyomasztóan hatottak rá, hogy ahelyett, hogy kellőképp képzett szakértőt kerítettek volna kiismerésükre, hirtelen támadt pénzavarában kiakasztotta őket a legcsicsásabb, egyben leghaszálhatatlanabb szerzeményei számára fenntartott, „palifogó” polcra. Vevő hamar akadt: az egyben maradt alkatrészek közül a két kart az ázsiai Toshiro házaspár gyűjtötte be, a törzs csontjait egy Rilliphaen Taunathil névre hallgató, láthatólag nemes tünde, a jobb lábát polcra Zak, az ismert árnyvilági csenszél, a koponyát meg egy bizonyos Utazol Artúr nevű, közismert ork közvetítő. (Fene a titkolózó fejébe! — kiált fel Kigyókök. Nemcsak, hogy nem mondta meg, honnan van, de fel is szivódott!)

Az elárvult bal láb és ő fokozódó balsejtelemmel bámulták egymást jó darabig, mígnem egy kopasz, hangos, magabiztos és nagy számú különítmény lépett be, és Arcsi nagy híreken rá nem dobbent, honnan is ez az érzés. Az önbizalomhiány nyomaival sem küszködő Nachtmachenek egy „átoküző csontot” követeltek rajta, és miután megkapták, fizetés nélkül távoztak — volna, ha ebbéli igyekezetükben meg nem gátolják őket a bolt biztonsági őrei, úgy mint két légelementál. S bár az összecsapás végén a kopaszok sikeresen meglógtak, a nagy kavardásban mégis itt hagytak valamit — Arcsi itt egy kis, fekete amuletet tesz a pultra. A medál határozottan egy régi vaskeresztre emlékeztet.

A boltosból kinyerhető információk ezzel nagyjából ki is merültek. A csontvásárlóknak csak a nevét tudja, és még ezek sem feltétlenül valódiak (egyéb-ként azok). Ha magától senkinek sem jutna eszébe, elmondhatja még, hogy megfigyelése szerint a nachtmachenek — legutóbbi megmozdulásukból ítélve — szintén Szürke Féreg megidézésén fáradoznak, s mint ilyenek, talán kiderítettek már valami olyasmit a vevők személyéről vagy hollétéről, amit a csapat még nem tud. További útbaigazító a vaskereszt: rövid asztrális vizsgálódással megállapítható, hogy fenntartó fókusz — mégpedig egy testnövelés +2 varázslat. Mint minden hasonló fókusz, asztrális nyomvonalon ezt is vissza lehet követni elhelyezőjéhez, aki jelen esetben a helyi Nachtmachen liga egy elvbarát, mágus fenegyereke.

A Nachtmachen–odú

Szürke Féreg eredeti darabkáihoz vezető úton a hősöknek most a Nachtmachen helybeli központjában kellene tovább kotorászniuk. Ennek helye nem olyan nagy titok: felderíthető 9 célszámú utcai etikett dobással, a környék mindentudóinak juttatott csekély (100–400 nujenes) pénzadományokkal, vagy — ha a parti varázslóját nem ejtették egészen fejre — akár a vaskereszt helyreakasztójának felkutatásával is. (Ez utóbbi persze nem biztos megoldás: minthogy a kölyökmágus néha azért változtatja a helyét, és az odúban csak éjszakánként — naponta 50% eséllyel — úgy 4–6 órát tölt, könnyen lehet, hogy a kutató a megfigyelés időpontjában egy tacomai kopaszkocma vagy belvárosi nyilvánosház asztrális látványosságait csodálja majd. A keresés alapideje 12 óra, a célszám a szokásos 4. Magát a fenntartó fókusz persze — amíg saját karmájukból nem költenek a megkötésére — nem használhatják.)

A tacomai címen egy kellemes, a pusztulatba illő templomromot találnak. Modern, lakótelepi tömegépítmény lehetett; ma már teljesen lakhatatlannak tűnik. De csak tűnik! Amennyiben (józan árnylakókhöz méltó módon) nappal érkeznek, a földszinti falak közt bókldsza csak 4–5 közönséges örrel lesz dolguk. Ha nem, valószínűleg a teljes tagsággal (az épület és a lakók részletes adatait lásd a kaland végén).

A védelmen áttörve leereszkeszhetnek az alsó főhadiszállásra, ahol is koszos fekhelyeken, élelemkészleteken, fegyverhalmokon és némi rasszista propagandán kívül felhetnek egy 20 000 Mp-os háttérárolóval összekapcsolt, igen elrongyolódott Fuchi Cyber 4-est és egy illegális Mátrix-csatlakozót: itt működik a klub számítóközpontja. Megnyitni nem könnyű: az itteni terminál felől csak egy negyvenvalahány jegyű, majdnem (a programozás próba célszáma 12, az alapidő 4 óra) megkerülhetetlen jelszó megadásával tudják. Elérhető a standard seatlile RTH-n keresztül a szokásos dekás módszerrel is, de mivel címe ismeretlen, először fel kell kutatni. A rendszer ezenfelül csak éjszakánként, nagyjából este 11-től hajnali 4-ig „van jelen” a mátrixban (a fennmaradó időben lekapcsolják), ráadásul a poliklub operátorai járőröznek benne. Leírása a mese végén található.

Az egész alsó sorú kutakodás célja — a melléktermekektől eltekintve — Szürke Féreg, a nachtmachenek által elcsalkított egyetlen testrészeinek (nevezetesen bal lábának), valamint a fennmaradó vevőkör címlistájának megszerzése lenne. Az egyik ezek közül a pince élelemraktárnak használt odújában, egy magas rekeszhalom fenekén, a másik pedig a szekta rendszerének egy, a térképen megjelölt adatbázisában várja a jobb időket. Nagyon peches vagy nagyon tompa játékosokon segíthet még egy harmadik előfordulás: egy papírkosárba gyűrt cetli, amit még a Nachtmachen irodistája hajított a szemébe könnyű kézzel, közvetlenül a bevitel után.

Műgyűjtők ligája

Az árnylakók, ha már egyszer véres verekjéssel végre kezükbe kaparintották a listát, feltehetőleg kíváncsiak lesznek rá, hogy a benne szereplők hol, hogyan és mikor folynak bele a történésekbe. Hogyan is?

• Toshiro házaspár, Renraku Archológia 12/70/455: a természet lelkeletű vállalati berrabszolgák e két kiváló képviselője az archológia 70. emeletén, egy középrangú egyenlakásban él. A férj — aki őseinek nagy részét még a II. világháború idején veszítette el — különös, misztikus jelentőséget tulajdonít a (már szerinte) gyanúsan ismerős, összeégett jobb kéznek, és egy „alvilági” körútjáról hazafelé jövet magával hozta kis, házi mediatáló kertecskéjébe. Az összes ügyfél közül hozzájuk a legnehezebb bejutni: egy mindennapi, átlagos felszerelésű árnyvadászcsapatnak tulajdonképpen — legalábbis a „fejjel a falnak” — módszerrel — lehetetlen (álsruhákban, különféle céges álcákban vagy mágikus eszközökkel csupán nagyon valószínűtlen). Lenyúlásukra a legnagyobb esély még hétvégekenként kínálkozik: a páros ugyanis ilyenkor szokott kisebb–nagyobb kirándulásokat tenni a „mocskos külvilágba”, azaz az archológia határain túlra. Ha a parti dekása különösen világmegetvő hangulatban lenne, esetleg ő is randalírozhat párat a Renraku helyi rendszerében, hogy számítógép irányította háztartási gépeiken, netán tévéfalaikon keresztül ijesztesse az amúgy elég babonás japánokat. Ez alkalommal — bátorságát értékelendő — inkább engedékenyek, mint realisták legyünk vele (a rendszer vörös 6-os).

• Archibald Kretsch, Belváros, 4. sugárút 162.: lefutott ügy.

• Rilliphaen Taunathil, Seattle Hilton 209.: Tir Tairngire urainak eme előkelő követe és vándor talizmánygyűjtője egymaga lakja az itteni Hilton egy teljes emeletét. A város árnyvilágában tett műkincs-vadászatán akadt rá Szürke bal lábára, és rögtön megesettette, hogy bár tisztázatlan, de nagy erejű mágikus ketyerét vetett elé a sors. Ő az, akihez csak bejutni nehéz: ha a parti egyszer sikeresen átrágya magát a szálloda személyzetén, majd őszinte, a tényeknek megfelelő beszámolót ad elő, Taunathilban felkel a varázstudók közismert szakmai kíváncsisága, és kölcsönadja a csontot, fejenként egy hajszálért cserébe (ha a karakterek különösen jó benyomást tettek rá, akár maga is velük tart). Május 8-án azonban — hacsak addig kapcsolatba nem léptek vele — a maradvánnyal együtt hazautazik Portlandba, lényegesen megnehezítve ezzel a vadászok dolgát (egy magányos tündéből azért mégiscsak könnyebb kibeszélni valamilyen varázsereklét, mint egy egész nemesi udvartartás házanépéből).

• Menyét Zak, fél Seattle: a nagyszájú, dörzsölt és veszélyesen megbízhatatlan törpe seftes (simulékony modora miatt hívják így) kicsivel a Nachtmachen-afér előtt, a „bombaüzlet” reményében vásárolta be a jobb lábat Archibaldtól, akiben éppen ekkorra gyűlt össze egy rendkívül árleszállításra való balsejtellem-adag. Menyét felkutatása inkább megfoghatatlansága, mint az erős őrizet miatt ütközhet nehézségekbe: öt-hat óránál többet (ama — lényegében helyes — hitében, miszerint bosszúállók, örültek és tömeggyilkosok légió üldözik) nemigen tölt egy helyen. Városzerte számtalan hitelezője és volt ügyfele kergeti (többek között jakuzák, tongok, vállalati ügynökök, begurult troll szamurájok), a keresés során a csapat tehát legjobban teszi, ha odacsapódik egy számára szimpatikus üldözőhöz. Elfogása esetén Menyét jutányos áron, alig 2980 nujenért visszaszolgáltatja a maradványokat (ha akarjuk, a hatás kedvéért behelyettesíthetjük a parti saját közvetítőjével).

A végkifejlet — Féreg végső távozása

Ha a kaland folyamán minden a terv szerint történik, a vadászok utolsó lépése a bomlott elméjű kígyósámán megidézése, majd végleges visszaűzése lesz. E művelethez egy hermetikus kör, netán orvosságos kunyhó szükséges, valamint lehetőség szerint minél több a bosszúálló halott mindazon, többé-kevésbé épen maradt földi maradványaiból, amelyek meggyaláztatásának traumája annak idején kiváltotta a szellemlétebe való átmenetet. (A ritus teljes leírása lentebb, mint kitetszik belőle, hiányos kollekció birtokában is lehet próbálkozni az idézéssel, csak éppen kész öngyilkosság — Kőlöknek hihetetlen szerencséje volt, amikor abban a bizonyos sikátorban egy szál koponyával sikerült megfékeznie mesterét).

Mivel a rituálé hosszú, a szellemet saját uralmuk alá hajtani kívánó nachtmachenek (ha egyáltalán maradt belőlük) egy végső, mindenre elszánt rohamot még biztosan megkísérelnek az idézőhely ellen. Ugyanennek a fordítottja is elképzelhető, ha a parti nagy ravaszul a kopaszokra bízta a teljes alkatrészmennyiség begyűjtését — ez azonban az időhúzás miatt igen kockázatos lehet. Elkényelmesedő vagy eltompuló játékosoknak bedobhatunk néhány, a legkellemetlenebb időpontokban érkező, célirányosan felkészített Humanis-kommandót (a vaskereszt kétirányú...), rendőrrjárórt vagy társasági szaglást. Ha ez sem elég, Szürke Féreg eszelős támadásait kiterjeszthetjük jótékonyági estek vagy árvaházi Mikulás-ünnepekké mit sem sejtő közönségére, később a

csapat üzleti, netán érzelmi szempontból fontos kapcsolataira, legkésőbb magukra a vadászokra (az örült elmék ügyebár kiszámíthatatlanok).

Ha végül Szürke Féreg lelkeinek megmentése és a Nachtmachen helyi együletének lecsendesítése is sikerrel járna, a vadászok markát (a karmán és a banda lakhelyéről bekaszált csekély zsákmányon felül) első látásra nem túl sok anyagi vagy szellemi természetű jutalom üti. Kígyókölök örök hálájára, egyúttal a fél világ rasszistáinak szintén örök ellenszenvére ellenben nyugodtan számíthatnak, miként (Jim készülő riportjának nyomán) esetleges kalóztévés szereplésekre, nem mes Tir Tairngire-i műgyűjtők megbízásából továbbgyűrűző kincs-vadászatokra, vagy az Egyetemes Testvériség áldásával lefolytatott, dicső, kopaszított keresztshadjárokra is. A lehetőségek száma nem végtelen, de azért jó széles.

Szereplők és helyszínek

Szürke Féreg, a kígyó sámán (kísértet)

Féreg a szabálykönyvben ismertetett standard kísértetektől teljesen eltérő lélek. Tulajdonságai és szakértelmei megmaradtak; ezek megfelelnek egy sima kígyó sámán értékeinek (ork módosítókkal), mágikus adottságai viszont — brutális tűzhalálának köszönhetően — visszajukra fordultak, és most már kizárólag pusztításra, ölésre és rombolásra alkalmasak (ez konkrétan 30 pontnyi harci varázslatot jelent). Az anyagi síkon manifesztlódní egyáltalán nem tud, de mivel egy különös véletlen folytán még így, aszt-



rálból is könnyedén manipulálhatja az anyagi világot, ez nemigen zavarja. Ugyanezen véletlen következtében azonban esszencia-vesztés is jutott neki (1 pontja folyik el naponta). E veszteséget csak az anyagi síkon mozgó áldozatok hasonló pontjaiból képes pótolni. A minden asztrális jelenlétét nélkülöző, teljesen mondén lényeket (esszencia pontjait felhasználva) mágiával vagy közelharcban támadhatja; egy pont egy varázslatra vagy „pusztakezes” (sebzése 8S) támadásra elég. Az esszencia — egyúttal a mágia — pontszám újrátöltése csak a célpont teljes elpusztításával lehetséges. Felső határa elvileg egyiknek sincs — mágia és esszencia értéke többnyire 6 és 8 közötti. A Szürke végső nyugalomra helyezéséhez a hátrahagyott alkatrészek közül az úgy-ahogy épen maradtakra: nevezetesen a koponyára, illetve kettő-kettő láb- és karcsontra, valamint a törzs csontjaira (gerinc, bordák,

medence...) van szükség. A kóbor lelket ezután meg kell idézni, majd vissza kell üzni (ez az eljárás meg-egyezik a szokásos szellemidézéssel; a szellem szintje esszenciájával egyenlő). A maradványoknak a visszaűzésnél lesz döntő szerepük: Féreg esszenciája — tehát mágiája is — az eredeti érték annyszorosával növekszik, ahány csont hiányzik a teljes gyűjteményből — egy „kétkezes” (plusz koponya) próbálkozásnál lesz a négyzseresére, vagyis kb. 24-ra). Ha egy sikeres visszaűzés az összes csont-émléktárgy jelenlétében jön létre, a sámán háborgó lelke boldogan és véglegesen feloldódik az asztrálisírvényeiben (ha meg nem, bármikor megeshet, hogy átmenetileg összeáll és támad — jaj a legyőzőteknek!).

Kígyókölök: az utcai sámán gyógyító változata: kígyó totemmel.

Archibald Kretsch: talizmánárus. Idézés 6.

Jim Fenton: riporter, de harci szakértelmek nélkül; ennek hiányában médiaproducer.

Toshiro házaspár: céges bérrelszolga; esetleg sima párocska.

Rilliphaen Taunathil: tünde bérrelszolga Varázslás 8, idézés 6, etikett (nemesi) 4, mütárgybecsles 5. 40 pont varázslatokban (hermetikus adeptus).

Menyét Zak: közvetítő — törp módosítókkal.

Helmut és Wolfgang, Nachtmachen unteroffizerek: mint egy terrorista vagy a Humanis poliklub tagja. Páncéldzseki (5/3), Ares Predator robbanógolyóval (10 K), Ranger Arms SM-3 (14 S), Molotov-koktél (14 S, a sebzés körönként egy szinttel csökken; az energia szint csökkenése: -2/méter).

Nachtmachen poliklub tagja: u.a. vagy bandatag. Felszerelés az előbbiekké szerint, Ranger Arms nélkül.

Nachtmachen varázsló: mágus fenegyerek vagy az utcai mágus harci változata.

Nachtmachen dekás: dekás.



Archibald üzlete: szabvány talizmánbolt (*Talisman Shop*, ld. *Sprawl Sites*) ör nélkül; a neve „Night'n'Magik”. Védelmét két 6-os erejű légelementál látja el: őket gazdjuk „elhasználódásuk” után azonnal újraidézi.

A Nachtmachen rejtékhelye

E klasszikus, a Humanis-„filozófiával” gyakorlatilag behelyettesíthető elveket valló, óvilági poliklub tacomai hajtása egy kétszintes templomromban ütötte fel a fejét. Éjjel mind a 30-an itt vannak, nappal csak úgy a fele létszám (ne felejtjük el levonni a különféle összecsapásokban elhunytakat). A két vezéren kívül 24 rendes tag, két varázsló és két dekás van.

1. Őrhelyek: A főhadiszállás összes, így megjelölt helyén egy-egy közlegény őrködik; a földszinten többnyire a falak réseiben vagy szemétdombok mögött, az alagsorban külön erre a célra kialakított posztokon.

2. Méretes törmelékhalom alá rejtett, titkos lépcső.

3. „Nyilvános” lépcsőlejáró.

4. Dekásbarlang: A szekta dekásainak kedvenc búvóhelye. A már említett felszereléseken (Fuchi Cyber 4, 20 000 Mp-os háttértár, mátrixcsatlakozó) kívül egy monitor, egy nyomtató, kiégett csippek tömkelege, valamint egy (esetleg sokra hivatott) papírkosár található itt. A szemeses kivételével minden egy baromi nagy asztalon tornyosul, amin van ám hamutartó is, meg sok-sok hamu — többnyire kívülről. A fiókokban lemezek, leporellók, kézikönyvek, egy rendkívül erotikus, agyonjártzott műérzet csip, meg további himmi-hummik — még toll is van! Az asztal előtt szék, hátrébb dohányzóasztal, további székek.)

5. „Társalgó” szemétkupacokkal és gyanús foltokkal. A szekta éppen semmi mással nem foglalkozó tagjai szokták itt mulatni az idejüket, amint azt a számos kibelezett fotel és becsület-sértő falírka is bizonyítja. A berendezés jelenleg szármolyokból, egy tévéből és egy leharcolt műérzet-lejátszó egységből áll.

6. Raktár: Ez a társaság még fel nem használt készleteinek tárolóhelye; tele olcsó nutrizójától, sörösdobozoktól és (főleg tartalmilag) penészes propagandaanyagoktól dagadozó bálákkal. Szürke Féreg bal lábszárcsontja egy magas rekeszhalom alatt található.

7. Hálóterem: Pizskos matracok 15 főre.

8. Fegyvertár: Minthogy a tagság nehezebb fegyvereit állandóan magánál tartja, itt csak kések, bunkók, üres üvegek maradtak, meg egy láda (kb. 1000 db) robbanógolyó.

9. Zuhanyzók/mellékhelyiségek: hideg víz-es, többfunkciós fülkék, a padlóban egy szál lefolyórácscsal.

10. Spártai stílusú, elhanyagolt konyha.

11. Dicsőségterem: A szekta cselekedeteit kommentáló újságcikk-másolatok és örökmozgó híradóanyagok láthatók itt a falakon, az elszórt tárgyakban pedig háborzongató, összességét vagy preparált metahumán tróféák.

12. Edzőszoba: Rozsdás testépítő gépek, súlyzók, ork-, elf- és troll formájú homokzsákok, vídám céltáblák.

13. Vezérterem: a kétszemélyes vezérkar tervezeti itt a közeljövő akcióit. Bár a plafont verik a legkülönbözőbb célpontoknak címzett meghívók, rendelések és fenyegető levelek, gondosan ügyelnek rá, hogy igazán kompromittáló bizonyítékokat csak a mátrixban hagyjanak.

A Nachtmachen mátrixrendszere

A poliklub olcsó, legfeljebb rasszista rokonlelkektől látogatott kis rendszere Sattle zöld-4 RTH-jához csatlakozik, naponta nagyjából 5-6 órás időtartamra. Mivel majdnem teljesen ismeretlen, címét a partii dekása (ha nem önálló kutatással vagy a fenti rokonlelkek kivallatásával kíván rábukkanni) csak jól értesült közvetítőktől, netán rendszergazdától tudhatja meg.

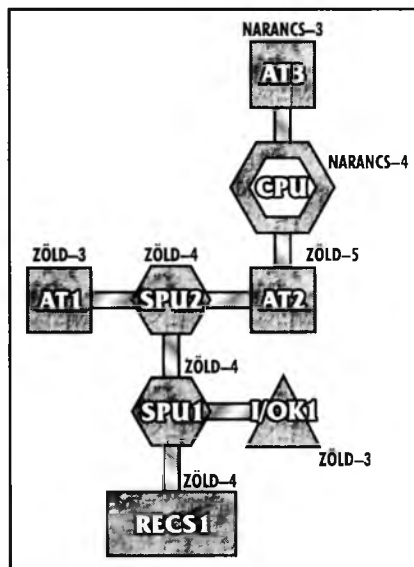
A rendszer maga jól példázza alkotói lelkiállagát: csomópontjai külsőre félhomályos, igen kezdetleges rajzfilmek szintjén kidolgozott, ósvilági barlangoknak, néhol kiégett háborús bunkereknek tűnnek. A falakon egymást érik a vérfoltok, a gót betűs firák, esetleg egyszerű „Tieren heraus!”-ok. Funkciója a testvérklubokkal való kapcsolattartás, a propaganda terjesztése és a szekta „adminisztrálása” lenne, de a tapasztalat szerint a Nachtmachen dekásai — amúgy meglehetősen korlátozott — képességeiket szívesebben próbálgatják az (igen ritka) behatólók bőrén, esetleg emberjogi BBS-eken (elektronikus hirdetőtáblákon). Ikonjuk SS-katona vagy ógermán Siegfried, normális körülmények között egyedül, vész esetén ketten őrzik a rendszert.

RECS 1, zöld-4: szabványos rendszer-elérési csomópont. Ikonja a Brandenburgi Kapu.

SPU 1, zöld-4: szűk alagút, a védő dekás szokott őrhelye.

SPU 2, zöld-4: három irányba ágazó, füstös, alacsony barlang.

I/OK 1, zöld-3: téglafalú zsákutca a földbe gyűrűző, vastag kábelekkel, a falon képernyővel. Egy monitor, egy nyomtató és két mátrix-összekötő csatlakozik ide; ez az őrző dekások belépőhelye.



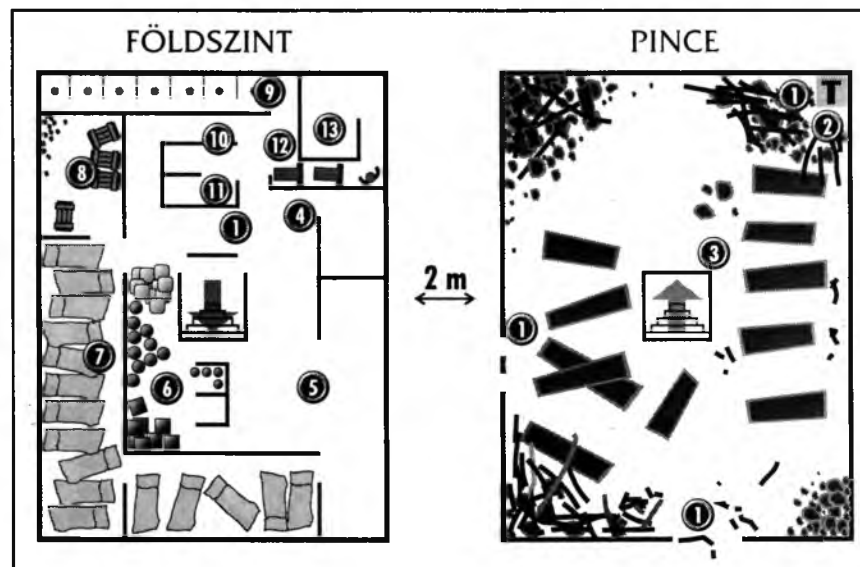
AT 1, zöld-3: Poros, fekete kötetekkel zsúfolt könyvtár; a klub itt tárolja nyilvános róplapjait. A klasszikusokon (Nietzsche, Wagner stb.) még túl lehetne adni, de sajnos, szövegek annyira összekeveredtek a helyi ideológusokéival, hogy még a legérdekesebb fejes sem fizet értük úgy 10 000 nujnenl többet. A tár 4 000 Mp-os.

AT 2, zöld-5: modern könyvterem fémszekrényekkel. 300 Mp-nyi, nagyon vázlatos anyag a Nachtmachen környékbeli lépéseiről, köztük az ominózus címlista a Szürke Féreg csontjait felvásárlók jegyzékével. Az információk csak hozzáértő kézben (pl. Jimében) érnek valamit, de ott elég sokat: alapáruk 30 000 nujen.

CPU, narancs-4: vész jöslő. sötét parancsnoki központ; a falakon halvány fények.

AT 3, narancs-3: föld alatti archívum. benne szürke adatkockák formájában a Nachtmachen különös titkai: fizetési igazolások, bizalmas megbeszélések magas rangú Renraku- és Fuchi-megbízottakkal, bizonyos, később szomorú véget ért metahumán-összejövetelek helye és ideje. Igen veszélyes, értékes anyag (80 Mp, ára megfelelő helyen 70 000 nujen).

Febér László



HARC!

Bryan felugrott a levegőbe, hogy elkerülje ellenfele hosszú, suhogva közeledő láncát. Az iv csúcspontján a támadó kobra sebességével rugott előre, és állcsúcson találta a beépített szekrényhez hasonló méretű rockert. A bőrruhás hátrátántorodott és elvágódott. Bryan egy hátraszaltóval végezte be a mozdulatot, és a küzdőtér szélén ért földet. A tömeg harsányan üvöltözött, és pénzkötegeket lóbált. A föld alatti garázsban sűrű, füstszagú volt a levegő. Hemzsegtek a tömkelegek. A rocker tápáskodni kezdett, de nem igazán ment neki. Túl fáradt volt, és már az ájulás kerülgette. Ellenfele nyugodtan állt a ring szélénél. Csukott szemmel várt. A csöcselék vért kívánt, és nyálát csorgatva ordított:

— Mire vársz? Űsd ki!

A rocker összeszedte magát. Elvigyorodott, és előrelódult. Bryan összpontosított, és belső erejére, a chi-re koncentrált. Kezeit előrenyújtotta, és kieresztette az összegyűjtött energiát. A rohamozó bőrkabátost pontosan mellbe találta a vékony fű kezeiből kicsapódó, elektromossággá alakított, koncentrált chi. A villám hátravetette a láncos harcost. Egy kis egy ideig még rángatózott, majd szépen elájult. Bryan meghajolt a bírós felé, és megcélozta az öltözőt. Ezen a harcon is túl van!



Manapság egyre népszerűbbek a küzdősportok és versenyek. Filmekben (*Street Fighter*, *A.W.O.L.* — Van Damme) és számítógépes játékokban (*Mortal Kombat* 1–3, *Body Blows*, *Warriors*, *SF II*) is megfigyelhető ez a tendencia. Nem is olyan régen Magyarországon is láthattunk egy hasonló küzdelmet az úgynevezett utcai harcosok között. A rendezvénytől kialakult vélemények eléggé elmentmondóak voltak. Némelyek szinte elájultak a csodálattól, mások viszont trének tartották az egészet (mondjuk, a közönség is hmmm... érdekes volt). No de nem is erről akarok most írni, hanem a White Wolf által szerepjátékká alakított *Street Fighter* programról. Gondolom, legalább egyszer mindenki játszott már vele valahol, és nagyjából emlékszik a szereplőkre is. Nekem nagyon krumpolin ment a játék, de azért egy-két név megmaradt. Ryu, Ken, Guile, Chun Li és még jó néhány harcos bőrébe bújhattunk bele. Speckó mozgások, tűzgolyók és még rengeteg egyedi dolog tette színessé sokak számára. Nem úszhatta meg, hogy szerepjáték ne váljon belőle. A White Wolf — a tőle ismert rendszert használva — egészen jó könyvet alkotott. A hangulatos rajzokkal tarkított oldalakat lapozgatva retentő könnyen megtanulhatjuk a szabályokat, kialakíthatjuk saját karaktereinket. Bár megtaláljuk az ismert szereplők adatait is, nem javasolom, hogy egyből valamelyik nagygyű bőrébe bújunk. Változatos kalandokat élhetünk át, ha beszállunk az utcai harcosok világába, ahol csapatunkkal és menedzserünkkel részt vehetünk az illegális bajnokságokon a világ legkülönbözőbb tájain. Mindenki más cél miatt lép be: lehet ez pénz, hírnév, tudás, elismerés, bizonyítási vágy, bosszú. A *Street Fighter* világa nem olyan sötét, mint egy átlag kiberpunk, de azért itt is vannak problémák. A világon egyre nagyobb befolyásra tesz szert a Shadoloo; ez a jól szervezett bűnözés egyik társasága, amit M. Bison (a filmben Raul Julia játszotta), a volt thaiföldi diktátor vezet, és ő egyben a legfélelmetesebb harcos is. Min-

denhova elér a kezük, és mindenben benne vannak: zsarolás, drogereszkedem, orgyilkosság, korrupció stb. A karakterek előbb-utóbb szembekerülhetnek vele és szervezetével, miáltal újabb kalandokba keverednek. Vámpírkánok vagy rémfarkas falkák nincsenek. A játékosok általában egy csapat tagjai. Van egy menedzserük, aki benevezi őket az újabb pénzdíjas versenyekre, elintézi a szállást, az utazást, egy szóval mindent. Egy utcai harcosnak persze sokszor kell verekednie — hogy pénzért, sikerért vagy túlélésért, az már teljesen mindegy. Ehhez készítettek egy egyszerű és gyors harcrendszert, ami pergővé teszi az eseményeket, minél fogva nem a kockadobálon, hanem a szerepjátékon és az akción lesz a hangsúly. Könnyedén kialakíthatjuk a szereplők repertoárját, de mindennek előtt harcművészeti stílust kell választanunk. A könyvben tíz fajtát dolgoztak ki (a többi külön kiegészítőben jelenik meg). A skála az ismertebektől (kung fu, shotokan, kick-box, sumo) a kevésbé ismertekig (wu shu, sanbo, kabbadi, capoeira) terjed. Minden stílusnak megvannak a maga speciális mozgásai, amelyekből több mint száz(!) található itt. Ahogy fejlődik a karakterünk, egyre bonyolultabb manővereket tanulhat, és még össze is dolgozhatja őket olyan „combo” (a *combo* a *combination* szóból jön) manőverekké, amelyekkel többet sebezhet, mint külön-külön a mozgássor elemeivel. Küzdhetünk fegyverekkel is, de sokan vannak, akik elvetik az eszközök használatát, és ökleiket, lábaikat részesítik előnyben. A belső energia felszabadításával

újabb durva dolgokat vihetünk végbe: nagyokat sebezhetünk, védhetjük magunkat és effélék. Ide tartozik Guile „hangrobbanás” ütése, Blanka villám aurája, Ken és Ryu tűzlabdája, de vannak eddig ismeretlenek is, mint pl. a savlehellet, a fagyasztás (Sub-Zero módra), regeneráció és teleport (talán Raiden nyomdokában?) plusz még egy vagonnyi (úgy értem, sok). Majdnem mindennek megvannak az előfeltételei (*pre-requisites*). A levegőben ellőtt tűzgolyóhoz legalább hármas szinten kell érteni a kung fuhoz, emellett kell még négyes fókusz (belső energia), valamint az ugrás és a tűzgolyó manőverek. Egyszerű, nem? A könyvben található még egy kaland, egy arénavázlat, kivágható figurák és harci kártyák a manőverekhez. Ez nagyban gyorsítja a küzdelmet: nem a manőver végrehajtásakor kell a dolgokat kiszámolni, hanem már az egész rajta van a kitöltött kártyán. Szóval a játék nagyon könnyű. Ha elegünk van egy időre a *Vampire* és a *Werewolf* komolyságából, vagy valami mást is ki akarunk próbálni, szerintem megéri, ha időnként elővesszük, és játszunk vele. Bár nem annyira népszerű, mint a többi WW termék (talán, mert nem nagyon hirdetik), színvonalban nem nagyon marad el mögöttük, csak egy másik korcsoportnak és stílusnak szól.

Ui. Némely rajz eléggé jóra sikeredett (főleg Jeff Rebner művei): már csak átlapozni is megéri! Elnézést, ha netán kicsit felületes voltam, de nem akartam túl száraz szöveget írni. Lehetőséges, hogy egyszer a *Mortal Kombat* is szerepjáték lesz? Mert film, az már lett!

07





Bosi és Herraud

Az alábbiakban egy viking regény első része olvasható. A regény 1300 táján keletkezett és egy izlandi kódexben maradt ránk; szerzője ismeretlen. A viking regények nagyban különböznek a náluk jóval ismertebb sagáktól. (Ezek közül kettő: a Kopasz Grim fia, Egil és a Felperzselt tanya közös kötetben, tavaly jelent meg magyarul.) Sokkal több bennük a természetfeletti elem. Alapvető funkciójuk a szórakoztatás, nem pedig a történetírás. Ettől függetlenül nagyon sokat megtudhatunk belőlük arról, hogyan éltek és hogyan gondolkoztak a vikingek.

Hogy mit keres ez egy szerepjáték újságban? A történet akár egy AD&D kaland is lehetne. Még a főszereplők erkölcsstelensége és kapzsisága is jellemző a legtöbb játékos karakterre. Remélem, szórakoztatónak találjátok Bosi és Herraud történetét.

HERRAUD CSALÁDJA

Volt egy király, akit Hringnek hívtak, és Kelet-Gotalandon uralkodott. Az apja Gauti király volt, annak az apja pedig a svéd Odin király. Odin a messzi Ázsiából érkezett, és Skandinávia legnemesebb családjai mind tőle származnak. Hring felfestvére apai ágon Nagylelkű Gautrek volt, de az anyja családja épp ilyen jeles.

Hring egy csinos, nyugodt nőt vett feleségül, Sylga nevezetűt, aki a smálandi báró, Tengerjáró lánya volt. Két fivére is volt: Nappaljáró és Éjjeljáró. Mindketten Kékfogú Harald király szolgálatában álltak, aki akkoriban Dániát és Skandinávia java részét uralta.

Hringnek és a királynőnek volt egy közös fiuk, Herraud. Magas, jóképű ember volt, erős és ügyes — kevesen érték a nyomába. Mindenki nagyon kedvelte, kivéve az apját, aki nem nagyon szerette. Volt ugyanis a királynak egy másik fia is, törvénytelen, és azt sokkal közelebb állt szívéhez. Ezt a fattyút Erszénynek hívták, és akkoriban már felnőtt ember volt, mert az apja még fiatalon nemzette. A király sok birtokot adott neki: megtette tanácsosává és adószedővé. Erszény gyűjtötte be az adókat és birtokok béréit. Ő ellenőrizte a király javadalmaival és költségeit. A legtöbbben úgy találták, nagyon szigorú, ha az adókat kell beszélni, és épp ilyen szűkmarkú, ha fizetni kell. De hűséges volt a királyhoz, és mindig az ő érdekeit tartotta szem előtt.

A királynak járó ezüstöt egyfajta zacskókban tartotta, amit azóta is Erszénynek nevezünk. De amit ezen felül gyűjtött be, azt külön rakta, kisebb zacskókba. Ezek voltak a saját Erszények. Ebből fedezte a kiadásait, így a jogos adó soha nem csorbult. Nem volt túl népszerű ember, de a király nagyon szerette, és hagyta, hogy mindig úgy tegyen, ahogy jónak látja.

BOSI CSALÁDJA

Volt egy Thvari vagy Bryn-Thvari nevezetű ember, aki nem messze lakott a király hosszúházától. Fiatalabb éveiben híres bajnok volt, és kalandozásai során összekapott egy Brynhild nevezetű harcosnővel, aki a noavárosi Agnar király lánya volt. Egymásnak estek, de Brynhild hamar megsebesült, és nem tudott tovább küzdeni. Akkor aztán Thvari magával vitte sok pénzzel együtt. Ügyelt rá, hogy felgyógyuljon, de Brynhild mindörökké hajlott hátú maradt. Atól fogva úgy is hívták: Satnya Brynhild. Thvari megtette feleségének, és bár a menyasszony sisakot és páncélt viselt az esküvőn, holdogán éltek együtt.

Ezek után Thvari felhagyott a viking élettel, és letelepedett egy tanyán. Két fiuk volt. Az idősebb, Smid, nem volt túl nagy, de különösen csinos arcú, a lányok kedvére való, nagyon tehetséges és szerfelett ügyes kezű. A kisebbik, Bosi, magas és erős fickó volt, de barna bőré és nem igazán jóképű. Vidám és tréfás kedvű volt, kinézetre és jellemre is az anyjára ütött. Amibe belevágott, azt végigcsinálta, és soha nem ijedt meg semmitől. Az anyja nagyon szerette, így a becenevét is utána kapta: Satnya Bosinak hívták. Nagy tréfamester volt szóval és tettel egyaránt, illetet hát rá a név.

Volt egy nő, akit Buslának neveztek. Thvari ágyasa volt korábban, és ő nevelte a fiait. Busla nagyon értett a varázsláshoz. Smidet fogékonyabbnak találta, és sokat megtanított neki. Felajánlotta Bosinak is, hogy okítja a varázslásra, de ő azt felelte, nem szeretné, ha a sagájában azt írják, hogy trükkökkel ért el valamit, nem pedig a férfiaságára hagyatkozva.

A király fia, Herraud és a testvérek nagyjából egykorúak voltak, és jó barátok is. Bosi sokat időzött a király udvarában, ahol mindig együtt volt Herrauddal. Erszény gyakran panaszkodott, hogy Herraud ruhákat ajándékoz Bosinak, mivel Bosi ruhái mindig elszakadtak. Úgy tartották, hogy Bosi kicsit durva, amikor a többiekkel játszik, de nem mertek szólni, mert Herraud mindig a pártját fogta. Végül Erszény szólt a király embereinek, hogy vegyék el a kedvét a játékoktól.

BOSI CSAKLAKOZIK HERRAUD KALANDJÁHOZ

Egy alkalommal a labdajáték kicsit eldurvult, és a király emberei lökdösní kezdték Bosit. Ő visszautította, és egyiküknek kifecamította a kezét. Másnap el-törte valakinek a lábát. Harmadnap a király két embere ment érte, és többen is odagyűltek. Az egyiknek kidobta a szemét a labdával, a másikat úgy földhöz vágta, hogy annak kitört a nyaka. A király emberei a fegyverükért rohantak, hogy megöljék Bosit, de Herraud melléállt az összes emberrel, akit csak össze tudott szedni. Majdnem harcra került sor, mikor is megjelent a király. Erszény erősködésére törvénytelenül kívül helyezte Bosit, de Herraud segített neki elszökni, ezért nem tudták elkapni.

Nem sokkal később Herraud megkérte az apját, hogy adjon neki hadihajókat és kemény embereket, mert el akar hajózni, hogy hírnevet szerezzen, ha tud. A király kikérte Erszény véleményét, és ő azt mondta, hogy hamar kiüritne a kincstár, ha Herraud megkapna mindent, amit kér. A király azt mondta, hogy teljesíteniük kell a kérésit, és így is lett. Felkészültek hát Herraud útjára, és nem kímélték a költségeket, mivel Herraud mindenben nagyon válogatós volt. Erszény és közte volt is gond emiatt.

Herraud öt hajóval kelt útra — többségük elég régi volt. Bátor emberek voltak vele, meg sok pénz: arany is, ezüst is. Délnek tartott Gotalandból, Dánia felé.

Egy viharos napon egy embert láttak meg valami sziklán. Kiáltott, hogy vegyétek fel, de Herraud azt felelte, hogy nem tér le miatta az útról — ám ha tud, jöjjön a fedélzetre. A férfi leugrott a szikláról, és a kormány kiálló rudjára érkezett. Tizenöt méteres ugrás volt. Mindenki felismerte ekkor, hogy Bosi az. Herraud boldog volt, hogy látja, és megkérdezte, lenne-e első harcos az ő hajóján. Onnan aztán Szászországba hajóztak: útközben mindenfelé fosztogattak, és sok pénzt szereztek.

Így ment ez őt végig.

BOSI MEGÖLI ERSZÉNYT

Ezalatt otthon Gotalandban, miután Herraud elment, Erszény megvizsgálta apja kincstárát. Mikor látta, hogy a ládák és zacskók üresek, egyfolytában ezt mondogatta: Emlékszem azokra a napokra, amikor vidámban látvány volt a kincstár!

Eztán nekivágott, hogy begyűjtse az adókat, és a legtöbbször nagyon követelőző volt. Megérkezett Thvarihoz, és követelte, hogy fizesse meg az adót, mint mindenki más. Thvari azt felelte, hogy ő már van olyan öreg, hogy mentesüljön a kötelesség alól, és nem volt hajlandó fizetni. Erszény erre azt mondta, hogy Thvari felelőssége csak annál nagyobb, mert Herraud miatta hagyta el az országot. Ezen felül jóvátételt követelt a Bosi által megsebesített emberekről is. Thvari azt felelte, hogy aki játszik, az vigyázzon magára, és ezen az alapon nem hajlandó elszórni a pénzét. Ebből aztán heves vita lett. Végül Erszény beverekedte magát Thvari kamrájába, és elvitt két láda aranyat, meg sok értékes holmit — köztük fegyvereket és ruhákat is. Ezután elváltak. Erszény sok pénzzel megrakva tért haza, és elmondta a királynak, hogy mi történt. A király azt mondta, hiba volt kirabolnia Thvarit, és ezt majd a maga kárában tanulja meg, de Erszény azt felelte, hogy legyen a legnagyobb gondja.

Eközben Herraud és Bosi hazafelé készültek, és meghallották, hogyan rabolta ki Erszény Thvarit. Herraud úgy döntött, megpróbálja helyretenni a dolgokat Bosinak, és békeltet közte és a király között. Olyan erős viharba kerültek, ami szétfújta a hajókat. Az összes hajó, amit Herraud otthonról hozott, odaveszett, de két, út közben szerzett hajóval sikerült eljutnia Elfariig.

Bosi hajóját Wendlandba fújta a szél. Nem sokkal előtte érkezett oda Erszény két hajóval a balti országokból, ahol sok remek kincset vásárolt a királynak. Amikor ezt Bosi megtudta, szólt az embereinek, hogy fegyverkezzenek fel. Aztán Erszényhez ment, és megkérdezte, mikor fizeti vissza, amit ellopt Thvaritól. Erszény azt felelte, hogy ez nagyon ostoba ötlet, és mivel a király már amúgy is törvénytelenül



helyezte Bosit, örüljön, hogy többet nem veszített. Ekkor mindkét csapat felkapta a fegyvereit, és megkezdődött a harc. Végül Bosi megölte Erszényt, de a többieknek megkegyelmezett. Viszont elvette a hajóikat és mindent, ami azokon volt.

Amint kedvező volt a szél, Bosi Gotalandba hajózott, megkereste fogadott testvérét, Herraudot, és elmondta neki, mi történt. Herraud azt felelte, hogy ezzel nem fogja belopni magát a király szívébe. — Minek jöttél hozzám, amikor ilyen csapást mértél a családomra? — kérdezte Herraud. — Tudtam, hogy úgysem tudnék elszökni előled, ha bosszút akarnál állni — mondta Bosi — és egyébként is te vagy az egyetlen, akizhez fordulhatok.

— Az igaz, hogy Erszény halála nem túl nagy veszteség, bár a rokonom volt. Elmegyek apámhoz, és megpróbálom kibékíteni.

Bosi azt mondta, nemigen hiszi, hogy a király nagyon hajlana rá, de Herraud azt felelte, meg kell tenniük minden lehetőt. Elment hát az apjához, és tisztelettel köszöntötte. Az apja hidegen fogadta, mivel már hallotta, mi történt Bosi és Erszény között.

Herraud ezt mondta a királynak:

— Teljesen igazad van, hogy jóvátételt követelsz barátomtól, Bositól. Nagy disznóságot csinált. Megölte a fiadat, Erszényt, bár nem minden előzmény nélkül való volt a dolog. Szeretnénk, ha megegyeznétek. Hajlandóak vagyunk annyit fizetni, amennyit csak akarsz. Ezen felül mindketten hűségünket teszünk, és Bosi hajlandó akképp a szolgálatodba állni, ahogy kívánod.

A király dühösen válaszolt:

— Nagyon a fejedbe vetted, hogy segítesz ennek a gonosztevőnek. Sokan vannak viszont, akik úgy gondolják, inkább a bátyádat és a becsületlenség esett sérelmet kéne megbosszulnod.

— Erszényért nem nagy kár — felelte Herraud. — Abban sem vagyok biztos, hogy tényleg a testvérem volt, bármennyire is szeretted. Úgy tűnik, nem túl sok megbecsülést mutat irántam, ha kérésem ellenére visszautasítod az ajánlatomat, pedig szerintem Erszénynél sokkal jobb embert ajánlok a helyébe.

A király nagyon feldühödött, és így szólt:

— Hogy Bosi pártjára állsz, azzal csak rontod a dolgot. Amint elkapom, magasabb bitófára húzatom fel, mint amin valaha tolvaj lógott.

Herraud is mérges lett:

— Sokan mondják erre, hogy nem tudod, kit is kéne becsülnöd! De, ha nem vagy hajlandó tiszteletet mutatni irántam, tudd meg, hogy Bosi és én ugyanabban a sorsban osztozunk. Az életem árán is megvédem, amíg a bátorságom kitart, és amíg meg nem halok. Sokan mondják majd, hogy sokba került a fattyúd, ha velünk kell fizetned érte.

Herraud nagyon dühös volt, és elment. Meg sem állt, amíg meg nem találta Bosit, és el nem mondta neki, mi történt a királynál.

BUSLA IMÁJA

Hring riadót fűjt, és összehívta a seregeit, aztán a fogadott testvérek ellen indult. Azonnal megkezdődött a harc. A királynak kétszer vagy háromszor több embere volt, és bár Herraud és Bosi bátran harcoltak, és jó sok embert megöltek, végül elkapták, megláncolták és börtönbe vetették őket. A király dühében azonban meg akarta öletni őket, de Herraudot mindenki szerette, és sokan könyörögtek az életéért. Eztán felosztották a zsákmányt, és eltemették a halottakat. Azután sokan mondták a királynak, hogy ki kellene békülnie a fiával, és végül elé is vezették. A király felajánlotta, hogy megkíméli az életét, és még sokan érveltek emellett, de Herraud azt mondta, csak akkor fogadja el, ha Bosit is életben hagyja. Apja azt válaszolta, hogy arról szó sem lehet. Herraud azzal fenyegetőzött, hogy megöl bárkit, aki Bosi halálára ítéli, akár a királyt magát is. A király azt felelte, Herraud megérdemli a büntetést, amit kért. Olyan dühös volt, hogy senkivel sem állt szóba. Visszavette a tömlőcbe a fiát, és elrendelte, hogy másnap reggel végezzék ki mindkettejüket. Hajthatatlan volt, és a legtöbben úgy vélték, a helyzet eléggé reménytelen.

Aznap este Busla beszélt a férjével, és megkérdezte, fel akar-e ajánlani pénzt a fiáért. Thvari azt felelte, nem áll szándékában a pénzét olyanra szórni, aki ennyire reménytelen helyzetben van, mint a fia. Aztán megkérdezte Buslát, mi lett a varázstudományával, és nem segít-e Bosinak, de ő azt felelte, hogy nem akar zsugoriságban Thvarival versenyezni.

Aznap este Busla megjelent a király hálószobájában, és elmondott egy imát, amit azóta is „Busla imája” néven ismernek. Mindenfelé híressé vált, és olyan gonosz szavakat tartalmaz, amik nem illenek keresztények szájára. Így kezdődik az ima:

*Ez Hring ágya,
Ó Gotaland királya,
A legkonokabb ember.
Ha rossz úton jár:*

*Ő az aki,
Fiát megöleti,
Ezt teszi ő,
Hibetellen bár.*

*Király féld bát,
Ezt az imát,
Visszhangozza majd,
Az egész világ ezt.
Aki csak halja,
Retteg miatta.
A Pokolra jut
A lelkeed egyenest.*

*Démonok kelnek,
Vagyonok eltűnnek,
Minden hegy megnöszdul,
Kilépve gyökereit,
Vibarok zibognak,
Dörögnek, forognak,
Hacsak Herrauddal
Nem kölsz békét,
Nyugton nem hagyod
Bosim életét.*

*Még egy pillanat múlik,
És szívedre hullik,
Mérges kígyók csokora.
Rágnak a hisodát:
Füled megsüketül,
Szemed könnytől elsötétül,
Hacsak nem hagyysz,
Bosimnak nyugalmat,
Fiad becses vendégként
Nem fogadod magad.*

*Ha lábad bajóra teszed,
Szakadjanak el a kötelek.
A kormány eltöri.
Ha járod tengerek vizét:
A vitorla szerfefuszoljon
Alásüllyedő hajódon,
Hacsak Herrauddal
Nem kölsz békét,
Nyugton nem hagyod
Bosim életét.*

*Ha lovagolsz éppen,
Kantárod eltépem,
Lovad lesántul.
Követi parancsomat.
Bárbova is futsz,
A démon markába jutsz,
Hacsak nem hagyysz,
Bosimnak nyugalmat,
Fiad becses vendégként
Nem fogadod magad.*

*Pibenésed csak annyi lesz itt,
Mint annak, ki égő szalmán fekszik,
A trónus neked olyan legyen.
Mint hajó a háborgó tengeren,
És az lesz igazán a szégyen,
Ha az ágyban játszógnál szében.
A leány már hanyatt fekszik,
De férfiságod nem igyekszik:
Mondjam-e tovább...*

— Elhallgass, ocsmány boszorkány! — csattant fel a király. — Takarodj innen, vagy megkínóztatlak az átkaidért!

— Végre szemtől szemben vagyunk — mosolyodott el Busla — nem hiszem, hogy elválnánk, amíg meg nem kaptam, amiért jöttem.

A király fel akart kelni, de nem tudott kiszállni az ágyból, és szolgálai nem ébredtek fel álmukból. Ekkor Busla elmondta az ima második részét, de jobb, ha azt nem írom le, mivel csak bajt okoz, ha elmondják. Ha nincs leírva, kisebb a valószínűsége, hogy bárki elismétli. Mindenesetre így kezdődik:



*Boszorkányok.
Tündérek és trollok.
Manók és óriások
Gyűjtsák fel termeidet:
Fagyóriások félemlítsenek.
Rémálmok rémisszenek.
Szalmaszálak sebezzenek.
Vad viharok kergessenek.
Az örületbe s a Pokolra.
Ha nem balgatsz varázslatomra.*

Mikor véget ért a második rész, a király azt mondta Buslának: — Életben hagyom Herraudot, csak ne átkozz tovább! De Bosinak el kell mennie az országból, és ha bármikor elkopom, megöletem!

— Ebben az esetben folytatnom kell — mondta Busla.

Ekkor az úgynévezett „Syrpa verseket” kezdte szavalni. Ezek a leghatalmasabb mágiát hordozzák, és senki sem mondhatja őket napnyugta után. Ez a versszak a vége felé található:

*Hat idegen neve
Íme itt ezek:
Neked kell megtudnod.
Hogy mit jelentenek.
Oldd meg a rejtvényt.
De ha nem sikerül
Kedvemre tenned.
A Pokol kutyái
Tépik szét
Ízeire testedet
És lángoló mélység
Fogadja lelkedet.*

R.P.P.Y.Y.N||||| 000000:111111:|||||:cccccc:

— Értelmezd helyesen a neveket, különben megfogannak rajtad legsúlyosabb átkaim, hacsak nem teszel úgy, amint kércem!

Mikor Busla befejezte imáit, a királynak fogalma sem volt, mint kéne válaszolnia a követelésre.

— Mit akarsz, mit tegyek? — kérdezte.

— Küldd Bosit és Herraudot egy veszélyes küldetésre — ki tudja, mi lesz belőle — és maguknak kell majd vigyázniuk az életükre.

A király felszólította, hogy távozzon, de ő nem volt hajlandó addig, amíg a király szavát nem adta, hogy betartja a boszorkánynak tett ígéreteit: és akkor Busla imája nem bántja majd.

Ezután a vén banya elment.

Bosi küldetése

Másnap kora reggel a király riadót fűjt, és gyűlésre hívta az embereket. Herraudot és Bosit a gyűlés elé vezették. A király megkérdezte tanácsadóit, mit tegyen kettejükkel, és a legtöbben azt mondták, kímélje meg Herraud életét.

Eztán a király így szólt a fiához:

— Úgy tűnik, nem vagy hajlandó tisztelet mutatni irányomban, de ennek ellenére úgy teszek, ahogy barátaim mondják: megkímélem Bosit életét. El kell hagynia az országot, és nem térhet vissza, hacsak nem hoz nekem egy keselyűtojást, amit arany betűk borítanak. Akkor megbékélek vele. Herraud szabadon mehet, ahová akar. Akár Bosival, akár bármi más úton, amit választ. Azután, ami közöttünk történt, csak annyit akarok, hogy tartsa magát távol tőlem.

Így hát a két embert szabadon engedték. Thvarihoz mentek, és ott töltötték a telet. Tavasszal felkészültek az utazásra egy hajóval és huszonnégy fős legénységgel. Általában Busla tanácsait követték. Ezért aztán keletnek hajóztak a Balti-tengeren át, míg végül Permiába érkeztek, ahol egy sűrű erdőség mellett rejtették el hajójukat.

ÉJSZAKA AZ ERDŐBEN

Ebben az időben Harek király volt Permia ura. Házas ember, akinek két fia is volt: Hrærek és Siggeir. Nagy harcosok voltak, és a Glasir mezei Godmund király udvarában szolgáltak. Ők törődtek az ország védelmével is. Harek királynak egy lánya is volt: Edda — gyönyörű leány és majdnem mindenben nagyon tehetséges.

Most pedig vissza kell térnünk a fogadott testvérekhez, akik Permiában a Vina erdőnél egy elhagyott, kietlen helyen verték fel sátraikat.

Egy reggel Bosi azt mondta az embereknek, hogy Herraudal elmennek felfedezni az erdőt, és megnézik, mit találnak.

— Várjatok ránk itt egy hónapig! Ha addig nem érünk vissza, arra mehettek, amerre akartok.

Nem nagyon örültek a dolognak, de semmit sem tehettek ellene.

A fogadott testvérek nekivágtak az erdőnek.

Nem volt élelmük, csak ami vadat és madarat löttek maguknak: néha csak bogycákat cítek és a fák nedvét. A ruhájukat is igen megtépték az ágak.

Egy nap egy kunyhóra bukkantak. Egy öregember vágott éppen tűzfát előtte. Üdvözölte őket, és megkérdezte, kicsodák. Megmondták és megkérdezték azt is, hogy őt hogyan hívják. Azt felelte, a neve Hoketil. Aztán azt mondta, hogy nyugodtan ott tölthetik az éjszakát. El is fogadták az ajánlatát. Az öregember bevezette őket a szobába, ahol kevesen voltak. A ház asszonya már idős volt, de volt egy szemrevaló lányuk. A lány lehúzta nedves ruhájukat, és száraz holmit adott helyette, aztán hozott egy tálat, amiben megmoshatták a kezüket. Megterítették az asztalt, és a lány remek sört szolgált fel nekik. Bosi sokat sejtetően nézegette a lányt, és az asztal alatt a lábát simogatta a nagy lábujjával, a lány pedig ugyancsak csinálta övéle.

Este egy kényelmes ágyhoz vezették őket. A gazda egy ágyládában aludt, a lánya a szoba közepén, a fogadott testvérek pedig az ágyban az ajtó mellett. Amikor mindenki elaludt, Bosi felkelt, a lány ágyához ment, és felemelte a takaróját. A lány megkérdezte, ki az, ő pedig megmondta.

— Miért jöttél ide? — kérdezte a lány.

— Nem volt igazán kényelmes az ágyamban — mondta, és hozzátette, hogy szeretne a takaró alá bújni vele.

— És mit akarsz itt csinálni?

— Meg akarom zabolázni a harcosomat.

— Miféle harcos az?

— Nagyon fiatal, és még sosem volt megedzve — mondta Bosi — de a harcosokat korán meg kell edzeni.

Adott a lánynak egy arany gyűrűt, és befeküdt mellé az ágyba. A lány megkérdezte, hol van az a harcos, ő meg azt felelte, nyúljon csak bátran a lába közé. De a lány visszahúzta a kezét, és azt kérdezte, miféle szörnyeteket hord magán, ami olyan kemény, mint egy darab fa. Bosi azt felelte, hogy egy sötét lyukban biztos megpuhulna. A lány erre azt mondta, hogy tegyen, amit akar. Ekkor aztán Bosi berakta a harcosát a lány lába közé.

Miután ezzel végeztek, egy ideig esendben feküdtek, amíg jól esett nekik, aztán a lány megkérdezte, hogy sikeres volt-e a harcos megbabolázása. Bosi erre megkérdezte, hogy nem akarja-e újra megbabolázni, mire a lány azt felelte, hogy ő nagyon örülne neki, ha Bosinak is kedvére van.

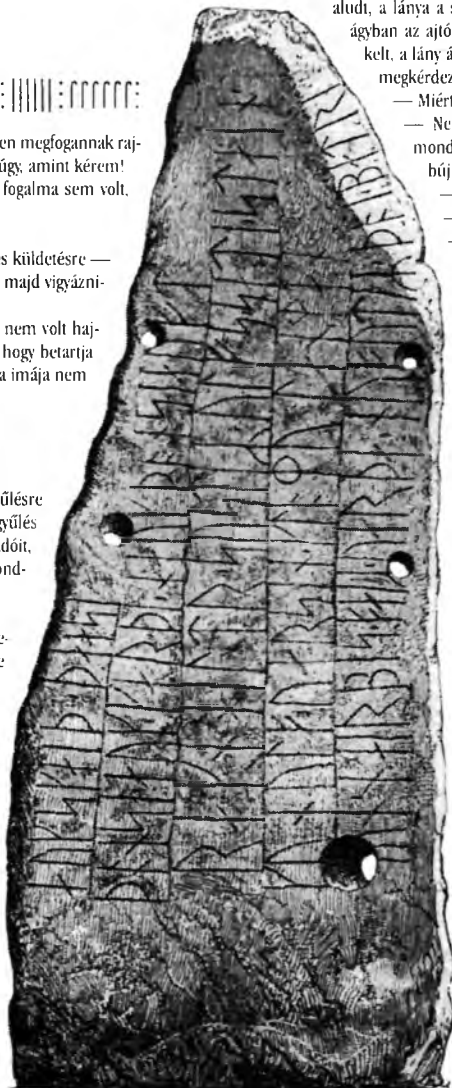
Nem tudjuk, hányszor játszottak így, de úgy tartják, Bosi aztán azt kérdezte:

— Nem tudod-e, hol találhatnánk egy arany betűkkel teleírt keselyűtojást? A fogadott testvéremet és engem elküldtek, hogy szerezzünk egyet!

A lány azt felelte, hogy a legkevesebb, amit az arany gyűrűért és az éjszakai szórakoztatásért cserébe adhat, hogy elmond neki mindent, amit tudni akar.

— De ki olyan mérges rád, hogy a haláladat akarja, és ilyen veszélyes feladatra küld?

— Nem a gonoszság az egyetlen indok: az ember nem szerzhet





hírnevet erőfeszítés nélkül — felelte Bosi. Sok dolog van, ami kezdetben veszéllyel telnek látszik, de végül szerencsét hoz.

A keselyűtojás

— Ebben az erdőben — mondta a lány — van egy nagy templom, ami Harek királyé, Permia uráé. A Jomali nevezetű istent szolgálják benne, és sok arany és ékszer is van ott. A király anyja, Kolfrosta irányítja a templomot. Olyan hatalmas boszorkány, hogy soha semmi sem tudja meglepni. A boszorkányságával megjósolta, hogy még ebben a hónapban meghal, ezért aztán varázslattal keletre utazott a Glasir mezőre és elvitte a király hűgát, Hleidl-t, mert azt akarja, hogy ő legyen utána a papnő a templomban. De az nagy veszteség lenne, mivel hogy Hleidl egyike a legszebb és legnemesebb asszonyoknak. Ezért aztán valóban a legjobb dolog lenne, ha ezt meg lehetne akadályozni.

— Mi a fő gond a templommal?

— Egy hatalmas keselyű, ami olyan vad, hogy mindent elpusztít, ami a közelébe megy. Ez vigyázza a kaput, és mindenkit meglát, aki be akar menni. Élő embernek nincs esélye, ha a keselyű karmai vagy mérge közelébe ér. A keselyű alatt van a tojás, amiért küldtek titeket. Van egy rabszolga is a templomban, ő foglalkozik a papnő ételével — minden étkezésre megész egy kétéves üszöt. Van ott még egy megbajolt démoni bika is, amit vasláncokkal kötöttek meg. A bikának kéne meghágnia az üszöt, hogy megmérgezze a húsát. Akik azt a húst megízlelik, megőrülnek. Az üszöt akarják Hleidlnek megfőzni, hogy olyan szörnyeteggé alakuljon át, mint a papnő. Ahogy a dolgok állnak, nem hiszem, hogy mindezekkel az ördögökkel elbánhatok, olyan boszorkányság áll szemben veletek.

földre esett. Aztán a keselyű rázuhant, és vadul csapkodott haláltusájában.

Herraud nekiesett a papnőnek. Kemény küzdelem volt köztük, mivel a papnő fűrészre vágott körme a csontig letépte Herraud húsát. A harc során odáig jutottak, ahol Bosi fekiüdt, és csupa vér volt körötte minden. A papnő elcsúszott a keselyű vérében, és a hátára esett. Ezután a harc éppoly vadul folytatódott, és Herraud hol a nő felett volt, hol meg alatta.

Aztán Bosi összeszedte magát, felkapta a bika fejét, és keményen orrba vágta vele a vén banyát — Herraud pedig vállból letépte a papnő egyik karját. Ezután a nő már gyengülni kezdett. Ahogy meghalt, megrendült a föld.

Ezután bementek a templomba, és alaposan átkutatták. A keselyű fészkeben megtalálták az arany betűkkel teleírt tojást. Sokkal több aranyat találtak, mint amennyit el bírtak vinni. Aztán odajutottak az oltárhoz, ahol Jomali ült, és tőle elvittek egy arany koronát, benne tizenkét drágakövel, meg egy háromszáz aranymárka értékű nyakláncot. A térdéről levettek egy vörös arannyal teli ezüst kupát, ami akkor volt, hogy négy ember sem tudta kiinni. A kárpit, ami az isten fölött lógott, többet ért, mint a leggazdagabb égei-tengeri kereskedőhajó három rakománya. És ezt mind magukkal vitték.

A templomban találtak egy titkos oldalkamrát, amit kőajtó zárt le. Egy egész napba tellett, hogy betörjék és átjussanak rajta. Odabent egy széken ülve egy nő találtak — soha nem láttak még ilyen gyönyörű asszonyt! A haja a széklábhöz volt kötözve, és olyan szőke volt, mint a fényes szalma, vagy az aranszál. A derekán egy vaslánc kötötte meg. Hangosan zokogott.

Amikor meglátta a férfiakat, megkérdezte, mi okozta a nagy robajt reggel.

— Annyira nem számít nektek az életek, hogy szembeszállt a démonok hatalmával? Ennek a helynek az urai azonnal megölnek titeket, ha meglátnak.

Azt felelték, hogy erről még bőven lesz idejük beszélni később. Aztán megkérdezték tőle, hogy hívják, és miért bánnak vele ilyen rosszul. Azt mondta, hogy a neve Hleidl, és a keletre levő Glasir mezei Godmund király lánya.

— Az az ogárnő, aki itt uralkodik, varázslattal elragadott, és azt akarja, hogy ha ő meghal, én legyek itt a papnő, és folytassam az áldozatokat a templomban. De inkább égesse el éve, mint hogy ezt tegyem.

— Jó lenné ahhoz a férfihoz, aki segít neked elszökni innen? — kérdezte Herraud.

A lány azt felelte, nem hiszi, hogy bárki is meg tudná menteni.

— Hozzám jössz feleségül, ha elviszlek innen?

— Nem ismerek a világon olyan undorító férfit, akihez nem mennék hozzá szívesebben, mint hogy ebben a templomban imádjanak. Mi a neved?

— Herraudnak hívnak, apám pedig Hring, Kelet-Gotaland királya. Nem kell többet aggodnod a papnő miatt. Bosi és jómagam már kellően elbántunk vele. De meg kell értened: úgy érzem, jogom van valami jutalomhoz, ha kiviszlek innen.

— Nem tudok felajánlani mást, csak önmagamat — persze, csak ha a családom megengedi.

— Nem áll szándékomban megkérdezni őket — mondta Herraud — és nem tűnök semmi halasztást, mivel úgy tűnik, vagyok olyan jó, mint te. Bárhogy is döntesz tehát, szabadon engedlek.

— Minden férfi közül, akút valaha is láttam, senki nem kell nekem inkább, mint te.

Ezután szabadon engedték. Herraud megkérdezte Hleidlt, haza akar-e jönni vele, hogy a felesége legyen, vagy inkább keletre megy a fivéréhez, és örökre elválik tőle. A lány azt választotta, hogy vele megy, így hát el is jegyzték egymást.

Kivitték az aranyat és a kincseket a templomból, és porig égették az épületet, úgyhogy ezután már semmi nem maradt a helyén. Ezután nekivágtak az összes holmival az útnak, és meg sem álltak, amíg Hokeitl házához nem értek. Ott sem maradtak sokáig, de sok aranyat adtak neki, a többi pedig lovakkal levitték a hajóhoz.

Az emberek örültek, hogy újra látják őket.

(folytatjuk/vége következik)

Hermann Pálsson és Paul Edwards fordításának felhasználásával fordította Nádori Gergely



Bosi megköszönte, hogy ezt mind elmondta neki, és még egy adag szórakoztatással fizetett érte. Mindketten nagyon elégedettek voltak, és hajnalig aludtak. Reggel Bosi odament Herraudhoz és mindent elsorolt neki. Még három éjszakát töltöttek ott, aztán a gazda lánya elirányította őket a templomhoz. Jó szerencsét kívánt nekik, és útjukra bocsátotta őket.

Egy nap kora reggel megláttak egy magas embert szürke köpenyben. Egy tehenet vezetett. Úgy vélték, ez biztosan a rabszolga, ezért megtámadták. Bosi odavágott neki egy hatalmasat a bunkóval, és vége is volt. Aztán megölték a tehenet, megnyűzták, a bőrét pedig kitémtek mohával és hangával. Herraud felvette a rabszolga köpenyét, és maga után húzta az üsző bőrét. Bosi a saját köpenyét a rabszolga tetemére terítette, és a hátára vette a testet. Amikor meglátták a templomot, Bosi a tetem hátába döfte a dárdáját, úgy hogy az elől, a vállánál jött ki. A templomhoz mentek, és Herraud, aki a rabszolga ruháját viselte, bement.

A papnő aludt. Herraud bevezette az üszöt az istállóba, és eloldozta a bikát. A bika azonnal meghágnia az üszöt. A mohával kitömött bőr összerogyott, így a bika nekiesett a kőfalnak, és mindkét szarvát letörte. Herraud megragadta a bikát a fülénél és az állánál, és olyan vadul rántotta meg a nyakát, hogy az azonnal eltört. Ebben a pillanatban a papnő felébredt, és talpra ugrott.

Bosi a templom felé sétált, és a rabszolga testét a dárdánál fogva a feje fölé tartotta. A keselyű nem habozott: azonnal felszállt a fészkeről, hogy felalja a behatolót, de csak a tetem felső részét nyelte be. Bosi keményen megtaszította a dárdát, ami a keselyű nyakán keresztül egészen a szívéig hatolt. A keselyű karmai mélyen a rabszolga alfelébe vágta, a szárnya hegyével pedig meglegyintett Bosi fülét. Bosi a

Angyal, ha lángol Armageddon 2092 Mars: a könyv

Igen, megjelent, 438 Ft, és remélhetőleg már mindenfelé kapható. 12 novella van benne 5 szerzőtől, akik az Armageddon világának történetét gondolták tovább onnan, ahol a szerepjáték abbahagyta.

A fentiekért tartottam fontosnak elmondani, hogy elkerüljem a hosszadalmas reklámbevezetőt, ugyanis ez a cikk kritikának készül. Előre is figyelmeztetek hát mindenkit, hogy igazából csak akkor érdemes tovább olvasnia, ha ismeri a könyvet. Az alábbiak korántsem kedvet akarnak csinálni az Angyal, ha lángolhoz, mert a hibákat szeretném ugyanúgy kiemelni, mint az erőnyeket; inkább afféle gondolatébresztőnek szánom, ami alapján mindenki eltöprenghet majd saját Armageddon- és kiberpunk-konceptióiról. A kritika remek eszköz továbbá a szerzőkkel kapcsolatos személyes sérelmeim tisztázására is (például Sebő Fery már vagy egy éve túsúl tartja a Twin Peaks kazettáimat, meg ő tukmálta rám ennek a kritikának a megírását is, úgyhogy ajánlom: dobjon be egy-két szíverősítőt, mielőtt novellájának tárgyalásához ér).

A 12 elbeszélés — főleg könyvbeli sorrendjükbe állítva — meglehetősen színes egyveleget alkot téma, stílus, hosszúság és sikerültség tekintetében. Talán érdemes először egy-egy pillantást vetnünk mindegyikre, mielőtt összefüggő képet alkotnánk.

A nyitódarab, az *Örülök, hogy találkoztunk!* kellően stílusos felütést ad a kötetnek. (A beszéd mennyiségét figyelve valószínűleg női rendőrről lehetett szó. (Pfüj, micsoda politikai inkorrekttség!)) Kár, hogy a szellemes szószönet — időbelileg teljesen logikátlanul — megelőzi a *Babilon előttet*, ami tulajdonképpen az egész könyv prelúdiuma. Hatásosabb töprengenivalót szolgáltathatott volna az olvasóknak, ha elsőnek áll. Csigás úr egyébként remekelt (ő a mesélő a partinkban, szóval muszáj dicsérnem) — nagyon jól sikerült a történelem előtti dravida világ hangulatának megidézése. Csigás Gábor stílusához talán jobban is illik az efféle misztikus környezet, mint a kiberpunk világ. Akárcsak a szerző két ezután következő írásában, a *Babilon előttben* is a Nő áll a középpontban.

Az *Armageddon* (ismét Csigás) első olvasatra kissé zavaros, de alapjában véve fogyasztható írás, a kelleténél talán több „melankolikus cimborák beszélgetnek” típusú jelenettel. A *Napjaink számban* (Varga Csaba) a sokértelmű cím jobban sikerült, mint a novella többi része. A puritán félbarbár világ elüt az Armageddon alaphangulatától, cselekménye pedig túl nyúl farknyi. Az *Éhes dobok* (Nádori Gergely) kellemes kompakt méretű történet, ami az Armageddon utcáiról vilant fel egy színes képet.

Hogy ellenpontozzam véleményemet, az *Ígéret földjének* (Szigeti Sándor) a címe nem annyira tetszik, maga a novella azonban annál inkább. Nagyon jól megszerkesztett és megírt darab (mérete is az egyik legizmosabb), aminek minden porcikája sugallja a világ hangulatát (nem csoda, figyelembe véve, hogy ki írta). Siránkozni csak annyit tudok vele kapcsolatban, hogy a keret jelentése (a műhold monológizálása) nem elég nyilvánvaló [*Ajjá, nem műhold volt, hanem egy MI-rakéta, ami a Földről elsőként érkezett a Marsra, még az emberek előtt. Azt hittem, kiderült, de most már mindegy. SzS*]. (Szerintem a trükkök és csavarok egy történetben akkor jók, ha az olvasó nyomban rádöbben, miről van szó.)

Az *Angyal, ha lángol* és a *Sötétben* (két újabb nagyon jó cím) Varga Csaba legjobb novellái a kötetben; mindkettő viszonylag rövid, és megfelelően ki van töltve tartalommal. Egy-egy ötletes történetet mesélnek el érzékletes stílusban; egyesek bővítik ki és formálják tovább az Armageddon világot. A *Csak egy ember* ismét egy nős Csigás-novella; érzésem szerint a mester legkevesbé eltalált műve. Bár a dekadens arisztokrata megjelenítésében nincs hiba, a sztori számomra valahogy nem illett bele a környezetbe (értve ezalatt mind a környező novellákat, mint pedig az Armageddon Marsát).

A *Hideg ösvényekenben* Varga Csaba átesett a ló túldolgalára, a kötet leg-hosszabb írásának története kicsit lapos, és sajnos több klisészerű, ill. logikát-

lan elem is található benne. (Pl. ha Michelle gyakorlatilag az első ember volt, aki a Marsra került, (a) hogyan tudott életben maradni, (b) honnan a nyüből voltak már a bolygón nomádok? Nem beszélve arról, hogy Yvette után egy második inkognitóban dolgozó ügynök-szupernő már toposz-gyanús.) Az *én felhőm* (SEBŐ FERENC) minőségéről csak annyit mondhatok, hogy nagyjából a !#@&****& szintet üti meg, ezen kívül... Komolyra fordítva a szót, aranyos és jól megírt történetről van szó, ami kellemes felüdítést nyújt (bár majdnem annyi köze van (vagyis nincs) az Armageddonhoz, mint a *Csak egy embernek*). Az érzelmes befejezés szokatlan, de érdekes.

A *Galamb és holló* (ismét Szigeti) a zárómű, egyben a jövőbeli Armageddon világának megalapozója. A címe ennek se olyan hajde, a tartalom viszont ismét nem okoz csalódást, bár a történet szerkezete eléggé töredezett és ki-egyensúlyozatlan. Az első Szigeti-novellával ellentétben, ahol a sejtetés volt sok, itt néhány dolgot (nyilván helyhiány miatt) túl szimplán mesél el a szerző, amitől a sztori veszít izgalmából. (Szerintem a történet legalább egy re- gényt érdemelne, amit simán ki is lehetne kerekíteni belőle.)

Végezetül néhány szó madártávlatilag. Az összkép, mint említettem, tarkabarka. Általánosan az állapítható meg, hogy a hangulat-írás dominál, meghozza több helyütt az akció rovására (a Szigeti- és Varga Csaba-novellákban kevésbé, de azért ott is érezhető a hatás). Ez helyenként baj, mert végül is az életézés, ami süt a novellákból, nem valami specifikus „Armageddon-filing”, hanem általános depresszió/dekadencia. A tarkaság azt is eredményezi, hogy a válogatás nem igazán koherens, vagyis nem érzékelteti azt a történeti ívet, ami a novellák során 2091 szilveszterétől az Auslánderekkel való kiegyezésig végbemegy. Bár az egyes írásokban állítólag vannak összekötő kapcsok (közös mellékszereplők stb.), ezeket azonban Faust és Mirja kivételével (nekem legalábbis) nem sikerült felfedeznem. Aki kitartó és kíváncsi, vadásszon kedvére.

Morgásaim ellenére azonban — mindent összevetve — úgy érzem, hogy érdemes elolvasni az Angyal, ha lángol, függetlenül attól, hogy akar-e valaki az Armageddonnal játszani, vagy sem. A novellák érdekes hangulatúak, nem egy közülük elgondolkoztató, és néhány még izgalmas is. Ami pedig a legfontosabb: valamennyi jó ígéretet a folytatással kapcsolatban — akár az Armageddon világról mesélnek majd a szerzők, akár másról.

Kodaj Dániel



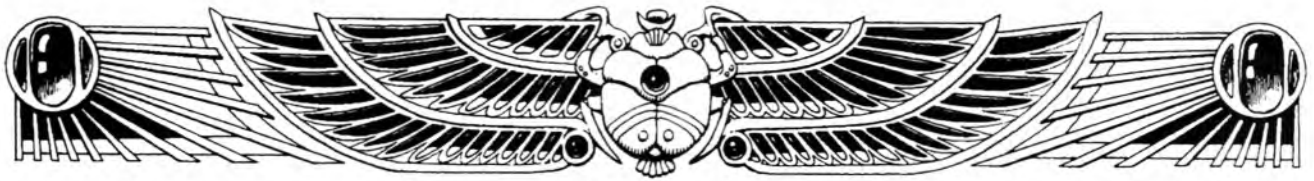
KAPCSOLATOK:

ARMAGEDDON: *Nicolo valaha együtt kóborolt Fausttal;*

NAPJAINK SZÁMA: *Mirja ahhoz a szerzeteshez — Milanhoz — kerül, aki később a sebesült Faustot megtalálta a sivatagban;*

AZ ÍGÉRET FÖLDJE: *Faust — tudtán kívül — ráakad a monológizáló, meglehetősen hibbant MI-rakétára. Ez az MI-rakéta beszél Paul Faragóval.*

<<<<::: Szerintem nagyon nem kell ez a kapcsolatok-dolog. Igazából nincs túl nagy fontossága a történetek megértése szempontjából, csak színesíti azokat. Epp ezért abba is hagytam a pötyögést. Akit érdekel a többi, találja meg magának! Egyúttal pályázatot írnok ki a mű alapos olvasói számára: küldjétek be a felfedezett, új összefüggéseket: a legtöbbet beküldők (azon belül az érkezési sorrend dönt) jutalomban „részesülnek”. A tét: egy unikumnak számító Armageddon pótló; egy Johnny Mnemonic (a jövő szökevénye) — regény; egy Armageddon szabálykönyv; egy Battletech táblás játék. Az első helyezett választ ebből a négyből, a második választ a maradék háromból, a harmadik a maradék kettőből és — mint könnyen kitalálható — a negyedik nem választ. (Sz. S.):>>>>



SHIRNAK

EGY LÉNY AZ EARTHDAWN SZEREPLÉK RENDSZERÉHEZ

„Úgy hírlík, a Halál tengerének Vivane felé eső partjaitól jónéhány heti járóföldnyire nyugatra húzódó Caralkspur hegység igencsak embert próbáló vidék. Haragvó lombú fenyvesekbe öltözött bércei között napokig bolyonghat az útját vesztett, balszerencsés vándor, s meglehet, még így sem talál ösvényt, ami visszavezetné az ismert utakra, a névadók közé. Nincs más, mint a vadon völgyeinek verméből csak néha csillapuló dűhvel kitörni igyekvő, zúgó lelkű szél és a sötét, őszidéző, esőtől terhes felhők, melyek már-már állni látszanak szüntelen sodródásukban.

Valóban. Nincs más, ha a vándor lépteit nem a tudás vagy a gondolatok úttalan útjait járó, hallgató intuitió vezérli. Ám, ha mégis...

A *Líron Enquor* mára üresen kongó termeinek bejáratát maga a természet rejtette el egy hegyi patak vizesése mögé valamikor réges-régen, hosszú, lassan tovagördülő évszázadokkal ezelőtt. Miért? Talán, hogy feledésbe taszithassa az őt megcsúfoló sötét praktikák pusztá emlékét s vele a múltat őrző, szürke kőveket, amelyek közül oly gyorsan illant el minden élet, midőn a szellemidézők e rejtekben megbúvó iskolájának boszorkányos ügyességű, elbűvölő, tünde úrnője, Szép Stahha megteremtette az elsőt. Az elsőt a *shirnakok* közül.

Shirnak. A szó jelentésének több árnyalata van, minthogy bármely névadó nép nyelvén igazi tükörképét találhatnánk. Meg kell elégednünk egy thearai bölcs, Fehércarcú Jerran fordításával, miszerint az évezredes shirnak nyelv e szava a bölcsesség dűhét, netán a dűh bölcsességét takarja — ám talán érdemesebb beérnünk azzal, hogy ez e faj neve.

A figyelmes olvasó észrevehette azt a nyilvánvaló ellentmondást, ami az évezredes jelző és a századokkal ezelőtti teremtés között húzódik, már-már összeegyeztethetetlenül. Mielőtt bárki elhamarkodottan értéktelennek ítélné e tudást, figyelembe kell vennie egy eleddig nem ismertetett lényt is, amire szintén Fehércarcú Jerran figyelmeztet. A shirnak — az a lény, akit létűn idők tudósai csak a Kapuk Óréként említettek — oly hatalmas rendelkezik, amely képes győzedelmeskedni akár a nehéz sodrású idő fölött is...

Mihelyst elfogadja az olvasó e tényt, felmérheti a súlyát ama másíknak is, miszerint Szép Stahhát a szertartások során nem más, mint egy shirnak, az épphogy létre ébredő lény egyik utóda segítette — így keletkezett az időben olyan gyűrű, ami egy helyben áll a múlt és a jövő árnyékában. Önmagából indul és ugyanoda tér vissza, a környező világtól mintegy függetlenül: láthatatlan, szellemi anyagot alkot, ami — épp, mert

hogy nem materiális — egyszerre létezik az összes ilyen, anyagi világban, tehát tökéletesen a shirnak uralma alatt áll.

Ha eljutunk eleddig a gondolatmenetben, amit először Fehércarcú Jerran vezetett végig a Csapás után, s amit mi jócskán egyszerűsítve — meglehet a mély, igazi értelem rovására — tekintünk át, máris megérthetjük a Kapuk Óre elnevezést: a shirnak átjárót nyithat önmagán keresztül a lét bármely két síkja között — s e kettőből az egyik nyugodtan lehet akár szülőföldjének eme kicsiny szeglete, Barsaive is.

Ennyit elsöre a shirnak teremtéséről és a világban elfoglalt szerepéről, olvasó. Most pedig ideje, hogy közelebről is megvizsgáljuk azt a lényt, amelynek valódi céljait meglehet, maguk az égiek sem ismerik igazán, hisz mozgásteret bármikor keresztelheti birodalmaik határait...

A shirnakot eleddig pillantásra könnyen összetevészhettük valamiféle, bő, fekete, csuklyás köpönyvet viselő, magas, laza mozgású emberrel. Ám a legtöbben elborzadnak, ha közelebről is szemügyre veszik: a köpeny nem rejt semmi emberit, még csak hasonlót sem: alatta félig anyaggá vált, ködlő árnyékok rejteznek, amiket a köpeny csak formába zár és összetart...

Bölcs és bátor Aesandar! A tűz ott, Travar messi városában, nem kímélt meg többet. Ennyi maradt a könyvből, amit kértél tőlem. Ennyi — íme, ezt rendelkezésedre bocsájtom. Kísérjen szerencse utadon, amit — remélem — mi, throali írások örízhetünk meg az örök emlékezetnek: jó lenne pótolni az elvesztett tudást, s erre reményt látok benned és társaidban. Nagy reményt.

— *iródott Tiabdjin, a Tudó, Throal Nagy Könyvtárának Irnoka, Khavro'am Első Tudósa által*

SZABÁLYOK

A shirnak nem okozhat „fizikai” sérülést, ám — lévén teste nem más, mint sötétség — őt sem könnyű megsebezni: mind védettsége, mind (varázs)páncélzata igen magas.

A varázslás érték tulajdonképpen a shirnak lendületét, harci kedvét jelképezi. Ezeket az asztrális és mentális energiákat bármikor képes mágiává formálni (a kettő közti kapcsolat nyilvánvaló), majd ezen erővel valamiféle hatást elérni ellenfelén, ez a következőképp működik: a szokásos varázslás dobásnak egyenlőnek vagy magasabbnak kell lennie ellenfele varázs védettségénél — ezt

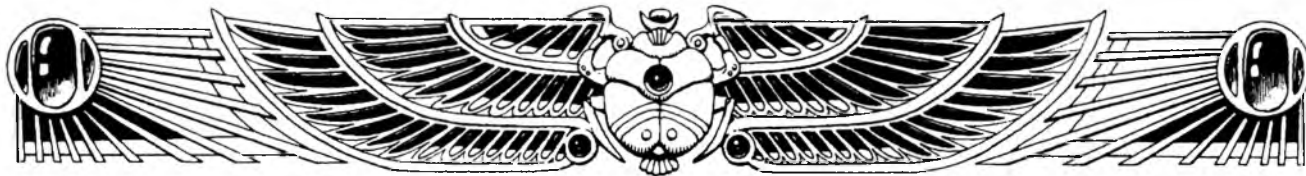
követheti siker esetén a hatás megdobása. amit azért az ellenfél varázspáncélja csökkent. Eleddig tart a sebző mágiáknál szokásos procedúra: a következő lépésben azonban kiderül, hogy a legutoljára kapott szám valójában nem más, mint a shirnak következő varázslatának hatás értéke. E varázslat megszövésére és elmondására (mindkettőre a varázslás érték szolgá!) még ugyanebben körben kerül — éles ellentétben a mágiánál megszokott időkövetelményekkel. A varázs fajtáját a shirnak — a játékmester — választja meg a szellemidézők (*nethermancer*) varázslatai közül. Egészen a 7. körig felmehet — ez azt jelenti, hogy a shirnak egyetlen varázslat mátrixa hetes értékkel bír. A mátrix jelen esetben maga a shirnak teste — így hát megteheti, hogy minden körben mást és mást varázsol... A hatás fokozatát (!) pedig az előző effekt-dobás varázspáncéllal csökkentett értéke (!) adja meg — ezt nem szabad elfelednünk.

Megjegyzendő, hogy ha a shirnak konkrét ellenfél nélkül kívánja használni mágiikus képességeit, akkor saját varázspáncélja ellen kell támadást dobnia. Ellenfél nélküli harcnak minősül minden olyan helyzet, amikor a shirnak nem áll közelharcban. Fontos, hogy a hatás értékekből származó fokozatok nem halmozódnak és nem is maradnak meg: minden körben csak az akkor esedékes pontokból varázsolhat, a maradék, felhasználatlan rész, „elvész”.

Mint látható, a shirnak erős ellenfél, sőt, egyike a legerősebbeknek — ha az, aki szembeszáll vele, nincs tudatában erejének. A felkészült kalandozó persze ismerheti a Kapuk Órének gyengeségeit, és ki is használhatja azokat. Tudhatja, hogy a shirnak varázslat értéke azért oly magas, mert sötétségből áll; éppen ezért a fény gyengíti — ám csak akkor, ha mágiikus, akár maga a lény. A shirnakkal közvetlen kapcsolatba kerülő varázsfény őt fokozatnyit ront varázslásán értékén. Tudhatja a kalandozó, hogy csak az igazi mágiikus fegyverek sebzik normálisan: a közönséges fegyverek gyakorlatilag nem ártanak neki (sebzésükből le kell vonni őt fokozatnyit — nulla alá persze semmiképp nem csökkenhet).

S végül: ellenfelei tudhatják azt is, hogy köpenye nélkül a shirnak halott. Ha leveszik testéről az összetartó anyagot, a szörny szertefoszlik: megszűnik létezni. Ahhoz, hogy egyáltalán sikerülhessen a shirnak köpenyét letépni, legalább két embernek kell közelharcba bocsájtkoznia vele, s *mindkettejüknek* rendkívüli (*extraordinary*) sikert kell elérnie pusztakezes harcban — igaz, nem okvetlenül egyszerre.





KALANDÖTLETEK

A shirnak idő és tér fölötti hatalmára nem egy varázstudó foga fáj — már, ha egyáltalán tudatában van a lény létének. Ebből az egyszerű tényből már következnek is a legalapvetőbb (és sajnos legszokványosabb) lehetőségek: a lény elfogása, egy köpeny megszerzése valakitől, akinek már van stb. Némileg bonyolultabbnak ígérkezik az az eshetőség, mikoron egy ismerőst kell kimenteni a halálos veszedelemből... tegnap. Vagy egy kaert kell megmenteniük... a Csapás első éveiben. Ehhez viszont szükség lesz arra, hogy elnyerjék a meglehetősen sötét lelkű shirnak segítségét. A legnehezebb dolognak akkor néznek elébe, mikoron feladatuk csupán ennyi: be kell bizonyítaniuk a Kapuk Őrnek létét — úgy, hogy megbízójuknak is csak halvány elképzelései vannak arról, valójában mivel is állnak szemben. Természetesen a shirnakok nagyon értékesek lehetnek egy rém számára is. Egy igazán komoly rém elképzeltő pusztítást tud véghez vinni, ha ki tudja használni egy shirnak képességeit. Érdekes helyzet lehet, ha a hősöknek egy gonoszt lényt kell védelmezniük egy másik gonosz lényel szemben, hogy megmentsek a világot.

FONTOSABB ADATOK:

Gyorsaság: 10

Észlelés: 13

Erő: 2

Akaraterő: 13

Keményesség: 12

Karizma: 7

Kezdeményezés: 10

Támadások száma: 1

Támadás: nincs

Sebzés: nincs

Varázsok száma: (1)

Varázslás: 16

Hatás: 24 (ld. szöveg)

Halál határ: 55

Seb határ: immuns

Eszméletvesztés: immuns

LP-érték: 7575

Felszerelés: nincs

Vagyon: a köpeny (értéke 1000 legenda pont)

Fizikai védettség: 14

Varázsvédettség: 13

Szociális védettség: 8

Páncél: 10

Varázspáncél: 10

Leütés: immuns

Gyógyulás próba: 3

Harci mozgás: 85

Teljes mozgás: 170

Bár a köpenyvel — a shirnak anyagi testével — még senkinek nem sikerült megszínálnia azt, amit neki magának: kaput nyitni önnön testén át egy másik létsíkra (az Őrnek ehhez csak öt perc nyugalomra van szüksége, semmi másra) egy megszerzett darab felmérhetetlen kincs lehet birtokosa számára. Miért? Mivel viszonylag jó eséllyel megvédi őt attól, hogy egy rém megbélyegezze: miután mágiusan magához fűzte és viseli, hét ponttal javítja az alap varázsvédelmet (nem módosításnak számít!).

A köpeny a játéokban: legfeljebb egy darab, első szintű szál szöhető hozzá. Ezen — első és egyetlen — szál megszövésének legendapont ára: 2900. A köpeny varázsvédettsége megegyezik a shirnakéval.

Ideje néhány szót szólni arról is, miként szaporodik a shirnak? A mód nagyon is megfelel a

Kapuk Őre egyéb jellemzőinek: ha a shirnak úgy dönt, hogy utódot hoz létre — amire igen ritkán kerül sor, hisz nem érdekük, hogy számban gyarapodjanak — napok alatt olyan aurát fejleszt ki maga körül, amiben egy betegség: a sötét láz kel életre. Pillanatok — hét kör — alatt elbomlasztja a megfertőzött testet. Az áldozat mindig a névadó fajok valamelyikéből (no persze, nem a sárkányok közül) kerül ki. Aki az 5 méter sugarú aurába érve elvétí méregellenállását, megfertőződik: a shirnak világon kívüli sötétje befészkel magát a testébe — hacsak nem képes ellenállni egy 14-es hatással és fokozattal bíró, halálos méregnek. Ha a betegség az áldozat halálát okozza, a halál pillanatában a test rettentő reccsenéssel köpennyé alakul — s benne már ott rejtőzik egy teljes értékű shirnak, a Kapuk Őrzője.

Csigás Gábor



Egy nekromanta naplójából

„Végre! A munkámnak nemsokára vége: a művem majdnem elkészült. Álomom valóra vált — sikerült létrehoznom saját élőlényemet! Oly tökéletes és csodaszép, el sem merem hinni! Majdnem két évembe telt, de készen van. Rengeteg pénzt és munkát öltem ebbe a vállalkozásba, de azt hiszem, megérte. Csak a Zilgori Bárók zavarnak. Sajnos, az ő vagyoniuk segített létrehozni a lényt, nélkülük nem is jutottam volna semmire. Most megvan nekik, amire vágytak: a tökéletes kém. De milyen nehéz munkámba telt! Nem egyszerű húsvarrogatás, mint amikor az ember gölemeiket készíti. Nem! Ez volt életem kihívása.

Már az alapanyagok megszerzése is embert próbáló feladat volt! Mikor nekikezdtem az egésznek, csak az az ősi rúnákkal televezett minotaurusz szarv volt a birtokomban. Csaknem fél évembe telt, míg el tudtam olvasni! Néhány rúna jelentésének megszerzése közben kis híján otthagytam a fogam. Mikor végre összeállt a kép, teljesen megszedültem a lehetőségtől. A kezemben volt az elfeledett tudás, az útmutató, amivel olyan lényt hozhatok létre, amilyen kétezer éve senki sem készített. Egy valami hiányzott csupán: a pénz. Hosszú hónapokig senki sem akart adni egy árva rezet sem a kísérlet megkezdéséhez. Már majdnem feladtam, amikor egyik éjjel felkeresett Uthelon nagyúr a bárók nevében. Felajánlotta teljes segítségét és annyi aranyat, amennyit csak akarok! Egyszerűen nem tudtam visszautasítani, pedig hallottam már néhány történetet a Zilgori Bárókról. El kellett fogadnom az ajánlatot, mert szükségem volt a védelmükre és a pénzükre.

Végre nekikezdeztem a munkának! A legnagyobb problémája a különleges összetevők begyűjtése volt. A pénzen kalandozókat fogadtam fel — természetesen inkognitóban, mert ha rájöttek volna a célomra és támogatóim személyére, akkor aligha ülnék most itt a laborban, békésen írogatva. Nagyon nehéz volt mindent megtalálni. A recept szerzője eléggé homályosan fogalmazott, és én nem mindig voltam biztos a szavak jelentésében. Csak, hogy néhány érdekesebbet említsek: az Abyss könnyei, sárkányláng égte mimic, szárított bíbor nyálka (*Crimson Sludge*), sötétség esszencia, egy villám által elpusztított kőgölem pora, átváltoztatás pálcája, kameleon gyűrű, a Rift kanyonban élő fekete méhek viasza... Több tucatnyi egyéb dolog is szükséges, de ezem ágában sincs mindet leírni. A legfontosabb, ami a művelethez kellett, egy energiaszívással (*energy drain*) megölt alakváltó teste. Mikor minden megvolt, s végre a három kék csillag is a megfelelő konstellációba került a Sárga Holddal: elkezdhettem.

A renholmi kovácsok által készített üstöt foryogó láva felett hevítettem, és a viaszból lassan feloldottam a szükséges alkotókat. Iszonytató volt a hőség, de kitartottam. Az üst már szinte fehéren izzott, amikor két adag gyújtó folyadékkal (*Potion of fiery burning* — béna fordításban) elegyest beledobtam a gyűrűt és a pálcát. Amikor az irtóztató pokoltűz elhalt, öntöttem bele az utolsó hozzávalókat: az alakváltó és egy féltünde véréit. A keletkező gőzt elveztettem, a kicsapódó folyadékot palackokba töltöttem. Annnyira fáradt

voltam már! Alig volt erőm arra, hogy rámondjam a szükséges varázslatokat a kész esszenciára. Ó egek, milyen csodálatos színe volt — akár a friss vér! Lenyűgöző! Végre megpihenhetek, s majd holnap folytatom.”

„A mai napon előkészítettük az alakváltó testét. A magadori tetováló mester tökéletes munkát végzett. A jelek pontosan egyeznek a szarv rajzolatával — milyen kár, hogy a művész nem érthette meg a kísérlet végét! Megnyitottam a lény vénáit, és feltöltöttem a kész esszenciával. Most minden készen van, csak meg kell várni, amíg szer hatni kezd. Ez eltarthat két-három órát is, úgyhogy van időm pihenni, papírra vetni ezeket a sorokat. Várom az Ébredést. De most mintha megmozdult volna. Megyek, megn...”





„Balsiker, teljes balsiker! Nem tudom, mi történt, de magához térve kegyetlen örjongsébe kezdett, és véletlenszerűen változtatta az alakját. Mire a bénító pálcámát használni tudtam, már két segédemet megölte. Most kénytelen vagyok sztázisgömbbe rakni, és mélyen, nagyon mélyen eltitkolni az egészet a Bárók elől. Hol ronhattam el? Mi volt a hiba? Most kezdek elölről az egészet! Még jó, hogy vannak tartalékaim.”

„Uthelon tudta! De hogyan? Valakinek eljárt a szája? Nem, az nem lehet! Biztos figyelnek valamilyen módon! Talán kristálygömb? A nagyúr azt állítja, hogy ismeri a választ problémámra! Varázslattal egybeolvasztott két memóriakristályt, és odaadta nekem, hogy helyezzem a halott alakváltó koponyájába. Állítólag két híres fegyvermester tudásának a másolatát tartalmazza. Nem tudom, honnan szerezhettem: nem mondott neveket. Tiszta zsákhamacska az egész, de be kell fejeznem, amit elkezdtem!”

„Elkészült végre a teremtmény! Csodálatos módon változtatja az alakját! Talán még varázslatok megtanulására is fel tudnám készíteni, ha nálam hagynák egy-két évig. Ez azonban nem valószínű...”

„Mekkora számár voltam! Átverték az átkozottak! Még hogy fegyvermester! A memóriakristályok két híres orgyilkos (Jharim al Hakim, Nil D'en Kwang) tudását tartalmazzák! A lény egy morf, de egy gyilkológépet csinálnak belőle, egy fenevadat! Láttam, amikor az udvaron gyakorolt a kardokkal. Egyszerűen félelmetes! Iszonyúan gyors és pontos, rádásul bármilyen humanoid alakot fel tud venni. Leginkább féltündének látta magát — azt hiszem, ez a felhasznált vér miatt lehet, bár ez nem biztos. Nem engedik, hogy találkozzam vele, és amikor tegnap szembetalálkoztam vele a folyosón, meg sem ismert. Gyanítom, hogy bájolást vagy dominanciát olvastak rá. Már elegendő van az egészségből — azt hiszem, minél előbb el kéne innen tűnni, de a morf nélkül nem me-

gyek. El kell rejtenem a feljegyzéseimet, nehogy azok is a kezükbe kerüljenek!”

„A morf tökéletes ragadozó. Az elmúlt nyolc hónapban Uthelon négy ellenségét ölte meg. Ördögien bánik a pengékkel, és áldozatai mit sem sejthetnek a közelgő veszedelemről, hisz mindenkit tökéletesen le tud másolni. Állítólag az az egyetlen gond, hogy hangokat még nem tud rendesen utánozni, de én ezt is meg tudnám oldani.”

„El sem hiszem! Tegnap este eljött hozzám! Úgy látszik, megtört a varázslat, és már nincs hatalmuk felte. Megszökött egy küldetésről: az utolsó percben megtagadta, hogy megöljön egy varázslónőt. Azt mondja, képtelen lenne megölni egy nőt. Három orgyilkost tett hidegre, amikor vissza akarták hozni. Most mindenki rá vadászik, de sikerült észrevétlenül belopóznia a várba. El kell tűnnünk innen, minél hamarabb. Már tervem is van! Szabadon engedem a sikertelen példányt, és ha továbbra is olyan vad, akkor jó nagy káosz lesz itt. A zűrzavarban valószínűleg elmenekülhetünk, és tán elég messzire jutunk, mielőtt úzóbe vennének. Milyen kár, hogy nincsen teleportációs varázslatom! A morf újból egy féltünde alakját vette fel (miért mindig féltünde? Ha lesz időm, kiderítem!). Nincs sok időnk, de megesszük, amit lehet.”

Azzil Khram nekromanta utolsó feljegyzései a naplójában

Az új örszereplők jelentése

Veszteségek: 18 ember és egy szemcsarok (sok sebesült)

Elpusztultak: 2 (a nekromantát is beleértve)

Sajnos, nem sikerült élni elhogni a morfot. Hét emberemet ölte meg, mielőtt a mágusok elpusztították volna. Azzil a labor előtt tartóztatták föl, de nem adta meg magát, és szökni próbált. Az ezt követő varázspárhaj miatt a folyosó beomlott és a labor összedőlt — ez újabb 11 ember halálát okozta (ebbe beszámítottam a varázslatok áldozatait is). Szerencsére a tűz nem terjedt tovább. A felelősöket kivégeztük, testüket a fenevadaknak dobtuk.

A vampír ledobta a papírokat, és hangosan káromkodott. Uthelon nagyon dühös volt. Megmarkolta a furcsa rinákkal telelt szarvat, és tovább szitkozódott. Az elmúlt órák eseményei igazsággal voltak. Csak az az átkozott nekromanta ismerte a jeleket, de a feljegyzései elégtek a tűzben. Átkozott varázslók! A megmaradt néhány felem nem képp sem elég ahhoz, hogy egy éven belül újrakészítsék a kísérletet! Kell találni valakit, aki el tudja olvasni a jeleket! Tul sokat veszítettünk!

A morf alig úszta meg a csatát. Elődje és készítője elpusztult. Puding alakban hevert a romok között; súlyos sebek borították. Csak az ösztönei működtek: nem volt tudatánál. A test mentette meg, az mászott el a létfenntartás nyers ösztönétől hajtva, a csatornarendszeren keresztül a városon kívülre. Napok múlva tért csak magához. Egy féltünde alakját viselte. Mozdulni sem tudott a hűvös, őszi reggelen, és semmire sem emlékezett. Vándorló mutatóványosok találtak rá táborverés közben, és segítettek neki. Meggyógyították, maguk közé fogadták, és a Vincent nevet adták neki, mert még azt sem tudta megmondani, hogy is hívják? Bár nem emlékezett addigi életére, de meg volt győződve arról, hogy 142 éves. Álmban néha bevillant egy-két arc, de nem törődött vele. Elfelejtette képességeit. Furcsának találta, hogy roppant fázékony.

Amikor a mutatóványosok őt is be akarták vonni az előadásba, észrevette, hogy ördögien bánik a késekkel, kardokkal. Minél többet gyakorolt a szonglörökkel, annál vadabban ment neki. Nagy népszerűségre tett szert a társasággal, hiszen eléggé feldobta az előadást a változatos késdobáló, kardnyelő és egyéb durva pengetrűkkökkel. Három évig élt a mutatóványosokkal vándorolva (bár a teleket mindig városokban, a meleg kandalló mellett töltötte), aztán valaki bevádolta a kis társaságot, rablással és gyilkossággal gyanúsítva őket. Vincentnek és néhány társának sikerült ellögnia. Aztán kiszabadított még egy-két embert a túrsulatból. Nem maradhettek együtt: szétbontották Vincent utóljára egy olyan bárd (*Blade*, lásd *Bards' Handbook*) társaságában látták, aki talpig feketében járt. Egyszer biztos, hogy valami majd észébe juttatja a

múltat, és akkor nincs megállás! Egyébként, ha feltűnt valakinek, hogy Vincent de Noir névvel már találkozhattatok a Holdtölte oldalain Pálfalvi László *Talos szemé* című novellájában, annak gratulálók! További megjelenése is várható.

Most következzenek röviden a morf adatai!

Előnyök

Alakok:

1. Morf és féltünde

E két forma egyikéből a másikba egy menetnyi idő alatt bármikor átváltozhat. Eredeti alakja szinte teljesen olyan, mint egy alakváltóé. Féltünde alakjában 170 centiméter magas, 65 kiló; a bőre sötétvörös, már-már fekete. Pupillátlán fehér szemein írisz sem látható. Testét furcsa fekete tetoválások borítják, amelyek féltünde formájában is láthatóak. Ezek ősi jelek (*Runes of life, Runes of changing*), amiket csak is a zilgóri mágusok ismernek.

2. Puding

Ebbe a sötétvörös puding formába csak naponta egyszer változhat át, és akkor is egy teljes kör kell hozzá. Mérete minimum 1, maximum 2 m². Ebben az alakban sebessége csak hatos (Mv 6), de átfolyhat az ajtók alatt, felkúszhat a falakra. Semmilyen különleges védelemmel nem rendelkezik: normálisan sebezhető, bár a zúzófegyverek csak fél, a szúró- és vágófegyverek negyed sebzést okoznak.

3. Alakváltás

A morf képes rá, hogy testét (csak azt, a ruháit nem!) 2 kör alatt drasztikusan megváltoztassa. Bármilyen (!) humanoid lényt utánozhat így, ha korábban valamikor legalább tíz percig közelről tanulmányozta. Gnoll, ork, agyszívó, férfi, nő — vagy bármi egyéb. A méretek azért némileg behatároltak: az elérhető testmagasság legalább 100, legfeljebb 240 centiméter. Természetesen veréb, légy, elefánt, egyéb állati alak nem megengedett. Naponta összesen 3 alkalommal válthat formát, és egy-egy alakban max. 2 óráig maradhat. Azt is megteheti, hogy csak bizonyos testrészeit változtatja meg (pl. meg-hosszabbítja a kezét, hogy elérje a kulcsot).

4. Láda

Akár a mimic, a morf is leutánozhat egy nagy ládát, de ez nagyon bonyolult és kimerítő számára. Hetente csak egyszer képes rá, és legfeljebb 3 körig tarthatja fenn ezt a formáját. Ilyenkor is csak látszólag láda: nem lehet kinyitni, tehát belerakni sem lehet semmit. Normális módon sebezhető, de a felszíne elég kemény (AC 8). Ruházatát előzőleg le kell vetnie, de körbeölelheti azt, és ilyenkor a holmik a láda belsejébe kerülnek. (Gondolom, magától értendő az is, hogy pl. egy lándzsát nem tud magába rejteni. A mimictől eltérően ragasztót sem képes termelni, mert csak a formát utánozza, a tulajdonságokat nem.)

5. Márványbőr

Ezt a különleges tulajdonságot más lényen még nem figyelték meg. A morf egy különleges folyadékot „izzad” ki. Ha ezt szétkeni a testén, 3 kör múlva, amikor az megkeményedik, bőre a márványhoz hasonlóvá válik (az esetek 90 %-ában megkülönböztethetetlen egy ilyen szobortól). Miután megszilárdult, a morf már nem mozoghat, de a védelmi szintje 2-re csökken. Nem árt, ha nagyobb ruhadarabjait előzőleg leve-szi, mert az anyag elszívhatja a folyadékot, és ilyenkor a hatás csak részleges, a család könnyen felfedezhető. A márványbőrt maximum egy óráig tarthatja fenn, de megszüntetheti korábban is. Ekkor a bőr puhulni kezd, majd három kör alatt felszívódik. A kemény bőrt gyorsan is letépheti magáról, de ez eléggé kényelmetlen dolog. Ilyenkor a márványbőr megrepedezik, és darabokban letörik. A folyamat fájdalmas: a morf a meglévő Hp-jának a negyedét elveszti. Ha így szünteti meg kemény bőrpáncélját, 2–3 órán belül rengeteg folyadékot (min. 5–6 liter) kell innia. Ha márványbőrre vágyik, egészségpróbát kell dobnia, hogy sikerül-e beindítania a folyamatot. Ha a próbát elbukja, aznap már nem próbálkozhat újra. Ehhez a képességéhez havonta kétszer folyamodhat.



Gyengék, hátrányok

A morf nem bírja a hideget! Ez a gyengeség valószínűleg a készítésénél felhasznált sok hó miatt alakult ki. Erre utal az is, hogy a hőséget viszont nagyon jól tűri. Még a 75–80 °C sem kottyan meg neki — ugyanakkor már egy hűvös őszi este is nagyon-nagyon kényelmetlen lehet a számára. Lássunk egy rövid kis táblázatot:

+10 °C-tól 0 °C-ig — Minden cselekedetre mínusz 2 módosító.

0 °C-tól -10 °C-ig — Óránként mentődobás lassítás (*Slow*) ellen (az előző -2 is számít!)

-10 °C alatt — ide tartozik a mágikus hideg és a sárkánylehelet is — a személy bénításához (*Hold person*) hasonló hatás éri. hacsak fordulónként (*turn*) nem dob sikeres mentőt. Azt, hogy mennyit használ ez ellen az esetleges meleg ruha, a mesélő dönti el. A hideg ellen védő gyűrűk és varázslatok egy lépéssel enyhítik a hatásokat.

- Mínusz kettő mentődobás módosító mágikus hideg ellen.
- Plusz egy Ép (Hp) sebzés kockánként.
- Ha elrontja a mágikus hideg elleni mentőt vagy három óránál többet tölt el hidegben, 1d6 napra elveszti alakváltó képességeit.
- Ha több, mint 12 órát tölt el 10 °C-nál alacsonyabb hőmérsékleten, kőkeményre fagy, és nem lehet megmenteni.

Egyesek meg vannak győződve arról, hogy valaha léteztek olyan, nagyobb erejű morfok (*Morph, Greater — Darkland*), amelyek fel tudtak venni BÁRMILYEN alakot, feltéve, hogy az nem haladta meg testméretük és súlyuk kétszeresét. Állítólag még tárgyakét is! Egy ogár, egy holló vagy egy lemezpáncél alakja a legcsekélyebb problémát sem jelentette számukra: ezt bármikor, tetszőleges ideig megtehették. Ki tudja? Egy-szer talán előkerül egy tekercs, véset vagy könyv, ami választ ad a kérdésekre. Lehet, hogy nem is kell sokat várnunk!

Czuppon Gergely (LEAXF)

AD&D ROVAT

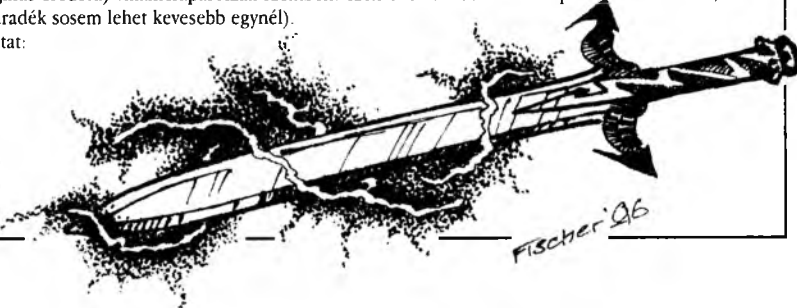


VILLÁMPENGE

Gyönyörűen kovácsolt, mives kard, acélkék pengével, amin néha sistergő villámnyalábok futnak végig. A fegyver egyrészt naponta egyszer ellőhet egy villámcsapást (*Lightning Bolt*) — úgy, mintha kard pluszának (ld. lent) 2,5-szeresével megegyező szintű varázsló tenné. A másik igen hasznos tulajdonsága, hogy bizonyos fokú védelmet biztosít a (mind a természetes, mind a mágikus eredetű) villámcsapásokkal szemben: ezen ellen a viselő +2-t kap mentődobásához, a sebészkor pedig minden kockadobásból le kell vonni 1-et (de a maradék sosem lehet kevesebb egynél).

A fegyver fontosabb jellemzőiről a következő táblázat tájékoztat:

Kockadobás(d20)	Kard plusz sebzése	Villám érték	Ára	TP
1–8	+1	3d6	5000 a.	750
9–15	+2	5d6	7500 a.	1000
16–19	+3	8d6	10000 a.	1500
20	+4	10d6	15000 a.	2000



ZÖLD ROZSDAFÉNY

ÉLŐHELY:	bárhol
GYAKORISÁG:	nagyon gyakori
SZERVEZŐDÉS:	telepes
AKTÍV IDŐ:	bármikor
ÉTREND:	vas, réz
ÉRTELEM:	nincs (0)
KINCS:	nincs
JELLEM:	nincs
DB:	speciális
VSZ:	nem védekezik
MOZGÁS:	¼ (lassan araszol) vagy teleport
ÉK:	1 HP
THACO:	—
TÁMADÁSOK SZÁMA:	—
SEBZÉS:	—
SPECIÁLIS TÁMADÁS:	nincs
SPECIÁLIS VÉDEKEZÉS:	nincs
MÁGIA ELLENÁLLÁS:	nincs
MÉRET:	tetszőleges (egysejtűek telepe)
MORÁL:	nincs
TP:	7

A zöld rozsdafény egy telepes egysejtű növényféle. Látszólag csak egy patinás folt valamilyen fémtárgyon. Vastagsága jóformán nincs is: a tárgy teljesen épek látszik, és ha megkopogtatjuk, szépen csengő, fém hangot ad. Ha csak egészen kicsit is felmelegítik (ehhez elég, ha valaki kezébe fogja a fertőzött tárgyat), a



sötétben halványan foszforeszkálni kezd. A valamilyen kardra vagy vértre települt rozsdafény így képes varázsfegyver vagy –páncél benyomását kelteni.

A varázstárgy illúziója szertefoszlik abban a pillanatban, amint legalább 10 kg/cm² nyomás vagy ütés éri, ekkor ugyanis apró darabokra hullik szét.

HARC: Az elszíneződés (valójában a termőtestek sokasága) egy közönséges ronggyal könnyedén letörölhető, maga a rozsdafény azonban a fémtárgy belsejében lakik, ahonnan meglehetősen nehéz kiirtani. Hatásos módszer a tárgy átízítése — persze, a legcélszerűbb rögtön újrakovacsolni, mivel a fertőzött részek a jószág elpusztítása után is törékenyek maradnak. Hatásos ellenük az élet pusztítása (*Slay living*) és még néhány efféle durva varázslat.

A letörölt termőtestek („vasvirág”) másnapra ismét kinőnek. Minél gyakrabban tisztogatják, a tárgy annál foltosabb lesz, miközben a törölgétek során levegőbe kerülő spórák alkalmanként 1d4 újabb tárgyat fertőznek meg.

ÉLETMÓD/KÖZÖSSÉG: Ha nem abajgatják, a növény anyagcsereje rendkívül lassú — a folt évenként mindössze 1 cm²-nyit terjed. Nyirkos, sötét helyeken érzi a legjobban magát. Tűző napon a foltok eltűnnek: a jószág nem szaporodik. Ha valaki rozsdafénnyel fertőzött tárgyat tesz a holmijai közé, számíthat arra, hogy hetenként egy-egy újabb fémtárgyra települ át.

KÖRNYEZET: Bár a rozsdafény rendkívül kártékony tud lenni, egyes tisztességtelen kereskedők nagy becsben tartják, mivel a fertőzött tárgyakat varázspáncélként és –kardként értékesítik. Ha gyanúsán olcsón kínálnak nekünk valami, a sötétben halványan derengő, állítólagos varázstárgyat, nem árt, ha egészséges gyanakvással állunk az üzletli ajánlathoz.

Nagy Szu

SZERENCSEKOCKÁK

Látszólag egyszerű, bár első pillantásra is láthatóan mesterien csiszolt, csontból készült, hatoldalú kockapár, amin semmiféle mágia nem érzékelhető. Szerencsejátékosok kezében azonban akár vagyonokat is érhet, hiszen azt a számot dobja, amit a birtokosa akar — még akkor is, ha nem ő gurít. Azt, hogy a kocka naponta hányszor működik (hányszor dobható vele a kívánt kombináció) szintén a szerencse dönti el. Egy nap 2d4-szer lehet megkísérteni a szerencsét, ám a pontos értékről a használatnak sejtelve sincs (a mesélő titokban dobja ki minden nap, amikor a kockát használni kívánják, és a dobott számot titokban tartja).

Ha a napi „adag” elfogyott, a kocka vagy úgy működik tovább, mint a normális dobókockák (50%), vagy a Szerencse Istenasszonya teljesen elfordul a használatól, és ettől kezdve mindig olyan értékre fordul, hogy a birtokosa veszítsen (50%). Természetesen ez utóbbi is csak egy napig tart, utána ismét rendszeresen működik.

Ára: 5000 arany

XP érték: 1300

Leslie



Hogor Kávézó Társasága

A Z ALÁBBI SZÖVEGET Vampire mesélőknek ajánlom. Beillesztető szinte bármilyen krónikába. Témája a Brujah klán, a lázadás, és egy kicsit az anarchia. Bár az eszmefuttatások egy konkrét szituáció megoldásához kapcsolódnak, a konfliktusok és a szereplők sugallhatnak néhány basznos ötletet. Minden nosferatu kollégámnak bátran mondhatom: érdemes egész éjjel nyitva tartó kávézóban csöndben megbújni...

A FEBRUÁRI HIDEG az egész várost levette lábáról metsző mosolyával. Mindenki oda bújott előle, ahová csak tudott. Így eshetett meg, hogy azokkal, akik nem tudtak hova menekülni, nem is törődött senki. Persze némelyek nem is akartak elrejtőzni. Csak mereven ácsorogtak a hófödte tér egyik sarkában, és várakoztak. A téren — bár igen fontos közlekedési csomópont volt — alig volt valaki rajtuk kívül. Ahogy a tér fölött lebegő óra is tanúsította, késő is volt már, no meg persze az emberek betegek voltak, esetleg a szokásosnál fáradtabbak a nap eseményeitől — inkább otthon maradtak. Hőseink sem akartak persze sokáig ott ácsorogni, de tudták, hogy Nárcisz — titkos társaságuk szeszélyes tagja — késni fog. Meg hát őket ugye nem fárasztotta le az álmos nappali nyüzsgés — ugyanis aludtak. Miután a hölgy széles mosollyal arcán megérkezett a megbeszéltek helyére, a vámpírok elindulhattak, hogy megtartsák törzshelyükön a frakciógyűlést — a négy brujah alkotta a Pacifista Anarchisták nevű szervezetet.

A kellemes, drága kávézóban halk zene szólt, a sápadtan megvilágított boxok közül számosat előre lefoglaltak, több asztalon is ott árválkodtak a félszeg „RESERVED” táblácskák. A társaság helyet foglalt az egyik ilyen asztalnál, és attól fogva — halandó ember számára talán nem is érzékelhetően — a kávézó apró világa a vámpírok körül forgott. A pincérek talán maguk sem tudták, miért is igyekeznek ennyire kedvében járni a furcsa vendégeknek. Egyszerűen hozzászórtak ahhoz, hogy néha egész éjeleket itt töltenek egyetlen pohár tea vagy ásványvíz mellett, általában musicaleket hallgatnak (a SAKK címűt különösen kedvelik; az egyik pincér már futott is, hogy lecserélje a kazettát), és szemérmetlenül magas borraalót hagynak.

— Nos, elvtársak, azt hiszem mindannyian tudják, hogy miért ülünk itt. Egyik szemünk sír, a másik nevet. Nevet azért — kedves elvtársak — mert a helyzet úgy áll, hogy brujah herceg kerül a trónra régi, konzervatív és örült uralkodónk helyett. És sír azért, mert pont Kurgan, az eszement pusztító lesz az, aki — pusztá erőfőlényéből fakadóan — ki fogja harcolni magának ezt a rangot. Hogy milyen sorsunk lesz ebben a városban ezenről, meg nem mondhatjuk, de azt hiszem, ha valakinek, hát nekünk kell megakadályoznunk ezt az akciót — nyitotta meg az ülést Rubasov, a filozófus.

— Miért kéne megakadályoznunk? — szólt közbe bűgő hangján Nárcisz, miközben rágyújtott egy cigarettára.

— Azért, kedvesem, mert nem lehet a város hercege ez a tuskó erőgép. Azért! — morogta Laszlo, a társaság alapítója.

— Csak hogy én is hozzászóljak valamit, közlöm: nem tudjuk megakadályozni, hogy Kurgan végezzen a hercegekkel. Akkor meg nem egyszerűbb ideológiát gyártani az elfogadásához, mint megpróbálni a beavatkozást? — vont a kérdőre a többieket Senkisémet, aki tulajdonképpen nem valotta magát brujah-nak, inkább volt klán nélküli lázadó. Ennek ellenére csatlakozott a Pacifista Anarchistákhoz — talán unalomból, talán azért, hogy valamiképp azért részt vegyen abban a maszlagban, amit megvetett, és történetesen Kamarillának hívta.

— A probléma az, hogy szervezetünk alapításakor mindannyian egyetértettünk abban, hogy mi az erőszakot elvetjük. Megesküdöttünk — igen, még te is, Senkisémet — hogy szervezetünk ideológiáit egynek valljuk klánunk ősi alapeszméivel. Az, hogy a brujah név mostanában inkább félelmet és undort kelt vértestvéreink szívében, tarthatatlan állapot. Úgy gon-

dolom, Kurgan hatalomra jutása ezt az előítéletet odáig vinni, hogy miniket is egy skatulyába sorolnának azokkal a fiatal brujahokkal, akiktől már nekünk is félnünk kell, holott pont nekünk kéne őket eszméink kivitelezése érdekében szőnyeg alá söpörnünk — mondta Rubasov kissé rekedtes hangján, amelyről most már — hogy a szakállas ideológus kevésbé bújott a tárgyilagosság biztonságos barikádjá mögé — kissé kihallatszott az ingerültség.

— Nekünk nem szabad félnünk senkitől! Főleg ettől a szedett-vedett hordától nem. Ha nem tudjuk őket rávenni arra, hogy felismerjék a helyes utat, el kell érniük, hogy elhagyják a várost! De ez sokadlagos probléma. Ha sikerült megoldanunk Kurgan kérdését, ez is megoldódik majd magától. Ezért azt javaslom, inkább az államcsínyről beszéljünk! — szólt közbe Laszlo.

— Amíg a Führer is itt munkálkodik, addig semmilyen probléma nem oldódik meg magától. A Führert pedig nem fogjuk rávenni arra, hogy elhagyja kiskirályságát. És azt sem hiszem, hogy hagyáná, hogy Kurgan játssza itt a herceget — nyilván tervei vannak vele. Persze az is lehet, hogy ő is fél. Ne feledjük, hogy ez a hústorony csak egyetlen nyelven ért: az erőszak nyelvén — kántálta Senkisémet, aki mindig is pesszimista álláspontot képviselt, és cinikus materializmusával bizony, kissé nehezen elviselhető alak volt. Csak azért túrték meg maguk között, mert bizonyos értelemben mindannyian elviselhetetlen alakok voltak, és az alapjaiban idealista beállítottságú társaságban néha valóban szükség volt Senkisémet borúlátó hidguzhanyaira.

— Más nyelven is ért ő, kis klántalanom — mondta Nárcisz, félreérthetetlenül kihívó pillantást vetve Senkisémetre, aki ettől kissé elbizonytalanodott.

— Hagyjuk ezt, Nárcisz, nincs most idő a kisdéd játékaidra! Vegyük számba inkább, kik még azok, akiknek nem tetszene, ha Kurgan szerezne meg a trónt! Úgy vélem, a Bácsira — természetesen a maga módján — mindenképpen számíthatunk. A ventrue talán tudja mozgósítani külhoni kapcsolatait, van valakinek közelebbi információja erről?

— Laszlo, ki kell, hogy ábrándítsalak! A nosferatuk — tehát a Bácsi is, akiről, meg kell vallanom, nem vagyok túl jó véleményemmel — igyekeznek semlegesek maradni. Persze ritkán maradnak azok, de sosem lesznek semmilyen törekvéshez lojálisak: csatorna-praktikáik bűzös vonulatába nem fér bele a nyílt harc. Mindenesetre azt tudom, hogy Kurgan az utóbbi időben pár elég durva akciót hajtott végre a Bácsi háza táján, úgyhogy az öreg csatornapatkány inkább húzna mifelénk, mint az a Galamb nevű gerinctelen csúszómászó. Ennek ellenére ne feledjük, hogy a nosferatuk általában gerinctelen csúszómászók: az egész klánideológia erre alapul. A kékvérűről pedig csak annyit, hogy bármit mond is, nem tesz semmit Kurgan uralma ellen — szerintem valami miatt még támogatja is. Hogy tovább soroljam lehetőségeinket: a toreadorok gyávák és tehetetlenek, az örültekkel nem tudok kommunikálni, a gangerek leszárják az egészet, a tremere nő pedig úgy viselkedik, mintha őt nem is izgatnák ezek a kicsinyes, világi dolgok. Konklúzió: jelenleg egyedül vagytok, és nem tudom, miről is akarunk tulajdonképpen beszélni — szólt Senkisémet, és kivett egy szál cigarettát a Nárcisz előtt heverő piros dobozból. A nő tüzet adott, és unotn bámulta tovább az asztal közepén álló hamutartót. Nem volt hozzászólása a dolgokhoz; vagy már végiggondolta, vagy egyáltalán nem szokott gondolkodni.

— Nagyon sok mindenről, elvtársam, nagyon sok mindenről — mondta izgatottan Rubasov. — Itt teljes eddigi ténykedésünk méretetiek meg. Úgy értem, ez a végső próbatétel, melyen vagy elbukunk, vagy győzedelmeskedünk. Mindaddig sikerült hűnek maradnunk elveinkhez. Fajtánk közt már ez is nagy dolog, most azonban kiderül, elég-e ennyi. Ha úgy tetszik eljött a mi helyi kis gyehegnánk ideje.

— Nézze, Laszlo, éppen ez ad számunkra reményt. Nem hiába vagyunk mi itt. Új alkony közeledik, csak ott kell lennünk, hogy a magunk kedve szerint alakítsuk — mondta szerény mosoly kíséretében Rubasov.

— Ugyan, kedveseim. lássuk már be, hogy négyen kevesek vagyunk bármihé is. Szerintem át tudnánk csábítani a Führetről fiatal brujahokat, a Kurgan által csúflá tett tahóknak pedig csak el kéne türelmesen magyarázni, hogy csúflá tették őket — szóló Nárcisz, és beszéd közben kis füstfoslányok szabadultak el bűvös vámpír-ajkai közül. Nárcisz olyan nő volt, akire pillantva még az egyszerű, tudatlan halandó is azonnal vámpírra asszociál. Természetellenesen gyönyörű, a csábítás ősi művészetének kiváló ismerője.

— Agy nélküli zombikat gyűjtögetni a szervezetbe csak azért, mert nimfómán vagy? — kérdezte cinikus mosollyal Senkisémm — Rubasov, erre gyárt ideológiát!

— A szarkazmusa nem ér fel hozzám, elvtárs! Én a propaganda munkát mindig is nagyon fontosnak tartottam. De nem vagyok meggyőződve arról, hogy ezek a teremtmények érdemesek arra, hogy befogadják elveinket. Ezek állatok, nem pedig értelmes lények.

— Hogy jön ahhoz, hogy bárkit is ekként minősítsen? Mindenkit egyenlőnek kell tekintenünk, akiben csak szikrája is van az emberségnek. — mondta Laszlo.

— Nem látok ellentmondást ketőnk álláspontja között. A kérdés pusztán az, Kurgan és a Führer talpnyalóiban megvan-e ez a szikra. Ha feltételezzük, hogy nincs, kezelhetjük őket alsóbbrendűnek, vagy legalábbis elveink befogadására alkalmatlannak. Ha viszont azt állítjuk, hogy van, meg kell próbálnunk szót érteni velük. Szerintem azonban elméjük más irányba fejlődött, mint a miénk. Nem biztos viszont, hogy helyes az álláspontom, miszerint ez a beállítottság helytelen. Lehet, egyszerűen a kor sajátossága, hogy pusztán agresszivitással el lehet érni valamit. Gondoljunk a történelemre, elvtársak, gondoljunk arra, milyen hibákat követtek el korunk — ha úgy tetszik — anarchistái. A forradalmak diktatúrákba fulladtak, népiirtásba, agresszióba. Lehet, hogy nem a miénk a helyes út, elvtársak, lehet, hogy filozófiai alapokra helyezett eszméink mind-mind túlhaladott álláspontot képviselnek. Én szeretném azt hinni, hogy ez nem így van. Szeretném, ha forradalmunk — amit jelenleg épp szervezünk, ha nem vették volna észre, kedves elvtársak — nem bukna el sem sikertelenségben, sem sikerben. Lehet, hogy van mit tanulnunk az új generáció nyers agresszivitásából, lehet, hogy szervezetünk alappilére megdőlt. Ha azonban ez a pillér megdőlt — folytatta immár csak gondolatban — én alatta szeretnék állni, és szeretném, ha agyonütne, vagy legalább kiverné fejemből a kétségeket.

— Lassan a testtel! Ne igyekezzen annyira az örök sötétségbe! Számoljon vele, hogy ha most bukunk, halálunk nem csak végletes, de különösen fájdalmas is lesz — mondta perverz mosollyal Senkisémm, mintha átlátott volna a bozontos szőrzet álcáján. Észre sem vette, hogy magázására váltott.

— Ahhoz nekem nincs kedvem! — kiáltott fel hirtelen szenvedéllyel Nárcisz. — A lánc a leggyengébb pontjánál szakítható el. Nekünk is Kurgan és a Führer legalacsonyabb rendű bábjai között kell elkezdennünk a szervezést. A magam részéről már tettem is egy-két lépést.

— És miféleképpen, ha szabadna megtudnom? — kérdezte Laszlo gyanakodva.

— Semmi elhamarkodottat, de bizton állíthatom, hogy páran a két vézér szolgái közül szoros szálakkal kötődnek hozzám.

— Ez tűrhetetlen, elvtársnő! Azt hittem, mindannyian egyetértünk abban, hogy elutasítjuk a vérkötés megalázó rítusát. Mindenek feletti értéként tiszteljük az egyén szabadságát. Nincs jogunk ezt elvenni bárki másától. Mélységesen felháborít a tette. Nem vagyok hajlandó beleesni abba a

csapdába, amely minden forradalom pusztulását okozta. Nem vagyok hajlandó elismerni, hogy a cél szentesíthetné az eszközt.

— „Nagyon ritka és szerencsés az a forradalom, mely nem az ősi ellenség trónra ültetésével végződik” — idézte mosolyogva Senkisémm.

— Rubasov, kis bogárkám, ön alulbecsüli képességeimet! Nincs szükségem szertartásokra ahhoz, hogy bárkit is magamhoz láncoljak — mondta színpadias felháborodással Nárcisz.

— Pedig ezúttal lehet, hogy nem ártana — dünnyögte Laszlo.

— Ön meglep. Lássuk be, hogy elveink feladása semmiképp sem vezetne elveink hatalomra jutásához. Legalábbis addig semmiképp, míg jelenlegi alaptéziseinket meg nem változtatjuk — jelentette ki Rubasov, és most már ő is rágyújtott. A többiek tudták, hogy ez mit jelent: a veterán vámpír éles elméjében belső konfliktusok kerültek felszínre. Rubasov nemsokára vagy valami meglepő indítvánnyal áll elő, vagy búskomorságba süllyed.

— Na de Mr. Platón! Elfelejtí, hogy a régi rezsim azért még uralmon van, és szerintem az Őrült kormányzása még mindig messze sikeresebb, mint bármi más lenne. Miért nem támogatjuk hát őt? Miért gyűlünk ide a vérszagra, hogy együtt megvitassuk az új, brujah kormányzást? Miért akarjuk elérni, hogy mi kerüljünk a trónra? Én azt mondom, maradjatok lojálisak zavart hercegekhez, bár cselekedetei — például, hogy nem akarja észrevenni, mi készül elene — logikátlanok tünnek. Ha jól tudom, eddig is mindent megoldott valahogy.

— Azért a legutóbbi meglepetése, amikor vérvadászatot hirdetett a Gangrel klán ellen, kissé túlmutatott a sikeres kormányzás általam ismert keretein. Mégis meglehet, hogy mellé kell állnunk — tételődött Laszlo. — De még ebben az esetben is segítségünkre lehet néhány, Nárciszhoz hű testvér a lázadók köréből.

— Tehát úgy véli, elvtársam, hogy azokat már amúgy sem tekinthetjük szabad akarattal rendelkező lényeknek? Ebben az esetben valóban csak az a kérdés, hogy ki uralkodik felettük, mivel önálló döntésre amúgy is képtelenek. Ebben az esetben magam is támogatom Nárcisz akcióját — bökte ki végül nehéz füstfelhőket eregetve Rubasov.

— Nocsak, barátunk rögtön legyártotta az elméleti megalapozást, amire szüksége volt! — vigyorodott el Senkisémm. — Nem túl nehéz elvhűnek lenni, ha az ember a pillanatnyi igényekhez igazítja az elveit!

— Elvtársam, ön végeredményben kinek az oldalán áll?
— A magamén, illetve ott sem.
— Nem vagyok hajlandó leereszkedni a szofizmusához. Lásza be: a kor igényei készítetnek rá, hogy átértékeljem álláspontomat. Aki nem képes alkalmazkodni, elpusztul.

— Kedveseim, mielőtt szó szerint *vérig* sértenétek egymást, szüntessük be a gyűlést — személyes ellentéteiteket pedig tegyék el későbbre. Szomjas vagyok, és erős vágyat érzek! Ez a helyes kis pincérfü pedig bizonylatul készségesen segítségemre sietne, ha a toaletben problémáim akadnának a csappal... Drágáim, várlak benneteketem önöket öt perc múlva a női mosdóban — Nárcisz lendületes, ellentmondást nem tűrő, kecses mozdulattal felállt, és a három — pár pillanattal előbb még forrongó, ám a nő egyetlen, meleg pillantásától lehiggadt — lázas forradalmár gondolatait már a táplálkozás és a közös vércsere gyönyöreire töltötték ki.

— Kedveseim, mielőtt szó szerint *vérig* sértenétek egymást, szüntessük be a gyűlést — személyes ellentéteiteket pedig tegyék el későbbre. Szomjas vagyok, és erős vágyat érzek! Ez a helyes kis pincérfü pedig bizonylatul készségesen segítségemre sietne, ha a toaletben problémáim akadnának a csappal... Drágáim, várlak benneteketem önöket öt perc múlva a női mosdóban — Nárcisz lendületes, ellentmondást nem tűrő, kecses mozdulattal felállt, és a három — pár pillanattal előbb még forrongó, ám a nő egyetlen, meleg pillantásától lehiggadt — lázas forradalmár gondolatait már a táplálkozás és a közös vércsere gyönyöreire töltötték ki.

A következő gyűlés idején már javában dúlt a tavasz. A találkozóról senki nem késett — már csak hárman voltak. Ahogy Rubasov fogalmazott megnyitó beszédében: „A casus belli megvolt — kedves elvtársaim — Kurgannak pusztulnia kell.”

Nosferatu & Brujah Brick

MOTTO: "MEGPRÓBÁLOK OLY
ELBORULT LENNI,
MINT ŐK... MEGPRÓBÁLOK"
-CSG



(szegye utánzat...)

"WON'T YOU COME?"

Ez egy SOUNDGARDEN idézet volt, ami lehetett volna

NINE INCH NAILS is ("Head like a HÖL..." és "Black as your...")

S hogy mit keresett ott fent? NOS, ha nem tűnt volna fel, EN (ego maximum) mindig valami ilyesféle idézettel kezdem az írásaimat, no meg ebben már az is belefoglaltatott, amiről szólni fog. a játékról, amit úgy hívnak, hogy human

HÖ (copied [occupied] LANDFILL-és jó.)


Na jó, nézzük meg...

...KÖZELEBRŐL!

AZ ELŐ HÖDPALA AZ ÍRÁSMÁK.

Megjegyzendő, hogy ezen írásom biztosan nem lesz lektorálva... hacsak Ubul, a lektor elő nem kerít valahonnan egy jó valamit, ami kézzel írott szöveget is tud átírni. Ez úgyhogy most ANNYIT hibázhatok, AMENNYIT csak akarok - pont úgy, mint azt a HÖL írói tehettek... A szabálykönyv ugyanis teljesen hasonlóan van megírva, mint ez az ismertető: kézzel és telis-teli (direkt?) nyelvtani, stilisztikai, olvashatósági, stb gondokkal. Vicces.

-Igen, jó hogy mondom. Viccek is vannak a HÖL-ban... ha gonosz akarnék lenni, azt mondanám - írnam -, hogy MŰS NINCS IS BENNE. De valószínűleg nem is akartak, hogy legyen benne MŰS. Csak ez.

DE ERŐL 20K.  TODD SHAUGHNESSY DANIEL THRON CHRIS ELLIOTT írta és a

DIRT MERCHANT GAMES Kopirajtolta - a kiadó azonban nem lehetett más, mint a WHITE WOLF black dog games névre hallgató ügyosztálya...

attól tartok mindjárt LAPOZNOD KELL majd...

na ugye, megmondtam! LAPOZNOD KELLETT!

HÖL is tartottam? Közelebbi szemügyre vételnél? Mielőtt belefognék, még egy megjegyzés: én azt hittem, könnyű lehetett kézzel megírni egy könyvet... **TEVEDTEM.** nem az. Már most görcsöt kapott a kezem. Már most... No se baj, ÉN vállaltam fel a dolgot... (megvan! telerakom gúccsel! Masochism flaw...)

Z egész úgy kezdődik, hogy figyelmeztetnek: jobb, ha felnőtt vagy, mielőtt olvasni kezdesz s még ekként is jobb, ha sok dolgot bír el a gyomrod. Ha nem - fordulj valahová máshová. **Sürgősen.**

Namost, ha továbblépsz, elmagyarázzák a szerzők, hogy mit illik tudni a szerepjátékokról úgy általában. Mindent illik tudni. Ha még nem tudod, **HÚZZ A FRANCBA**, játssz valami MAST kb. 6 évig, majd gyere vissza. Ezt MIND elmagyarázzák. Kedves emberek ☺.

Rögtön ezután a **KILLING THINGS** (nem fordítom le, ugyanis csak angolul van... mármint a szabálykönyv - ha nem érted itt, ott sem értenéd: akkor meg minek? Na jó, nem akarok ANNYIRA Kedves lenni, mint a **HÖL** írói, ezért megmondom... ime: _____*) Szóval a **KILLING THINGZ** fejezet következik: a játékosoknak szánt rész... Egy mikiegegyfülü koponyával illusztrálva.

Rögtön az elején. És ez csak romlik... Mivel megtudjuk, hogy időben elszórt univerzumunk teljesen kolonizálva lett, főbb urai közé pedig elmaradhatatlanul oda kell sorolnunk **Rupert IX császárt** és **BIG STEVIE**-t, az éppen soros **papát**, a főelleneségek közé pedig a már-már körös tünetként újra felbukkanó mikiegegyfülekkel megáldott, duplájukú **IDEGEN** barátunkat, mikiegegy-gatyóbar... (úgy hívják, hogy **Mickee B.** kalandjaink zöme egy jókora testi-lelki szeméttelenen fog játszódni, kb. iszonyú messze a legközelebbi lakott bolygótól, ahová csak jumpstuggal, szökkenő meztelencsigával ☹️ lehet eljutni - ezek ui. fénysebesség fölé is képesek szökkenni... Nem, nem vagyok depressziós, csak próbálok valamit kiaggalni: **DE NEM MEGY...** szóval:



* bocsánat, elfelejtettem! nagyon utáltok? Akkor jó. (?)

EZ MÁR A MÁSODIK HÖLDAL...

Megint új lap. Most majd szebben írok, mint ahol az előzőn befejeztem...
Nem mintha számítana. A JÁTEKRENDSZER, AZAZ

WORLD

részről most inkább nem foglalkozom, hiába következik ez a könyvben az előzőek után... miért? Azért, mert aki ebben a játékban a realitást meg hasonlót akarja keresni az eddigiek UTÁN, az tényleg jobb, ha elmegy a FRANCOBA. Ha meg nem, akkor meg mit számít? Viszonylag egyszerű, érthető. HÖL... ↙
Viszonylag. KÜLÖNBEN IS, ELHAGYTAM AZ ELEMZÉSEKkel TELI JEGYZETEIMET a RÜLZ-ről. De lehet, hogy csak a "Nyájas olvasó iszonyú átvágása újságon keresztül" skillemet használom, szerepjáték specializációval - azaz nem is voltak Sohó ilyen jegyzeteim... (a HÖL-ban viszont ilyesmi skillek vannak... honnet ismerős ez neked? No mindegy, nem firtatom a kérdést **ÉN**, aki még az írástípusötletet is úgy lopta... bár én speciel szebben írok, mint ők a HÖL-ban... Most büszke vagyok magamra...) Szóval: jól lehet THINGEKET KILLNI a szabályokkal. Azért vannak. Mi is következik? **KARAKTEREK?**

Meg statisztikák? Na jó, mutatok belőlük valamit...
(Végülis ez egy játék-leírás nemde?)(Nem, csak szeretnék eladni a raktáron maradt készletet...)(Ez szemerszedett HAZUGSÁG!)
(Kinek a szemén szedték?) Akkor hát:

-(MEAT) HÚS: kitartás, állóképesség, erő, egészség...

-(FEETS) LABALÁS: általában KI-; bajból. ügyesség, gyorsaság, pontosság, meg ilyesmi.

-(MOUTH) POFA: karizma...

-(GREYMATTA) SZÜRKELEP: IQ, wisdom, agy, gondolatok...

-(NUTS) TÖK: nem, nem az. (ez a poén copyright DIRT MERCHANT GAMES, ui ott van benne) bátorság.

Mellegleg -2-től +10-ig vannak.



vannak előregyártott karakterek is: Kisgyerek, ötször akkora, intelligens, AC-szuszpenzoros grázgyúval; Szerzetes, nagy hassal és ferde hajlamokkal; Bosszúálló, lézerkarddal és Indijones ruházattal; álarcos killer clown (gyilkosbóbó); A Névtelen Ember; Mffum (ő is karakter: agyat izombeültetésekkel helyettesítettek); Zilver Zurfur (így is kopirajtos?) paródia (itt minden paródia, mert ez az egész - ugye ti ezt már nem olvassátok, **18 Éven Alulak!?!** - ez nem más, mint egy kurva nagy vicc - próbálkozás (ainak egész jó...), olyan játékosoknak, akiknek ennyi időnk korukra már sok-sok mindennel tele van sok-sok mindenük és másra sem vágyunk, minthogy jól szétlöhessék valami segofej segofejet. Végre. Alaposan. Hogy csak hamu maradjon. Amit össze lehet szívni porszívóval. Vagy össze lehet söpörni. Vagy. Ja igen. Elvise is lehet játccani. Mert a **KIRÁLY** el! (HALLOD, MLYVN WND? ÉL!)

Vizont ringen női PC. Ezt mivel magyarázzák? Azzal, hogy igen furd, mikor a) claudia Schiffer Ketto úgy gondolja, hogy egy lánchikini megvédi bármitől - s még csak a bőret sem karcolja össze; avagy b) ugyanő (ugyanő) úgy gondolja, hogy létezik sztreccs-láncing meg fullplatearmor... és hogy azt a pár kilo vasat ő el is bírja, ha netán mégis. Szóval ez a DIRTMERCHANT... fickók szerint nevetséges. Van benne valami.



könyv második fejezetében, ami a jól csengő

"THINGS THAT CAN KILL YOU"

Kép. névre hallgat, a Hölmeister kap információkat, tanácsokat, ötleteket és röhögögörögöt (ha ez a humor az esete...). Ugyhogy emöl - lévén nem leendő játékosoknak szánt üzenet, és ők úgysem bírnák ki - inkább nem is írok. Próbáljátok ki! Megéri? Vagy nem? Ahehehe.

Styling, you know
So turn to the mirror
It goes just like this
You've done it a thousand times
It's as easy as drinking wine
Only now it's blood.
Faith No More



Becsúrdt, izé becsúvárodott
Faster Disco/
tisztelettel: Csiga Gábor

KÖZÖNET ILLETI: Dominikát (10u!) A PERETE TOLLÉRT
ÉS A TÜRELMEIRT; TOVA BBA JOMÁGAMAT MERT REGGEL
NÉGY KÉPES VOLTAM IRNI EZT A C... DOLGOT.
MÉGHOZZA ILYEN CSUKLÓKILLER BETÜKKEL.
VALAHINT A SKEKSEFÉHÉVÁRI PARTIT
(RUCSI, MALSI, LACI, VIKTOR, PHANTOM)
AKIKNEK MÁR HEGINT VIMARADT A
SZÓRA ÉNE CUKK IRÁSA
NO JO, BE-
FEJE-
ZEH...
:::

... UTOLSÓ HÖLDTÖLTE

Forradalmian új film kerül hamarosan a magyar mozikba: a világ első, teljes egészében számítógépes animációval előállított, egész estés rajzfilmje. A címe **Toy Story**, és (természetesen) a Disney-cég támogatásával készült.

A története nem túl bonyolult — elvégre elsődlegesen az ifjabb korosztályt célozza meg — mégis, gépi eredete ellenére annyi báj és ötlet szorult belé, hogy felnőttek is

amely komputer által generált környezetbe helyezte az élő szereplőket. A produkció azonban világsikere ellenére megmutatta a módszer hátulütőit: a rideg, steril képi világot, a megfelelő képfelbontás hiányát és még sok minden mást is.

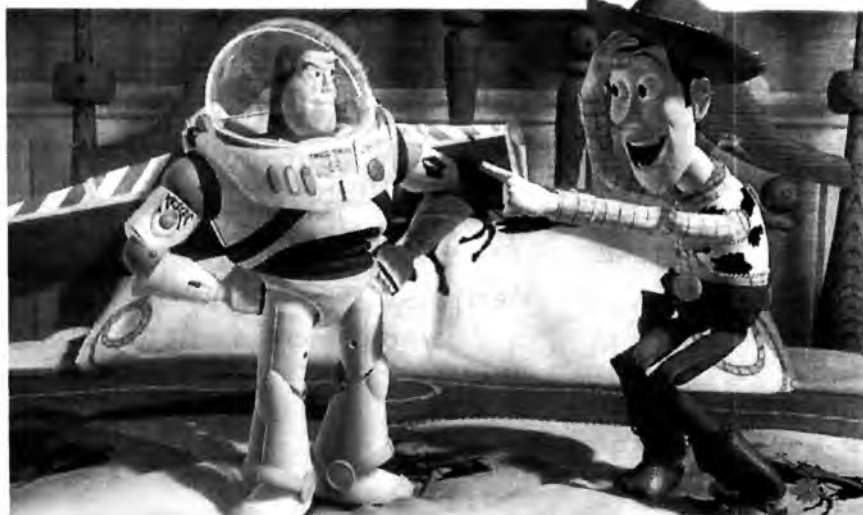
A technikai fejlődés persze nem állt meg 1982-ben; a számítógépek és a hozzájuk tartozó szoftverek egyre tökéletesebbek lettek.



bátran beülhetnek rá. Tehát egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Woody nevű cowboy, aki a préri pusztasága helyett egy gyerekzobát választott otthonául. Ugyanis nem igazi cowboy volt ő, hanem egy Andy nevű kisfiú kedvenc játéka, egy rongybaba, aki beszélni is tudott, ha felhúzták. Seriff lévén természetes, hogy társai (többek közt egy műanyag dinoszaurusz, egy rugótestű dakszli, egy malacpersely és egy krumpli-fej-baba) őt választották a gyerekzoba urává. Igazságos kormányzása alatt a legnagyobb rendben ment minden, de aztán Andy új játékot kapott születésnapjára, mégpedig egy Buzz Lightyear nevű űrhajós akciófigurát, és ezzel hirtelenében felborult a megszokott hierarchia. Woody kétségbeesésében megpróbálja elveszejteni népszerűbb ellenfelét, a következményekkel azonban nem számol. Mindketten a szomszédban lakó vásott kölyök karmai közé kerülnek, márpedig ő szadista módon egymás után „végzi ki” játékaikat...

A Disney régóta kísérletezik a számítógépes animáció alkalmazásával. Az első nagy áttörést a **Tron** című film hozta meg,

A Disney következő próbálkozására 1991-ben került sor, amikor **A szépség és a szörnyeteg** egyes jeleneteit (többek közt a híres keringőt) komputeres modellezéssel készítették el. Ebből egyértelműen kitűnt, hogy a számítógépes animáció jobban illik a rajzolt környezethez. Ám volt, aki ebbe nem nyugodott bele.



Még 1984-ben alakult meg a Lucasfilmen belül egy Pixar nevű cég, hogy elősegítse a számítógépes animáció térhódítását a filmiparban. Már első munkáik — a **Star Trek II: Khan haragja**, a **Jedi visszatér** és az **Ifjú Sherlock Holmes** — is bizonyították, hogy nem megvalósíthatatlan álmokat kergetnek. Ma már mind a mozikban, mind a tévéképernyőkön mindennaposak a számítógépes trükkök (nálunk sajnos mindebből csak igen kevés látható): az 1993-ban készült, effektusaiért Oscar-díjat is nyert **Jurassic Park** pedig végleg elfogadhatta létjogosultságukat a modern filmkészítés eszköztárában.

A **Toy Story** a Walt Disney Pictures és a Pixar első közös filmje, de, tekintettel a (megérdemelt) sikerre — heteken át vezetete az amerikai mozi sikerlistát, még az új James Bondot is maga mögé utasítva — aligha az utolsó.

Végül — hogy a száraz adatok kedvelői se maradjanak szellemi táplálék nélkül — elmondom, hogy a film 112 000, teljes egészében komputerrel generált kockáját 500 000 órányi gépidő alatt hozták létre, és tárolásukhoz 1000 gigabyte-nyi memória szükségeseltetett.

Németh <SYSTEM ERROR> Attila

Dióhéjban

Necropolis: Atlanta (Wraith, Vampire; White Wolf)

Az amerikai dél fővárosa, amelyet, hogy — sznob európai szemmel legalábbis — rövidke története alatt máris számos alkalmat produkált a helyi Árnyékföldök benépesítésére, még a White Wolf-legénység szűkebb hazájaként is szolgál. Így hát igazán csodálnivaló, hogy hivatalos kiadvány formájában csak most kerítették sort kivesésére. Ennek oka lehetett üzemenyagtakarékosság (ilyen, közönséges holtakban viszonylag gazdag hátteret ugyebár nem jó holmi vámpírokra elpufogatni), józan önmegtartóztatás (a megfelelő környezet kivárása) vagy a vakvéletlen — lényeg az, hogy most végre élőben is cirkálhatunk egy alvilági város setét és bomló utcáin.



Atlanta témája és hangulata eredetileg a szenvedély/újjaszületés lenne, bár érzésem szerint a legtöbb White Wolf-környezetleíráshoz hasonlóan ezt itt is legfeljebb csak a valós világból (ez esetben a „gótikus dél filingjéből”) beszivárgó áthallások érzékeltetik valamennyire. A fennmaradó anyag mindazonáltal minden közhelyessége — itt ugyan meg lehetne kérdezni, hogy egy, a maga nemében úttörő publikációnak mitől kéne olyan nagyon forradalminak lennie — ellenére gazdag meseháttérrel szolgál. Lássuk, milyennel is?

A könyv első pár oldalán rövid történelmi összefoglaló található, amelyben nagy szerepet játszik a fehérek betelepülése és az ezzel járó, erőfelülkerekedett indiánirtás, majd a polgárháború idején a Konföderáció fővárosaként működő Atlanta porig rombolása. Az Árnyékföldök ismertetője a fentiek miatt túlvilágivá átlényegült (magyarul: kísértetjárta), ismertebb épületek leírásával kezdődik, és a szokásos három frakció — hierarchia, renegátok, eretnekek — jelentősebb személyiségeivel folytatódik. Ebben a leghosszabb — több, mint 60 szereplős — fejezetben az előre várható hármasságon (csúf és gonosz hierarchia, bátor renegátok, eszemert eretnekek) kívül olyan — kinek-kinek elgondolási szerint határos vagy röhhogtató — ötleteket találhatunk, mint a Szürke Farkasok (az akármikori kormányzatban csalódott déliek és a vietnami veteránok néphadserege), a Ponce de Leon Hölgytársaság (az *Elfüjta a Szelet* Margaret Mitchellel együtt isteni becsben tartó úriasszonyok), vagy az Ámokfutók (részeges felnőttek által kivasalt, bosszúszomszjas fiatalok) csoportosulása. Előfordul még egy igazi óslakó: maga Rémsusz bácsi (Joel Chandler Harris), aki önmaga leghíresebb szereplőjének bőrében koptatja az Alvilágot.

A záró fejezetben — ha gonosz volnék (pedig nem), azt mondhatnám, mindössze annak érdekében, hogy a *Necropolis* egyúttal Vampire-kiegészítővé is avassák — a tervezők Atlanta káinítáinak rövid, ennek megfelelően kissé összecsapott leírását is elhelyezték: erről csak annyit, hogy Ignatius, a nagy hatalmú (ötödik generációs, tyúha!) ős-tremere benne a fontos tényező. A szerzők egyike, Sam Chupp egyébként *Sins of the Fathers* című regényében, amelyben Kirk, az egyszeri narkósgyerek alvilági életpályáját tárja olvasói elé — minő véletlen — ugyanezt a helyszínt szerepelteti. *Febér László*

The Wizard's Grimoire (Ars Magica, White Wolf)

Hatalom. Nem ez az, amire vágytál? Mágus vagy, Hermész Rendjének követője! Halkan elszuttogott rejtelmes bűvigék, természetet uraló litániák titkainak letéteményese. Fegyvered, páncéloed és életed a mágia: kiválasztottként tekintenek rád a számodra közömbös, egyszerű halandók. Nézd ezt a könyvet... látom, felcsillant a szemed! Igen, ez a kötet a Hermész Rendjének elhivatott varázslói által összegyűjtött, felbecsülhetetlen értékű tudást tartalmazza... pillants bele nyugodtan... rabul ejt majd, meglásd!

The Wizard's Grimoire — ez az *Ars Magica* rendszeréhez publikált kiegészítő szinte nélkülözhetetlen azok számára, aki az alapkönyv lehetőségein túl kíváncsiak kutatni a mágia sokszínű birodalmát. A könyv segítségével még jobban kidolgozhatók a domíniumok rejtélyes urai, a varázslók... Nézzük csak, milyen új dolgokra bukkanhatunk az oldalakat lapozgatva! Új, előtte megalkotott típusok adnak ötleteket varázsló karaktereinkhez: elementalista, történész, bárd és még sorolhatnám... Új erények és hibák árnyalják a különböző személyiségeket, hosszú

oldalakon keresztül olvashatunk a laboratóriumokban végzett kísérletekről, homonkultúrák és gölemek születhetnek a kiegészítő szabályok segítségével. A Merinita Ház mágusai tündér familiárisokat alkotnak, a Criamon Ház hatalomra éhes tagjai varázstetoválásokkal ékesítik magukat, majd következnek az új varázslatok (köztük jónéhány a tündérek birodalmával kapcsolatos). Külön fejezet foglalkozik olyan, speciális varázstárgyakkal, amelyek már ötletadókként is kiválóak. A függelék olyan, első látásra mindennapnak tűnő dolgokat ismertet, mint mondjuk a könyvek, kéziratok, tanoncok — számos ötletet adva a tanulóhoz és tanításhoz — de azért rábukkanhatunk néhány érdekes információra a vörössapkásokról, tribunusokról, büntetésekről, szentélyekről.



Értékelésképpen mindössze újra dicsérni tudnám ezt a kiadványt, így hát inkább nem ömlenék tovább. *The Wizard's Grimoire* — ez a kiegészítő igen hasznos lehet azoknak a játékosoknak, akik szeretnék pár lépéssel túljutni az alapkönyv kínálat lehetőségeken. *Jubász Viktor*

The Tribunals of Hermes: Iberia (Ars Magica, White Wolf)

Irány a napsütéses, ragyogó Dél! Kalandra fel! A fáradt, törődött vándorok háta mögött kővé vált óriások gyanánt tornyosulnak a Pireneusok hóspikás csúcsai, előttük az Ibériai félsziget nyújtózik. Spanyolhon... A világtól elzárt, moszlimok állandó csapásaitól sanyargatott föld számos rejtélyt, kalandot és izgalmat kínál minden bátor utazónak. Rengeteg érdekes információ, színes személyiség, új adat sorjázik a lapokon.

The Tribunals of Hermes: Iberia a Hermész Rendjének tribunusait tárgyaló sorozat első kötete. A későbbi, ilyen típusú kiegészítők már ezt a felépítést követik. A Spanyolhon mitikus történelmét taglaló fejezet módszeresen tekint végig e föld történelmén a római hódítástól egészen a XIII. század elejéig. Részletesen foglalkozik az iszlám hódítással és Mohamed követőinek jelenlegi helyzetével. A Rend törtériája különleges, új információkkal szolgál — és nemcsak az iszlám mágusokkal kapcsolatban: a Flambeau Ház rajongói sem maradnak olvasnivaló nélkül — mellékeltek magának Flambeau-nak, az alapítónak a történetét is. Az Ibériai Tribunus intrikáinak, csatáinak története rengeteg kalandra ad lehetőséget. Külön fejezet vezet végig az olvasót ezen a titokzatos földön. Barcelona, Toledo, Córdoba — nagy múltra visszatekintő városok, számos titokkal, nagy hatalmú vezetőkkel. A spanyol földön épült domíniumokkal egy szintén alapsan megírt fejezet foglalkozik, amelyből kiderül, kik is rángatják itt az intrika nyúlós fonalait... Az alkotók semmit nem felejtettek ki: szimbólumok, könyvtárak, misztikus képességek, mágikus és világi kutatással foglalkozó varázslók pontos adatai, bajtársak, egyszerű csatlósok... A könyvet új, előre megalkotott karakterek zárják: felbukkan a lapokon a zsidó doktortól a moszlim mágusokig szinte mindenki, aki számít...

Mi mást lehetne még írogatni? Annak a mesélőnek, aki szeretné szabadon, saját ötletei szerint megtervezni a Mitikus Európát, nos, annak ez a rengeteg információ talán béklyókat jelenthet. Azoknak viszont, akik új titkokra, jól kidolgozott területekre vágnak, bátran ajánlható. *Jubász Viktor*

UTAZÁSOK KÖZÉPFÖLDÉN

Vészterhes időkben élünk, melyek nem igen kedveznek az utazónak. Mégis egyre többen és többen vágnak neki a kalandoznak. Magam is az utak köveit kopotatom már egy ideje, és ez idő alatt sok városban megfordultam, sok veszéllyel néztem szembe. Ezek közül a helyek közül szeretnék ajánlani néhányat azoknak, akik most indulnak útra, és figyelmeztetném őket az utazás veszélyeire. Rövid íráshoz mellékelnék még egy térképet is, amely az egyes birodalmakat összekötő utakat tünteti fel.

A térképet a régió kártyák helyett használhatjuk. Nem kell a lapokat kijátszani, hanem a térképen mutatjuk meg, hogy milyen útvonalat választottunk. A kezdő- és végpontot is beleszámolva összesen négy területet érinthetünk. Csak olyan régiókban haladhatunk át, amelyeket út köt össze.

Miért jó térképet használni? Felgyorsul a játék. Nem kell minden helyszínről egy menedékbe visszatérni, hanem rögtön új helyre indulhatunk. Így akár minden körben kihozhatunk valamilyen toborzó pontot adó lapot.

Egy dologról azonban nem szabad megfeledkezni. Ha a térképen mutatjuk meg az útvonalunkat, akkor ellenfelünk a konkrét régiókhoz is játszhat ki támadásokat. A nagzúlok például alapértelmezésben csak a sötétség birodalmában lehet kijátszani. Viszont minden nagzúlapon feltüntetett néhány terület, ahol még előfordulhat. Tehát, ha lehet, érintsük a menedékeket, és használjuk a lapokon található útvonalakat. Gyógyulni és kincseket elraktározni ugyanis csak a menedékekben lehet.

Egyébként van, amikor kimondottan gyorsabb menedéken keresztül közeledni. Egy-két helyszínt ugyanis gyorsabban elérhető a lapon található útvonallal. Erre a legjobb példa Mount Doom (*Végzet-katlan*). A lapon hat területet érintő útvonal van. Ezt a térképen csak két forduló alatt tudnánk megtenni. Persze, ha már ugyanis a közelében vagyunk, akkor nem érdemes kerülni tenni.

Sokfajta területen vezethet át utunk, és mindenhol veszélyek leselkednek ráink. Még a szabad városokba is beférkőztek a sötétség csatlósai. Az erdő mélyén sárkányok és őriások lapulnak. Az ork bandák pedig szinte már mindenholva betörnek fosztogatni.

Mint a legtöbb fosztogató sörpredék, ezek sem jelentenek nagy problémát egy elszánt csapatnak, de legyünk résen! Lehet, hogy támadásaikkal egy csapat felé terelnek bennünket! Olykor még egy kevésbé védhető helyen is jobb megvenni a lábunkat, mint barmokként cűrni, hogy a vágóhód felé tereljünk.

Ha útvonalunkon két vadon is található, ellenfelünk kijátszhat ellenünk mély erdei teremtményeket. Mivel Középfölde nagyobb részét vadon borítja, sok olyan helyszín van, ahol nem tudjuk ezeket elkerülni. Szerencse, hogy bár a mély erdei lények erősek, de csak egy vagy két támadással rendelkeznek. Ha vannak még el nem fordított karaktereink, mi magunk mondhatjuk majd meg, kik állnak ki ellentük. Ellenfelünknek persze ez nem érdeke, ezért valószínűleg a legerősebb lényeit hozza ki utójára. Előbb gyengébb, de sok támadással rendelkező bandákkal jön, remélve, hogy a végére összes hősnünket elfogatjuk, és ő maga jelölheti majd ki a küzdő feleket. Az orkok között vannak például olyan lapok, amelyek négy vagy öt támadással rendelkeznek. Tehát ha ilyen hordákkal akadunk össze, jobb, ha az összecsapáshoz nem fordítjuk el legerősebb harcosainkat, inkább vállaljuk a -3 erő módosítót.

Ahogy a sötétség birodalmának határaihoz közeledünk, a támadások egyre vadabbak és gyakoribbak lesznek. Hacsak lehet, kerüljük el ezeket a területeket!

Az árnyék- és sötét-birodalmak területén sok hatalmas erejű lény lakik. Rádásul errefelé a támadások száma és erőssége is nő. Ezekhez a helyszínekhez érve ellenfelünk mindig több lapot húz, mint mi. Egyes helyeken ez a különbség ijesztő méreteket ölt (Barad-dûr: 3/9; Mount Doom: 3/9). Ellen-

felünknek tehát 17 lap lesz a kezében, és ilyen készlettel igencsak megkeserítheti életünket.

Habár sokan vagyunk, akik nem szívesen bízzuk életünket néhány fapalánkra, mégis azt kell mondanom, hogy a tenger — ha a kalózokat sikerül elkerülnünk — biztonságosabb lehet a szilárd kőútnál. Tengeri kincskeresők figyelmébe ajánlanám Himringet és Tolfalast. A legendák szerint mindkettő nagy értékeket rejtő, és a helybeliek szerint a romok teljeseen kihaltak.

Partközelen a tengeren csak kevés lény hozható játékba. Ezért jó taktika lehet, ha csak a partvidéken utazgatunk. Így elkerülhetjük a mély erdőket, és a határvidékeket is. Ellenfelünket pedig meg fogja ütni a guta, ha nem készült fel egy ilyen — csak a tengeren utazgató — csapatra.

Egy ilyen pakliba mindenképpen rakjuk be a következő két helyszínt.

Himring: Elven Shores; Items (minor, major); 1 élőbolt 8 harcértékkel
Tolfalas: Mouth of the Anduin; Items (minor, major, greater); 3 élőbolt 7 harcértékkel

Mindkét helyszínt partvidék, és a viszonylag gyengék az automatikus támadások.

Ha mégis a szárazföldön akarjuk megtalálni szerencsénket, olyan helyeken ütközzünk meg az ellenféllel, ahol biztosan mi vagyunk túlerőben. Sokak által kedvelt Mount Gundabad, mivel közel esik Lóriénhez, és az őrség sem túl erős. Annak ellenére, hogy ez a hegy a sötétség birodalmában található, a környéken időnként több a kalandozó, mint az ork.

Amíg elérjük célunkat, sok támadásnak vagyunk kitéve, és előfordulhat, hogy mire megérkezünk, már szinte minden karakterünket el kellett forgatnunk. Mivel az automatikus támadások is elfogatják harcosainkat, lehet, hogy a végére nem marad senki, akivel kijátszhatnánk a keresett tárgyat, és egy fordulót várunk kell a terület felderítésével. Ez az idővesztés végzetes lehet, ezért olyan helyszíneket válogassunk össze, ahol az automatikus támadások száma és ereje alacsony. Ilyenkor állva is átvészeltjük a csatát, és a végén lesz kivel kutatni.

Minden út Minas Tirithbe vezet. Ezért én is vele zárom most soraimat. Minas Tirithet mindig érdemes meglátogatni, de a készülődő események miatt különösen fontos útbá eitenünk. A hírek szerint megtalálták a Fehér Fa hajtását, és jó esély van arra, hogy ez a jelkép — és vele a város — újra kivirágozzon. Ennek egyik jele a király visszatérése. Látogatásunk ezért mindenképp úgy időzítjük, hogy megtekinthessük Aragorn koronázási ünnepségét.

Talán Minas Tirithhez kötődik a legtöbb kártya. Frakció lapokból ott van a torony őrsége és az anórienek. Egy palantír is található itt. Ezekon kívül itt hozható ki két kedvenc lapom: a Fehér Fa (*The White Tree*), és a Király visszatérése (*Return of the King*).

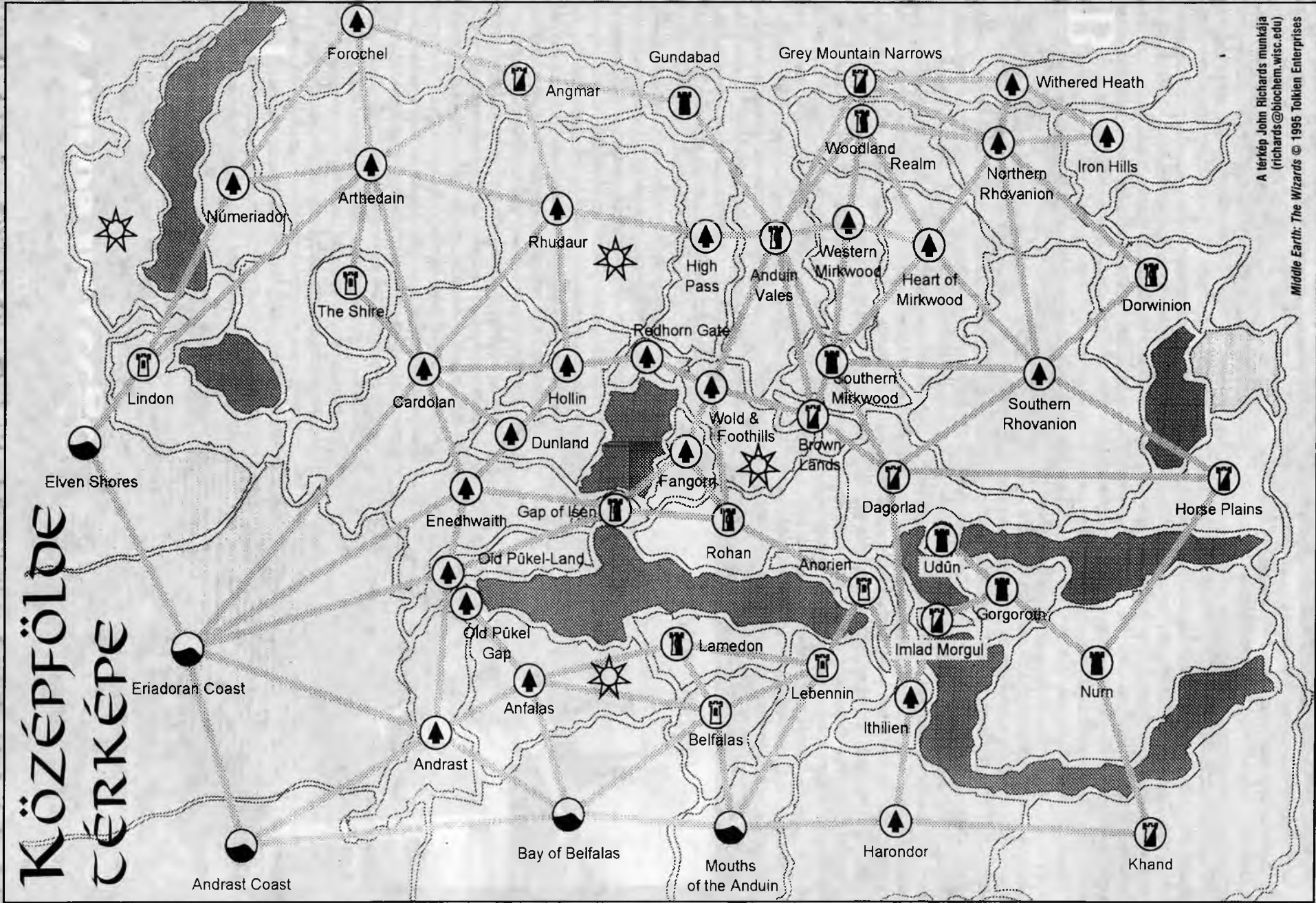
A Fehér Fát akkor lehet kirakni, ha Minas Tirithben ott van a Fehér Fa hajtása (*Sapling of the White Tree; tárgy*). Ez a lap egy folyamatos esemény, amelynek hatására Minas Tirith menedék rangot kap. (A gyógyulás és a nyúvasztó lapok szempontjából.) Ezen kívül még öt toborzó pont is jár hozzá.

A Király visszatérése is egy folyamatos esemény. Aragorn hozhatja ki Minas Tirithben. Ez a koronázást jelképezi, márpedig ez nemcsak a három toborzó pontot hoz, de hárommal növeli Aragorn személyes befolyását is.

Mindkét lap jól példázza, hogy nemcsak a szabályrendszer, de maguk a kártyák is milyen jól visszaadják a történetet. Nincs annál felemelőbb érzés, mint amikor Aragorn megérkezik Minas Tirithbe a hajtással, a Fehér Fa újra kivirágzik, és végül megválasztják őt királynak (miközben az újrakövésolt Narsilt lengeti).

HMS

KÖZÉPFÖLDE TÉRKEPE



A térkép John Richards munkája
(richards@biochem.wisc.edu)
Middle Earth: The Wizards © 1995 Tolkien Enterprises

KEITH HERBER

A város hercege

A kezdet, az alapok, a tudás forrása

Hogyan lesz valakiből vámpír? Megszabadulhat-e a vér kötelékétől? Összeegyeztethető-e az emberiség a vérszomjival? Kik azok a ghoulok? (Vigyázat, ez nem AD&D! Mellesleg: egy vámpír helyében Te, kedves olvasó, ha egész nap egyetlen árva csöppecske véreceskéhez sem jutottál volna, és találnál a csatamezőn egy haldoklót, mit tennél: jóllaknál belőle, vagy megmentenéd?)

Mi jellemzi az egyes vámpírklánokat? Hogyan harcolnak egymásért, egymás ellen és közös ellenségeikkel? Hogyan épül fel titkos társadalmuk az emberiség árnyékában, és hogyan befolyásolnak minket mindenben, ami számukra lényeges? Gondoltad volna, hogy a világ forradalmi, felfedezései, minden, amiben eddig az emberi faj nagyszerűségének vagy éppen lealacsonyodásának jeleit láttad, valójában nem volt más, mint a vámpírok belviszálya, amelyben mi csak a tudat(ta)lan eszközök voltunk? Mi az a Kamarilla? A Szabbat? Kellünk-e (még) mi, emberek, vagy ideje volna már, hogy ne zavarjuk pusztá jelenlétünkkel az elsőszülötteket? Kik az anarchok, akik elutasítják ezt az egész klánosdit, és egyszerűen csak „élni” akarnak? Miért nem sikerülhet ez nekik olyan egyszerűen?

Hogyan bomlik meg a mégoly nemes vámpírok elméje is, és miféle szörnyű szertartások felé fordulnak ilyenkor? Mik azok a szörnyek, amelyekhez képest még legkiválóbbjaik hatalma is jelentéktelenné silányul? Mi árt és mi használ; mi kell egy vámpírnak? Jól nézd meg a címlapot, és gondolatban vedd sötétebbre! Sokkal sötétebbre! Legalábbis, ami azt a poharat illeti. Abban a pohárban nem málnaszörp van!

A Sötétség Világának (*The World of Darkness*) legfontosabb tudnivalóit ismered meg Thomas Vannevar, az egykori virginiai arisztokrata hányattatásainak történetéből. Egy regény — még ha jó is — nem pótolhatja a szabálykönyvet. De érthetővé teheti. Most aztán megtudod, milyen is a világ valójában, kik és hogyan mozgatják a rugókat. Olvasd figyelmesen! Az élőholt tudás nem holt tudás; ne feledd: minden útvonalodon vannak sötét sarkok — vámpír belőled is, bármikor lehet.

Rövid izelítő a regényből:

Benedict óvatosan átnyújtotta az urnát Honeriusnak, aki továbbadta azt segédjének. Az kinyitotta a cella rácsos ajtaját, óvatosan belépett, és a hadonászó, morgó szabbatistát elkerülve, gondosan az asztalra helyezte az urnát. Egy krétadarabbal köröket, hurkokat és íveket rajzolt az urna köré. Honerius és Benedict kintől ügveltek, nehogy véletlenül hibázzon. Hamarosan végzett a munkával, majd a sziszegő, köpködő, láncra vert szörnyetegetet újra gondosan elkerülve kisietett a cellából, és visszazárta az ajtót.

Aztán vártak.

Néhány perccel később füstcsikok szívárogtak elő az urna lezárt teteje alól. Még a cellán kívül is érezték a hősé-

THE WORLD OF THE DARKNESS A város hercege



get, amint az urnára helyezett varázslat hatni kezdett a bezárt akármicsodára. Az urna megrepedt, és darabokra tört. Zöldes füst szállt fel az agyagszilánkok közül, és kavarogni kezdett, mint egy apró, finom forgószelel.

A fogoly elhallgatott: őt is éppúgy lenyűgözte a táncoló füst, mint a cellán kívül figyelő többi vámpírt.

A füstoszlop már majdnem egy méter magas volt, amikor meghajolt, és elindult a földön fekvő hulla felé. Finoman végigsiklott a rothadó arc fölött, majd beszívárgott a holttest kiszáradt szájába.

A hulla hirtelen kinyitotta a szemét, és recsegve felült. Szemüregében most zöld fény izzott. Imbolyogva lábra állt, és fejét forgatva körülnézett a cellában. Amikor észrevette a falhoz kötözött foglyot, előreugrott. Az felsikoltott, és leláncolt karjával megpróbálta eltolni magától a lényt, de a hulla sokkal erősebb volt. A falnak nyomta, és rothadó karjával groteszk módon átölelte áldozatát. Mocskos, vicsorgó fejét beleásta a szabbatista mellébe, és vadul tépte, szaggatta a vámpír szíve fölötti húst. A vámpír visítózza próbálta lerúgni magáról a testét rágó élőholtat, de a hulla örült démonként kapaszkodott a testébe: harapott és marcangolt. Széttépett hús- és csontdarabok záporoztak a földre.

Aztán a lény áttörte a vámpír szegycsontját, és újult erővel vetette rá magát a feltáruuló szívre. Vér fröcskölt szerte-szét, a fogoly sikolyai kétségbeesett visongássá fajultak. A cellán kívül álló vámpírok hideg, rezzenéstelen arccal figyelték a mézszárlást... (x)

ITT JÖN az ehavi rejtvény. Megfejtése: sajnos még nem árulhatjuk el. Akkor nem lenne poén az egészben, nem igaz? A múltkori fejtörő megoldását viszont elárulhatjuk: 2 (a Cyberpunk kiadásainak számáról volt szó). A 33. és 34. szám nyertesei továbbra is izgulhatnak. (Ugyanis teljes kavár uralkodik itten, és szegény DTP-zombinak senki nem hajlandó elárulni a nyertesek paramétereit. Meg a szerkesztőség is költözik.) Ne csüggedjete, hamarosan jön a tömeges eredményhirdetés!

A megfelelő válaszok betűjeléből ezúttal egy Nagy Öreg nevét rakhatjátok ki. Sajnos, a rejtvényeket úgy alkottam, hogy a válaszok kiválasztása, majd a betűk összerakosgatása egy ősi, megidéző mágiát aktivál, így minden helyes megfejtőnek 15% esélye van az illető Nagy Öreg megidezésére. (A megfelelő formulák ismeretében ez persze növelhető.) Aki esetleg megúszná, március 19-éig nyílt levelezőlapra küldje el nekünk a megfejtést. A két szerencsés jutalma egy Tank Girl, ill. egy RuneQuest doboz leszén.

1. Milyen nemzetiségű volt Sir Lancelot?

- A – belga
- I – bengáli
- U – singaléz
- O – angol
- Y – kopt

2. Melyik *nem* fantasy játék?

- E – AD&D
- F – M.A.G.U.S.
- G – Cyberpunk 2020
- H – RuneQuest
- I – Elric!

3. Melyik elveszett törzs a Werewolfban?

- A – Makanaki's Sons
- E – Nagyagyár
- I – Children of Gaia
- O – Warriors of Ragnarök
- U – White Howlers

4. Hogy hívják Elric kardját?

- M – Fejreüt
- N – Atila kardja
- O – Gyökvonás
- S – Viharhozó
- T – Excalibur

5. Ki járta el Shadowrunban az első nagy szellemtáncot az Ébredés után?

- E – Lődörgő Pulyka
- F – Füstbe Ment Terv
- G – Nagy Rakás
- H – Vonyító Prérifarkas
- I – Kis Mészáros

6. Mi Faust foglalkozása? (*Angyal, ha lángol*)

- M – seftes
- N – zsoldos
- P – vállalati ügynök
- S – kalóz
- T – aranyásó

7. Hány kiadást ért meg Lovecraft halála előtt a *Charles Dexter Ward* esete?

- G – egyet sem
- H – egyet, megcsönkítva

- I – harmincegyet
- J – gyök kettőt
- F – négyet

8. Melyikből *nincs* szerepjáték?

- A – Tökéletes katona (*Universal Soldier*)
- B – A Lény (*Species*)
- C – Indiana Jones
- D – Star Trek
- E – Conan

9. Melyik *nem* halhatatlan a *Hegylakóban*?

- A – Móka Miksi
- B – Fasil
- C – Kastagir
- D – Ramirez
- E – Kurgan

10. Kivel nem jelent meg eddig interjú a *Holdtöltésben*?

- R – Mark Rein • Hagen
- S – Steve Jackson
- T – Sandy Petersen
- X – Mike Pondsmith
- Y – Gary Gyax

DUNGEON

Még mindig a legolcsóbb szerepjátékbolt
ícing-pícing hazánkban!!!

Ha érdekelnek a legjobb cuccok, vagy csak szeretnél
kellemesen eltölteni egy kevés időt hozzád hasonló örült,
pszihó, lökött (nem kívánt törlendő) szerepjátékosok vagy
kártyások körében, akkor gyere le hozzánk!

Ja, a bizományi dolog továbbra is működik, de most már
kártyát is vehetsz nálunk laponként is!
(natürlich, be is adhatsz!)

Earthdawn, AD&D, Shadowrun, Battletech, Storyteller,
MERP, Rolemaster, Cyberpunk és más játékok és mindenféle
kártyák töménytelen mennyiségben, a legjobb áron!

DUNGEON

III. ker. Erzsébet krt. 17. (az udvari dungeonban!)
Tel.: 351-6419 (kérd a szerepjátékboltot!)

ÚJ SZEREPJÁTÉK KLUB a Holdbázisban!

Jártál már a Holdbázis *dungeon*-jében? Ha nem, hát itt az alkalom, ugyanis március elején megnyílik a fantasy-rajongók új szentélye. Keddtől vasárnapig dél és este tíz között ostromolhatod az eddig titkok ködébe burkulódzó kazamatát. Hétfőnként ugyan zárva vagyunk, viszont az első olyan szerepjáték szaküzlet leszünk, amely vasárnap is a vásárlók rendelkezésére áll. Ha kell még egy könyv a sztorihoz vagy újabb kártyalapokra van szükséged, csak fel kell ballagnod a lépcsőn, és CZG egy kedves mosoly kíséretében már át is nyújtja a keresett árucikket.

Megtalálsz itt mindent, amiről egy szerepjátékos álmodhat. Kártyaasztalok mellett kibicelhetsz, szerepjátékokban téphtitek egymás agyát. A fantasy világához kapcsolódó játékgépeken verheted el maradék pénzedet. Ha megéhezel, olcsó táplálékhoz juthatsz, melyet reprezentatív büfés néni szolgáltat.

A hét minden napján más-más mágiában lehet részed. Profi mesélők ritkán játszott rendszerekben szívatnak meg. Új játékok bemutatón érthetetlenkedhetsz. Nem kell elzarándokolnod Delfoiba, mivel Bölcs homályos tanácsait a Nagydióban is megpróbálhatod kisilabizálni. A speciális kártyanapokon az ördög bibliájának bűvölői különböző gyűjtögetős kártyajátékokban mérhetik össze vélt vagy valós tudásukat. A Túlélők Földjén sínylődők is találnak teát, kanapét és némi megértést.

Most csak egy kérdés maradhat soron: az árak. Déltől délután négyig 50 Ft, négy után 100 Ft-ba kerülnek a jegyek. Ha bérletet veszel, akkor 1000 Ft-ért akár minden nap is vendégül látunk.

Összefoglalva: amit eddig kényelmetlenül a bolt pultja és Öcsike orra előtt csináltál, mostantól a Hold igazi Bázisában művelheted.

HOLDBÁZIS

A HOLDTÖLTÉ MAGAZIN SZEREPJÁTÉKBOLTJA



nyitva
Szerepjáték könyvek az Arnortól a Ye 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.

MEGNYILT

a Holdbázis szerepjáték klubja!

Nyitva keddtől vasárnapig, 12-ről 22 óráig.

- asztalok kártyásoknak
- asztalok szerepjátékosoknak
- játékgépek
- büfé
- hetente új rendezvények
- laponkénti kártyaárusítás

A klub a Holdbázis szerepjátékbolt
alatti helyiségekben kapott helyet:

1072 Budapest, Nagydíófa u. 5.

A klub telefonszáma 267-0923.

A SZLOGENENEN MÉG GONDOLKODUNK...