

BÍBORHOLD

Fantasy és
szerepjáték magazin

1994. december
III. évfolyam, 12. szám

Ára: 120 Ft



Túlélők
Földje



HOLDBÁZIS

A BÍBORHOLD SZEREPJÁTÉKBOLTJA



Szerepjátékkönyvek az Arnortól a Ye Booke of Monstres-ig.
Több mint 200 fajta szerepjáték, ólomfigurák, kockák,
minden második szombaton különleges események.

nyitva

CÍM: 1072 Budapest, Nagydíófa u. 5.
NYITVA: hétköznap 10—18, szombaton 10—14 óráig
TELEFON: 267-0923

Kereskedőknek nagykereskedelmi árakat biztosítunk

TARTALOM

Hogyan játsszunk bárdot?	2
A szavak mesterei	
Dreampark	4
Játékismertető	
A bölcs tanácsai	5
Magic – The Gathering	
Nephilim	6
Játékismertető	
Levezetés	8
Maci	
Fagyöngy	9
Bevezetés a druidák tudományába. 2. rész	
A fertőzött hegy	12
Kalandmodul	
A város, a préda, és a ragadozó	16
Képregény	
Szezonnyitás	18
Novella	
Dióhéjban	23
Újdonságokról röviden	
Magic: The Gathering	25
Tippék és trükkök	
Setét Patkány naplója	26
Túlélők Földje rovat	
AD&D varázslatok	28
Játékkiegészítő	
Árnyékmagyarország	30
Dor Nathair, a Sárkányország	
Index, kérdőív	34-36

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

III. évfolyam, 12. szám, 1994. december – Megjelenik havonta

Szerkesztői és szerkesztőbizottság

Vezető szerkesztő: Nádori Gergely

Szerkesztő: Bátor Endre György, Kodaj Dániel, Szigeti Sándor, Tihor Miklós

Tördelőszerkesztő: Prekop László

Lapmanager: Szegeci Gábor

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

Tel: 268-0170, 268-0919, 268-0920; Fax 121-3797

Grafikák: Cziráki Gergely, Fejes László, Fischer Tamás, Rátkai Kornél

Külső borító: Bőjthe Csaba.

Készítette: Franklin Nyomda és Kiadó Kft. Felelős vezető: Győri Géza

Terjesztés-szervezés: Baranyi és Társa Kft.

Megrendelhető a Bíborhold Budapest Kft. címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál. Hirdetésfelvétel a szerkesztőségben. Terjeszti a Magyar Posta és az alternatív terjesztők.

ISSN 1216-7290

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratosokat nem díszünk meg és nem küldünk vissza. A MERP az Iron Crown Enterprises, az AD&D a TSR Inc., a Shadowrun és az Earthdawn a Fasa Corp., a Nephilim a Chaosium Inc., a Dreampark az R. Talsorian Games, Inc., a Magic: The Gathering a Wizards of the Coast, Inc., a Túlélők Földje a Beholder Bt. védjegye.

Szerkesztői üzenetek

Kedves Olvasó!

Na ez most aztán igazán jubileum, a Bíborhold már két éves! Talán nem túl érzélgős dolog, ha nosztalgizunk egy kicsit. Sok dolog történt azóta, hogy 1992. decemberében az újságárusokhoz került az első szám. Megjelent három szerepjáték magyar nyelven, ami nagyban hozzájárult a játék szerelmesei táborának bővítéséhez, reméljük ti is úgy gondoljátok, hogy a lap megszépült. A korábbi AD&D hegemóniát sokkal színesebb kínálat váltotta fel. Öröm számunkra, hogy már nem az egyedüli szerepjáték lap vagyunk, a verseny csak a minőséget javítja. Az elmúlt két év során megszaporodott a szerkesztői gárda, és meg is fogyatkozott, megnyílt a Bíborhold első nagy rendezvényén, a Holdtöltén. Megvallom, amikor először gyűltünk össze Matyi lakásán, hogy a lapról beszéljünk, egyikünk sem gondolta volna, hogy ilyen komoly dolog lesz belőle. Az, hogy az lett, csak nektek, olvasóinknak köszönhető. Szeretnénk megköszönni a két éves figyelmet, azt, hogy életben tartottátok az újságot, hogy elmondtátok a véleményeitek róla. Szeretnénk elnézést kérni, minden bakinkért, sajtóhibánkért, tévedésünkért, és azért, hogy nem tudtunk mindenki igényeinek mindig teljes mértékben eleget tenni. Reméljük ez csak a kezdet, és még nagyon sok születésnapot él meg a Bíborhold.

Elég a szentimentalizmusból, lássuk, mi van a mostani számban: az AD&D-hez megint bőven gyűlt anyag, a bárdal játsszók kapnak néhány hasznos tanácsot, pár varázslat gazdagíthatja a varázslók repertoárját, és egy különösen kemény kaland is vár a bátrakra. Befejeződik a druidákhoz szóló cikk, ezúttal a gyógy növények felhasználásáról van részletesen szó. Két szerepjátékot vizsgálunk meg, a vadonatúj *Nephilimet* és a kissé öregebb, de figyelemre méltó *Dream Parkot*. Tovább folytatódik az Árnyékmagyarország leírása. A Dióhéjban rovat már három oldalon terjeszkedik, a *Magic – The Gathering* rajongói pár hasznos tanácsot kaphatnak a belső borítókon. Karácsonyi ajándéknak szántuk a képregényt, reméljük, elnyeri tetszésedet. Az utolsó két lapon összeszedtük, mi mindenről volt idáig szó az újságban, mi is meglepődünk, milyen sok mindenről írtunk már.

Végül az egész stáb nevében szeretnénk kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog újévet kívánni minden olvasónknak.

A SZEREJÁTÉKRÓL:

Mi is a szerepjáték?

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

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

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



Hogyan játszunk

bárdot?

Az elnevezés a Kelta történelemből ered, de szélesebb értelemben használjuk, általában énekes mesemondót értünk alatta. Ide lehet sorolni a regősöket, igriceket is, mint pl. Tinódi Lantos Sebestyén.

Az AD&D 2. kiadása még ennél is szélesebb értelemben használja ezt a megnevezést. A bárdok magukkal ragadóak, ötletesek, sima szavúak, mindenbe beledugják az orrukat, de mindig fel is találják magukat – vagy ha mégsem, hát gyorsan tudnak futni... A bárdok szinte mindig úton vannak, rengeteg információt összegyűjtenek vándorlásaik során, s ezeket gyakran másokkal is megosztják. Persze az értékesebbeket nem ingyen... Abban sem lehetünk biztosak, hogy minden szavuk igaz, de szinte lehetetlen őket hazugságon kapni, mivel mindenhez értene egy kicsit, legfőképp pedig a szavakhoz.

A szabályok is valami hasonlót próbálnak körülírni.

A bárd *rogue*, vagyis csavargó (bár a *huncut fickó* fordítás se lenne elhibázott dolog). A dolgok észrevétlen zsebrevargásában néha a legjobb tolvajokkal is vetekszenek. Emellett harci arzenáljukban bármi megtalálható, ami egy harcossal is megosztják. Persze az egyetlen amit nem használnak; varázslatokban is jártasak, néha varázslókat is megszegyenyítő erővel bírnak. Hosszabb kalandozás után még a papi mágiába is belekontárkodnak, bár e képességük csupán varázstekercsek kissé bizonytalan kimenetelű felolvasásában merül ki.

A szakképzettségek (*nonweapon proficiencies*) közül a gyógyítás (*healing*) az egyetlen, amit egy kicsit nehezebben tanulnak meg, ez +1 szakértelem pontjukba kerül, cserébe egy hangszeres szakértelemért két zeneszerszám használatát sajátíthatják el. Ezen felül minden bárd tud írni olvasni, jó énekes, és képzett zenész.

Sokan szokták összevetni egy bárd fejlődését egy harcos-varázslóval, s bizony a bárd szokott győztesen kikerülni ebből az összehasonlításból. Engedékenyebb mesélőknél (eddig mindenhol, ahol én AD&D 2nd editiont játszottam, vagy láttam játszani) – opcionális szabályként – még pánccélban is képes a bárd varázsolni. (Ennek körülbelül annyi értelme

van, mint az orkokat kalasnyikokkal és atombombákkal felszerelni – a szerk.) A szigorúbb feltételek mellett, azt hiszem, sokkal érdekesebb és „bárdosabb” személyiséget lehet kialakítani. (Az előző mondatot a mesélőm példányából kérem kihúzni!)

Nézzük, hogyan érdemes összeállítani egy bárd képzettségeit, felszerelését, varázslatait.

Képzettségek

Mivel a bárd szereti tudni, mi is történik körülötte, nem árt, ha ért a valláshoz (*religion*), varázsláshoz (*spellcraft*), címerekhez (*heraldry*), történelemhez (*local/ancient history*), és sok-sok nyelvhez (*languages*). Persze az is sokat segíthet, ha tud szájról olvasni (*reading lips*).

Ahhoz, hogy a helyzeteket a saját szájíjére formálhassa, hasznos, ha tud maszkírozni (*disguise*), iratot hamisítani (*forgery*), hasbeszélni (*ventriloquism*), és tud csalni egynémely szerencsejátékban (*gaming*).

Jó, ha nehezebb körülmények között sem kell zavarba jönnie, vagyis tud vetődni (*tumbling*), magasan egyensúlyozni (*tightrope walking*), vakon harcolni (*blind-fighting*).

Persze nincs olyan képesség, ami ne lenne jó valamire, de a lehetőségek nem végtelenek. Javasolom mindenkinek, aki bárdal szeretne játszani, hogy fektessen igen komoly hangsúlyt az intelligenciájára! Ez a plusz szakértelem-pontokon felül más szempontból is igen hasznos lesz majd.

Felszerelés

Célszerű választani egy olyan hangszert, ami könnyen hordozható, strapabíró, és lehet mellette énekelni. Talán a kézhárfa a legmegbízhatóbb társa egy kalandornak. Sokan használnak lantot vagy gitárt – ezek sajnos törékenyek; furulyát, esetleg dudát – ezek elfoglalják a száját; és dobokat (főleg kongót) ezek viszont inkább csak ritmushangszerek. Utóbbiak persze kiválóan alkalmasak csapatmunkák összehangolására, amilyen például az evezés.

Pánccélzatnak a lánccing (*chain mail*) tűnik ideálisnak. Egyrészt komoly védettséget jelent (AC 5), másrészt viszonylag szabad mozgást biztosít, és a felsőlétele is gyorsan végrehajtható. Ennél nehezebb vértet nemigen illik egy bárdhoz, bár képes a viselésükre. Ravaszabaknak ajánlom a hátra szíjazott kis kerek pajszt. Ugyan védekezni nem tud vele a bárd, legfeljebb lavórnak használhatja, de félrevezetésnek hasznos lehet (például a szabályokat túl jól ismerő partitgok számára). Ha festünk rá valami kitalált címet, bizony komoly fejtörést okozhatunk a szembejövőknek, vajh honnan is származunk? (Nem azért, de a háton lévő címet hogy látja a szembejövő? (a szerző kötekedő megjegyzése önmagához))

Fegyverek. Nos igen; mindenképp valami könnyebbet javaslok. A hosszú kard (*long sword*) kicsit elcsépett, de vitathatatl

nul az egyik legtáposabb választás. Inkább vívótört (*rapier*), esetleg görbe kardot (*scimitar*) javasolnék. Bal kézbe egy tör (*dagger*), *main-gouche*, vagy két tör a két kézbe sem elvetélt ötlet. A kínos helyzetekben pedig jól jöhet valami pusztakezes harcmodor is. (Ne feledjük, hogy a vetődés szakértelem ez utóbbihoz +2 támadást jelent!) Távolsági fegyvernek szintén a tört javasolom, ez ugyanis a csata közepén is kéznél van... Érdekes megoldás lehet lant húrjával nyílvesszőt lódózni, vagy furulyával fúvócsövezni. Az eddigi legtáposabb megoldás, amivel találkoztam, egy speciális pánsíp volt. Egy mozdulattal sorozatközpő fúvócsövé lehetett alakítani. Gránitbőr (*stone skin*) ellen kitűnő berendezés...

A ruházatot mindenkinek a saját ízlésére bízom, de ha lehet, soha ne jelenjünk meg szakadtan. Az erősen rontana a karizmánkon.

Soha ne feledkezzünk meg a kellékeinkről. Mindig legyen nálunk papír és tinta. Legyenek színes krétáink, üvegcséink, nagyítók, sminkes készletünk a maszkírozáshoz, hegymászó szerelésünk a mászáshoz. Legyen nálunk kedvenc verseskötetünk, hátha azt lopják el a varázskönyv helyett. És persze legyenek nálunk komponensek a varázslatainkhoz. (Mivel a gyógyítás tudományához nagyon nem értünk, több adag különféle gyógyital cipelése is erősen javallott!) (Az előző mondat azért van zárójelbe téve, mert utólag szúrta meg, és nem akartam még egy mondatot éssel kezdeni. Mivel más épeszű megoldás sem jutott eszembe, és a lektort a világrt sem akartam bosszantani, így maradt ez a módszer. Persze lehet, hogy ettől még idegesebb lesz...) [Az lett!!!!]

Varázslatok

A bárdok a varázslói mágia általános használói, nem képesek valamely iskolára specializálódni. A mágia magasiskolája (7., 8., 9. szint) sem hozzáférhető számukra, egyébként mágiahasználóként azonosnak tekinthetjük őket a varázslókkal. Igaz, hogy a naponta ellélhető varázsigék számában elmaradnak, cserébe viszont magasabb szinten varázsolnak, hiszen jóval gyorsabban fejlődnek.

Védekező varázslataikat hasonlóan érdemes kiválogatni, mint azt a varázslókról szóló cikkben már leírtuk (94/5), de érdemes a pánccélokvaló kombinálhatóságot is szem előtt tartani.

A támadó mágiákat viszont jobb a varázslókra hagyni, mivel a vértet ezek elmondásában akadályozó tényező. (Egyet-kettőt azért érdemes beszerezni, jól jöhetnek, ha az éjszaka közepén nincs időnk magunkra rángatni a pánccélt, és egyéb módon sem készülhetünk a harcra.)

Legjobb szolgálatot az úgynevezett segítő varázslatokkal érhetjük el, melyekkel egyébként erősen középszerű harci képességeinket tudjuk harcosokat megszegyenyítő szintre emelni.

Első szinten még nincsenek varázslatai a bárdoknak, ennek ellenére nem kell előrerohannia egy csatában. Képes harci dalaival (*chant*) a többiek hatásfokát növelni, ami +1 támadást és +1 mentődobást jelent (NPC-knek +2 morált is). Használhatja „tolvajképeségeit”, és már itt is használhatja a bárdok fő „fegyverét” a rábeszélő képességet. Vonatkoznak erre a képességére leírt szabályok is, de sokkal szerencsésebbnek tartom, ha a játékos saját sza-



vaival próbálkozik, és a mesélő ez alapján dönt a kockadobás helyett. Ez a megoldás sokkal több szerepjátékra ad lehetőséget, mint a

- Meggyőzőm őket.
- Rendben, sikerült.

típusú változat.

Második szinttől már tudunk varázsolni, de az alacsonyabb szinteken ez napi egy-két alkalommal segíthet csupán. Koncentráljunk hát inkább az olyan mágiákra, melyek nem csata közben használhatóak (különös tekintettel a páncél problémájára). Néhány hasznos választás: pókmászás (*spider climb*), láthatatlan szolga (*unseen servant*), kicsinyítés/nagyítás (*reduce/enlarge*), álcázás (*change self*), elbájosítás (*charm person*), barátok (*friends*) és a riasztó (*alarm*). Egy vért (*armor*) varázslat itt még hatékonyabb lehet, mint a páncélunk, és e mellett még varázsolni is szabad. Általában olyan varázslatokat válasszunk, melyek erősen függenek a használó szintjétől, mivel ebben jócskán felülmúljuk a varázslókat. Ha mindenáron akarunk támadó mágiát is, akkor a jó öreg varázslóvedéket (*magic missile*) javaslom (jól lehet vele bosszantani a velünk együtt induló varázslót, mert nekünk mindig több lövedékünk lesz).

Negyedik szinten újabb varázslatokból válogathatunk: folytonos fény (*continual light*), erő (*strength*), felejtés (*forget*), elmosódás (*blur*), tükrömás (*mirror image*). A csapat tolvaját múlhatjuk felül a láthatatlanság (*invisibility*) és a nyitóvarázs (*knock*) segítségével. S végül igazán „bárdos” dolgokat lehet csinálni egy varázsszájjal (*magic mouth*) vagy fejlesztett fantom erővel (*improved phantasmal force*).

Hetedik szinten már a harmadik szintű varázslatok is megnyílnak előttünk. Az egyik legfontosabb a mágiatörés (*dispel magic*), ami garantáltan egy bárd kezében a leghatékonyabb. Csata előtt különösen jól jöhet egy gyorsítás (*haste*), vagy vámpirizáció (*vampiric touch*). Ez utóbbi nemcsak első ellenfelünknek lesz kellemetlen, de magunknak is igen jól fog jönni az a plusz életerő! A tűzlabdát (*fireball*) senkinek sem javaslom, nehezen irányítható, ha mindenképp valami támadásra van szükségünk inkább a villámot (*lightning bolt*) válasszuk. Újabb első szintű varázslatokat érdemes hadba állítani, mostanra már ezek is kitaranak egy csata erejéig. Kiváló lehet pl. a kőököl (*fist of stone*). (Ha valaki minden tanácsomat követte eddig akkor ez 11-es THACO-t, és D2+7 sebzést jelent!) Továbbra se feledkezzünk meg a buzdító nótákról, ezek az éneklés után még szintnyi percig kitaranak (hatékonyabb, mint a papok áldása (*bless*), és korlátlan mennyiségben áll rendelkezésünkre).

Magasabb szinteken is olyan varázslatokat válasszunk, amelyek sokáig kitaranak, és jóval a csata előtt elmondhatóak, ugyanakkor harci képességeinket jelentősen javítják, és olyanokat, melyek abszolúte nem a csatákra vannak kitalálva. Próbáljuk meg a lehető legváltozatosabb varázslatokat kiválogatni. Ha állandó csapatban kalandozunk, próbáljuk a többiek által hagyott úrt betölteni. Ezzel elérhetjük, hogy pont akkor tudjuk brilliáns elménket csillogtatni, amikor azt elvárják tőlünk. Ha hétköznapi helyzetekben így esetleg problémáink is adódhatnak, igen valószínűtlen, hogy erre valaha is fény derülhet.

Néhány példa: tűzcsapda (*fire trap*), dimenzió kapu (*dimension door*), továbbfejlesztett láthatatlanság (*improved invisibility*), gránitbőr (*stone skin*), átváltozás (*polymorph self*), Mordenkainen sebessége (*Mordenkainen's celerity*), sziklából kavics (*turn boulder to pebble*) (Olyan területre érde-

mes dobni az így nyert kavicsot, ami védett a 4. szintű mágia ellen. A hatást mindenkinek a képzeletére bízom...), másolat (*duplicate*); varázssbot (*magic staff*); lehetőség (*contingency*), permanens illúzió (*permanent illusion*), sárkánypikkelyek (*dragon scales*)...

A bárdok kézikönyvében (*The Complete Bard's Handbook*) további, kimondottan bárdoknak való varázslatokat is lelhetünk.

Tápolási lehetőségek

Ha egy bárd nemcsak regél a hőstettekről és a történelemről, hanem maga is részesévé válik a dolgoknak (márpedig ez utóbbi a jellemző), elkerülhetetlenül begyűjt a tapasztalatai mellé némi vagyon, „gazdátlan” tárgyakat, s gyakran kap mindenféle jutalmakat az egyébként „teljesen önzetlen” segítségért. Ezek a jutalmak s tárgyak gyakran mágiát is hordoznak magukkal. Amikor előre megfontolt módon állunk neki gyűjtögetni eme dolgokat, óhatatlanul a tápolás útjára lépünk. Ez bizonyos keretek között ésszerű is, mi a fenének akarnánk begyűjteni egy „hűdeszupermehamágikus” csodapajzsot, amikor úgy sem tudjuk semmire használni?

Ha egy-két képességünket az egekig javítjuk, aztán az összes többit sutba dobva csak ezeket használjuk, akkor kóros az eset – ilyenekkel nem kívánok foglalkozni. Ha egészségesen is osztjuk el a tápokot, még mindig legalább két utat követhetünk. Az egyik esetben kizárólag az akció közben (értsd: csata, küldetés) használható tápokot gyűjtjük, álta-

sosem piszkolódik be, és sosem gyűrődik. Fazék, ami-ben teljesen hagyományos módon kell főzni, azonban képtelenség elsólni benne a kaját. Névjegysomag, amin mindig a célnak megfelelő foglalkozás van feltüntetve. Gyűrű, amivel megidézhetünk egy fickót, aki az általunk meggyőzni kívánt személynek mindenféle – számunkra hasznos – tanácsot ad, vagy bő-szen helyesel minden szavunkra. Medál, ami véd az alkohol hatásától, így sosem tudnak minket az asztal alá inni. Hátasló, ami láthatatlanná tud válni ha magára hagyjuk, így nem kell félni, ha nem fér be a labirintusba. Síp, amivel az előbbi lovat hívhatjuk magunkhoz, ha esetleg tíznapos járófölddel arrébb lenne a kijárat... Mentális képesség, amivel kényelmetlen helyzetben meg tudjuk kongatni a városka tűzharangját, elterelve magunkról a nemkívánatos figyelmet. Lanthúr, ami hamis játék esetén azonnal elszakad, leplezendő a hibánkat.

Lehetne folytatni a sort, de jobb ha mindenki önálló ötletekkel teszi gazdagabbá a saját figuráját. Azért arra ügyeljünk, hogy az így szerzett dolgok használhatósága arányban álljon a befektetéssel.

Magasabb szinten

Próbáljunk mindig hangsúlyt fektetni a bárdok sajátosságaira, használjuk dalainkat, meggyőzőkészségünket, továbbra is viselkedjünk az ötletek embereként. Azért mert fél kézzel elbánunk egy tucat óriással, még nem kell feltétlenül nekik esni. Egy egyszerű módszer a visszafogottságra: gondoljuk át mit tettünk volna az adott situációban első szinten. Ha csak ilyenek ugranak be, hogy: elfutok, szörnyethalok, megadom magam, becsinálok, meg hasonlók, akkor ugorjunk egy szintet. Előbb utóbb találnunk valami könnyed megoldást. Ha nem jön be, még mindig ráérünk bekeményíteni. Persze vészhelyzetben (beholder bámul ránk) ne vacakoljunk a finomkodásokkal.

Állítólag vannak bárdok, akik nekiállnak mindenféle krix-kraxokat firkálni, aztán megpróbálják elolvasni. Ha sikerül, akkor új nyelv született... Na jó, ez csak vicc akart lenni.

Ha elég ismert a nevünk, elkezdhetnek mindenféle alakok gyülekezni körülöttünk. Őket nevezük követőknek. Igaz vagy kitalált hősteteink vonzzák a kevésbé merészeket, akik osztani vágyanak a dicsőségünkben. Nagyon hasznos kíséret válhat belőlük, amikor leánykérőbe megyünk, vagy egy uralkodófelét akarunk meglátogatni. Az egyszerű rablóktól megvédenek minket az úton – nem mintha nagy szükségünk lenne rá – és jó futárszolgálatot is teljesíthetnek.

Ha elég sokan összegyűltek, nekiállhatnak valami kastélyfelét építeni, aminek a védelmét aztán rájuk bízhatjuk. Ha szerencsénk van, akad közöttük néhány kevésbé botfülű, így akár házizenekart is létesíthetünk. Egyvalamire azonban biztos nem alkalmasak – bár lehet hogy elvállalnák – arra, hogy velünk jöjjenek a sárkány barlangjába, Nem igazán kelti jó hírünket, ha pár nap alatt kipusztulnak.

Mindenkinek tudom javasolni a bárdok mellékvét, ahol különféle kiegészítő ötletek mellett, úgynevezett *KIT*-eket is találhatunk. Ezek akár külön alkasztnak is tekinthetők sokszínűségük miatt. Mielőtt választanánk közülük, feltétlenül beszéljük meg a dolgot a mesélőnkkel, mivel akad egy-két *bizar*r tulajdonság is...

Végül néhány szó az osztottkasztúságról (*multi-class*). Az alapkönyv ugyan nem támogatja ezt a lehetőséget, de opcionális szabályként nyugodtan megengedhetjük. A bárdok kézikönyve erre is tesz néhány javaslatot. Mint említettem, a bárd a papok tudományától áll legtovább. Nos, lemondva a gyors fejlődésről, létrehozhatjuk az abszolút univerzális figurát: a pap-bárdot...

Lionel Green





Bizonyára többen vannak köztetek, akik annak idején olvasták Larry Niven és Steven Barnes regényét, az Álomparkot. Aki esetleg ezt bűnös módon elmulasztotta volna: az Álompark egy hatalmas, Disneyland-szerű szórakoztató-komplexum valahol Amerikában, a jövő század közepén. A mai vidámparkok festett fa- és műanyagfiguráit hologramok, a játékgépeket virtuális valóság-szimulációk váltották fel, egyszerűen tombol a csúcstechnika mindenhol. A mindenki számára nyitva álló programok mellett azonban van egy komolyabb is, ez az Álompark nagy Játék, ami lényegében élő szerepjáték, a mainál kicsit fejleszettebb felszereléssel. A hatalmas díszletek közt folyó, nagyszabású játékokat profi kalandozók és játékmesterek játsszák. A programok célja prózai: felveszik őket, majd a felvett anyag alapján filmet és otthon játszható virtuális valóság-játékot készítenek belőle. A játék ezen kívül bekerül a Park mindenki számára nyitva álló élő kalandjai közé is.

A regény nagyon élvezetes: a képzelt játékos-társadalom, a játék menete és maga a játék nagyon ügyesen van kidolgozva, szerepjátékos-szemmel olvasva egész kéjmámor beleélni magadat a szereplők helyébe, s elképzelni, milyen jó is lenne „hivatásos” játékosként vagy kalandozóként egy ilyen játékban részt venni. (Úgy látszik, a regény a kinti RPG-társadalmat is megérintette, mert két folytatása is megjelent angol nyelven.)

Mint tudjuk, sorsát, a szerepjátékosítást, semmilyen jó kalandregény nem kerülheti el, főleg egy olyan nem, ami a szerepjátékról ír. (Kicsit ironikus egyébként, ahogy azt a regényt is kérlelhetetlenül beszippantja a szerepjáték-ípar, ami a kívülálló szemével próbál a szerepjátékról írni.) Izgatottan vártam, hogy kézbe vehessem az R. Talsorian Games *Dream Parkját*, Mike Pondsmith 1992-ben írt művét, s megnéztem, mit tudtak kihozni ebből az érdekes témából.

Mit is?

A rendszer alapkonceptiója kettős. Egyrészt bevezetést akar nyújtani a szerepjátékba, másrészt olyan rendszert akar létrehozni, amivel egyszerű, de mégis szórakoztató, a klasszikus kalandfilm-hagyományoknak megfelelő egyetemes kalandok játszhatók bármilyen világban, bármilyen karakterekkel, külön kiegészítők nélkül, mindössze a hatvan oldalnyi szabály segítségével. De kezdjük az elején!

A könyv az Álompark felépítését bemutató jöfőfa „túrával” kezdődik, majd a QuikStart-rendszerről, a teljesen kezdő játékosoknak szóló részzel folytatódik. Ez egyfajta szerepjáték-elemekkel (karakterek, szakértelmek, harc) bővített táblás játék, amiben a mesélő irányítja a gonoszokat a játékosok ellen. Ezzel a részzel két probléma van: először is, szerintem nem nagyon segíti annak megértését, hogy mi az a szerepjáték, másodsor pedig (s ez a kellemetlenebb), a prezentált rendszer teljesen játszhatatlan. Kiprobáltam a héteves öcsémrel, akinek először tetszettek a színes, előre nyomtatott karakterlapok, de a játék három perc után teljes érdektelenségbe fulladt – a szabályok nehézségek és nagyon össze vannak csapva. Ez a rész tehát, úgy érzem, kudarc.

A következő rész minden további magyarázat nélkül belefog a rendszer ismertetésébe. Elsőnek ki kell dolgoznunk a karaktert. Itt következik az egyik nagy problémám a Dream Park rendszerével: a szerző össze-mossa az Álompark játék karaktereinek és az őket játszó játékosoknak a fogalmát, végképp lehetetlenné téve ezzel egy kezdő számára a szerepjáték megértését.

Az Álompark játékban szereplő karakter mellett ugyanis ki kell dolgozni az öt játszó játékos személyiségét is, ami teljesen fölösleges bonyolítás, és felvet egy csomó szükségtelen kérdést (elsősorban azt, hogy milyen az Álomparkon kívüli világ).

A Park játékában részt vevő karaktert kasztja (harcos, tolvaj, varázsló, pap, mérnök (mint Cyberpunkban a *techie*), tudós, pszionista, szuperhős, multikasztú), ill. a kaszt alapján tíz alapszakértelme határozza meg (közélszar, lőfegyver, kézitusza, ismeret, bütykölés (*tinkering*), kiterés, ügyesség (*athletics*), lopakodás, éberség, akaratérő). Szakértelme dobásoknál egy nehézségtől függő célszámot kell túldobni a szakértelme és 1D6 összeadásával. (A szakértelmepróbák leírásánál – Cyberpunk után szabadon – javasolják, hogy ha a karakternek nincs meg a megfelelő szakértelme, akkor, ha lehetséges, a mesélő válasszon ki egy ahhoz közel álló alapszakértelmet, és annak felezésével dobasson a szakértelme.) Harcban a támadónak a fegyver típusa és a távolság szerint módosított harci szakértelme-dobásával kell túldobnia a védekező kiterés- vagy háritásdobását. A sebést a fegyver sebési besorolása és a támadott páncélja alapján 1D6-ot dobva egy táblázatból lehet megállapítani. A fegyver besorolása *Nagyon gyengétől* (parittyá) *Kozmikusig* (Mega-energiaágyú) terjedhet.

A rendszer számos, egy-két oldalon leírt, egyszerű szabályt tartalmaz, amikkel a Park-játékokban felmerülő szituációk nagy része kényelmesen kezelhető. Találunk szabályokat a kombinált szakértelme dobásokra, az autós üldözésre és a harc minden lehetséges elemére az automatá fegyverektől kezdve a különleges támadási formákig (célzás, lefegyverzés, kiütés stb.) és a gyógyulásig.

A játék legérdekesebb és legértékesebb része az opciók leírása; ez a könyv leghosszabb fejezete. Tudni kell, hogy az Álomparkban a karakterek nem tapasztalati pontokat, hanem Játékpontokat (*Game Points*) kapnak. Ezek két dologra jók. A játékosok részben fejlesztethetik velük alaptulajdonságaikat, részben különböző extrákat vásárolhatnak belőlük egy-egy játék előtt az adott játék idejére – ez utóbbiak az opciók. Az opciók lehetnek különleges képességek, varázslatok, psi-erők, familárisok és felszerelési tárgyak. A felszerelési tárgyak kortípusok szerint vannak csoportosítva (Ó/Középkori, Újkori, Modern, Jövőbeli). A mesélő minden játék előtt ad néhány vezérvonalat az opcióválasztásra (pl. szupererők tiltottak, felszerelési tárgyak max. modern szintig), és a játékosok – játékpontjaiktól függően – felszerelik a karaktert az adott mesére. Az opciókra költött játékpontok a mese végén újra „be-kasszírozhatók” és a következő mese előtt új opciókat lehet belőlük vásárolni.

Az opció-rendszer titlaltalát: nagyon ügyesen van kidolgozva, és valódi Park-ízt ad a játéknak, hiszen karakterünk meséről mesére változik, csak alaptulajdonságai és kasztja marad meg.

Játékpontokat sikeresen teljesített meséért kaphatnak a játékosok. Az XP-ekkel ellentétben, játékpontokat veszíteni is lehet, ebből adódik a rendszer egy másik nagyon szimpatikus vonása: ti. az Álomparkban a karakter, mivel nem egy „állandó” világ lakója, nem halhat meg. Ha a karakter a mese során meghal, csupán elveszti játékpontjai felét, de a következő mesében már ugyanúgy ott lehet. A karakter csak egészen súlyos esetben halhat meg „végleg” (ha játékpontjai 10 alá csökkennek, vagy a játékos csal). Pontokat lehet veszíteni még azért is, ha a játékos tönkreteszti valame-

lyik opció-tárgyat vagy szabálytalanságot követ el, elrontja a többiek szórakozását.

A könyv második része a mesélőnek ad tanácsokat a mese felépítésével kapcsolatban. Van egy ötoldalas felsorolás a kalandfilmekből összeválogatott hatásvadász (de hatásos) mese-elemekről, melyekből könnyűszerrel összeállítható egy szórakoztató kaland. Vannak itt NPC-k, tanácsok a játékegyensúly kialakítására, tippek a játérendszer egyéb típusú felhasználásaira; van egy felsorolás a különböző környezetekről (a fantasytól a második világháborús kalandokig), található meg mintakalandot, sőt, megtalálhatjuk az eredeti Álompark-regény *Déltengeri Kincsvadászat* játéknak Dream Park rendszerbeli kidolgozását.

Mindent összevetve, vegyesek az érzéseim a Dream Parkkal kapcsolatban. A szerzők több helyen feleslegesen kavarják össze dolgokat; helyenként úgy tűnik, maguk sem biztosak, mit is akarnak. A játérendszer viszont nagyon ügyesen van kidolgozva, bár pl. a harci rendszert kicsit nehézkesnek érzem, és a szabályokban több helyen érezni egy kis összedobottságot. A Játékpont-rendszer kifejezetten jó, a mesélő-tanácsokkal társítva valóban példátlanul kevés szabállyal tesz lehetővé „multi-genre” (kevert világú) játékokat, valószínűleg a világ legrövidebb működő univerzális rendszere. A mese felépítésével kapcsolatban fejezet pedig a legjobb ilyen tárgyú írás, amit valaha is láttam. Összességében úgy vélem, érdemes megismerni és kipróbálni a Dream Parkot, mert jőpár figyelemre méltó ötlet van benne, jól visszaadja a regény hangulatát, és egyszerűen lehet vele rövid, jőpofa kalandokat mesélni.

Kodaj Dániel

A TERVEZŐ VÉLEMÉNYE

Az októberi számban közölt Mike Pondsmith interjúban többek között a Dream Parkról is megkérdeztük a szerzőt. Ő így vélekedik a rendszeréről:

– *A Dream Parkkal mindig is az volt a baj, hogy nem tudtuk eldönteni, hogy a játékosokat az Álompark világa vagy maga a rendszer érdekli. Amikor elkészültünk a játékkal, úgy döntöttünk, kiadjuk az eredeti három kiegészítőt, és megnézzük, mi érdekli az embereket, mielőtt újakat csinálnánk. Pont most készülget egy Dream Park kiegészítő, aminek Metasystem a címe, ami Dream Park a park nélkül. Lényegében a rendszert tartalmazza, a Dream Park háttér nélkül.*

– *Úgy érzem, az eltelt évek során eléggé támogattuk a Dream Parkot, de még nem sikerült eldöntönnünk, merre menjünk tovább vele. Minden játékos-találkózón megkérdezzük az embereket, akik a Dream Park Centerhez jönnek – elég kevesen szoktak lenni –, hogy miről szeretnének hallani. Egyik felük azt mondja, szeretnének többet hallani a parkról, a másik felük meg, hogy szeretnének többet hallani a rendszerről. Ettől nem leszünk okosabbak. Szerintem a Dream Park rendszere nagyon jó, mert nemcsak, hogy bármilyen környezetben tudsz vele játszani, de nagyon könnyen keverheted vele a különböző környezeteket, sokkal jobban, mint bármelyik más univerzális rendszerben. Egyetlen könyvvel lényegében bármit játszhatasz. Ezen kívül pont megfelelő arányban keveredik benne a bonyolultság és a mesélői szabadság. Összefoglalva: a Dream Park nem halt meg, nem kell leírni. Amint eldöntjük, mit csináljunk vele, újra elővesszük.*



A Bölös tanácsai

Újra itt van Sylva Theomer!

Köszönöm a rengeteg aggódo levelet, amiért az előző számból kimaradtam. Jó érzés, hogy ennyi melegszívű olvasója van a Bátorholdnak. Megnyugtatók minden érdeklődőt, nem történt semmi bajom, csupán én is a most megjelent Magic: The Gathering kártyával játszottam, így nem maradt időm írásra. De persze egy magamfajta házibölcs nem engedheti meg magának, hogy csupán kedvtelésnek éljen, én sem saját szórakozásomra játszottam, hanem azért, hogy megismerjem a játékot, és válaszolhassak az ezzel kapcsolatosan felmerült problémáitokra.

Első és legégetőbb kérdés, hogy hol lehet ilyen kártyát beszerezni. A Holdbázisban eddig három alkalommal volt, de mindkét adag egyetlen nap alatt elfogyott, a későbbi jövőknék már jutott. Ajánlom a telefonon való érdeklődést.

Először is – a félreértések elkerülése végett – néhány alapfogalmat szeretnék tisztázni:

- **elforgatás (tap)** — a kártya elforgatása vízszintes állapotba (□)
- **visszaforgatás (untap)** — a kártya visszaforgatása függőleges állapotba (□)
- **föld (land)** — azok a lapok, amelyekből mana nyerhető
- **mana (mana)** — varázsergia, amit a földekből lehet nyerni
- **könyvtár (library)** — azok a lapok, amiket még most fogsz húzni
- **temető (graveyard)** — azok a lapok, amiket már eldobtál
- **birtok (territory)** — a fennhatóságod alá tartozó lények, varázslatok és tárgyak helye
- **támadás** — az az érték, amennyit a lény sebez
- **védekezés** — az az érték, amennyi sebzést a lény elvisel
- **célpont (target)** — az, amire az adott varázslat hat
- **gyors hatás (fast effect)** — szinte bármikor használható képességek
- **fenntartás (upkeep)** — a visszaforgatás és a húzás fázis közötti időszak, melyhez bizonyos lapok hatásai tartozhatnak

■ Bármikor meg lehet nézni az ellenfél temetőjét.
■ Az Életszívásnál (*Drain Life*) nem gyógyul a varázsló, ha ellenfele Gyógykenőccsel (*Healing Salve*) vagy más módon kivédte a sebzést. De ha például őt életpontot sebez, és ebből csak hármat fog fel, akkor a maradék kettő életpontot megkapja.
■ Célpont (*Target*) lehet a másik varázsló is. A kis szabálykönyvben ez nincsen benne, de a kiegészítő könyvben (*Player's Guide*) már világosan leírják. Így lőhető Tűzgolyó (*Fireball*), Deintegráció (*Disintegration*) stb. közvetlenül az ellenfélre. És a sebzéselfogó képességek is használhatóak (pl. Órangyal (*Guardian Angel*)). Egyszóvalúvá teheti a játékot, ha az egyik fél csak Villámokkal (*Lightning Bolt*) rakja tele a pakliját, és 3–4 forduló alatt kivégzi az ellenfelet, ezért gyakori, hogy a két játékos megegyezik abban, hogy a másik fél mégsem lehet célpont.

BÍBORHOLD

■ A Védőkör (*Circle of Protection*) bármennyi negatív hatás ellen véd, amíg képes vagy támadásonként egy-egy manát ráköltetni.

■ Minden híreszteléssel ellentétben még az Energia besugárzás (*Instill Energy*) varázslattal sem lehet kétszer támadni egy körben.

■ Nem lehet a Lények gyógyulása (*Heal creatures*) és a Visszaforgatás (*Untap*) fázis között gyors hatást használni.

■ Nem lehet egy olyan lény speciális képességét használni még az ellenfél körében sem, amely még nem élt meg saját birtokán fenntartás fázist.

■ A Lélekhálónál (*Soul Net*) akkor is gyógyulatsz, ha valamelyik játékosnak azért kellett egy lényt eldobnia, mert már több mint hét kártya volt a kezében.

■ A játékot akkor veszed el, ha valamelyik fázis végére egy alá csökken az életpontod, vagy nincs lap a könyvtáradban.

■ Kevert föld (pl. Tajga) esetén mindkét föld jelen van. Tehát az előző példánál egy Erdőjárás (*Forestwalk*) képességgel megáldott szörny ellen nem lehet védekezni.

■ Amennyiben az ellenfélnél nincsen Víz, a Tengeri kígyóval (*Sea Serpent*) akkor sem lehet támadni, ha megtanul repülni, vagy valamilyen Földjárást (*Landwalk*) kap, de Víz nélkül is képes védekezésre. Ugyanez igaz az Szigethalra (*Island Fish*) is.

■ Ha az ellenfél kijátszik egy Szirén hívása (*Siren's Call*) kártyát, akkor még használatsz olyan gyors hatásokat, amiért a szörnyet el kell forgatni, de a támadási fázisban az a szörny meg fog halni, mivel nem tud támadni. Azonos a helyzet a *Nettling Imp* képességénél is.

■ A Banditák (*Erg Raiders*) kártyáddal minden körben kell támadni. Ha mégsem támadsz, sebződsz két életpontot. Az ellenfél megteheti, hogy Paralízist (*Paralyze*) mond rá. Amíg nem tudod visszaforgatni, a kör végén a két életpont sebződést megkapod.

■ Saját lényeid nem támadhatják egymást, de gyors hatásokat alkalmazhatnak egymásra.

■ Nem dobhatod ki a saját kártyádat a birtokodról, de varázslatokkal megsemmisítheted. Ez például akkor lenne praktikus, ha az ellenfél valamelyik földre Földátkot (*Cursed Land*) mondott.

■ Csak akkor dobhatasz kártyát a kezedből, ha legalább nyolc van nálad, netán arra feljogosít vagy kötelez egy kártya.

■ Nem lehet legális célpont nélkül varázslatot használni. Ez olyankor lenne jó például, ha nincsen lény a pályán, de van a kezében egy Visszaidézés (*Unsummon*) kártya, és gyógyulnál a kék varázslatok használatánál. Viszont ha például egyetlen olyan lény van, amelyik védve van vörös szín ellen, arra mondhatasz Villámot, de nem fogja sebezni.

■ Csak akkor használatsz Regenerációt, ha a célpont halálos sebet kapott.

■ Egy körben egy lényt többször is lehet regenerálni, de már az elsőnél el kell forgatni.

■ A gyors hatások mindig fordított sorrendben játszódnak le, de kártyát csak akkor kell levenni, ha minden gyors hatás lejátszódott.

■ Nem gyógyulatsz egy bizonyos színű varázslat használatakor, ha az ellenfél valamilyen módon, például Ellenvarázs (*Counterspell*) segítségével megakadályozza azt.

■ Ha szörny idézésekor használnak Ellenvarázst, akkor az a szörny a temetőbe kerül.

■ Ha az ellenfél a temetőből animál egy lényt, és erre mondasz Visszaidézést, akkor a lap a kezébe kerül.

És most következzen néhány példa, amelyek értetőbbé teszik a problémás részeket:

■ Támad egy Atog, aminek 1-es támadása és 2-es védekezése van (továbbiakban (1/2)). A védő egy Varázsló (*Prodigal Sorcerer*) (1/1), de ő képes elforgatással, gyors hatásként egy pontnyi sebzést okozni. Ha kijelölőd védőnek, majd a sebzés kiszámítása előtt sebzelt egyet az Atogon, akkor már nem tudja az 1 pontnyi sebzését bevinni, mert elforgatad, és így az Atog túléli a csatát, a Varázsló pedig meghal. Azt megteheted, hogy kivéded vele a támadást, ekkor az Atog veszít egy életpontot, a Varázsló pedig halálos sebet kap. De ha nem kéznél egy Gyógyító pap (*Samite Healer*), ami felfog egy sebzést, akkor a Varázsló visszalöhet, hiszen nem kellett védekezéskor elforgatni.

■ Ha az ellenfél egy Óriás pókkal (*Giant Spider*) (2/4) támad, és van két Unikornisod (*Pearled Unicorn*) (2/2) és egy Gyógyító papod, akkor megteheted a következőt: a két Unikornissal véded az Óriás pók támadását, majd a sebzés kiszámítása után Gyógyító pappal felfogod az egyik sebzését. Így mindkét Unikornis megmarad, de az Óriás pók meghal.

■ Az asztalon van egy Királyi bérgyilkos (*Royal Assassin*) (1/1), amelynek különleges képessége, hogy gyors hatásként megölhet egy elforgatott lényt. (Fontos megjegyezni, hogy nem annyit sebez, amennyi a lény védekezése, így nem lehet Gyógykenőccsel megmenteni az áldozatot.) Ha támad egy lény, azt azonnal megölheti, még a védők kijelölése előtt, így az a lény egyáltalán nem sebez. Ha viszont van a birtokodon egy Varázsló, és azzal akarod kivégezni, akkor a következő történik: a Varázslót elforgatod, így okozol egy sebzést a Királyi bérgyilkosnak. Ő is beforgatja a Királyi bérgyilkost, amivel megöli az elforgatott Varázslót. A gyors hatások ugyan fordított sorrendben játszódnak le, de csak a legutolsó hatás után kell levenni lapot a birtokodról, így a Varázsló is megöli a Királyi Bérgyilkost.

■ Van egy lény a birtokodon, amelyiknek hatos a védekezése. Az ellenfél elmond rá egymás után két Villámot, amelyek egyenként három életpontot sebeznek rajta. Ekkor még megmentheted egy Visszaidézéssel, mert az fog először bekövetkezni. Utána elsül a két Villám, célpont nélkül. Az ellenfél nem dönthet úgy, hogy más legyen inkább a célpont.

Ha a legközelebbi számgig is kitar az érdeklődés, továbbra is találkozhattok hasonló kérdésekkel és válaszokkal. Természetesen válaszolok a szerepjátékokkal kapcsolatos kérdéseitekre is.

Sylva Theomer

NEPHILIM

– A Chaosium Inc. okkult szerepjátéka –

„Az óriások valának a földön abban az időben, sőt még azután is, mikor az Isten fiai bemenének az emberek leányaihoz és azok gyermekeket szülnének nekik.”
(Mózes I, 6:4; Károli Gáspár fordítása)

Negazán örvendezhettek idén a horror, a titokzatosság, a borzongás és a titkok kedvelői. Úgy látszik, más földöntúli és -innyi témákat egyelőre kiaknázott a szerepjáték-
ipar, így most hirtelen mindenki a természetfeletti lények, sötét szertartások és árnyékban bujkáló ősi rémek felé fordult. Hogy csak néhány példát említsék, ilyen a Metropolis Ltd. első szerepjátéka, a *Kult*, aminek reklámszlogenje szerint „A halál csupán a kezdet”, ilyen a legújabb *Storyteller-játék*, a *Wraith* (Lidérc), aminek „Szembesülj a Halállal” az alcíme, aztán ilyen a West End Games univerzális *MasterSystem*-ének új darabja, az enyhén Cthulhu-utánérzés-ízű *Bloodshadows* (Vérárnyak), de említhetném még a *Shattered Dreams*-t (Szétzúzott álmok) is, amiben álmokat manipuláló földöntúli lényeket kell játszani, vagy a *Psychosist* (amiről nem tudok semmi közelebbit) – és persze a *Call of Cthulhu* kiadójának *Nephilim*-jét, amelynek reklámjában a csábító „A tudomány illúzió, a történelem hazugság” szlogen áll.

Nyár elején kaptam először kezembe egy egyoldalas ismertetőt a játékról, és azonnal lázba jöttem. Az ismertető szerint az új „okkult szerepjátékban” földöntúli *Nephiliseket* kell majd játszani, akik egy emberi testbe költözve igyekeznek elérni a szellemi felmagasztosulást, az *Agarthát* (a fenti, nem pontos fordítású bibliai idézetben az óriások utal a Nephilisekre). A tudomány és történelem minden nagy felfedezése, eseménye tulajdonképpen a Nephilisek műve: mindegyik valami összefüggésben volt céljuk elérésével vagy ellenfeleik legyőzésével. A Nephiliseknek ugyanis számos ellenségük van: az okkult tudományok tanulmányozása közben egy sor titkos szervezettel kell szembenézzenek, ilyen többek között a templososok társasága. Ismerve a *Call of Cthulhu*-t, egészen katartikus hatású RPG-re készültem fel.

Aztán megkaptam és elkezdtem olvasni a vasos szabálykönyvet, és lelkesedésem hamar érdeklődéssé, majd bosszankodássá transzmutálódott (hogy stílusos kifejezéssel éljek). Mielőtt azonban ennek okait elmondanám, lássuk a játérendszer!

(Megj.: mivel a rendszer – nem túl meglepő módon – lényegében a *Call of Cthulhu*-ból (COC) van átvéve, több helyen további magyarázat helyett annak rendszerére utalok majd vissza.)

Alapok – a világ

A *Nephilim* RPG napjainkban játszódik, a karakterek azonban, akikkel játszunk, sokkal-sokkal régebbi korokból származnak – a földtörténet őskorából.

A könyv második fejezetéből, az alapok tisztázása után, megismerhetjük a világ keletkezésének és őstörténetének valódi lefolyását. Eszerint a Földet a Káoszól kialakuló öt bolygó (sorrendben Merkúr, Vénusz, Hold, Mars és Jupiter) hozta létre, energiájukat prizmaszerűen egy pontba összpontosítva. Innen ered az öt „mágikus mező” (*magic field*), a Tűz, Levegő, Föld, Víz és Hold és emiatt vannak a különböző bolygók hatással a földi életre (ld. asztrológia), ill. vannak kapcsolatban az egyes bolygók az egyes elemekkel (ld. alkimia).

A Földön kezdetben a szédítő mágikus erővel rendelkező dinoszauruszok uralkodtak, az ő helyüket azonban átvették az első Nephilisek, akik akkor Kalmnak nevezték magukat és a maiaknál sokkal hatalmasabbak voltak. Mesterfokra fejlesztették az öt mágikus mező használatát, de nem sikerült elérniük az áhított magasabb létszintet, az *Agarthát*, mert a hatodik mezőt, a Nap erejét nem voltak képesek uralni. Ezért elkezdték nemesíteni a Nap erejével bíró majdani emberfajt, hogy velük keveredve hozzájuthassanak az áhított erőhöz. Az emberek azonban egy „áruló” Nephilis hatására fellázdak uraik ellen. Közben az Atlantiszba becsapódott egy Szaturnuszról érkező meteorit, amitől a Nephilisek egy része elpusztult, a többi legyengült. E meteorit anyaga az *orikalkum* (*orichalcum*), ami azóta is halálos méreg a Nephilisek számára.

A Nephilisek az idő múlásával rájöttek, hogyan hozhatják létre a Sztázist (*Stasis*), egy tárgyat, amiben képesek tárolni mágikus energiájukat, s így akkor is életben maradnak, ha testüket elpusztítják. Ekkoriban szoktak rá arra is, hogy embereket használjanak újabb megtestesüléseikhez, saját maguk által felépített testek helyett (a megszállt emberi testet *simulacrum*-nak nevezik – a szó latinul képet, hasonmást jelent).

Az egyiptomi fáraók kora után az emberek nagy része elvesztette a Prométheuszról kapott tudást. Azon kevesek, akik megőrizték, féltékenyen vigyázták, többnyire titkos társaságokat formálva a Nephilisek ellen. Az ezután kezdődő időszak – közsímet nevéen történelem – valójában a Nephilisek és ellenfeleik felszín alatti csatározásainak sorozata, melyben többen is (pl. a templomosok ill. bizonyos Nephilisek) a világ feletti uralomra törnek.

Mi is tehát egy Nephilis, mindezt összefoglalva? Szellemi lény, aki ismeri a világ valódi felépítését (bár nem mindentudó), és amely képes emberi testbe költözni. Célja minél több mágikus tudás összegyűjtése, hogy elérhesse az áhított *Agarthát*.



Karaktergenerálás

A karakterlap kitöltése ugyancsak emberpróbáló feladat a *Nephilimben*, ezért csak a főbb lépéseit ismertetem.

Mindenek előtt tudni kell, hogy a Nephilisek létének (és úgy általában a világ működésének) alapja a Ka. A Ka egyfajta életerő, a mágikus mezők egyikének megnyilvánulása, a szabálykönyv kurta definíciója szerint „nem energia, anyag, vagy szellem, hanem valamennyi egyszerre” (hmm... nesze neked, játékos). A Ka-nak a mágikus mezők számának megfelelően alaphoz öt fajtája van (van néhány speciális válfajja is, amit a Nephilisek nem birtokolhatnak, ilyen a Nap Ka-ja, a *Solar-Ka*). Valamennyi nagysága egy pontértéssel van jelezve a karakterlapon. A Ka amolyan univerzális tulajdonság, mindenben szerepe van: módosítja a megszállt test tulajdonságait, szerepe van a varázslásban, segít más Nephilisek felismerésében és lehetővé tesz egyfajta szavak nélküli kommunikációt is. Ha a Nephilis Ka-ja nullára csökken (pl. orikalkummal való találkozástól), megsemmisül, szétárad a mágikus mezőkben.

Az öt Ka egyike a Domináns Ka – ezt kell először kiválasztani, erre 22 pontot kap indulásként a karakter. A Domináns Ka meghatározza a karakter alaptermészetét és a többi Ka-típus értékét.

A Ka-értékek kikalkulálása után ki kell választanunk a karakter Metamorfózisának (*Metamorphosis*) típusát. A Metamorfózis a karakter valódi alakja, ami szorosan kapcsolódik a domináns Ka típusához. Minden test, amit Nephilisünk megszáll, elkezd átfomálódni ebbe az alakba. A Metamorfózisnak öt területe van (fej, kéz, bőr, illat, hang), mindegyiknél egy 0-tól 20-ig terjedő szám jelzi az átváltozás szintjét (összeadva az értékeket egy 0-tól 100-ig terjedő érték jön ki).

Kilenc típust találunk a választható Metamorfózis-formáknál, olyanokat, mint a Dzsinn, a Főnix, az Angyal, a Szatír és a Tündér. A típusok leírásai nagyon hangulatosak, érzékletesek; valamennyi típust egy „Kínai Portréval” is jellemzik („Ha ez a típus egy természetes jelenség volna, ez meg ez lenne; ha egy mitikus lény volna, ez meg ez lenne; ha egy művészi alkotás volna, ez meg ez lenne” stb.).

A Metamorfózis után Arkánumot (*Arcanum*) kell választanunk. Ezek egyfajta Nephilis-törzsek, melyek tagjai közös célért küzdenek vagy egy bizonyos tulajdonságban hasonlóak. Nevük megfelel a huszonkét tarokk lapának.

Ezután következnek az egyik legizgalmasabb rész, a korábbi életek kidolgozása. Tizenegy időszak van megadva; a játékos választhatja ki, hányban akar megtestesülni. Mivel minden megtestesülésért 2 Ka-pont levonás jár, nem lehet nagyon tobzódni. A tizenegy nagy időszak igyekszik magába foglalni a világ történetének nagy fordulópontjait, mint pl. Jézus születése és halála időszámításunk kezdetén vagy a pogányság eltörlése 830 körül. (Jézus egyébként a nulladik arkánus, a Bolond (skiz) Nephilise volt, öntörvényű igehirdető. Nem hallgatott a három legnagyobb akkor aktív arkánus követőire és a maga útját választotta. Ellenfelei aztán a keresztre kényszerítették, ahol egy oldalába dőött orikalkum-lándzsa pusztította el a benne lakozó Nephilist. Elnézést a hívóktól.)

Minden életben kapunk bizonyos mennyiségű szakértelmet, élettapasztalatot az adott korról (*Life Experience* – érdekes szakértelem-ötlet), valamint meghatározott mennyiségű mágikus ismeretet. A korábbi életek után láthatunk neki jelenkori megtestesülésünk kidolgozásához. A simulacrum felépítése normál karaktergeneráláshoz hasonlít és eléggé hasonló a *Call of Cthulhu* rendszeréhez, csak kicsit helyre van pofozva, például csak öt tulajdonságunk van: az Erő (*Strength*), Egészség (*Constitution*), Intelligencia (*Intelligence*), Ugyesség (*Dexterity*) és új darabként a Karizma (*Charisma*). A fejezet végén huszonnyolc simulacrum-példát találunk; ezek alapján választhatunk, de generálhatunk saját simulacrumot is.

Van még három érték, amiről nem szoltunk. A Ch'awe az egészségből származik és lényegében a COC-s Mágia pontok megfelelője. Az Athanor az alkímiához szükséges különleges Ka (hogy ez minek kellett?!). Végül, a Khaiba pontok egyfajta SAN-értéket képviselnek: minden balsikernél eggyel nőnek és ha bizonyos esetben (egy erős varázslat hatása alatt) nem sikerül értékük fölé dobni, a Nephilis elveszti önkontrollját és bizonyos időre egyfajta elemi szörnyalakba változik.

Az összes adat rögzítése után kész a karakter.

Játékrendszer

Éz Chaosium-szokás szerint elég kurta rész, mindössze ötven oldal. A játékban az akciók szimulálása általában a százalékdobásokra ill. a COC-ból már ismert ellenállási táblára (*Resistance Table*) épül. Jó ötlet, hogy immár minden tulajdonsághoz tartozik egy százalékérték, ami a tulajdonságból közvetlenül eredő szakértelmet jelképezi: pl. az erőből az Erőlködés (*Effort*), a karizmából a Meggyőzés (*Persuasion*) származik.

A szakértelemrendszer a szokásos; érdekes módon még arra is tettek némi halvány kísérletet a szerzők, hogy a szakértelmeket összekössék a tulajdonságokkal (de azért a rendszer – szerintem – alapvető logikátlansága, nevezetesen, hogy a tulajdonságoknak abszolút semmi köze a szakértelmekhez és viszont, megmaradt). Szakértelmelek dobásoknál a szakértelem értéke alá vagy vele egyenlőt kell dobni; 99-es és 00-s dobás balsiker, a szakértelem egytizede alatti dobás kritikus siker. Mivel a több testet megjárt Nephilisek egyes szakértelmei akár 100% fölé is nőhetnek, külön (véleményem szerint kissé zavaros) szabályok vonatkoznak a 100%-osnál nagyobb szakértelmek használatára.

Érdekes ötlet a Potenciálok (*Potentials*) bevezetése. A COC-ban még csak a mérgeknek van POT-ja; itt már mindennek, a kórházokról kezdve a családi kapcsolatokig. A kellő kidolgozottsággal

felvázolt rendszerrel könnyen és egyszerűen szimulálhatók a játék azon elemei, amik gyakran előkerülhetnek, de nem érdemesek rá, hogy a mesélő részletesen kidolgozza őket, mint pl. az okkult kötetek utáni kutatás vagy a kórházi ápolás.

Harc és sebződés – az öt megérdemlő terjedelemben, hat oldalon foglalkoznak vele. Semmi forradalmian új nincs ebben a részben, ezért nem is veszdöm a felvázolásával. Legyen elég annyi, hogy (a szakértelemrendszerhez hasonlóan) lényegében a COC harcrendszerének csiszoltabb változata.

Tapasztalat – a már ismert módszerrel oldották meg: ha használtunk egy szakértelmet, a játék után 1D100-zal fölé dobva 1D6-tal megnövelhetjük értékét. A Ka annyiban kivétel, hogy két használat kell a növeléséhez és alkalmanként 1D3-1-gyel nő. A rendszer alól egyedül a Metamorfózis kivétel, amit bizonyos viselkedési formákkal és cselekedetekkel növelhetünk ill. csökkenthetünk. Pl. egy tűz-domináns karakternek nő a Metamorfózis, ha dohánnyik vagy gyújtogat, és csökken, ha elázik vagy sokat tetlenkedik (hiszen a tűz lényege az aktivitás, az állandó lobogás).

A fejezet végén egy másfél oldalas elmélkedés foglalkozik az Agarthával és elérésének feltételeivel. Ez utóbbiak: 90 Ka-pont, 100 Metamorfózis-pont, egy 90%-os okkult szakértelem és egy 90%-os harmadik körű mágia (ld. alább).

Mágia

Tetesem részt, hatvan oldalt foglal el a különféle mágiák felsorolása. Háromféle mágiatípus van: a Boszorkányság (*Sorcery*), az Idézések (*Summonings*) és az Alkímia (*Alchemy*). Mindháromnak három szintje van, melyeket Köröknek (*Circle*) neveznek. Egy adott varázslat létrehozásához szükség van egy Fókuszra (*Focus*), ami összegyűjti a varázslathoz fektetett energiákat (általában egy papír a varázslat leírásával), ezen kívül bizonyos mennyiségű Ch'awe-ra és két szakértelemdobásra: egyet az adott mágia adott szintjére vonatkozó képességgel, egyet pedig az adott varázslathoz tartozó Ka-típussal.

A varázslatok nem túl mellbevágóak, de kellően ezoterikus hangulatúak. A legérdekesebb az Alkímia, a különböző porok és gölemek gyártásának tudománya. Érdekes módon az Alkímia Harmadik Körét, a Bölcsék Kövét nem írják le, mondván, hogy az elképzelhetetlen hatalmat biztosít és – mivel az alkímia fiatal ága a mágiának – eddig még csak nagyon kevés Nephilis tudta elérni.

Egyéb

A könyv utolsó fejezete az okkult világgéppel, okkult titkokkal foglalkozik: egy rövid esszé mellett tartalmaz egy felsorolást a Föld mágikus helyeiről, egy hosszú fejtegetést a titkos társaságokról (számtalan példával), egy bestiáriumot, egy NPC-tárat és egy háromoldalas meseötlet-gyűjteményt. Érdekes és hasznos fejezet, de van egy nagyon nagy hibája – a szükségletekhez képest rettenetesen rövid.

Végül, amire nem jutott hely: rengeteg érdekes apróság található a kötetben, ilyen például a napok és hónapok asztrológiai rendszere vagy a Nephilisek a Khaiba melletti másik két halál-szerű állapota, a Shouit és a Narkózis (*Narcosis*). Ha valaki kíváncsi ezekre, fedezze fel maga; élvezni fogja.

Most pedig következnek a játékról kialakult képem. Már a kötet átlapozásakor is kellemetlen érzésem volt amiatt, hogy nem igazán éreztem,

milyen is ez a játék. Jó, jó, okkultizmus meg van dorolva éterlények, de attól, hogy összedolgozzuk a nyugati okkult hagyomány elemeit, attól csak a teste van meg a játéknak, a lelke nincs. Azt hiszem, bár jól összehordtak a témában mindent, amit lehetséges, a szerzőknek nem sikerült a játéknak kellően markáns arculatot kialakítaniuk. A könyv végi kalandötletek jópofák ugyan, de igazából nem különlegesek – ezek kedvéért ugyan nem kellett volna külön RPG-t írni, mert bármilyen játékba átültethetők.

Egy másik bökkenő: gondoljunk csak bele, milyen gondokat vehet fel egy emberfeletti lény eljátszása, aki jól ismeri a világ valódi természetét! A problémát láthatóan a szerzők is érezték: emiatt van, hogy a 230 oldalas szabálykönyvből kb. nyolcvan oldalnak biztos ismerete, további hetvennek legalább felületes ismerete szükséges csak a *karaktergeneráláshoz*. A játékrendszer maga rövid ugyan, de akkor még mindig nincsenek meseötleink és mélyebb ismeretünk a játék világról, az egész játék céljáról – az utolsó hatvan oldalnyi háttér édeskeves. A célt sem igazán érzem: az Agartháról szóló kurta fejtegetésben az írók – mondván, hogy a teljes kifejtéshez külön könyv kéne – igazából semmi konkrétat nem írnak le. Miért játsszak a karakteremmel olyan célokért, amikről igazából fogalmam sincs?

Zavaró az is, hogy a szerzők egyetlen kőszá és jelentéktelen utalást leszámítva egyáltalán nem sietnek hangsúlyozni, hogy bár a játék a valóságban játszódik és nagyrészt valós okkult iratokra épül, alapvetően teljes fikció. Ennek valószínűleg az az oka, hogy ők maguk pont ebben a világképben hisznek (nem tudom, igaz-e a könyv elején leírt történet, mindenesetre ügyes a ködösítés). Ez azonban még nem ok arra, hogy így is adják elő, főleg akkor nem, ha szerepjátékot írnak. A szerepjátékokat már eddig is elég sok vád érte azzal kapcsolatban, hogy összezavarják az embereket a valóság és a fantázia szétválasztásában. Ezt a vádat talán nem kéne pont egy olyan játékkal megtámasztani, amit ráadásul még a sáttánizmus vádja is érhet – és, akármennyire is minden valláson kívül álló vagyok, el kell ismerem, joggal. Nem beszélve arról, hogy az okkult tanítások válogatás nélküli keverése kifejezetten kellemetlen annak, akit történetesen érdekel a téma, mert a szerzők sehol sem árulják el, mi a kitaláció és mi a valóság a leírtakból, így jól összezavarják az érdeklődőt. Azt azért mégsem kéne tetetniük, hogy a világ minden titkának tudói.

Mit is legyen tehát az zárás? Javaslom a *Nephilim* azoknak, akiket érdekelnek a nyugati okkultizmus tanításai vagy jó ötletekre vágyanak horror/okkult ízű meséikhez. Mert ötletből van bőven. Hogy játszani lehet-e, vagy inkább érdekes-e a *Nephilim*, azt azonban a tekintélyes *Playtesters* felsorolás ellenére is kétlem – nem hiszem, hogy a játék bármi új RPG-élményt tudna nyújtani. De ezt persze majd az olvasóközönség dönti el.

Egy dolog mindenesetre maradt, amit a Föld összes titkának megismerése után sem tudok fel fogni: miért feminista ez a játék? Mert feminista. A bevett gyakorlattal ellentétben mindenhol csak nőnemű személyes névmást használ és a foglalkozásoknál olyanokat sorol fel, mint Szülésznő, Egyedülálló Munkanélküli Anya és Költőnő. A kolofonban (a szerzők, munkatársak stb. felsorolásánál) közlik, a *Nephilim* kizárólag nőknek szól... Nem egészen értem, hogy ezzel most a férfiaknak vagy a nőknek akarnak rosszat.

Kodaj Dániel



Halihó! Itt a Télapó! Vagy talán már csak a nyomai, mert a fene tudja mikor jelenik meg az, amit most pótyogók. A bevezető a szokásosnál rövidebb lesz, mivel mint mindig, most is ez készül el utoljára, és már így is késésben vagyok. Éppen most csicseregte a fülemben az elektromos futár (magyarul telefon), hogy megjöttek a friss Magic paklik a Holdbázisba, tehát sietek, mert rendkívül fontos megbeszélésre kell mennem (ezt a többi szobában ülő emberkének mondtam, indoklásul hirtelen távozásomra).

KLUB

A hagyománytisztelet azt követeli, hogy egyetlen megszokott „fejezet” címet se hagyjunk el, még akkor sem, ha éppen nincs benne semmi. Lehet, hogy éppen az itt tatóngó üres reklámfelület ösztönöz néhány embert klubalapításra. Szerintem télen legalább olyan jól lehet klubot csinálni, mint bármely más évszakban. Ha egy medve képes arra, hogy a jó hideg barlang helyett egy kellemetlenül túlfűtött szobában senyvedve billentyűket csapdosszon, akkor nyugodtan elvárhatom havonta legalább három-négy embertől, hogy létrehozon egy szerepjáték klubot, és nekem ne kelljen marhasággal feltöltenem az erre szánt helyet.

LEVELEK

■ Csapó András Bp.

„Helló Maci! Ma került a kezembe a BÍBORHOLD októberi száma, és miután kiolvastam, rájöttem, hogy most már muszáj egy levelet írnom. Úgyhogy most egy kis kritika következik. 1. Nem vizitok kissé túlzásba a játékmertetőket? Mert szerintem 5 oldal enyhén szólva is sok (főleg egy olyan játéknak, mint a Castle Falkenstein).

Ez utóbi megjegyzésemről még valami beugrott:

– Miért van az, hogy a játékkészítők abbéli görcsös igyekezetükben, hogy valami újat alkossanak (és ne látszódon koppintásnak) olyan szörnyű, zavaros dolgokat hoznak létre, mint a C.F? Szerintem rendkívül nagy baromság az ilyen zavaros játék & világ. Vagy csak ilyen szegényes a fantáziájuk, és nem képesek elszakadni a Földtől? Az a kevés ismerősöm, aki tud valamit a szerepjátékokról, szintén hasonló véleményen van; az igazán jó játékok azok, amelyek tiszta környezetben játszódnak, tehát nincsenek ilyen groteszk keveredések. Lehet, hogy egy kicsit maradi vagyok, de nekem jobban tetszik a hagyományos fantasy (pl. AD&D vagy MERP) a hagyományos sci-fi (pl. STAR WARS). 2. A novellákról szólva csak annyit jegyeznek meg, hogy szerintem nincs túl sok értelme részletek közlésének, jobb lenne pár igazi novella (s lehetőleg magyar szerzőtől). Pozitívumok: Kaland ötletek (és kaland ötletet adó cikkek: pl. a város szerkesztése vagy az NPC-k): én minden cikket elolvasok, ugyanis rengeteg ötlet található minden kalandmodulotokban... A szokásos rovatokat most inkább nem dicsérem, mert azok mindig jók... Az újság egésze még mindig nagyon pozitív képet mutat. Remélem továbbra is így marad.”

A leveled végével kezdem. Örülök, hogy szerinted még mindig pozitív képet mutatunk, mert ilyenkor télen amúgy sok negatív dolgot hallhatunk (ha máshol

nem, hát az időjárásjelentésben). A szokásos rovatok közül azért legalább engem dicsérhetné, mondjuk úgy féloldalon keresztül. Azért nem haragszom. Ami a novellákat illeti, igazad van: nem túl szerencsés havi részletekben közölni őket, de sajnos néha erőszakot kell tennünk az ésszerűségen, mert kár lenne kihagyni egy jó novellát a lapból csak azért, mert picit hosszú. Egyébként szerintem egy novella nem attól igazi, hogy rövid. A játékmertetőkről: direkt megkérdeztem egy független olvasókat, aki a honorárium felvétele után így nyilatkozott a kérdésről: „Én soha nem azt számolom, hogy egy ismertető hány oldalas, csak az érdekel, hogy mennyire érdekes”. Persze úgy vettem észre, számodra nem volt túl érdekes maga a játék sem. Nekem például tetszett, főleg az, hogy a kockát kártyával helyettesítették. De hát ugye – izlések és pofonok. Van például egy kollégám, aki az olyan sajtót szereti, ami egy picit már túlérlett, és a színe is kissé zöldes (magyarul jó penészes). Továbbá, ha nem fogy el rögtön, akkor a maradékot már ketrecben kell tartani, és az intelligensebbeket meg lehet tanítani néhány egyszerűbb kézjelre is. A leghetésebbek két-lábban állva tudnak pitizni egy kis kockacukorért. Hirtelen nem jutott eszembe jobb példa az emberek különbözőségére, de talán érted, mit akartam mondani. Nem vagy maradi, csak nem szereted a penészes sajtót. Ez nem baj, csak nem szabad lebarmolni azt, akinek ez a kedvenc kajája.

Úgy vettem észre, hogy mostanában minden egyébbel foglalkozok, csak magammal nem. Ezért úgy döntöttem, adok egy kicsit az egómnak, és a saját dicsfény, meg minden ilyesmi. Jöjjön tehát egy idézet Portrusching Tamás leveléből: „Mellesleg a már említett októberi szám egész jó volt, de elkövetetek benne egy atombakit: kihagyátok a lev. rovatot, és megpróbáltátok poénos beszólásokkal eltussolni ezt a megbo-csáthatatlan bűnt (Macimánok, meg jeles szerző – mondjuk jó poénok, de...). Szóval ilyet ne csináljatok!” Reszei László: „Gondoltam tollat ragadok és levelet írok nektek, egyrészt mert megjelenése óta mindig megveszem a lapot, és még eddig egyetlen levelet sem írtam, másrészt hiányoltam az októberi számból azt a rengeteg ökörséget, amivel minden hónapban farszod a nagyérdeműt. Ha hiszed ha nem, az általam vezetett levrovatnak különleges gyógyhatásai vannak! Például, ha este nem tudok aludni, akkor elegendő előkapnom néhány Bíborholdat, elolvasni a levrovatot, majd az ott leírt poénjaid hatására – érthetetlen módon – mindig nagyon fáradt leszek, mintha a nap 24 órájából 20-at logaritmusos és exponenciális egyenletek megoldásával töltöttem volna. A levrovat lefárasztó hatásain már csak a néhány éve a TV-ben vetített, a nézők körében oly nagy sikert aratott KÖZJÁTÉK teszt túl. Maci, a te rovatod gondolati mélysége megközelíti a fent említett műsorét. De azért remélem nem változol meg, és nagyobbán nagyobb bődületes hülyeségeket teszel közzé.”

Na ennyi elég az öndicsőítő alovatból, mert úgyis a censor áldozata lenne a maradék rész. Ma sokkal jobb kedvem van, mint tegnap, ezért még a KÖZJÁTÉKOS dolgot is dicséretnek fogom fel. Ha nem így lenne, akkor szégyenemben kénytelen lennék hamut önteni a

fejemre, és megszagatni a ruhámat, mint ahogy az ősi egyiptomiak csinálták az adószedő látogatása után. De mivel nem akarom az asszonyt varrási munkálatokkal terhelni, ezért csak mosolygok az egészen, bár közben halkán megjegyzem, hogy szerintem a levrovat nagyságrendekkel nagyobb közönségnek szól, mint a KÖZJÁTÉK.

HELYREIGAZÍTÁS

Úgy döntöttem, hogy ezentúl ez is állandó alovat lesz. Most ugyan nem kell semmit helyreigazítani, de a hagyomány meg stb. miatt nem maradhat ki. (Lásd: KLUB). Egyébként is, Smack barátom megkért, hogy a nevét mindenképpen említsem meg.

IRODALMI ALOVAT

Most pedig az első levél szerzője által beküldött betét dal következik.

Ezt a kifejezést maga a Szerző használta, hozzátéve: „versnek nem nevezném”. Mivel ez itt nem az Élet és Irodalom, hanem egy egyszerű alovat, ezért még egy kissé önkritikus műfaji meghatározás sem lehet akadály a b. d. megjelenésének.

A VAK BÁRD DALA

Szárnyas féreg, tüzes lehelet,
elpusztítani alig lehet
Hatalmas pikkelyek, karmok,
Bőrét nehezen üti át kardod.
Ha beléd mar, biztosan véged
Többé senki sem támaszt fel téged.
A kincshalmok csábítását
Ha lerázni nem tudod:
A sárkány pillantását
Magadon érezni fogod.
Soha nem érzett félelem!
Soha nem érzett fájdalom!
A láng a szemedbe csap,
S most már biztos tudod:
A nap világát látni
sohasem fogod!

Csapó András

A vers eszmei mondanivalójának megtalálását rábírom a kedves olvasókra, engem úgy is eltiltott ettől a tevékenységtől a magyartanárom. En a tiltás értelmében matematikus módon legfeljebb egy grafikonon ábrázolható a verset: Enyehe süllyedés után hirtelen hullámvölgy, majd egy görkorcsolyás emelkedés (ez az az emelkedő, amire egy görkorcsolyás fiatalember könnyedén, a Marseillaise-t füttyülve fel tud gördülni). Mindenkinek kellemes karácsonyt, boldog új évet, és sok görkorcsolyát kíván:

Maci

APROHÍRDETESEK

• Eladók: Star Wars: The Movie Trilogy, AD&D – Dragonlance: The Tales of the Lance, Greyhawk: The Temple of Elemental Evil, M.A.G.U.S. (I. kiadás), Középföldé. Érdeklődhetsz – tel.: 06(26) 325-030 vagy 2013 Pomáz, Arany János u. 1., Czeglédi Attila.

A FAGYÖNGY TÜSKÉI

MÁSODIK RÉSZ

Ajánlás: noha a cikkben szereplő növényeket a valós világból vettük; hangsúlyozzuk, hogy ez csak játék, a leírások úgy készültek, hogy csak a játék keretein belüli felhasználásra alkalmasok.

Besorolva és lemásolva a 116. számon.

Tudós Galambász Sebestyén Főiratgyűjtő és Udvari Látnok úrnak olvastatja, a Druidák tárgyában.

A Természet papjait sokak ártalmatlan, visszahúzódo remetéknak tartják. Pedig elég belegondolnunk abba, hogy a kíméletlen vadonban élnek közösségben. Nyilvánvaló, hogy a fegyvereiket is onnét választják, és ezek veszélyesebbek lehetnek, mint valami mágikus handzsár. Itt csak néhány példáját olvashatja annak, hogy mit kap kézhez a természetből egy druida. Nem csak a fegyvereiket mutatom be, de tudásuk néhány cseppjét is.

Kezdem a módozattal, mit a köznép és Udvari Tudós urak is művelnek: bajkeverés és orvoslás – füvekkel.

Akár a természet, a druidák is mutathatják jó és rossz arcukat a kívüllők felé, így a mérgek használata nem jelent gonoszszágot, rosszindulatot részükről. Csupán viszonzása lehet annak, ami rosszat a bűnösök megcselekedtek ellenük. Hatékony mérgefüveik a megtorlás nem egy módját kínálják fel:

Az örök nyár földjén növekszik a Futómák, tudományos nevén *Strophantus gratus*. Fülledt erdőik fáira kúszik vaskos zöld indáival, és a mi erdeinket rég hó borítja, amikor kivirágzik. Miként mérete is óriás, összevetve a mákéval, erejében termése is tútesz azon. Fejnyi pirosposzsgás gubója halálos tejet ereszt, s benne a magvak is éppoly veszedelmesek. Mondják, hogy az ott élő fekete emberek nyilaikat megmártják tejében, vagy a magokból préselt lében. A kisebb állatok szíve e méregtől nyomban megáll, és a nagy emberevő fenevadaké is súlyosan meggyengül tőle. Az ottani druidák ellátják szövetségük többi részét vágott, kellően tartósított gubókkal, így ha indokolt, a tagok bárhol hozzájuthatnak sűrített kivonatához.

A kalmárok is titokban átcsempészik több királyság kikötőibe, hiszen az orgyilkos szövetségek mindenhol igen jó pénzt, gubónkénti ötven aranyat megadnak érte.

A Páternoszterbab, t.n. *Abrus precatorius* igen gyilkos csecsebecse, s belőle mégis alázatos kegytárgy készül. Gyűrűt és nyakéket éppúgy díszessé tesz, mint a buzgó barát imafűzérét. Nem is csoda, hogy makulátlan szépségű válogatott szemeit ezüstben mérik, mire megérkezik napkeletre, de az értő mérgekeverők tudják, hogy még jobb haszna van a belőle készült pengeméregnek! Kellően kinyert, összevont mérge főbb véráramba kerülve azonnal halált okoz. Nyilvánvaló másik, hatékony alkalmazása: ételmérgeként fertályórán belül felszívódik, és többnyire ilyenkor is halált oszt! Igaz, mérge hosszas és értő munkával nyerhető ki, viszont a magvak jól bírják az idő múlását, így könnyen raktározható a kellően nagy mennyiség belőlük.

Étel megeméltetésének pedig legcsúnyább módja a Bűrökkel t.n. *Conium maculatum* eshet. Nemcsak a legerőteljesebb, de egyben a legnyíltabb módja is. Kegyesített udvari emberek, bukott katonák kapták kézhez a bűröktől szagló mérgepocharat.

A druidák megtalálták a fűvet, mely elveszi szagát, ízét is leplezi ennek a keserű gyilkosnak. A gyönygyhagyma párlatával elegyítve, ízes ételbe italba rakva észrevétlen, igen gyors méreg. Már néhány perc után a gyomorból indulva támadja a nemes szerveket. Erős hányingerral tör áldozatára, azonban ekkor már ez sem használ. Aztán kezdődik a kín, melyet a rángatózó izmok keltenek, minthacsak szét akarnák tépni a senyvedőt. Oly borzalmas ez, hogy nem mondható kegyesnek a halál, mégha ekkor már lecsap sem.

Ha különösen ellenálló az kit támad, a bűrök hosszú senyvedéssel bünteti mielőtt szerteomlik testében, és egy egész heti orvoslás kell nyomának megszüntetéséhez!

Megjegyzem: a bűrök leplezését nem ismerő ha igen kis mennyiséget rak, s ezt is ittas ember ízes ételbe, kerülheti észlelését. Ekkor a hatás is enyhébb, ezért a másnapos áldozat, ha edzett, hascsikarással és szédüléssel megúsztatja, nem tudva ezeknek igaz olaszt.

A Vízi-bűrök t.n. *Cicuta virosa*, más nevén Marhaátka, ellensége a szomjas jószágoknak, s egyben a figyelmetlen utazónak. Vízpartokat mételeyez szer-teagázó gyökereivel: ezek duzzadnak tejétől, mely folyamatosan beléázik a vízbe, színét sárgára váltva. Hol elburjánzanak e gaz füvek a víz színét mintha mécsolaj lepné el, úszik sűrű mérgek. Marhapusztulásról beszámoló jegyzés írja: „néhány marhák a vízzel együtt megitták, ezek legott elpusztultak”. De vészt hoz a kontár alkalmi szakácsokra is: petrezselyemmel, pasztinákkal ha eltévesztik külseje miatt, saját torukat ülhetik meg vele.

A Bolondpetrezselyem, t.n. *Aethusa cynapium* is sok gyászt okozhat a gondatlan szakácsnő kezében. Még többet a megsértett szakácsnőben! Párja lehetne a házi petrezselyemnek, e kettőt csak a fűszerszámmal értőn bánó tudja biztosan megkülönböztetni. S épp ott terem szívesen, hol az ember gonddal helyt alakít hasznos füveinek. Súlyos csapás arra, kinek füveskertjébe vetik, és ez nincs szem elől tévesztve, ha eszköz kerestetik végzetes megtorláláshoz.

A Mellfű t.n. *Solanum dulcamara* igazi különlegesség, haszna nem kétes a mágiahasználókkal szemben. Közönségesen ember is, állat is kerüli e fűvet, ártónak tudva. A belőle kevert méreg neve mágusátka, és eddig csak a druidaszövetség bírja. Étellel fogyasztva szorításába fogja a mellkast. Bennrekeszti a levegőt, megbénítja a torkot, és merevvé teszi a nyelvet. Megakasztva a szívverést percek alatt kifulladásra a legedzettebb lelket is, ki különösen szerencsés életben maradhat, de az sem kerülheti hogy torka el ne némuljon. Varázsige kimondására egyre kevesebb a módja, majd a nyelve oly nehéz és merev mint az ólom. Hang nem hagyhatja el egy hétig a torkát... Fegyverméregként, ha a mágusátka főbb véráramba jut, ez utóbbi módon vehet erőt áldozatján.

A füves orvoslás, mint elmés módja az életbenmaradásnak, hasznos a bestiák karmaitól a varázslat emésztő módjaival okozott ártalmakig. Tökélyi módja a természettel élésnek, hogy fegyverfű mellől gyógyírt is szedhet a beavatott. Hatékony példáit – akár távoli országokból is – csokorba szedtem. Megjegyzem, mert fontos, hogy a hasznos füveket a druidák bárhol képesek növeszteni, legyen akár sivatagos, akár magas hegyi környezet, mi ehhez szükséges. Varázslatos kertek rejteneznek a druida-lakta vadonban, hol az idegen környezet kicsiny másaiban nélkülözhetetlen füveiket gyarapítják.

Az idegen nevű Álóé t.n. *Aloe vera* hathatós gyógyír. Hazája a halott birodalom, hol roppant kőhegyek – piramidok jelzik az uralkodók sírjait. Elbírja a nap tűzét, sovány földet, a vízhiányt, de hidegben pusztul. Ezért nem vert gyökeret a mi földünkben. Húsos, a hagymához hasonlatos levelei kész gyógyírt rejtenek, mely rögvést enyhülést és gyors gyógyulást ad a testnek. Legjobb orvossága tűzsebnak, bőrbajnak. Tűzsebre azonnal egy adagot kenve hűsít, jótékonyan enyhítve a kínokat.

A nyers húst új bőrbé bújtatja, védi az elkoszolódástól. Hatékony írja a sirba vívó múmiaérintésnek is. Gondosan kezelve a rothadást, jó reménnyel megállítja terjedését, mielőtt az végzetessé válna. Égésből és emésztő nyálvályából felépüléshez napi két adag használandó. Egy friss álóé tucatszai adagot jelent, de életben tartani csak állandóan fűtött, száraz helyen lehet. Emiatt ötven arany értékében áll, s csak komoly füvesházak bírják tartását. Ez a druidákat nem terheli, hisz varázslatos kertjeikben bármely füvek ott-hon érzik magukat. Bár az álóé készen adja gyógyírjét, ez elválasztva csak sötét, hűvös helyen tárolható. Füvesházainkban adagja hat arany.

A Cszikorgófüért t.n. *Gratiola officinalis* nem kell füvesházakba, elvarázslott kertekbe menni, merthogy tenyészik mindenfelé, hol föld s víz is van bővíben. Haszna sem oly gyakori, hogy eladásra tartani megérné. A szívnek ad erőt, ha az meg kell birkóznia idegen környezettel. Magas hegyekben, hol éter hígítja a levegőt, két-három hétig is elgyengül a jövevény, míg szíve megszokja az új terhet. E fűnek teáját fogyasztva, levelet állandóan rácsálva erő költözik a szívbe, legyőzve az értől a levegőt, elfújva a szemekről a fekete pókhálót, tagokból a fáradtságot. Hetes használat után már enélkül is bírja az utazó, s mellőzheti

kényelmetlen velejáróját, az állandó ingert a hasban, hogy természetes dolgát szinte fertályóránként végezze.

A csikorgófű segít elviselni a kemény menetelést is, de minél tovább használják, annál sűrűbbek az okozott kellemetlenségek.

A Fehér fűz t.n. *Salix alba* kisérdője a folyóvíznek. Édesvíz mentét mindig szegélyezi, s nem indul rothadásnak ha megduzzadt folyó előtti tövét. Ágai gyógyerőt vonnak a földből, a hüvelyknyi, és annál vastagabb már orvoslásra alkalmas. Friss, vagy szárított kergének forrázata türelemmel fogyasztva meghűlés, fejfájás, és lelki bántalmak enyhítője. Vigyázat, nem keverendő a szomorúfűz ágaival! Oltja a lázat is, lassú, de biztos felgyógyulást nyújtva. Az ágak nedves pépje pedig vágások, égések, és gennyedző kelések mérsékelt orvosa.

A Fekete nadálytő t.n. *Symphytum officinale* a törött csontok, mély sebek áloéja. Mint földünk oly sok gyógyfüve, vízhez közel terjed. Csontot ért, s csonttörő sérülések, fekélyek orvosa. Kínnak enyhítője, gyulladásnak gátja, a sebforrasztó nevet bizony kiérdemli. Fontos hogy értő kéz használja, túlzott használata émelygést, szédülést okoz! Napi egy órára kell gyökere s zöldje pépjét a sebbe kenni, majd kitisztítva lapulevéllal fedni. Mindig a bőrt zárja elébb, s csak aztán munkál alatta, így a sebek külsőleg hamar épesség látszatját keltik, de belül még minden mozgásra nyílhatnak.

A Gerébfüvet t.n. *Erodium cicutarium*ot hűvös, nedves levegő hízlalja. Földjeinken nem is találni, csak mutatóba, azt is tengerparton. Bőséggel a napnyugat hűvös királyságainak partján, és a közeli szigeteken gyarapodik a tenger leheletétől. Miként a tenger sója összehúzza a sebet, a gerébfü is ezt teszi, gátolva az elvérzést. Fontos a vérző sebek azonnali kezeléséhez, mert e fű kenőcsével oly sok életnedv káros elvesztése gátolható.

Külső és belső vérzésekre is hathatós, de csak értő kézben hasznos. Elmérve, sűrűn használva megzavarhatja a vér útját a testben is, füvesháza inkából ezért nem szívesen adják ki, csak az ismert orvoslóknak termelik.

Eddig mérgező és gyógyító füvekről írtam, azonban különbséget gyakran csak kimérésük, gyűjtésük ideje, használt részük tesz. Igaz, mérget nem szoktak elvéteni.

A test válasza ezen idegen anyagokra, hogy próbálja kivetni őket.

Bármely gyógyfű még értőn használva is enyhe hányingert, hasmenést, vizelési ingert kelthet. Ezért a hathatósabb fű mindig hasznosabb, mint a gyengébb fűből többet erőltetni. Ha túlmérnek gyógyfüvet, hányással, hasmenéssel, vagy vizelettel távozik a testből.

A most következő füvek azonban igazán kétarcúak, még értő kézben is gond s figyelem dönt hasznukról:

Az Ördögrokolya t.n. *Veratrum album* is nedvességkedvelő. Azonban épp ott nem terem, hol a gerébfü honos, s megtalálható egyébként mindenfelé a földön. Gőze a nem kívánt vendégek, mármint bőrférgék, vérszívó bolhák hóhéra. Haszna nem tagadható a lábnek bűzös gyulladásaira, izzadására sem, de rossz a lábát kényelemben gőzölőnek, ha páráját mellére szívja. Szeme, orra azonnal folyni kezd, s jó hogy kéznél van az edény, mert gyomra rettentő hánykolódásnak indul. Csúnya dolog, anyi bizonyos.

De még csúnyább ha a fűnek kevés nedve, kicsiny darabja is ételbe kerül, mert belsőleg erős mérég!

A jó füstű Fehér üröm t.n. *Artemisia absinthium* sokak mindennapi csemegéjét jelenti. Pedig több kárt, mint hasznot hoz. Már keserű teája is kíváncsossá teszi a gyomrot, igen jó étvágyat kelt, és enyhíti az erős fűszer okozta gyomor és bélbántalmakat. Mégis bora, az ürmösbor kedvelt a férfiak, főleg az idősebbek körében. Oka az, hogy kiváltképp kedélyjavító, lélekemelő hatású, mely nem hasonlítható a más borok okozta részegséghez.

Nincs öröm üröm nélkül, tartja a mondás. Igaz, mert az ürmösborra lassan rákap, aki issza, s enélkül komoly lelki, hangulati bántalmak gyöttrik. Lassan többre és többre tart igényt, hogy a napok színesek maradjanak előtte. Mások mind ingerlékenyebbnek, rossztermészetűbbnek látják. S ha csak egyszerű, elvét a mércét, próbáját állhatja egy halálos mérégnek!

A druidák több lekötelezette függ már fűszeres, könnyű boraiktól... Bilincs ez, csak aranyból, s okuljunk e példán – mert mindig jobb szabadon! A Hímpáfrány t.n. *Dryopteris filix-mas* nem a lélek írja, vagy metelye. Gyökere hathatós féregölő, s közepes erejű sebgyógyító. Reszelve, italba áztatva kihajtja a bélférget, és a hajból átmosva a tetveket.

A halálférget is kiöli, mielőtt az a szívbe fúrná magát. A sebbe utánaöntve a gyökér főzetét kevesebb mint egy fertály óra alatt elpusztul tőle. De igen módján kell használni, mert kicsivel elmérve halált, legálabbis vakságot okoz! Megjegyzem: a döglött halálféreg két nap alatt csúnya gyulladást, elgennyedést kelt, így orvosláshoz értővel ki kell sürgősen vágatni. Igen nehéz feladat, ezzel kontár kézre senki se adja magát...

Mindez csak töredéke annak, mit a druidák megtudnak a világ füveiről.

Még néhány példát írok fura dolgokról, mit füvekkel mívelnek, aztán varázslatos dolgaikkal zárom e levelet.

A nád hosszú szárát lép s mocsár puha földjébe fúrják, hogy tiszta vizet ihassanak.

Vihar után gombakört ha találnak, beléállva oda utazhatnak erdejükben, hova éppen gondolnak.

Fénylő taplókkal és gombákkal világítják házukat. Féltucatnyi ilyen tapló mellett már hiba nélkül olvastam!

Kövirozsát ültetnek házuk homlokára. Eztán tűz és villám elkerüli azt!

Ritust hol tartanak, ott hunyorfüvet ültetnek el. Eztán a hely védve van az idézett lényektől, s az ellenséges elméktől!

S mert nagyfokú kapcsolatban állnak a természettel, a legmeglepőbb dolgokra kérhetik azt. Ritkán hívnak létre varázstárgyban önálló hatalmat, nehogy aztán elveszítsék, és ellenük forduljon. A tárgyaik nagy részét csak kölcsönveszik a természetből, hogy feladata lejártával visszaépülhessen oda.

A Varázsmagvak efféle kölcsönzött erőt hordoznak. Növesztésük eltervezést, összefogást igényel a druidák részéről. Egy fűfajta erősségét, vagy egy varázslatot engednek azonnal használni, bármely druida számára. Minden fű főbb termőhelyén a rá jellemző varázsmagokat lehet növeszteni. A rangos druidák döntenek arról, hogy területükről mely varázsmagvak nyújthatják a legnagyobb hasznot következő tavasza.

Évközép estjén, a helyi rangos druida vezetésével egy tucatnyian összegyűlnek, és friss fagyöngyök erejével csodát mívelnek. Hatalmukat varázslattal a rangos druidában egyesítik, ki beszél a termőhely növényeivel. Kéri, hogy újtavaszra ne szertesztet nőjenek, erejük gyűjtsék csak tucát magba. Cserébe jó időt, védelmet kapnak. A kijelölt termőhelyet gyakran növekedést serkentő varázslattal bájolják, és tavasszal egy áldás után leszedik elbűvölt magvait. Az előttem ismert varázsmagvak csak töredékei annak, mit a druidaszövetség használ:

A Tündérrózsza varázsmagva kerek ladikot terem, ha vízre dobják. Nagy lepénylevele azonnal kipattan, s oldalán egy acélos szárú levél sarjad. Ezzel letörve hajtani lehet a kényelmes ladikot. A ladik mérete úgy öt lábnyi. Felöltött férfi súlyát biztosan hordja, de varázslattal megnövesztve már hatalmas tujaként két tucat személyt is elszállít.

A Paszuly varázsmagvából ha földhöz csapják, óriás inda szökken az ég felé. Növekedése káprázatos, minden szívdobbanásra terebélyesedik, és mind többet és többet nő mint előtte. Végül tövenél vagy két tucát, a tetején, háromszáz lábnyi magasban pedig egy lábnyi széles. Húsos törzsét számos oldalindák, vaskos szőrök borítják, így létraként, kilátóként használható.

A Vadtövis két, lényegében hasonlatos varázsmagvat ad. Egyik a varázslat erejével láthatatlan tuskéket növeszt, ha földhözvágják. Magyarázatra nemigen szorul, hírhedt druidavarázslatot rejt.

Másik fajtája különlegesen veszélyes tuskébokrokkal borít szertében hosszában száz lábnyi földet. Ezek természetesen láthatóak, viszont marandóak is, már amennyire egy bokor az lehet. Ujjnyi acélos tuskéikkel letépi a húst a csontjáról, annak ki utat keres közöttük.

A Málna és Szamóca varázsmagjaiból Jóbogyó bokor terem. Nem hiába a gondos bűvölés, mert pompás, egészséges küllémű gyümölcssei megszegyenyítik az oltárnál térdelő papok kotyvasztmányait! Majd ötven szem szedhető e gyógyító, laktató gyümölcsökből, melyek két napig tartják csodás hatásukat, s csak aztán lesznek közönségesek.

Az Átokhínár varázsmagját vízbe dobva az terjed mint a pestis, elborítja a víz színét és partjait. Sűrű szövevénye megrekeszti a hajókat, átfonja a halászhálót. Amíg rendesen kap vizet, oly rohamosan terjed, hogy már első nap mérföld távra jut, és minden rá következő nap újabb mérföldnyit magához told.

Ezeket a tudnivalókat gyűjtöttem én, Sebes Ágoston, Ófelsége sólymosi hivatalának írnoka össze, a bőbeszédű utazóktól és kapzsi látnokoktól, eleget téve a felhívásnak hogy minden valószerű híreket változtatlanul továbbítsak Tudós Galambász Sebestyén Főiratgyűjtő és Udvari Látnok uramnak.

Őszinte csodálatomat kérem tolmácsolja Ófelségének nagyszerű hajóhadépítő tervéért. Kifejezem szilárd meggyőződésemet azirányban, hogy a Sólymos tartományi Nagytölgyfaerdő tervezett kivágása csapatainak támogatásával megoldható.

Maradok szolgálatjára, legjobb tudásom szerint

Sebes Ágoston

Befejeztetett ezerkétszázhetvennyolc fagyvégenek második hetében, a Királynak napján.

Segédlet a szerepjátékban történő alkalmazhatóságához

■ MÉRGEK:

Futómák – „B”

Páternoszterbab – „E”

Bürök – „J”

Vizibürök – „I”

Bolondpetrezselyem – „H”

Mellfű – LENYELVE 5-10 perc, HALÁL/NYELVBÉ-NULÁS

SEBBE JUTVA 5-10 perc, NYELVBÉNULÁS/SEMMI

■ GYÓGYFÜVEK:

Ezekre a szabálykönyvben nem léteznek a mérgekéhez hasonló, megkülönböztető táblázat. Ehelyett a Gyógyítás vagy Gyógynövényismeret képzettséggel rendelkező, ha fekvő ellátást és közben füves kezelést nyújt a páciensnek, napi max. 6 HP-t gyógyíthat rajta. Ennél kidolgozottabb, ám bonyolultabb rendszert alkottam. A gyógyulás meglévő szabályai következőképp módosulnak:

A természetes gyógyulás mértéke marad az eredeti szabályok szerint alapnak. Ellátás nélkül, teljes napi fekvő pihenéssel 3 életpont nyerhető vissza. Orvoslással, teljes pihenéssel már 6, könnyű pihenéssel, megerőltetés nélkül 4. Fúismerettel kiegészítve pedig, teljes pihenésnél a használt fű típusának első értékével megegyező plusz életpont, könnyű pihenéssel, megerőltetés nélkül a fű típusának második értékével megegyező plusz életpont.

Ami másképpen, varázslat nélkül lehetetlen, még akkor is gyógyulhat a kezelt, ha pihenésre-kímélésre nincs módja. Ekkor az alkalmazás módja utáni második szám mutatja a gyógyulás napi mértékét.

Nem tartom tragikusnak a játékegysúlyra nézve, hogy végre elfogadható mértékű a gyógyulás varázslatok nélkül is. Így a papok, druidák sajátosabb varázslataikra is koncentrálnak, és nem kell pusztá elsőségi csomagoknak lenniük. Végre foglalkozhatnak védekező és különböző trükkös varázslatokkal, amíg varázslótársaik képviselik a nagy tüzérőt.

Megjegyzem, az Állatok vagy Növények Fellelése (Locate *Animals or Plants*) varázslat rendkívül hasznos a növények begyűjtésben.

a KÜLSŐLEG 1/0

b KÜLSŐLEG 3/0

c KÜLSŐLEG 3/1

d KÜLSŐLEG 5/1

e KÜLSŐLEG 5/2

f KÜLSŐLEG 6/2

g BELSŐLEG 1/1

h BELSŐLEG 1/2

i BELSŐLEG 3/3

j BELSŐLEG 5/2

k BELSŐLEG 4/4

l BELSŐLEG 6/4

m VÉRZÉSGÁTLÓ

n SEBFERTŐTLENÍTŐ

o KIVÁLSZTÁSSERKENTŐ

p FÉREGÖLŐ

Álloe – „f”, tűzsebet azonnal kezelve 1-4 HP-t visszanyer. Mágikus rothadást kezelve hetenként dobva 15% eséllyel megállít, minden elrontott dobásra egy sikeres kell a felgyógyuláshoz. Minden sikeres dobás +10% a következőhöz.

Csikorgófü – a leírtak, erőltetett menetnél, háthasználásnál +3 a szükséges dobásra, az első dobás automatikusan sikeres. Vigyázat, egy ló kb. ötszörösét igényli az emberi adagnak, valamint a mellékhatás fokozott foyadékvesztés, ezért duplázódik a napi vízigénye. Ezt nem teljesítve 1-3 nap alatt kiszáradás fenyeget!

Fehér Fűz – „h”, „b”.

Fekete Nadálytű – „d”.

Gerébű – „m”, vérző sebet azonnal kezelve 1-3 HP-t visszanyer.

■ VESZÉLYES GYÓGYFÜVEK:

Ördögrokolya – a leírtak, inhalálva „o”, „l”.

Fehér Üröm – a leírtak (addiktív), hiányában napi -1 Bölcsesség „j”.

Himpáfrány – „p”, „i”, használatkor növényismereti dobás szükséges, rontásakor 2-8 perc alatt HALÁL/VAKSÁG. Halálférget (*Rot grub*) 5-30 perc alatt elpusztít. Ha megelőzi a páciens halálát, a dög eltávolítására orvoslási dobás -5-el. Rontásnál a páciens 1-8 HP-t sebződik, és csak képzettebb orvos távolíthatja el a férget.

■ VARÁZSMAGVAK:

Ahány Egyesítés (Combine) és Beszéd a növényekkel (*Speak with Plants*) varázslatra van módja a rítus vezetőjének, annyi termőhelyen tarthatja meg a rítust. A varázsmagvak a természet különleges erőt halmozzák fel, csak 15. szintű mágiaként semlegesíthetők, és ha varázslatot tárolnak, az adatai 15. szintű varázslatmondóhoz számíthatóak. Ha különleges növényt tárolnak, az nem számít mágiakusnak – alkalmazásától már nem hat rá a varázslat semlegesítés (*Dispel magic*). Megjegyzem, hogy tárolt varázslatoknál a hatóerület nem kívánság szerinti, hanem szabályos kiterjedésű, vagy a terület fizikai határaihoz illeszkedik.

Vadtövis – a valódi túskebekrok hatása a Tövisfalhoz hasonló, ám gyengébb. Sebzésük az áthaladón 10 lábanként az ügyességbónusza nélküli AC-jénél hattal kevesebb HP. Fegyverrel körölként 5 láb út vágható benne.

Jóbagó bokr – 48 szem a *Goodberry* varázslatnál leírt gyümölcsökből.

Átokhínár – Mivel csak állandó vízfelvétellel marad életben, jól használható a Bármely Tárgy Átalakítása (*Polymorph Any Object*) varázslat ellene.

A Víz Olajja pár órára az összes víz egy részét olajjá változtatja, amely a felszínre emelkedve elzárja az átokhínárt a víztől. Ez elég idő ahhoz, hogy az átokhínár teljesen elpusztuljon. Természetesen a druidák is rendelkeznek az átokhínár ellenszerével, nehogy saját maguk tegyék tönkre a természetet.

ALAPELV, hogy a druidák a bűnhöz mérik annak büntetését, ez minden esetben meghatározó!

B. Initiate

SZILMARIL

Fantasy és Sci-fi
szerepjáték szaküzlet

Budaörsön az első!

Olcsó árak, kellemes környezet,
nagy választék, nyitási akció,

**KARÁCSONYI
MEGLEPETÉS!**

Cím: 2040 Budaörs, Szivárvány u. 3.
(40-es busz végállomásánál a Postánál)

Nyitva:

hétköznap 11-18 óráig,
szombat 10-14 óráig.

**Decemberben minden
vasárnap 10-14-ig.**



... Ahol a Fantázia
Valósággá válik ...

**MŰKEDVELŐK, FANATIKUSOK! SOK
SZERETETTEL VÁR BENNETEKET AZ ELSŐ
MAGYARORSZÁGI FANTASY
MODELLBOLT**

**WARHAMMER • STAR WARS
WARHAMMER 40 000 • CALL OF CTHULHU
SPACE MARINE • CYBERPUNK 2020
TITAN LEGIONS • DREAM PARK
VÉR FOCI (BLOOD BOWL)
INDIANA JONES • ELRIC!**

**ÓLOMFIGURÁK, KÖNYVEK, FESTÉKEK,
DOBÓKOCKÁK SZÉLES VÁLASZTÉKÁVAL
VÁRJUK KEDVES VÁSÁRLÓINKAT
KERESKEDŐKNEK
NAGYKERESKEDELMI ÁRAKAT
BIZTOSÍTUNK**

KÖZPONTI ÜZLET
BUDAPEST VI., TERÉZ KÖRÚT 13.
TEL: 122-6026
(PÉPITA CITY ÜZLETHÁZ)

TROLLBARLANG BUDA
BUDAPEST XII., DÉLI PU. ÜZLETSOR
TEL: 115-2845
(DÉLI HANGLEMEZBOLT)

A FERTŐZÖTT HEGY

Ez a kaland – bár Dragonlance-hez illik leginkább – kis módosítással bármely fantasy világhoz használható. Tartalmaz egy templomot, csapdákkal, titkos kamrákkal és gonosz papokkal. Ez önmagában bármely történethez illeszthető, amennyiben maga az alaptörténet nem tetszik. Az alaptörténetet arra is lehet használni, hogy a karakterek átkerüljenek Ravenloftba, de alapban egy Ravenloftba nyíló kaput kell a játékosoknak megsemmisíteniük.

Alaptörténet: Néhány évvel ezelőtt egy közeli kis hegyen furcsa dolgok történtek. A Holló-hegy állatai lassan kezdtek eltűnedezni. Pusztultak a fák, a növények, csak patkányok, farkasok, denevérek és hollók lakták a hegyet. Ezért aztán a közeli kis faluban pletykák kezdtek el terjedni a hegyről. Nem lett túl népszerű hely, és ha nagyritkán néhány esztelen kalandozó föl is merészkedett oda, nemigen tért vissza. Ha mégis, abban sem volt köszönet: zombiként, kísértékként, vagy ami még rosszabb, farkasemberként látták őket viszont. Elnéptelenedett a hegy környéke. A néhány ház, ahol azelőtt laktak a hegy lábánál, üresen áll, a hegy alatt vezető utat benőtte a gaz, még a banditák is elkerülték a helyet. Azonban egyvalakinek felkeltette az érdeklődését a Holló-hegy titka. Ez a valaki Nysferatu volt, a gonosz nekromanta mágus. El is látogatott a hegyre többször is: tanulmányozni kezdte. Rájött, hogy a hegy tetején egy kapu nyílt meg egy másik világba. A másik világ viszont olyan gonosz, hogy radioaktív sugárzásoként éri a hegyet a gonoszsága – rothadást, betegséget, likantrópiát terjeszt. Nysferatu hamar rájött, hogy nagy lehetőségek rejlenek számára a portálban. Mágiaival, és törpe zombik segítségével épített egy templomot nem messze a hegyre vezető úttól. A Denevér templomának nevezte el, és rögtön papokat is szervezett bele. A papok örömmel szolgálták a Denevért – Takhisistől még varázslatokat is kaptak érte – Nysferatu meg a saját céljaira használta fel őket. A templomot jószág templomnak álcázta a közeli kis falu és a környék egyéb lakói előtt, valójában azonban sötét kísérleteinek a színhelye volt. Több éven át kísérletezett a portállal, és sok mindenre rájött. Azokat az információkat amiket kiderített, leírta egy könyvben. Rájött, hogy a portál csak befelé működik, vissza nem lehet onnan jönni. Rájött, hogy milyen lények élnek a másik világban és tudni vélte azt is, hogy a másik világban nagy hatalom várja az olyan fickókat, mint ő. Pontos naptárat készített a kapu megjelenésének ciklikusságáról (ugyanis a bejárat nem mindig van ott, bár a fertőzés állandó), és vésszesetre kidolgozott egy módszert, amellyel a kapu bezárható. Felismerte, hogy nem egyedül kell mennie a másik világba, hanem magával ragadhatja a falut is és környékét – odaát majd rajtuk fog uralkodni. Kezdetnek nem lesz rossz. Azonban ehhez nem elég belépni a kapun. Egy iszonyatos varázslatot kell hozzá összekotyvasztani, ez az a varázslat, amin Nysferatu már másfél éve dolgozik. Már csak pár nap, és a két világ lényeit összeeresztheti. Ő maga pedig uralkodó lesz.

Mi kell?

A kaland négy-öt bármilyen szintű karakterrel játszható, javasolt 3-6 szintűekig, de magasabb szintű karakterek is találhatnak benne érdekeset maguknak

(alacsonyabbnak pedig komoly kihívás lesz a kaland). A csapatban nem árt ha mindenféle karakter van, mágus és pap meglehetősen fontos, bár nélkülik is megoldható. *(Nem javasolt psionic vagy varázslói teleport, dimension door, papi dimension folding, és hasonlóak ismerete! – szerk.)* Nem javaslok gonosz karaktereket, bár gonosz karakterekkel a játék érdekes végkifejletet hozhat! (Ravenloft kapuja egyszerűen beszívja őket. Odaát néhány kalandon keresztül aztán átgondolhatják ezt az egész gonoszság-dolgot...)

A Kezdet: A karakterek több módon is tudomást szerezhetnek a fenti eseményekről, hogy aztán felkerekedjenek, és vagy a kíváncsiság, vagy a kapzsiság, vagy a jóakarás vezéreltével megoldják az ügyet. A kis falu, ahol a történet kezdődik, bárhol lehet, válasszunk vagy találjunk ki egy kis falut valahol a karakterek legutóbbi kalandjának közelében. Valahogy család őket át a kis faluba, (továbbiakban az egyszerűség kedvéért legyen mondjuk Noordingam) út közben meg is ejthetjük az első találkozást!

1. találkozás (útban a falu felé, késő délután)

„A kis erdei úton halk és szomorú dallamok ütnek meg a fületeket. Ahogy lassan közeledtek, az út mellett egy kuporgó alakot pillantotok meg. Kezében lant, bús énekéből alig értetek valamit. Hangja remeg, arcát könnyek borítják. Fehér inge véres, szakadozott. Tollas kalapja mellette hever a porban. A férfi igen megviseltnek látszik, körülötte szétéptett holttestek hevernek. Fölnéz, és illően üdvözlő benneteket.”



A szomorú idegen egy bárd, a neve Sanchez. Körülötte a barátai hevernek, egy vörös köpenyes mágus, két harcos és egy tolvaj nő. Felszereléseik szanaszét, leírásukat lásd később. A bárdot a hegy közelében megfertőzte a likantrópiá – farkasember. Ennek nem igazán van tudatában, de lehet hogy már sejt valamit. Erről azonban semmi szín alatt nem beszél. Barátait saját maga tépte szét az éjjel, cselekedetét nem tudta kontrollálni. Ha kérdezik, csak annyit tud mondani, hogy éjjel valószínűleg egy emberevő medve támadott rájuk. Ő maga csupán an-

nak köszönheti az életét, hogy nem ébredt fel a zajokra, és a bestia bizonyára nem vette észre. Reggelre így találta a többieket, vérbe fagyva. Megkéri a csapatot, hogy segítsenek eltemetni a barátait, a hullarablást viszont nem tolerálja – azt kéri, hogy mindent temessenek el a testekkel. Ha valaki erőszakoskodik és magukra haragítják (nem könnyű, ő inkább szép szóval próbálja meggyőzni a csapatot), azonnal farkasformát ölt és nekitámad a partinak. Egyébként szívesen követi a csapatot, barátságos, sima modorával könnyen barátokra lelhet. **Mindent kövessünk el, hogy a parti megszeressél!** (Esetleg varázslatokat cserélgethetnek a mágussal, vagy zenélhet nekik stb.) Ha a parti mégsem kedveli meg, akkor a faluba érve elköszön tőlük, és az első adandó alkalommal amikor lefeksznek aludni, már rájuk is támadhat farkasformában. (Halála után visszaalakul, lesz nagy meglepetés!) Ha mégis a partival megy, abban az esetben teljesen normális, okos NJK-t nyert a csapat, csak éppen ha a HP-ja a fele alá megy, azonnal farkasformát ölt és nekitámad a csapatnak. Egyébként bármi más is kiprovokálhatja belőle a Farkast, telihold, vér látványa, vagy egyebek, a lényeg, hogy izgalmas és emlékezetes jelenet legyen amikor a parti kiirtja szegényt. (Ha már legalább két kaland óta velük tart, és semmi baj nem történt, abban az esetben maga is rájön betegségének lényegére és elmondja a többieknek. Ekkor már nem támad rájuk ha átalakul, de attól még pusztítania kell.)

2. Út a falu felé (Késő estig)

A további utat a kis faluba igények szerint lehet kialakítani. Éjjeli farkastámadástól kezdve, a rablókon keresztül, a tolvaj vad-elfig mindent be lehet vetni, csak ne húzza szét túlságosan a történetet. Akár a farkasember is megjelenhet az éjszaka, de a bárd élvezzen teljes alibit! (Meséld úgy, mintha egy óriási medve támadott volna a partira. Kergessék el, de ne ölhessek meg. Semmiképp ne derüljön ki hogy a bárd az, csak tudatosuljon mindenkiben, hogy egy gonosz szörny ólálkodik a környéken.) **Ha lehetőség adódik rá, az egyik karakter mindenképpen kapjon egy olyan sebesülést, amit csak egy templomban lehet gyógyítani!** (szintszívás, végtag elvesztés, betegség, stb.)

3. Noordingam (alváshiányban és éhségtől kopogó szemekkel)

A falut szokatlan módon erős kőfal veszi körül, még egy ór is van a kapunál. (Idősödő szakállas ember, a neve Morg. Meglehetősen mogorva, buta és szelens. Egy óriási dárdát szorongat a kezében és senkit nem hajlandó a faluba beengedni „biztonsági okokból”. Valójában egy szelet almától is meglágyul a szíve, igen könnyen lekenyerezhető. Csatába semmi értelme keveredni vele, egy ütéstől meghal – ezt viszont a város lakossága nem fogja értékelni... A karakterek belépnek a kapun:

„Noordingam egy szépen kiépített kisváros. Gyönyörűen kiköveztet főtutca, kisebb boltok, gyerekek játszanak a porban. Kutycsaholás hallatszik, emberek bámulnak felétek, ahogy mentek a főtér felé. Kis házakból áll az egész falu, apró kertekkel.”

(A karakterek nemigen tudnak hova menni innen, csak a fogadóba. A falubeliek elég barátságatlanok, de nem ellenségesek. A mágusokat és a lovagokat különösképpen nem szeretik.)

„A főtéren kis kőkút csordogál, körben nagyobb épületek vannak. A városházán és a gazdagabb családok emeletes házaín kívül csak a fogadó van itt: Fogadó a Kétféjű Farkashoz. Bentől vidám zene szól.”

Nyilván bemennek a fogadóba. Ha nem, akkor itt improvizálnod kell. Ha elkezdnek szanaszét mászkálni, nagyszerű módszer a csalogatáshoz, ha a következő sárgás, szakadozott plakátot pillantják meg az egyik falon:

„Figyelem! Kalandorok kerestetnek, veszélyes feladatra. Jutalmazás: megegyezés szerint. Erdelklődj a fogadósnál!”

Ezek után elképzelhető még, hogy estére elnéptelenednek az utcák, mindenki bezárkózik, elbarikádozik az ajtókat, ablakokat. Éjjel nem egy életbiztosítás az utcákon maradni, ezért muszáj lesz a karaktereknek megszállni valahol. Ha netán nem a fogadóban akarnának aludni, elveheted a kedvüket a vadkempingezéstől néhány (mondjuk 3D10) zombival.

4. A fogadó

Ide, az alábbi irányvonalak alapján, kidolgozhatjuk magunknak a fogadót, lehet hogy szükség lesz a térképre és egyéb részletekre!

„A kétszintes fogadó alsó szintjén enni, iszogatni és mulatni lehet, míg egy lépcső vezet fölfelé a szobákhoz. A bejáratnál szemben a falon egy óriási kitömött kétféjű farkastrófea van, a hely nyilván erről kapta a nevét. Töletek balra egy kis emelvényen vadelf zenekar játszik. Gyönyörű ruhákban, kecses mozdulatokkal vidáman énekelnek. A két férfi lanton játszik, az egyik nő fuvolán, a másik pedig énekel.”

Most mindenképpen szeretnénk meg a partival az elfeket! A csapat Casanovája beleszerethet az egyik elf lányba, vagy a lány szemeljen ki magának valakit a csapatból. (Az énekes lányt Lenának hívják, és persze gyönyörű szép...) Ha a szerelem megvan, akkor egyéb módszerek is bevethetőek. Közös mulatás az este, esetleg tapasztalatcserek (az elfek igen barátságosak a csapathoz, hiszen vándorénekesek, szeretnek új történeteket hallani és továbbadni). Ha Sanchez a partival van, nagy együtt-zenélések is lehetnek (ha a partiban is van bárd, még jobb). Itt ismét sokat kell improvizálni. Az este legyen kellemes, nyugodt, semmi kocsmai verekedés, vagy köztökös! Ha a csapat megkérdezi a kocsmáros a kint látott plakátról, a következőket mondja:

„Á, az már régi papíros! Tudjátok a közeli hegy, a Holló-hegy meg van átkozva. Az éjszaka teremtményei elszaporodtak, a környék elnéptelenedett, a kereskedők elmaradoznak, a földjeink terméketlenek. Egyszer itt járt a környező területek helytartója, és panaszkodtunk neki. Akkor adott egy marék drágakövet, hogy ebből béreljünk fel egy kalandorcsoportot, és azok oldják meg a bajunkat. Hanem a kalandorok sosem tértek vissza, a drágaköveket pedig a falu közös megegyezésre elköltötte. Sajnos megint kezdünk kifogyani a pénzből...”

Ide ki lehet még találni egyéb falusi pletykákat a hegyvel kapcsolatban, sőt néhány infót a templomról is el lehet ejteni. (Vigyázat! A faluban mindenki úgy tudja, hogy azok jószág szerzetesek! A kocsmáros mondja azt, hogy a templom papjai már régóta élnek a hegy közvetlen közelében, biztos tudnak érdekesebbeket mesélni.) Ha a csapat esetleg felajánlaná a segítségét, a kocsmáros nem szolgálhat pénzzalattal, vagy varázstárgyakkal, viszont információt kiszolgáltathat. Itt arra gondolok, ha a következő kampányodhoz néhány indító infót itt már elkotyoghat, vagy egy kincses térképet ad elő stb. Lassan eljön az alvás ideje, a falusiak is aludni akarnak. Térjen mindenki nyugovóra.

5. Éjszaka a Kétféjű Farkasban (na mikor?)

Reggel a karakterek kiabálásra ébrednek. A velük szemben levő szobából jön a sápiatózás. Abban a szobában az elf zenészek szálltak meg. Ha kimennek megnézi hogy mi van, azt látják, hogy a szobát bámeszködők töltik meg. Ahhoz, hogy meg tudják vizsgálni a szobát, ezeket ki kell zavarni. A szobában gyilkosság történt. Mind a négy elf az ágyán fekszik vérbe fagyva, a látvány iszonyú. Vér borít mindent, és a holttestek csónkák: hiányzik a fejük. Az ablak tárva-nyitva, egyébként semmi – a gyilkosra utaló – nyom nincs a szobában. Ha a karakterek alaposan körülnéznek, kiderül, hogy mind a négy elfet álmában végezték ki, a véryomokból ítélve a fejeket az ablakon keresztül vitték ki. Odakinn (ha kimennek vizsgálódni) aztán látszik, hogy a fejeket valószínűleg egy zsákba rakták be, mert a véryomok egyszerűen eltűnnek. Ha valaki tud nyomokat követni, az könnyen megállapíthatja, hogy a gyilkosok annak az útnak az irányába távoztak, amelyiken a templom van. A karakterek segíthetnek eltemetni a holttesteket, nagy sírás-rívást lehet rendezni, lovagi ígéretek, szent eskük stb. **A lényeg, hogy a karakterek elhatározzák, hogy a végére járnak ennek a kegyetlen gyilkosságnak!** Egyébként ha semmiképp nem megy a motiválás, be lehet dobni azt, hogy az egyik karakternek eltűnt valamilyen kedves cucca – lehet hogy a gyilkosok lopták el. Ha a bárd a csapattal van, ő is mindenképpen ragaszkodni fog hozzá, hogy azonnal induljanak. Ha minden jól ment, akkor most a karakterek a templom felé kéne hogy vegyék az útjukat, de az is lehet, hogy a hegyre akarnak felmenni. Ha ez utóbbról lenne szó – ám legyen – de gondoskodj róla, hogy még legyen egy esélyük arra, hogy visszamenjenek, vagy átgondolják újra az egészet. A sápiatózó falubeliektől kaphatnak az útra élelmet, kötszert, tiszta ruhákat, esetleg lovakat. A lovak semmiképp nem mennek föl a hegyre, mint ahogy semmilyen állat sem! (egyéb háttas, familiárisok stb...)

6. A templom

Ha a templomba akarnak menni, gondoskodj róla, hogy út közben kicsit lerongyolódjának. Valami kis egyszerű támadó, lehetőleg egypár farkas, vagy élőholt – válassz saját szájjed szerint valami szupergonosz lényt. A lényeg, hogy ne legyen életveszélyes támadás, de a karakterek jócskán a max. HP-jük alatt legyenek. (Ha lehet intézd úgy, hogy Sanchezről még ne derüljön ki, hogy kicsoda, ne menjen a HP-je fele alá! Ha lehet, a varázslatait se használja el.) Kis pihenést azért még be lehet iktatni a templom előtt (azért ne élet és halál között lebegjenek...), de végül elérkeznek az épülethez.

„Az erdei útról egy kisebb ösvény vezet le balra, a kirakott fatábla szerint megérkeztetek a templomhoz. Lefordultok az ösvényre, és megpillantjátok a templomot. Kapuja csukva, az épület maga meglehetősen dísz nélküli, búraszerű kupolából áll, apró ablakokkal. Az oldalán benőtte a borostyán, körülötte gondozott kertek vannak. Valahonnan halk patakcsobogást hallotok, a madarak csicseregnek. Nehéz elépzni, hogy innen nem messze rothadás és halál terjeng...”

A karakterek kopogására megjelenik két nyájás pap, és bevezeti őket a templomba. (ld. térkép!) Odabent még hét másik pap végzi a napi teendőit, mormolnak, imádkoznak stb.

„A templom belülről elég barátságatlan hely. A gyönyörű aranyzínű oltárt, amely Paladinnak és a többi jó istennek egyszerre van szentelve egy hatalmas aranyozott védőszent szobra takarja el, aki mereven bámulja az oltárt, mintha őrizné azt. A hajó közepén egy félkör alakú pad van, a többi pad normálisan a fal mellett van elhelyezve. A két lakókupolába egy-egy rúnákkal telirajzolt ajtó vezet, a kilinc mind a kettőn egy-egy szájat formáz. A papok az oldalsó imádságosfülkékben mormolnak. Min-

degyik barna csuhát visel, és egy buzogányt az övében.”

Remélhetőleg a karaktereknek itt gyógyításra lesz szükségük. A papok kedvesen, nyájasan viselkednek velük (ne túl nyájasan!), a sebesülteket leültetik a félkör alakú padra. (Vigyázat! Ne menjen oda mindenki, maradjon bámészkodó is. Pl. ha a bárd itt van, akkor ő nem kér a gyógyításból.) Maximum négy karaktert tudnak egyszerre gyógyítani. A négy illettő leül a padra, és mindegyikhez két-két pap áll, és megérintik őket. A papok itt könnyű sebek okozását (cause light wounds) varázsolnak, mindenkire két pap egyet-egyet (az összesen 2D8 HP sebzés, mentődobás nincs, mert alávetették magukat a varázslatnak). Hatalmas sikolyt hallatnak a karakterek, amint az éktelenkedő sebek megjelennek rajtuk. Annak a veszélye is fönáll, hogy egyesek elájulnak, hiszen így is alig volt HP-jük. A csata azonnal megkezdődik. Javasolt, hogy ide készítsünk a templombelsőről egy nagyobb rajzot, és azon játszunk a csatát! A kilenc papnál buzogányok vannak, és belőlük nyolc már elüthött egy cause light wounds-ot. (A statisztikáikat lásd később.) **Ez a csata véres, mocsos, életveszélyes, és hosszú legyen!** A papok sűrűn használják a varázslataikat, Hold Person, Heat Metal és eyebeek. Itt igencsak jól jöhet a bárd, durva harci varázslataival (fireball, color spray), bár megeshet, hogy a fireballban nem csak az ellenség van benne (Color Spray úgyszintén) – sebj! Ha a karakterek nagyon rosszul állnak, akkor a bárd elővehet valami „deus ex machina” scrollt, bár én ezt nem javaslom. (Ha valaki meghal a csatában azt nyugodtan hagyjuk, a templomban később lehet találni egy Raise Dead tekerestet.) Nem ártana, ha egy papot a parti élve elfogna, később szükség lehet rá! Persze ha ez nem jut eszükbe akkor ne erőltessük...

7. A templom átkutatása

A templomnak tulajdonképpen három tornya van. Ez azonban csak akkor látszik, ha a karakterek körbejárják kívülről a templomot, egyébként csak két torony szembeötöl - a harmadikhoz titkos bejárat vezet, az oltár alatt. Ezekbe a tornyokba a már említett ajtókon keresztül lehet eljutni. (Ahol a vastag kilincseken egy-egy szájjed rajzolata látható. A szájjed egyébként Magic Mouth-ok, ők fogják irányítani a templom titkait őrző védőgölemet. Ha ezt a karakterek megsejtik, akkor már most inaktíválni tudják a szobrot, a szájjed eltüntetésével, mindenesetre ezt ne sugalljuk nekik.) Tehát a két torony, kezdjük az északival:

Az északi torony – raktár

Az alsó emelet teljesen üres, csak por van mindennütt. Az egyetlen tárgy egy létra, amely láthatóan a plafonon található nyíláshoz való, az vezet a következő emeletre. A következő emelet tele van limlommal, ládákkal, szőnyegekkel, és mindenféle szeméttel. A plafonon egy újabb nyílás van, ez azonban már a szabadba vezet. Alapos kutatás után két használható dolgot lehet találni, egy nagy vasládát, és egy újabb létrát. A vasládát kinyitására két mód van. Az egyik, hogy a csapat tolvaja zárnyitást dob -15-tel, (a bárd nem vállalkozik a kinyitására) vagy megkeresik a kulcsot. Ezt 15%, hogy az egyik hullánál találják meg, 35%, hogy a másik toronyban van valahol, és ha még mindig nincs meg, akkor ha alaposan keresik (többőrs intenzív keresés) akkor 60% hogy megleglik valahol. A láda tartalmaz egy másik – sokkal kisebb – faládát, és egy csomó (legalább 60 darab) hosszúkás bőrczacskót. A bőrczacskókban mumifikált denevérek vannak, a kis faládában tekercesek (Raise Dead, Aid, Invisibility To Undead, Negative Plane Protection, Feign Death, Cure Disease, Animate Dead). A scrollok közül egyébként csak kettő lesz használható – hogy melyik kettő azt te döntsd el – a többről használatkor kiderül hogy hibás. Hi-perintelligens karakterek itt rájöhetnek, hogy ezek mind nekromata scrollok – ez már jelenthet valamit. Ha az itt talált létrát a plafonon levő nyíláshoz helyezik és felmászhatnak rajta, egy kis titkos padlás-részre jutnak, aminek szintén van egy luk a tetején,

csak ez nagyobb (ezért tűnt úgy alulról, hogy nincs folytatás). Itt a plafonra egy fémgűrű van erősítve, valószínűleg a denevérek számára. A falon kis kutatással egy írást lehet találni, miszerint „A denevér becsukja szárnyát!“. Más itt nincs.

A déli torony – lakótorony

Ennek a toronynak is két szintje van, az alsó az ebédülő, a fenti az alvóhelyiség. Az ebédülőben semmi fontos nincs, (fatányérok, polcok, primitív evőszközök stb.) a létra itt is megtalálható, felvezet az alvóhelyiségbe. Itt sincs semmi különös, 11 pokróc (!) és néhány titokzatos füstölő. (A füstölők meggyújtásával alkonyat után denevéreket lehet idézni, az illat odavonoz füstölőnként D4 denevért. Összesen 32 darab van, kisebb csomagokban.) A plafonon itt is van egy luk, ez valóban a semmibe vezet, csupán azért kell, hogy a denevérek bejöhessenek. Itt is van gűrű amire aztán rátelepedhetnek. Egyébként itt az okos karakterek rájöhetnek, hogy a templomban kettővel többen laknak, mint amennyi embert ki nyírtak (a pokrócok és hálószakók számából). A bárd itt javasolhatja, hogy pihenjenek, aludjanak itt egyet. Ezt néhányan ellenezhetik, hiszen nem veszély nélküli az ittartózkodás. Mindenesetre a hiányzó két tag (aki egyébként Nysferatu és a főpap) még három napig nem jön vissza, tehát nyugodtan itt aludhatnak.

Itt aztán a karakterek megrekednek – vagy megtalálják az oltáron a titkos kapcsolót, vagy nem. Nyilván megtalálják, tehát most következik a titkos részek leírása. Az oltár a gombnyomásra lassan félrecsuszban, és a következő – kisebb – toronyba vezet az út.

Kéleti torony - titkos rész

Itt közepén egy csigalépcső vezet lefelé, és egy szobor van itt. A szobor felett egy ablak van, ami - ha a szoborra felmászunk - elérhető helyen van. Itt egy csapdarendszer található. A lefelé vezető csigalépcső ugyanis kb. az út felénél lecsapódik, és a karakterek lezuhannak. Ezt csak úgy lehet kikerülni, ha felmászunk a szoborra és az ablakon átnyúlva ott megtalálják a titkos kapcsolót ami a csapdát inaktíválja. A kapcsolót tényleg csak alapos és direkt keresés tárja fel (csapdakeresés -25%), viszont ha a csapdában van törpe, az szerencsés eset, ő esetleg jelezheti hogy itt valami csapdarendszer lehet beépítve. Egyébként a szobron esetleg, megvizsgálva azt fel lehet fedezni néhány kopást, ahol a papok felmásztak rá. A szobor lábánál van némi tűzszerszám, meg két-három fáklya – ezzel lehet világítani. Egyébként jobb szaglász karakterek olajszagot érezhetnek, ez némileg visszatarthatja őket a fáklya használatától. (Erre is dobja valamit, ne legyen automatikus.) A templomban található csapdákat egyébként remove traps tulajdonsággal eltávolítani nem lehet, azt javasolom, hogy csak szerepjátékkal oldhassák meg a játékosok.

Lefelé a lépcsőn – az első csapda

Ha nem inaktíválták a csapdát, akkor a lépcső felúton lecsapódik, és D4+1 karakter lezuhan. (2D8 sebzés) A bárd, ha itt van, ő is lezuhan, és odalent mindenképpen súlyos sebet kap – farkasformát kell öltenie. Egyébként itt már korom sötét van, ha nem is fáklyával, de pénzérmére varázsolt continual light-tal (vagy valami hasonlival) már világítani kell. A talaj

Lent a talajt húsz centis olajréteg borítja, ha lezuhanunk és fáklyát vittük magunkkal, az itt belobban. (Körönként 2D6 tűz-sebzés, öt körig, utána elfogy az olaj, a fontosabb tárgyakra, scrollokra ne felejtünk el tűz-mentőt dobni) Ha continual light-tal világítanak, akkor a tárgy, amire rásütötték, eltűnik az olaj alatt – ismét sötét van. Ha a bárd itt lezuhan, akkor egy kegyetlen, végtagletépős, sötét, esetleg tüzes, zavaros csata fog következni. A farkasember átalakulás közben moroghat valami olyasmit, hogy „meneküljtek” vagy hogy „ajj, már megint!”. Mindenesetre valahogy add tudtukra, hogy nem egy gonosz, hanem egy szerencsétlen lényel állnak szemben. Remélhetőleg a parti túléli a csatát (könnyen

lehet hogy nem). Miután összeszedték magukat, újra fényt csiholtak, körül lehet nézni.

A második csapda

Egy járat vezet tovább, kb. öt méteren keresztül, utána fal van. A falon egy luk található, fölötte egy száj. Ha az összes karakter bement a járatba, akkor mögöttük lecsapódik egy vasrács. (ld. térkép) A száj a következőt mondja:

„Jól figyeltek denevér papjai,

A jelszót tudjátok,

Ha versemet befejeztem,

azonnal mondjátok!”

Itt vagy azonnal bemondják a jelszót („a denevér becsukja szárnyát”), vagy nem. Ha nem, a lukból tűzcsóva csap ki, (2D4 tűzsebzés az előtte álló egy karakternek) ami begyújtja a földön lévő olajréteget, ha az még nem égett volna el. (sebzését lásd fent, nincs menekvés, mert körbe vannak zárva) Egyébként ha a karakterek itt nem halnának meg, akkor a folyosó többféleképpen is megnyitható. Vagy dispel magic a száira, vagy valami tolvaj-tulajdonság – teljesen mindegy, rád van bízva. Lényeg, hogy mindenképpen tovább lehessen menni ha már idáig eljutottak élve. Persze ha bemondták a jelszót akkor semmi gond, a fal félrecsuszban és szabad az út.

Az utolsó csapda – „mészárszék”

Itt két út vezet tovább ugyanabba az irányba (ld. térkép). A falon idegen írás található, ha valahogy megfejtik, a következőt olvashatják:

„Mészárszék – áldozunk a Denevéreknél!”

Mindkét járaton látszik, hogy négy-négy fülke keresteti. Minden fülkéből egy penge csapódik ki ha valaki vagy valami az útjába kerül, és azonnal átvágja azt. Olyannyira, hogy a penge maga szinte láthatatlan, és egy átdobott követ, vagy belőtt nyílvesszőt (!) is azonnal kettévág. Ha karakter rohan bele, az azonnal meghal, vagy levágódik egy végtagja (system shock!) de nem jut át Három trükk is van itt. Az első az, hogy az első két fülke teljesen ártalmatlan. Ez felbátoríthatja a karaktereket. Ha mégsem nyugodnának meg, itt a második becsapás. Ugyanis alapos kereséssel a fülkében lehet találni egy titkos gombot, ezt megnyomva azt hihetjük, hogy ez a penge inaktíválódott. Ez azonban tévedés, a másik oldalon inaktíválódott egy másik fülke. (Könnyebben megérthető a dolog a rajzról, a nyílak azt mutatják, hogy melyik gomb melyik fülkét teszi biztonságossá.) Az utolsó becsapás ott van, hogy miután a karakterek rájöttek a rendszerre, alapos megletezés érheti őket, ugyanis a legutolsó fülkék logikusan működnek – a gomb nem a másik oldalt inaktíválja, hanem ugyanazt a fülkét. Remélhetőleg kevés karakterhallal sikerül megüszni ezt a csapdarendszert, hiszen megérkeztek a végállomáshoz...

A borzalmak kútja - Nysferatu varázslata

„A terem kiszélesedik, tulajdonképpen háromszög alakú. A szemben lévő falon tizenkét kard-tartó szerkezet van, ebből tizenegyben ott is van a kard. A kardok függőlegesen állnak, pengével kifelé. A terem közepén egy hatalmas emelvényen kút áll – a kútból bűz terjed. A két sarokban egy-egy vitrin van.”

A kút a borzalmak kútja. Nem tudni milyen mély lehet, de már majdnem megtelt fejekkel. Ha valaki szerelmes volt Lenába - az elf énekesnőbe - akkor az itt most elgyengülhet, az elfek feje ugyanis a kupac tetején van. Valójában ez a kút Nysferatu varázslatához kell, a fejek materiális komponensként szolgálnak. Ha a kút megtelik, a csillagok és a holdak állása megfelelő, a varázslat létrejön. A kút oldalán idegen rúnák olvashatóak, ha valaki ért hozzá megfejtheti:

„Ha a kút megtelik fejekkel, a Denevér eljön és bevezeti a Kődbe a halandókat!”

A kardok +3-as Vorpál pengék. Ezeket használta a papság arra, hogy a fejeket rituálisan begyűjtsék. A kardok csapdarendszerbe vannak ékelve, ha nem hozzáértő nyúl hozzá, annak levágja a fejét. Find traps-szel meg lehet állapítani a csapda természetét, csak azt nem, hogy a pengék mégikusan bájolva vannak, és nem egyszerűen kicsapódnak, hanem lenyakazzák az illetéket behatolót. Ha valaki mégis

ki akar szedni magának egy pengét, attól kérdez meg melyik részénél fogja meg a kardot, és melyik irányba mozgatja. Ha a keresztvas bal oldalát benyomja, akkor ki lehet szedni a kardot. Erre viszont nem szabad rájönniük. Ha elszúrják, az illetőnek lehet egy halál elleni mentője, ha nincs meg azonnal lerepül a feje (a kard nem repül vissza a helyére). Ha a mentő megvan, akkor még az utolsó pillanatban vissza tudta helyezni a fegyvert anélkül, hogy az beindult volna. Ha lehet, a karakterek féljenek a kardoktól, ne próbálják meg ellopni őket! (Legálábbis vedd el a kedvüket ettől...)

Az egyik vitrinben Nysferatu naplója található, a másikban néhány ital (ezeket sorsold ki véletlenszerűen, nem baj ha van benne néhány gyógyító jellegű, és néhány méreg is). A könyvet átlapozva a karakterek megtudhatják azokat az információkat amiket az Alaptörténetben olvashattál. Mindent mondj el nekik Nysferatu szándékairól, a portálról stb. (Akár fel is olvashatod nekik az Alaptörténetet.)

A templomból való kijutás sem egyszerűbb mint a bejutás. Miután nagy nehezen visszamásztak a lépcsőköny, keresztülmentek újra a csapdákon, visszafelé menet egy védő gölem állja el az útjukat. Csak akkor támad, ha a titkos toronyból kilépnek, akkor viszont elég erőteljesen. (statisztikákkal lásd később) A gölemet a két magic mouth irányítja, ha azokat sikerül elhallgattani, a gölem leáll. Itt lehet dispel magic-ezni, silence-ezni, vagy ha a karakternek egyéb építő jellegű javaslatja van, legyél rugalmas (mármint nem fizikai értelemben...). Egyébként a szökés lehetetlen, a gölem mindenkit letapos aki megpróbál átrohanni a kijáratához. Ha nagy nehezen kijutnak a templomból, a kaland utolsó részéhez érkeztek.

A történet vége

Innen már rád bízom a sztori irányítását – fejezd be a kalandot aszerint, hogy a következő kalandot milyenre tervezed. A hegy leírását a fantáziádra bízom. Minél torzabb, gonoszabb, sötétebb, annál jobb. Jöcskán belebotolhatnak élőholtakba (vámpirokba és lichébe lehetőségek ne...), melegen ajánlott legalább 2D6 wight ellenfél. Odafönt megtalálják a sötét portált, és becsukhatják azt Nysferatu könyvének utasításai szerint. Ide esetleg még berakhatsz bonyodalmakat, (materiális komponens, egyebek) vagy valamelyik karakter megfertőződhet a hegyen valami nyavajával. (pl. likantrópia) Ha Ravenloftot akarsz mesélni, itt az alkalom. Mivel Nysferatu nemsokára visszatér, rájön hogy kirabolták és retentő ideges lesz. Ki tudja hol jobb: a kapun innen, vagy a kapun túl? Nysferatu egy igen magas szintű nekromata varázsló, az előle való menekülés jónéhány kaland alapja lehet. Ha be is csukják a kaput, a mágus attól még a nyomukban lesz. Mindörökké.

Jutalomosztás

A tapasztalat pontokat a csapatod szintje szerint kell osztanod, magáért a kalandért (a szörnyekért járó XP-n kívül) durván 8000 XP jár, ha sikeresen bezárták a kaput. Persze ezt úgy változtasd, amilyen iramban a PC-jeid megszokták az XP esőt. (Az osztásnál Sanchezról se feledkezz meg, ha ő is végigcsinálta velük az egészet!)

Statisztikák

(Sanchez barátainál a következő értékes tárgyak voltak: hosszú kard +2, 3 gyógyító ital, a mágus varázskönyve, tűzvédelem gyűrűje, bot +3 – ne feledd, Sanchez nem tolerálja a hullarablást!)

Sanchez, a hetedik szintű bárd

Jellem: Semleges

Erő: 12

Int: 14

Ügy: 16

Ből: 13

Egő: 9

Kar: 17

HP: 28

AC: 8



Tárgyak: 2 gyógyító ital, rövid kard +1, 2 dobótőr, lant, varázkönyv
 – Mentődobások és THACO a PHB szerint.
 – Sanchez nem használja a tolvaj képességeit, (falmászás, hang érzékelése, zsebmetszés, nyelvek olvasása) viszont annál inkább szereti a hatásos varázslatokat. Ő nem csak elkápráztatásra, hanem használhatóságra is törekszik a varázslatok begyűjtésénél és használatánál. Gyerekkori álmát, hogy egyszer mágus lesz, mai napig nem adta fel.

VARÁZSKÖNYVE:

(a csillaggal jelöltek vannak memorizálva)

1. szint: armor*, charm person, color spray*, dancing lights, friends, unseen servant*
2. szint: imp. phantasmal force*, forget*, strength
3. szint: fireball*, dispel magic

SANCHEZ, – a likantróp

Amikor Sanchez átalakul, teljesen elveszti emberi tulajdonságait - gyilkológép lesz belőle:

Jellem: Kaotikus Gonosz (ezt Sanchez normál állapotában nem lehet érzékelni)

HD: 6

HP: 28 (körönként 3 HP regenerálódás, megütni csak ezüst vagy mágikus fegyverrel lehet)

AC: 4, A/T: 3, THACO: 11

Sebzés: karmok D8 (2x), harapás 3D4

(A tárgyai vele alakulnak, ha meghal visszaalakul. Egyébként az átalakulás 3 körig tart, ezalatt csak szőrösödik, de nem támad. Utána 10 körig minden közelében levő élőlényre támad, majd lenyugszik, és visszaalakul. Megöléséért egyébként 4000 XP jár.)

A Denevér papjai negyedik szintűek.

Varázslataik: command, cause light wounds (2x), heat metal, hold person

HP:16 AC:7 THACO:18 XP:250 sebzés: fegyver szerint (mace).

A védőgölem

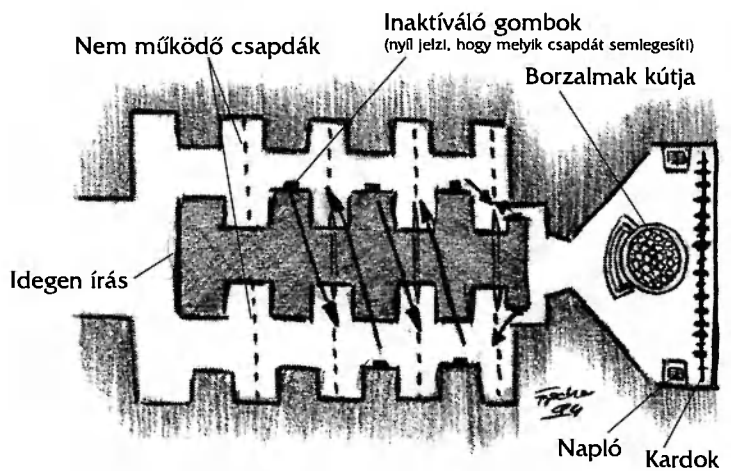
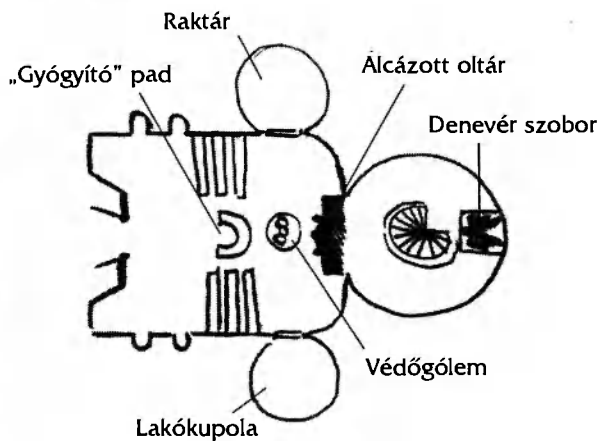
a magic mouth-ok parancsait teljesíti. Megütni csak +2-es vagy jobb fegyverrel lehet, egy pofonjával 3D8-at sebez.

HP:60 AC:5 THACO:7 XP: megöléséért 8000, kicselezéséért 2000. Fery

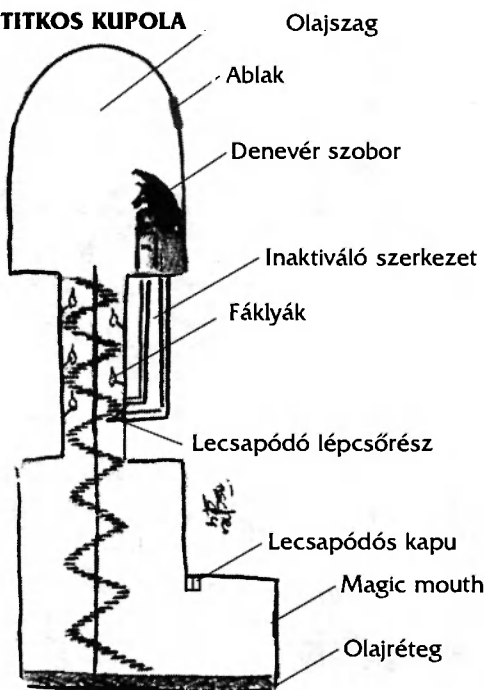
A Denevér temploma

• „MÉSZÁRSZÉK” CSAPDA

• ALAPRAJZ

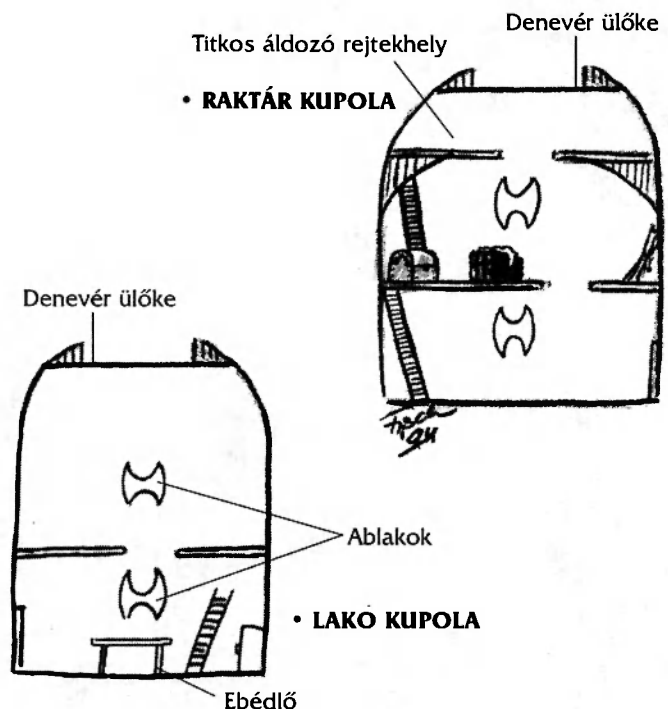


• TITKOS KUPOLA



• TITKOS ÁLDOZÓ REJTEKHELY

• RAKTÁR KUPOLA



A város, a préda, a ragadozó

...és más a préda.

A város éjszaka veszélyes. Veszélyesebb, mint a vadon.

Mások a ragadozók...



KAPJUK EL!

Nyugi! Nem juthat messzire.

Remek...

Kérem ne bántsanak... én eltévedtem... és csak...

kérem...



ÚRISTEN!



A város éjszaka veszélyes. Nem lehet előre tudni,



ki a préda,



ki a ragadozó.



Szezonnyitás

– Hé, Dar! Orgyilkosok vannak az ivóban!
Gyors egymásutánban három párna repült az ajtón besiető sirellhez.
– Ne ordíts! Fáj a fejem...
Siraka félrehúzta a baldachint, és leült az ágy szélére. Lefejtette a druida ujjait a maradék párnáról, amit a fejére szorított.
– Mindig azt hittem, hogy a druidák önmegtartoztató népség.
Dar felült, fázósan nyakáig húzta prémes takaróját.

– Úgy látszik, én kivétel vagyok... Megőrültél?! Hagyd békén azokat a függönyöket!

Éles fény áramlott be az ablakon, ami a druidát menekülésre készítette: bebújt a takarója alá, onnan szidta a kis tolvajt.

– Enyveskező szadista törpe! Pusztulj a szobámból, te alattomos bérlopól!
A sirell megállt a rendezkedésben.

– Mi az?
– Mi az, hogy mi az? – hangzott a takaró alól.

– Mit jelent az, hogy bérlopól? Nem értem.

Dar kikukucskált, és gyanakodva kérdezte:

– Komolyan beszélsz?

Siraka olyan ártatlan képet vágott, amilyet csak tudott.

– Hát persze!

A druidán úrrá lett a tanítói hajlam, és kibújt.

– A bérlopól olyan tolvaj, aki nem sajátmagának, hanem megbízásból lop... Azt hiszem, Siraka, te időnként mindannyiunkból hülyét csinálsz.

A nő lassan kikászálódott az ágyból, és a mosdótálhoz lépett. Lehúzta rövid tunikáját, és vizet öntött a tálba. Siraka köhécselve hátat fordított, bár a druidát szemlátomást nem zavarta jelenléte. Törülközés után nagyot nyújtózott, és magára öltötte zöld csuháját. Saruja bekötéséhez előre kellett hajolnia, s ez újfent megfájdította a fejét.

– Az az utolsó pohár salina nem kellett volna...

– Az utolsó öt pohárról beszélsz, ugye?

Dar megvetően horkantott egyet, és elrendezte a kis tölgyfamedált. Hirtelem megmerevedett.

– Mondd még egyszer!

Siraka értetlenül biggyesztette le a szája sarkát, de engedelmeskedett.

– Az utolsó öt pohárról beszélsz, ugye?

– Nem ezt, hanem amit az elején mondtál.

– Ja! Orgyilkosok vannak az ivóban.

– Viselnek egy táblát a nyakukban?

– Nem... – felelte zavarodottan a sirell.

– Akkor honnan tudod, hogy kicsodák?

– Hát...

– Na menjünk, nézzük meg őket!

Az ivó egyik asztalánál már ott ült a csapat többi tagja. Mindannyian egy fiatal párt figyeltek.

– Úgy látom, Siraka már titeket is beetetett. – mondta Dar köszönés helyett.

– Csss, nem hallom, amit beszélnek – vágott közbe Habana.

– Azt egyébként se hallod, túl messze vannak.

A feltételezett orgyilkosok – egy férfi és egy nő – valóban a kocsmá legutolsó asztalánál ültek. Suttogva beszélgettek, időnként körülnéztek, de nem vették észre az őket figyelő tekinteteket.

Mindketten szókék, karcsú termetűek, igen jól öltözöttek voltak. A sok selyem és bársony, a valódinak tűnő ékszerek azt jelezték, nemigen lehetnek anyagi gondjaik. Hasonlítottak egymásra, hosszúkás arcukból vakítóan kék szemek világítottak ki. Hirtelen felpattantak, és kisiettek a fogadóba. A férfi sokkal magasabb volt, kezét állandóan a nő dereka fölé, de a levegőben tartotta. Soha nem ért a testéhez, bár ujjai időnként idegesen megremegtek.

Miután eltűntek szem elől, Dar odafordult a sirellhez.

– Miből gondolod, hogy orgyilkosok?

– Véletlenül nekimentem a lánynak...

– Teljesen véletlenül, ugye? – szolt közbe szigorúan Barad el Súr.

– Ha nem hisztek nekem, nem mondom tovább. – Siraka durcásan felszegezte fejét.

Drast feddően nézett a lovagra.

– Ott tartottunk, hogy nekikmentél. Természetesen véletlenül.

A sirell kiengesztelődve folytatta.

– Szóval nekiütköztem a lánynak. Éppen bocsánatot akartam kérni, amikor a fickó gorbombán félrelökött, már – már fegyvert rántott, ami botrányos, hiszen én eleget akartam tenni az udvariasság minden követelményének – Siraka úgy nézett körül, mint aki tiltakozást vár, de mindenki bólogatott, csak hogy folytassa. A lány végül elrángatta a fickót. Mivel olyan gyorsan távoztak, nem tudtam visszaadni a lánynak, amit leejtett. – Siraka egy vékony karperecet tartott a tenyerén.

A lovagon heves csuklásroham vett erőt, a sirell gondoskodóan megütögette a hátát. Az ékszer nem volt több egy keskeny ezüst csíknál. Egy helyütt ugyan körre szélekedett, de ott sem látszott díszítés.

– Ez egy közönséges ezüst karkötő – mondta Jor. – Nem bizonyít semmit. Siraka az ékszer belső oldalát mutatta társainak. Rövid, finoman vésett szöveg futott körbe.

– Nekem ez semmit sem jelent – vont a meg a vállát a brumin – nem tudok olvasni.

– Én tudok olvasni, de ezt én sem értem – húzta össze szemöldökét Drast. – Általam nem ismert nyelven írták.

– Én is csak néhány jelet ismerek fel. De ez itt – mutatott az írás végére a sirell – biztosan az Orgyilkosok Nagymesterének a betűjele.

– Ez még nem perdöntő bizonyíték – vizsgálta meg a karkötőt Barad el Súr is. – De ahhoz elég, hogy gyanakodjunk!

Belza jelent meg az asztalnál, néhány korsó sört tett az asztalra. Mielőtt távozhatt volna, Drast megfogta a könyökét.

– Ismered azt a szöveget, akik az előbb távoztak?

Belza sértődötten szabadította ki karját.

– Nem szokásom kiadni a vendégeimet.

Drast meglóbalát egy erszényt az alacsony termetű férfi orra előtt. Az egy ideig szemével követte a mozgást, majd megadóan sóhajtott.

– Na jó, de csak nektek – azzal elkapta a pénzt. – Testvéreknek mondják magukat, de közös szobát vettek ki, és hiába próbálták leplezni, csak egy ágyat használtak... Azt mondták, Darg nyugati tartományából jöttek, egy ot-tani főnemesi család tagjai.

– Mi a nevük?

– Sylia és Fadd Noram – felelte Belza, és menni akart. Jor azonban visszatartotta.

– Melyik a szobájuk?

– Kulcs nem kéne?

– Nem, az nem szükséges – vágta rá Siraka kissé túlságosan is hamar.

– Semmit sem találtunk. – ült vissza a többiek mellé Jor és Siraka.

– Nincs jogunk csak úgy betörni valakihez, akit nem is ismerünk – fedtte meg őket Barad el Súr.

– Jobb lenne, ha ismernénk őket? – Drast nem várt választ. – Különbön is már késő.

Dar elmélyülten dörzsölgette a szemöldökét.

– Azon lepődtem volna meg, ha találok bármit is. Ha valóban vérbeli or-



gyilkosok, gondosan eltüntették minden nyomot, ami foglalkozásukra utalna. Persze, ha ártatlan utazók, akkor meg nincs mit keresni...

– Csitt! Visszajöttek.

A szöke pár ezúttal egy közelebbi asztalt választott. Arcuk és mozdulataik feszültséget mutattak, mintha valami elkerülhetetlenre vártak volna.

Röviddel utánuk újabb csapat idegen érkezett. Két hangoskodó törpe a pulthoz telepedett, és sört követelt, egy pocokos kereskedő kártyázni kezdett két gyanús külsejű férfival, három szürke köpenyes, csuklyás alak a feltételezett orgyilkosokat és a bruminékat elválasztó egyetlen asztalhoz ült.

Az ezután történő események sorrendjét utólag nehéz lett volna megállapítani. A csuklyások egyike képlékeny golyót húzott elő és az állítólagos testvérpár asztalához vágta. Vagy az ezután következő robbanás ereje taszította kétfelé a szöke idegeneket, vagy már készültek a támadásra, és szándékosan vetődtek ellenkező irányba, minél messzebb igyekezve a köpönyegesektől. A másik két szürke köpenyes pörögni kezdett, s apró golyócskák repkedtek kezükből szerteszét, rongálva a berendezést, és menekülésre készítve a vendégek többségét.

Az ivót átláthatatlan füst lepte be, ami kitűnő rejtőzködési lehetőséget nyújtott. Néhány másodpercig semmi sem történt, az ellenfelek feszülten figyeltek. Drasték hátrahúzódtak a falhoz, s a varázslónő éppen indítványozni akarta, hogy hagyják a fe

nébe az idegeneket, amikor Barad el Súr élesen felrikolt.

– Hárman kettő ellen, ráadásul kihívás nélkül! – azzal berontott a füstbe. Egy éles felvillanás, s a lovag káromkodva tért vissza társaihoz. Figyelemre méltó gyorsasággal kezdte lehányini magáról füstölgő vértetét.

– Ezek az átkozottak hozzám vágta valamit, és felforrósították a páncélat!

Mindenközben a gomolygó szürkéség közepén óvatosan kerülgették egymást a harcoló felek. A támadók minden mozgásra, időnként egy gomolygó füstfelhőre is reagáltak: robbanógolyóval célozták meg. Mikor észrevették, hogy ez a taktika teljesen hatástalan, hatalmas görbe kardokat húztak elő. A szöke nő a falhoz lapult, tört húzott elő. A fegyver éléről sűrű, sötét folyadék csöpögött a földre. A lány leguggolt, és hangosan csoszogni kezdett. Pár pillanat múlva valami fényes suhant el magasan a feje felett. A nő azonnal felpattant, s az előtte felsejlő emberi alakba dőtte a tört. Ellenfele szó nélkül összecuklott, ám rögtön egy másik csuklyás tűnt fel előtte. A lány kétségbeesve nézett törére, azt immár csak vér borította, nem méreg. Ajkát beharapva, dermedten várta a végső csapást. A férfi már lendítette karját, de aztán elejtette kardját, sikoltva a nyakához kapott. Egy utolsó artikulatlan hörgés, és feje a mellkasára hanyatlott. Fadd Noram eltette a vékony fémhurkot, amivel megölte a férfit, és intett a lánynak. Arrafelé indultak, amerre az ajtót sejtették.

Amikor eloszlott a füst, a helyszínen csak a hat kalandozó és két hulla maradt.

– Közbe kellett volna avatkoznunk! – hajtogatta a lovag, miközben Jor a holttesteket vizsgálta.

– Igen, csak hogy kinek az oldalán? Ezt hurokkal ölték meg, azt meg méreggel. Mindkettő orgyilkosra vall – egyenesedett fel a barbár.

– Látszik rajtuk valami, amiből kiderül, kik lehetnek? – bökte meg lábával az egyik hullát Habana.

– Mindkettőjükön van tetoválás, de nem tudom, mit jelenthet.

A druida odahajolt a halottakhoz, majd magabiztosan kijelentette:

– Ezek is orgyilkosok voltak. Láttam már ilyen tetoválást.

– Hol láthatnál ilyesmit? Mikor kerültél te kapcsolatba az orgyilkos céhhel? – Jor számonkérően nézett a druidára.

Dar a zavar biztos jeleként egyik hajtincsét kezdte tekergetni, és nem válaszolt. A helyzetet Belza megjelenése mentette meg, aki sopánkodva bújt elő a megrongált pult mögül.

– Mi lesz most énvelem? Holnap kezdődik a játékszezon, de ebben a romhalmazban nem lehet vendégeket fogadni! Micsoda kár, micsoda hatalmas kár! – A kocsmáros leült egy éppen maradt székre, fejét a kezébe temette, és majdnem sírva folytatta.

– Ti ezt nem érthetitek, de holnap lesz a szezonnyitó bál, és azon mindig megjelenik a teljes Régenstanács. És Vaskezű Vanhed, a tanács tagja mindig nálam száll meg. Mekkora tisztesség ez az én szerény fogadómnak! Mekkora

tisztesség volt! Most biztos átmege az Ötlábú Bikába – a férfi sírós hangja egy pillanatra megerősödött, és megvetővé vált – mert én nem fogadhatom ilyen szemétdombon!

– Nem az számít, milyen szobával fogadsz, Belza, hanem hogy milyen szíved. Abban pedig, azt hiszem, nincsen hiba. – az erőteljes, mély hang hallatán valamennyien a bejárat felé fordultak. Az ajtókeretet majdnem teljesen betöltötte a negyven év körüli, bőrruhát viselő, erősen öszülő férfi alakja. Hatalmas íjat tartott a kezében, de nem feszítette meg. Ruganyos léptekkel jött beljebb, s megérintette az elkeseredett kocsmáros vállát.

– A szobáid különben sem sérültek meg, s ezt itt – mutatott körbe az ivóban – hamar rendbe lehet hozni.

– Igen, igen, én is azt hiszem... – rebegte Belza. – Hé legények, lusta naplopók! Gyertek elő azonnal, és tegyetek rendet!

Miközben a kocsmáros rendelkezett, Vaskezű Vanhed a lovagékhoz fordult, és sorban szemügyre vette őket. Habánát kissé hosszabb ideig nézte a többiekénél, de aztán róla is elfordította a tekintetét.

– Elfáradtam, szeretnék lepihenni – intette magához Bel'aGezát, aki azon nyomban abbahagyta a pincérei utasítását, és szobájába vezette a magas rangú vendéget.

Távozása után még néhány pillanatig csönd volt, mindannyian Vaskezű Vanhed hatása alá kerültek, kivéve Drastot, aki egész idő alatt a körmét nézegette, és Sirakát, aki a hullák zsebeinek tartalmával volt elfoglalva.

– Szóval honnan tudod, hogy ezek orgyilkosok voltak?

Aranyhajú Dar szemrehányóan nézett a varázslónőre, mire Drast ártatlanul széttárta a kezét:

– Csak nem titkolsz előlünk valamit?

A druida felhúzta az orrát és sértődött a pulthoz támaszkodott, messzebb a csapattól.

– Lehet, hogy együgyűnek néztek, de valamit nem értek. – Habana elmélyülten vargatta a füle tövét.

Drast az égnek fordította semeit, és mély sóhajtással összekulcsolta a kezét. Jor oldalba bökte a varázslónőt, és a bruminhoz fordult.

– Mit nem értesz, Habi?

– Ha ezek is orgyilkosok, meg azok is, akkor

miért estek egymásnak?

Drast és a barbár összenéztek.

– Személyes leszámolás? – kérdezte Jor.

– Nem hiszem, ezek nem ismerték előtte egymást – vetette el a megoldást a mágus.

– Renegátok – szólt közbe Barad el Súr.

– Azt gondold, hogy a testvérpár otthagya az orgyilkos szövetséget?

– Ez megmagyarázná a dolgot.

– De mit keresnek ilyenkor Vas Legasban? Most kezdődik a szezon, iszonyúan sok ember lesz itt, nem egy ideális búvóhely ez a város. – Rövid szünet után Drast folytatta: – Hacsak nem bérelte fel őket valaki!

– Ki bérelne fel renegátokat? Többet kérnek, mint a céhbéliek, ráadásul lehet, hogy megölik őket, mielőtt célhoz érnek.

– Crucan Davor – avatkozott be a társalgásba a druida. – Csak neki van elég pénze, és tudomásom szerint csak ő nem fordulhat az orgyilkos szövetséghez.

– Ezt bizonyítani is kell, nem elég vádaskodni!

– Mi az, hogy tudomásom szerint? Honnan tudsz te ilyen dolgokról?

Barad el Súr és Jor egyszerre fordultak Darhoz.

– Abban természetesen nem lehetek biztos, hogy valóban a báró bérelte fel a renegátokat, de azt tudom, hogy nem fordulhatott a céhhez.

– És miért nem – hangzott fel Siraka kíváncsi hangja. A sirell befejezte, a hullák ruháinak tüzetes átvizsgálását, és most érdeklődve leste Dart.

– Nos, emlékeztek, az állatai kiszabadulása miatt a báró igazán szeret engem, ezért megbízta a céhet a meggyilkolással. Azonban spórolni akart, s amikor a szövetség megkérte, írja le, mire lehet számítani nálam, néhány dolgot eltitkolt. A céh bízott benne, nem ellenőrizték állításait. Így egy olyan orgyilkost küldtek rám, akivel gyerekjáték volt elbánnom. Amikor ez kiderült, a céh vezetői nagyon megharagudtak a báróra. Megtorlást is fontolgattak, de ezt aztán elvetették Davor származása és magas rangja miatt. Nem akarták kitenni a céhet egy bosszúhadjáratnak. Az viszont biztos, hogy soha többé nem állnának a báró szolgálatára.



Jor többször közbe akart szólni, de fegyelmezetten kivárta, amíg a druida befejezi.

– Miért nem beszéltél erről nekem soha?
– Nagylány vagyok már, nincs szükségem pesztráral
– Megvételek volna!
– Meg tudom magam védeni!
– Egy orgyilkos nem tréfadolog!
– Ha már egy orgyilkostól sem tudom megvédeni magam, letelepszem, és kocsmát nyitok!

– Ez azért nem volt szép – Belza sértődött hangja Dar háta mögül hallatszott, de mire a druida megfordult, hogy kimagyarázkodjon, a kocsmáros már eltűnt.

– Nos, ha befejezték ezt a kis családi civódást, igazán eláruhathnád nekem, hogy honnan tudod ezeket ilyen részletesen.

Dar csak sokára válaszolt, összeszorított fogsora mögül szűrte a szavakat.

– Volt egy baráti beszélgetésem a Nagymesterrel.

– Nem akkor volt ez, amikor egy hétig nyomtad az ágyat egy koszos deliori kocsmá szobájában? – Siraka kérdése ártatlanul hangzott, Dart mégis gyilkos pillantásra ösztönözte.

– Nos, véletlenül a Nagymester legkedvesebb fiát segítettem át a másvilágra.

– Ha jól értem, csak azért nem ölték meg, mert az jól jött volna Crucan Davornak. – Drast hangja unottan csegett. – Nem kellene inkább mégis kocsmát nyitnod?

Mielőtt a két nő egymásnak ugrott volna, Barad el Súr vetett fel egy érdekes kérdést.

– Ha elfogadjuk, hogy a báró a megbízó, akkor már csak az a kérdés, kit akar halva látni?

– A báli! – csapott homlokára Drast. – Belza azt mondta, megjelenik rajta az egész Régenstanács. A báró mindig szeretett volna bejutni a tanácsba. Ha most meghalna valaki, rang szerint ő következne.

– A Régenstanács?! – A barbár hangját nem hallhatták társai, olyan halkán motyogott. – De hiszen akkor Kala is lehet a célpont.

Kala – aki akkor még csak egy ismeretlen varázsló volt – tanítója volt a kezdeti időkben. Miután Jor alig tízévesen elszakadt északi törzsétől, a Jégfarkasoktól, ő vette gondjaiba. Bár varázstudományát nem tudta átadni, minden más tudását igen. Még a kardját is Kala ajándékozta neki. A barbár sosem tudta kideríteni, a varázsló hogyan tett szert rá: mentora mindig titokzatos mosollyal arcán csendre intette, ha erről faggatta.

Az utóbbi pár évben nagyon ritkán találkoztak, és a barbár hirtelen báni kezdte ezt. Gondolataiból Barad el Súr hangja riasztotta fel.

– De hogy jutunk be a bálba? – a kérdés mindannyiukat meglepetésként érte.

– Miért kellene bejutnunk? – kérdezte Habana.

– Természetesen hogy megakadályozzuk a gyilkosságot! Hiszen megakadályozzuk, nem?!

– Azért azt hittem, ennél egyszerűbb lesz – mormogta Barad el Súr miközben magára húzta a túldíszített libériát.

– Persze, azt gondoltad, elég odamenni Vaskezű Vanhedhez, elmesélni neki mindent, s majd ő bejuttat. Túl egyszerű lett volna.

Drast hangja mélyebbnek hallatszott a fal túloldaláról. Ő és a lovag ugyanis a királyi palota alagsorában, a cselédség öltözőhelyiségében tartózkodtak. A nők és a férfiak részét fal választotta ugyan el, de az olyan vékony volt, hogy nyugodtan beszélgethettek. És mivel senki sem volt ott rajtuk kívül, meg is tették.

– Vanhed olyan, mint a többi hatalomhoz jutott főnemes: azt hiszi, egyedül az üdvözítő, amit ő gondol és tesz!

– Ebben tévedsz, Drast. Őt hónapszám nem lehet a királyi udvar közelében látni, ugyanúgy él, mint bárki más.

– Most mégis kijelentette, hogy ő elintézi az ügyet, mi teljesen felesleges vagyunk.

– Habanát magával vitte!

– De azt is miért? Csak mert ő is vándor!

– Én kész vagyok, te is?

Barad el Súr már nem kapott választ. Kilépett az előtérbe, ahol már ott állt a varázslónő, undorral nézvegetve magát egy homályos tükörben. Ahogy a lovag a mágushoz lépett, és meglátta képmását, erőt vett rajta a kétségbeesés. Fekete harisnyája felett sárga, buggyos, rövid nadrágocská díszlett, felsőtestét fekete zeke fedte, amit ugyancsak sárga fodrocskák díszítettek. Baretyszerű fejfedőjén a tollak mindig lehanyatlottak, és zavarták látását. Megjelenését hegyes, felcsúcsosodó orrú lábbelije tette teljessé.

– Meggondolandó, hogy időnként nem fizetünk-e túl nagy árat azért, hogy jót tegyünk másokkal, s nem kéne-e inkább hagyni az egészet.

Drast osztotta a lovag vélekedését. Bár az ő öltözete egyszerűbb volt – fekete ruha, fehér kötény, hosszú haját hátraszorító főkötő – megalázónak tartotta a pincérlány szerepét. Mégsem szólt semmit, inkább siettetta a lovagot:
– Menjünk, rögtön érkezik az első vendég, s neked kell nyitogatni az ajtókat.

Egy színtel feljebb és néhány perccel később Jor idegesen nézett körül.



– Úgy érzem magam, mint egy kerítő.

– Szóval én szajha vagyok. – Aranyhajú Dar hangja nem volt igazán dühös, mulattatta a helyzet. – Ha ez megnyugtat, sosem feküdtem össze Brandoval. Már csak azért sem, mert nem igazán érdeklik a nők. Ó, már itt is van.

Magas, vékony férfi közeledett feléjük. Ruhája ficsúrra vallott, csupa csipke, csupa gyöngy. Szőke, vékony szálú, vállig érő haja jóképű, bár kissé élvezeteg arcot keretezett.

– Jó estét, barátaim! Dar, ma igazán csinos vagy ebben a ruhában! Bemutatnál a bátyádnak?

– Brando, ez itt Jor. Csak az unokabátyám, nem közelebbi a rokonság. Jor, ez itt Brando, a királyi udvar legelegánsabb léhűtője.

– Örvendek – morogta alig érthetően a barbár. Nagyon zavarta újdonsült ismerősének vizslató tekintete. Egyébként is kényelmetlenül érezte magát ruhájában, bár a fehér, bő szabású, bokában összeszűkülő nadrág, és a vékony fehér ing nem akadályozta a mozgásban. Egyedül kardja nyugtatta meg, ami – mint mindig – most is oldalán lógott.

– Azt hiszem, ideje bemennünk, illetlenség lenne túl későn érkezni. – Brando jobbról a mosolygós Darba, balról a savanyú képet vágó Jorba karolt bele.

A palota kapuja nyitva állt, látszólag bárki besétálhatott, a valóságban azonban láthatatlan őrk vizsgálták meg mindenkit. Brandot és vendégeit hangos zsvaj fogadta az előtérben. Majdnem százan állodogáltak ott a legkülönbözőbb jelmezekben. Még aki nem öltözött be semminek sem, az is álarcot viselt.

Jor elkáromkodta magát.

– Hogyan fogjuk itt felismerni az orgyilkosokat? A saját testvéremet sem találnám meg – súgta oda a druidának, amikor Brando egy pillanatra elment.

– Majd csak lesz valahogy. – Dar csak ennyit tudott mondani, mielőtt vendéglátójuk visszatért. Brando három álarcot tartott a kezében. Egy rózsaszín fehér pöttyösöt Darnak nyújtott át, egy sötét farkasfejet formázót Jornak, míg magának egy vörös rókamaszkot tartott meg.

Három koppanás, és mindenki a bálterem ajtajához fordult.

– Lady Sine Fath!

– Örömmel üdvözlöm vendégeinket a Vas Legasi szezonnyitó bálon! Remélem jól érzik majd magukat! Kezdődjék a mulatság!

Bentről zene hangzott fel, s a tömeg betódult az ajtón.

Ahogy Brando vezetésével beléptek, Jor oldalba bökte a druidát:

– Nézd csak!

Az ajtó belső oldalán, sárga-fekete egyenruhában, alabárdal a kezében Barad el Súr állt. Bár észre kellett hogy vegye őket, nem adta ennek jelét, merően bámult a levegőbe.

– Egy pohár bort?
Drast állt mellettük tálcával a kezében.
– A Régenstanács négy tagja ott ül, annál az asztalnál. Habana is velük van.
– Nem öten vannak?
– Kalát nem látom, biztos nem volt kedve eljönni.
– Különös, úgy tudtam, mindig mindenki eljön ide.
– Lehet, hogy beteg. – Brando hangja ráébresztette a kalandozókat, hogy nincsenek egyedül. Drast szinte azonnal odébált, eltűnt a vendégseregben.
– Valamire készültek? – Brando hangja érezhetően hűvösebbé vált.
– Nem akarok semmibe se belekeveredni!
Dar belekarolt a férfiba, és elvonszolta az ajtó környékéről.
– Ne aggódj, mindent elmagyarázok! – Dar hangja olyan behízselően csengett, hogy szinte már ez megnyugtatta a nemesurat.

Jor, magára maradván a tanács asztala felé indult.
Habana úgy ült a főnemeselek között, mintha nyársat nyelt volna. Rajta kívül három férfi és egy nő ült az asztalnál. A nőt felismerte a barbár, ő volt az, aki megnyitotta a bált. Közvetlenül mellette Vaskezű Vanhed ült, a másik két férfit Jor csak nehezen tudta beazonosítani, annyira hasonlítottak egymásra. Mindketten díszes, fekete köpenyet viseltek, ami eltakarta az alatta viselt ruhát. Fekete hajuk és szemük, éles arcvonásaik alapján akár testvérek is lehetek volna.

Végül egy apróság segített: a magasabbik főúr a Teddaer uralkodóház hírnévi címerét viselte köpönyege mindkét ujján. Ő csakis a kiskorú uralkodó Villem Teddaer nagybátyja, Bracho Teddaer lehetett. A másik férfi kiléte így már nyilvánvaló volt: a mogorva nemes a keleti tartomány kormányzója, Danil Weathire volt.

Az asztal mögött, a fal mellett álldogáló testőrök egyikének feltűnt a barbár érdeklődése. Miután felmérte, hogy Jor aligha tartozik a sérthetetlen főnemeselek közé, odalépett hozzá, és megfogta a könyökét. Jor ösztönösen válaszolt az érintésre: beakasztotta a lábát a testőrébe, s egyetlen mozdulattal a földre küldte. A jól megtermett férfi pipacsvörösén ugrott fel, és kirántotta a kardját. Két társa is melléállt, fenyegetően méregették Jort. A barbár nem nyúlt fegyveréhez. Tudta, ha megteszi, nem kerülheti el a harcot.

A feszült hangulatot Vaskezű Vanhed oldotta fel. Hangos kacagással lépett a testőrök és a barbár közé.

– Úgy látom, a segítségem nélkül is sikerült bejutnod. Ha már úgyis itt vagy, csatlakozz hozzánk – azzal a tanácsstagok asztalához ültette Jort. – Azt hiszem, nem kell bemutatni társaimat.

– Tudjátok, hogy miért akartunk idejönni?
– Persze, hogy tudjuk. De nevetséges azt feltételezni, hogy Davor báró meg akar ölni valamelyikünket, hogy bejusson a Régenstanácsba. – Egyszerűen nincs rá oka. – Lady Sine Fath megrázta vörös haját, és megismételte – Nincsen rá oka.

– Sajnos – tette hozzá szomorúan Vanhed. – Talán nem is kellene most ünnepelelnünk...

– Ezt a bált mindig megtartjuk, nem halaszthattuk el Kala miatt!
A barbárt rossz érzés töltötte el. Megérintette Vanhed karját, hogy megkérdezze, miért nincs itt Kala, amikor hangos perpatvarra lett figyelmes a terem túlsó végében. Megismervén a lovag hangját, megpróbált odajutni hozzá.

Az összetűzés néhány perccel korábban kezdődött, szinte rögtön azután, hogy a Kék Rózsa lovagrend egy tagja, Tanner Fras belépett és észrevette Barad el Súr.

– Igen, ez az a poszt, amire méltó vagy! Sőt, el kellene gondolkoznod, hogy egy paraszt fiaként nem túlságosan sok-e ez az emelkedés.

Barad el Súrnak a szeme se rebtent, mintha nem is hozzá szóltak volna. Pedig felismerte az előtte álló lovagot: elsőszülött fia volt Sir Marmelad Frasnak, a Kék Rózsa rend Nagytanácsa tagjának.

– Nocsak, lenyelted a nyelvedet? Vagy annyira visszaféltedtél, hogy elfelejtettél beszélni?

– Nem méltó az ilyen beszéd egy lovaghoz. – Barad el Súr hangjának fegyelmzettettsége méginkább feldühítette Frast.

– Te mered megszabni nekem, mi méltó hozzám! Azt a szajha anyádat is kiokítottad, hogy nem illik egy nemeslánynak összeadnia magát egy büdös paraszttal!

– Most már elég! – Barad el Súr máskor márványfehér arca téglavörösén izzott. – Elégtételt követelek!

– Mit hallok, köhög a hangya! Azt mondok rólad és az anyádról, amit akarok, és te semmit sem tehetsz ellene! Ganéjjal a lábujjaid között születtél, és ennek mindig érződni fog a szaga!

Barad el Súr agyát elöntötte a düh, és alabárdal támadt Tanner Frasra. Talán meg is sebesítette volna, ha az őrség közbe nem lép, és el nem vonszolja.

A közelben álló Drast odasúgta Darnak:
– Eggyel kevesebben vagyunk.

– Ok is csak ketten vannak. – hangzott a válasz.
– Láttad már valahol őket?
– Nem, szinte mindenkin álarc vagy maskara van.
– Én tudom, hol vannak! – gyerekes hang szólt egy sárkányálca mögül. A jelmez teljesen beborította viselője testét, csak két mogyoróbarna szem látszott. – Ez a harmadik próbálkozásom. Kétszer észrevettek, és úgy hajítottak ki, mint egy játékbábát. Micsoda nagydarab pasasok örködnek itt! Az ember nem is hinné, hogy ilyen debellák léteznek. És milyen...
– Azt mondd, merre vannak az orgyilkosok, ne fecsegy összevissza!
– Ott, arra ülnek egy asztalnál! – mutatott egy irányba a sirell a sárkány szárnyával.

A két nő utat tört magának a vendégseregen keresztül, de a jelzett asztalnál senki sem ült.

– Nem értem, pár másodperccel ezelőtt még itt ettek.
– Nincs semmi baj, Siraka. Legalább tudjuk, hogy nemsokára cselekedni fognak. – vigasztalta Dar a sirellt, aki egészen elkeseredett.

– Dehogynincs baj. Lehet, hogy tíz percen belül vége az egésznek, és mi még azt sem tudjuk, merre keressük a gyilkosokat! – Drast összehúzott szemmel vizslatta a vendégsereget. – Azt meg tudod mondani, hogy néztek ki, milyen jelmez, álarc volt rajtuk?

– Jól sejtettem! – csapott le Siraka vállára egy jókora férfikéz. – Sirelleknek nincs itt keresnivalójuk! Pláne lopnivalójuk! A testőrség parancsnoka intett, és egy testőr rögtön fölkapta Sirakát. A két nő jobbnak látta nem beavatkozni, de Sirakának még volt annyi lélekjelenléte, hogy feléjük kiáltson:

– Fekete dominó ezüst csillagokkal, csupasz koponya... – Semmi többet nem tudott mondani, a gárdista hatalmas tenyere a szájára tapadt.

Dar sóhajtott.
– Legalább tíz ilyen szaladgál itt!
– Ne sopánkodj, segíts!

Siraka pár szava legalább annyit ért, hogy valamennyire célirányosan mehettek. Bár főleg a fekete köpönyegeseket nézték, igyekeztek minden álarc alá bekukkantani. Eközben a Régenstanács asztala felé sodródtak.

Habana még mindig az asztalnál ült, Jor kicsit távolabb a vendégsereget fűrkészte.

A brumin felállt és üdvözölni akarta a két nőt, de a keleti tartomány kormányzója, Danil Weathire megelőzte.

– Szép jó estét hölgyem! Micsoda meglepetés!
Drast sosem látta az előtte álló férfit, de érezte a mágiát, ami belőle áradt.
– Frissítőt, uram? Esetleg különleges arbitrai lazacpástétomot? Vagy valami más különlegességet? Rögtön hozom a konyháról! – Drast visszazökkent felszolgálói szerepkörébe.

– Hogy a konyháról?! – nevetett élesen Weathire. – Nem kell olyan messzire menni azért a különlegességért.

– Tehát nem kell semmi?! – Drast lassan hátrálni kezdett.
– De éppenhogy a Semmi kell! Méghozzá onnan! – mutatott a férfi a varázslódó zsebére.

Drast önkéntelenül is odanyúlt.
– Látom te is rájöttél, mit akarok. Add ide szépen!
– Danil! Nem veheted el tőle, ami az övé! Ezt még te sem teheted! – Lady Sine Fath hangjában alig titkolt ellenszenv csengett.

Ahogy Weathire figyelme egy pillanatra elterelődött róla, Drast azonnal futni kezdett.

– Állj! – Weathire nem minden mágiát nélkülöző hangjára a nő azonnal megállt.

Drast agyát mágiahullámok árasztották el. Érezte, amint lépcsőről lépcsőre elsodorják minden biztosnak hitt védőbástyáját, és eljutnak elméje legféltebb zugába...

– Mutasd meg, amit rejtegetsz!
Drast előrenyújtott tenyerén tökéletesen záródó apró fekete dobozka csillogott.

– Azt hiszem, ez a mütyür az enyém, igaz?
– Igaz. – Drast fakó hangja nem tükrözött érzelmeket.
– Mindig is az enyém volt.

– Mindig.
– Elloptad tőlem.
– Elloptam.

A keleti kormányzó diadalmasan fordult a Ladyhez.
– Meg vagy elégedve?

A déli kormányzó gyanakodva figyelte az egész jelenetet. Nem tetszett neki Drast hirtelen engedelmessége, de semmi igazán gyanúsát nem látott. A kérdésre csak egy kényszeredett bólintással felelt.

Habana dermedten nézte Drastot. Még sosem látta a mágus arcát ilyen őrünek, kifejezéstelennek. Nem igazán értette, hogy mi történik, ugyanúgy, ahogy a közelben állodgáló Aranyhajú Dar sem. Még akkor sem ocsúdtak fel, amikor Weathire elvittette társukat.

A barbár, aki messzebről figyelte a történeteket, csak azután ért oda, hogy Drast eltűnt a tereméből.

– Mi történt?

– Nem vagyok biztos benne, hogy érdemes ezt a tanácsot védelmezni – felelte a druida, majd pár szóval elmesélte az iménti jelenetet.

– Nem hiszem, hogy az a doboz Weathire-é volt.

– Drast nem egy nagy jellem, de nem tolvaj. – Mindketten a Régenstanács asztala felé fordultak.

– Nézd Habaná! Teljesen hasznavehetetlennek látszik.

A brumin valóban elég bambának tűnt. Az előkelő környezet és az előbbi események alaposan megkavarták. Igyekezett senkire sem nézni, így inkább boroskupájába temetkezett. Arra az éles, dobhártyarepesztő füttyszóra sem látszott reagálni, amely a barbárt és a druidát azonnali cselekvésre készítette. Kíméletlenül átvágtak a tömegben a hang irányába, ahonnan a füttyszó után pár másodperccel kétségbeesett sikoltozás is hallatszott. Mire odaértek, ki-tört a pánik. A vendégek minél messzebb próbáltak kerülni egy fekete dominós, halálfejes álarcot viselő, két karddal hadonászó alaktól. Már jó néhány áldozat feküdt a földön. Az alak sebesen pörgette a fegyvereit, és rendkívül gyorsan forogva mozgott. Akit csak ért, megvágott. Nem számított, hogy egy nő sima arcát csúfítja el, vagy éppen a torkát vágja el valakinek. Természetfeletti gyorsasága miatt nem is igen láthatta, kit sebez meg. A vendégek összetorlódtak, a testőrök nem tudtak átvergődni rajtuk, pedig szinte valamennyien körülöttük tolongtak. Aki átjutott, nem úszta meg élve a gyilkossal való találkozást.



Dar a háttérbe húzódott, és kántálni kezdett. A halálfejes teste körül halvány derengés jelent meg. Jor, mintha csak erre várt volna, kirántotta a hüvelyéből Blaendirt. Támadni azonban képtelen volt. A kard pengéjének fénye valósággal megvakította. A markolatot tűzforrónak érezte, de nem tudta elejteni, de ugyanúgy képtelen volt irányítani is. Egy-két pillanaton belül elájult a fájdalomtól.

A druida értetlenül figyelte a barbár tántorgását. Ő semmit nem látott a fényből, számára ugyanolyan volt a kard, mint máskor.

Az orgyilkos – mert csakis ő lehetett – felé vette az irányt, Darnak nem maradt ideje Jor viselkedésén töprengeni. Ellazította magát, hagyta, hogy Frelka, a természetistennő ereje megszállja. Hozzá fohászzkodott, hogy hatalma legyen a födelem felett, azt tehese vele, amit akar, olyanná változtassa, amilyenné akarja... Mielőtt Darhoz érhetett volna, az orgyilkos térdig süllyedt a sűrű, ragadós sárba. Hiba próbált kiszabadulni, egyre lejjebb süllyedt. Dar elégedetten nézte sikertelen szabadulási kísérleteit. A mosoly csak akkor fagyott le az arcáról, amikor az orgyilkos elforgatott az ujján egy gyűrűt, és eltűnt.

Néhány másodperc alatt megértette a helyzetet. Ez itt csak egy csapda volt, figyelemelterelés. Az igazi támadás valahol másutt fog következni!

– Habana! – üvöltötte a druida kétségbeesetten, amikor látta, hogy nem tud átjutni a tömegben a Régenstanácshoz. Az emberek nem nyugodtak meg a veszély elmúltával, egymást taposva próbáltak messzebb kerülni a hulláktól és a sebesültektől. A druida elkezdett átváltozni léggyé.

Legalább két percbe telik, amíg odaér, s ezalatt...

A brumin nem hallotta Aranyhajú kiáltását. A hirtelen nyüzsgés és hangzavar sem tűnt fel neki, félig benuktan ült a Régenstanács asztalánál. Állapotát nem csupán az elfogyasztott bor tekintélyes mennyiségének, hanem az elmúlt egy-két órában körülötte zajló eseményeknek köszönhetette. Tudta, hogy tisztelni kellene ezeket az embereket, hiszen ugyanazt a szerepet töltötték be, mint hazájában a Vének Tanácsa, ugyanakkor négyük közül legalább kettő felől szinte állandó rossz szándékot érzett.

Zavartsága azonban nem akadályozta meg abban, hogy szemé sarkából észre vegyen valami folyamatosan mozgó csillogást. Kezdetben csak azt hitte, a szemé káprázik, de a csillogás lassan Lady Sine Fath háta mögé ért. Talán ha kevesebbet iszik, nehezebben dönt, és elkésik. Így azonban nem mérlegelte, mennyi a veszélye annak, hogy a Lady találja el, tört rántott ki az övéből és elhajította. Lady Sine Fath azonnal felpattant, azt hitte, Habana az életére tört. A dobás utáni felhőrdülés, és a semmiből lassan előtűnő álarcos meggyőzte az ellenkezőjéről. A testőrség vezetője leemelte a madármaszkot a hulla fejéről. Habanára az ivóból már ismert női arc tekintett vissza.

Másnap este a csapat négy tagja újra a Halott Hőscincérben ült, egy jókora kancsó salina mellett. Barad el Súr arca kifürkészhetetlen volt. Úgy ült a széknél, mint egy kőszobor. Nem beszélt, nem ivott, nem mozgott. A druida Jort figyelte. A barbár Blaendirt vizsgálta, anélkül, hogy kihúzta volna hüvelyéből. Sirakán látszott, hogy szívesen megtörné a csendet, de nem meri. Már éppen úrrá lett volna rajta fecsegő természete, amikor a fogadó ajtajában megjelent Vaskezű Vanhed Habánával és Drasttal. Ok is rosszkedvűek voltak, pedig a bruminnak nemességét adományozták, amivel járt egy darab föld is.

– Kiszabadítottam Drastot – jelentette be teljesen feleslegesen Vanhed.

– Talán köszönetet vársz érte? – szegte fel a fejét a varázslónő.

– Hát éppenséggel azt is kaphatnék!

– És én visszakaphatnám a dobozkámat?

– Nem tudom visszaszerezni Weathire-től – csendesedett le a vándor. – Amikor megpróbáltam, azt mondta, nem tud semmit visszaadni. Én ezt nem értem, és végtelenül hálás lennék, ha elmagyaráznád.

– Játszik a szavakkal a pokolfajzat! – szitkozódott Drast. – A dobozban valóban nem volt semmi. Vagyis a Semmi volt benne. Egy olyan apró kis gömb, ami elnyel és megsemmisít mindent. Ha beledugod az ujjadat elnyeli, és megsemmisíti. Semmivé válik. A doboz anyaga az egyetlen, ami ellenállhat neki.

– És mire kell nektek ez a vacak?

Drast úgy tett, mihtha nem is hallotta volna a brumin ostoba kérdését, a gondolataiba mélyedt.

– Sajnálom, hogy nem hittem nektek. De, tudjátok, biztos voltam benne, hogy Davor nem tervez ilyesmit. Nem volt rá oka, hiszen már úgyszólván benne van a Tanácsban.

– Hogyhogy? – kapta fel a fejét Dar.

– Kala után a törvények szerint ő következik.

– Kalával mi van, lemondott?

– Még titokban tartjuk, de úgyszólván sokára kiderül. Kala két napja meghalt. Jor arcizmai megrándultak.

– Mi történt?

– A hírek szerint egy Kis Sárkány nevű varázsló ölte meg.

A barbár tenyerébe temette az arcát, Dar vigasztalóan átölelte a vállát.

– Még egy kérdés!

– Igen? – fordult Drast felé a vándor.

– Davornak is megmondtátok, hogy tagja a Régenstanácsnak?

– Küldtünk egy hírnököt a városi palotájába.

– Csakhogy Davor nincs Vas Legasban!

Vaskezű beharapta az ajkát, majd vállat vont. Kis idő múlva, amikor látta, hogy mindenki a maga gondjával van elfoglalva, Vaskezű felállt, és búcsúzni kezdett.

– Remélem, még találkozunk. Én elmegyek, vissza az erdőkre.

Barad el Súr, aki eddig egy szót sem szólt, felpattant.

– Nyugodt szívvel elmész, és itthagyd az ország vezetését olyanokra, mint Weathire és Davor? A Lady nem tudja ellensúlyozni őket!

– Én megpróbálok segíteni neki, de nem tudok a városban maradni. Képtelen vagyok huzamosab ideig falak között, bezárva élni.

– Miért nem mondasz le, ha ilyen tehetetlen vagy? – a lovag hangja szinte sértő volt.

– Mit gondolsz, ki következne utánam?

Vaskezű Vanhed már az ajtónál járt, amikor még egyszer visszafordult.

– Nem gondoltad meg magad? Nem jössz mégis velem?

Habana szőrös arcán nem látszott a kín, ami a hangjából érződött.

– Nem tehetem... – és bizonytalan mozdulattal a társaira mutatott.

– Irigylésre méltó a ragaszkodásotok – sóhajtott a vándor és elment.

Ezen az estén hat rosszkedvű lény ült a törzsasztalnál.

Habának fájt a szíve, mert ahelyett, hogy Vanheddel járhatna erdőn-mezőn, ide van kötve ehhez a csapathoz. Barad el Súr ismét megfogadta magában, hogy megfizet a Kék Rózsa lovagrendnek az őt ért méltánytalanságot. Siraka el volt keseredve, hogy sirellése miatt kizárják minden érdekes eseményről. Azért a zsebéből előhalászott finom kidolgozású ezüst nyaklánc enyhített kissé bánatán. Dar sem látszott boldognak. Ha Crucan Davor ilyen nagy hatalmat kap, alaposan meg tudja keseríteni az életét... Jor azon töprengett, van-e köze Kala halálának Blaendir fura viselkedéséhez. És persze egy név visszhangzott az agyában: Kis Sárkány... Drastban forrt a mérge. Mindennél jobban gyűlölte, ha az agyában kotorásznak, és a visszavágáson törte a fejét.

Azon a környéken csak Belza volt maradéktalanul boldog. Újra és újra megtöltötte a gyorsan kiürülő salinás kancsót és szélesen vigyorgott. Végre elkezdődött a szezon!

Brian MacAllister

DIÓHÉJBAN

CYBERPUNK

Listen Up, You Primitive Screwheads!

Bár a szeptemberi *Cyberpunk* kiegészítőkről cikkben már szoltam róla, úgy vélem, a kissé körülményes című *Listen Up, You Primitive Screwheads* kiegészítő (magyarul kb. „Idesüsetek, primitív bunkók!”) többet is megérdemel egy kurta ismertetőnél, mert véleményem szerint ez az egyik legjobb megjelent Cyberpunk anyag.

A kötet alcíme *The Unexpurgated Cyberpunk Referee Guide*, azaz „A csonkítatlan Cyberpunk mesélő-kézikönyv”, ami utal céljára és tartalmára. Nyolc fő témakört taglal a könyv, mindegyiről több Cyberpunk-guru (a szerző, Mike Pondsmith és öt modulíró, tervező) mondja el véleményét az adott témáról. A témák között olyanok vannak, mint kampányok (hosszútávú mesesorozatok) írása, a játék irányítása és a problémás játékosok kezelése, a harc lejátszása (ezt a részt egy régi harcijáték-veterán írta), a karaktergenerálás kiszínesítése, elhanyagolt szerepek (pl. medtechie, cowboy) felélesztése, a kiberpunk stílus és hangulat érzékeltetése. Utolsónak kap helyet néhány új szabály (egy alternatív harci rendszer és egy robbanóanyag-rendszer), illetve Mike Pondsmith örkérvényű „piszkos trükk”gyűjteménye (sok-sok ötlet arra, hogy hogyan rázzuk fel vagy játsszuk ki az ellustult vagy szemtelen játékosokat). A kötet legvégén a szerzők adatait találjuk és egy felsorolást az eddig közölt összes új szakértelemről és szerepről.

Érdekes a kiegészítő felépítése: először kicsit kuszának tűnik a sok különböző vélemény, de aztán rájön az ember, hogy így lehet a legtöbbet tanulni, hiszen egy-egy mesélő-útmutató nem létezhet. A könyv legfontosabb „üzenete” szerintem az, amit a kiberpunk stílusról mondanak el: végre kimondja valaki, hogy a kiberpunk nem a lövöldözésről és csillogó krómcuccokról, hanem a *stílusról és hangulatról* szól – ezt, azt hiszem, még sok CP-mesélőnek meg kell tanulnia. Ajánlom mindenki – rajongó és fanyalgó – figyelmébe a vonatkozó részeket.

Érdekes és fontos az a megállapítás is, hogy mivel a kiberpunk nem egy speciális világ, hanem egy hangulat, bármilyen sztori áthelyezhető környezetébe. (Figyelemre méltó, ahogy az állítás igazolására az egyik szerző levezeti A Babó (*The Hobbit*) cselekményét kiberpunkba áttűtetve (79. old.).)

Figyelemre méltó még a „BlueBook”-olási ötlete, ami lényegében a karakter élettörténetének *flashback*-szerű lejátszása, de minden szabály és kockadobás nélkül. (Egy új szerepjátékstílus hajnala...?)

Amit hibául rónék fel, az a néhány helyen érezhető túlcsmacsogás és kevés konkrét gyakorlati tanács. A szerzők nyilván túl régóta játszanak CP-t, ezért nem vacakolnak alapkérdések boncolgatásával: mesélni emiatt nem lehet megtanulni a könyvből. Viszont ha már tudunk, felbecsülhetetlen értékű tanácsokat szerezhetünk kalandjaink színesítéséhez.

Chromebook 3

A legújabb Cyberpunk kiegészítő a híres *Chromebook*-sorozat 3. része. A *Chromebookok* (Krómkönyvek) tartalma kikövetkeztethető a címükből: új fegyverek, beépítések, hasznos műtűrök, programok és hasonlókat találhatók bennük szép számmal. A 3. rész nem töri meg az első kettő hagyományait: a százharminc oldalas, szokás szerint katalógus-formátumba tördelt könyvből az előző két *Chromebook*-ban megszokott kavalkádót találjuk. Hasznos segédeszközök, szerszámok – melyek között megtalálható a *Szárnyas fejdobásból* ismert replikáns-vizsgáló gép –,

új beépítések, néhány jármű, valamint programok, perifériák és kiberdeckek. (Ez utóbbiakra a szabálykönyv bűjtős deck-állománya miatt már régóta nagy szükség volt.) Újdonságot jelentenek a kiberkedvencek (*Cyberpets*), a klónozott vagy felkiberelt ölebek és egyéb bestiák. A katalógust néhány robot és jópár „full borg” (teljes testátalakítás) ismertetése zárja.

Ügyes és élvezhető a 3-as *Cheromebook*, bár vitathatatlannul a 2-es volt a legjobb. Kicsit már kezd soknak is tűnni a dolog, hiszen a játéknak nem a krómra kell szólnia – néha úgy érzem, csontvázra nyúzott témáról akarnak újabb bőrt lehúzni, ráadásul minden cél nélkül: például a temérdek full borg leírása semmire sem jó, mert az ilyen szörnyetegek normális esetben nagyon ritkán bukkannak fel a játékban. A távirányítású házőrző viszont kétségkívül nagy ötlet.

–dd

Digitál Danci önkritikát gyakorol: be kell vallanom, a szeptemberi szám *Cyberpunk* kiegészítő cikkébe slendriánságom miatt becsúszott néhány baki, amiket most szeretnék korrigálni.

Először is, az általam feltüntetett *Near Orbit* a régebbi változata a Cyberpunk úr-kézikönyvnek. Ezt azóta már felváltotta a bővített verzió, a *Deep Space*.

Másodsor, van néhány említésre méltó kötet, amit kifejejtettem – ezekről álljon itt egy felsorolás, dióhéjbanban.

Protect and Serve: a rendőrség felépítését, működését és erőforrásait bemutató kötet, rengeteg kalandötlettel.

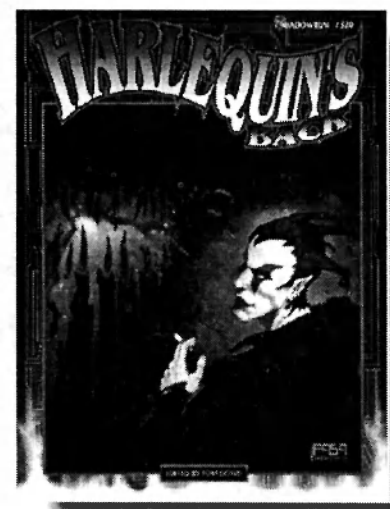
Maximum Metal: fém és fém, ameddig a szem ellát – a nehézgépekre és a velük való harcra vonatkozó szabályok és segédletek.

Ezekon kívül a *Cybergeneration*-hoz még megjelent a *Bastille Day* kaland, és a sorozatnyitó *Ecofront*, melyben új osztályokat és egyéb kiegészítéseket találunk. Utólag is elnézést a figyelmetlenségért.

SHADOWRUN

Harlequin's Back

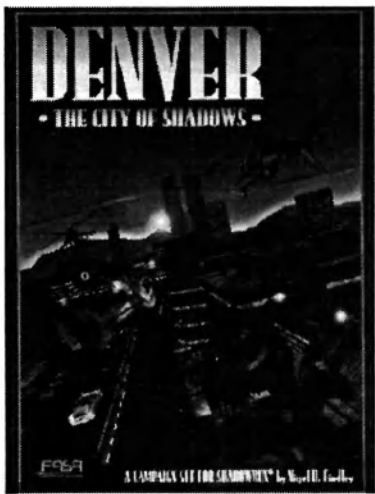
Akik már régebb óta ismerik a *Shadowrun*-t, biztosan hallottak már a leghíresebb kalandról a Harlekinről. Harlekin egy ősi tünde, Ebran az írástudó ellenfele. A karakterek számára csak lassan derül ki, hogy a látszólag egymástól független megbízások összefüggenek. Ebben a mostani mesegyűjteményben Harlekin visszatér, és minden eddiginél keményebb feladatokkal szembeállítja az árnyvadászokat. Az egész sorozat valójában egy hosszú, asztrális küldetés. Szörnyű lények készülnek megszállni a világot az aszt-



rális síkon át, Harlekin úgy dönt megakadályozza őket. A karaktereknek a rituáléhoz szükséges tárgyakat kell összegyűjteniük az asztrális sík különböző pontjairól. Minden helyszínen másképp működik a mágia és mások a fizikai törvények is. A kalandok között van amelyik vadnyugati környezetben, van amelyik viktoriánus világban és van amelyik a Kerek asztal lovagjai között játszódik. Nem kell azonban azt hinnünk, hogy féktelen mókáról van szó, mindennek megvan a szimbolikus jelentése. Az ellenfelek pedig keményebbek, mint bármilyen korábbi Shadowrun kalandban, csak a gyakorlott játékosoknak ajánlható.

■ Denver – City of Shadows

A legtöbb Shadowrun partinak idáig Seattle volt a központja, és néha innen utaztak el a világ legkülönbözőbb pontjaira. Most már egy másik városban is mesélhet a vállalkozó kedvű Játékmester, a Szövetség városában, Denverben. A Nagy Szellemtánc után a várost felosztották az UCAS, a CAS, az Aztlan, a Jút, a Sziú és a Puebló Törzsi Tanács között. Nem véletlen, hogy a megosztott város az árnyvilág központja lett, a csempészet virágzik, a hatalom gyenge. A 165 oldalas alapkönyv mondja el Denver történetét

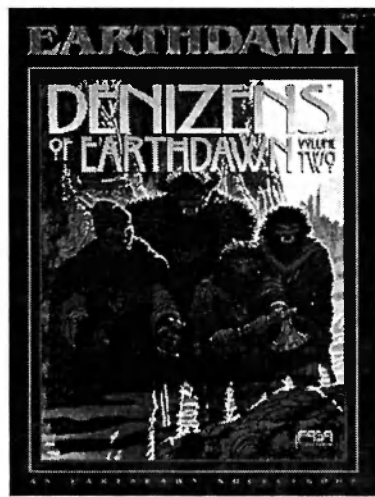


és mai helyzetét. Az egyes szektorokat szinte háztömbönként mutatja be. Külön foglalkozik a Nexussal, a denveri adatrévvvel. Ez a számítógép rendszer irányítja a legnagyobb illegális bázist, az Árnyvilágot. Megismerhetjük, kik állnak a háttérben, és hogyan védik magukat. A mesélő számára igazi kincsestár a neki szóló könyv. A különböző helyek és személyek leírása mellett, három magyarázatot is találhatunk az okokra. Ezek egyre keményebbek, ne válasszuk mindig a C variánst, mert árnyvadászaink nem lesznek képesek két percnél többet tölteni a városban. Az író, Nigel Findley, azt próbálta ezzel elkerülni, hogy a dobozt maguknak is megvásárló játékosok biztosan lehessenek abban, mire számíthatnak. Ez a megoldás az egyik legérdekesebb, amivel eddig szerepjátékban találkoztam. Egyszerre ad segítséget a mesélőnek és biztosít számára szabadságot, ez utóbbit azonban nem úgy, hogy csak homályos utalásokat ad neki. Két térkép is van dobozban, az egyik a teljes területet ábrázolja, a másik Denver központjának perspektivikus képe. Külön színt ad a játéknak a két azonosító pasztik kártya, amit a játékosok (ha megkapják) felhasználhatnak kalandjaik során.

EARTHDAWN

■ Denizens of Earthdawn I-II

A legtöbb szerepjátékban egy-két sor jut a fajoknak, legfeljebb egy-egy oldal. Nem csoda, ha gyakran nincs más különbség a törp és tünde harcok között, mint a súlyuk és a magasságuk. Az Earthdawnban játszók még nagyobb gondban lehetnek, mert a fajok fele teljesen szokatlan (pl. szélszerzet vagy obszidember), és még a megszokottak is teljesen eltérnek a sztereotípiáktól (gondoljunk csak a Vérdő tündéire, akiknek tuskék nőnek ki a testükből és a fájdalom teljesen eltorzította tudatukat). Ez a két



könyv sorban tárgyalja a nyolc játszható fajt. Az elsőben az emberekről, a tündékről, a szélszerzetekről és a t'skrangekről van szó, a második a törpöket az obszidembereket, az orkokat és a trollokat tárgyalja. Részletesen taglalja a könyv mindegyik faj kultúráját, szokásait, művészetét, családi rend-

szert, viszonyát a többi fajhoz és az istenekhez. Gyönyörű színes képek teszik könnyebbé a kultúrák elképzelését. A játékosoknak külön tippeket adnak a helyes szerepjátékhoz. A kötetek a már szokványosnak mondható Earthdawn stílusban íródtak. A throali nagykönyvtár tudósai állítják össze, amit tudnak Barsaive Névadó fajairól, és megjegyzéseket is fűznek egymás szavaihoz. Mindegyik fajhoz találhatunk egy-egy új diszciplínát is (nekem az ork szabadságharcos tetszett legjobban).

■ Parlainth – The Forgotten City

Van egy hely Barsaive-en, ahová özönlének a kalandozók. Ez volt a theraiak helytartói városa, Parlainth. A Csapás elől menekülve egy másik dimenzióba próbálták áttelepíteni a várost, és, hogy senki ne követhesse őket, minden élő emlékeiből kitorölték, hogy valaha is létezett ilyen hely. A dolog nem sikerült tökéletesen, a Csapás után a város visszavért a helyére, kihaltan, Rémekkel és kincsekkel tele. Rögtön elindult a kalandvágyók hosszú sora, csak kevesen tértek vissza a romok közül, de azok hatalmas kincseket hoztak magukkal. A dobozban található egy 144 oldalas könyvet, ami részletezi Parlainth városát, és Havent a közelében kinőtt várost. A Játékmesternek szánt részben több új és veszedelmes lény leírása olvasható, jónéhány egyedi varázstárgy mellett. A kalandozást nagyban segíti a hatalmas térkép, és a hangulat megteremtésében sok hasznát láthatjuk a játékosoknak szánt lapoknak. Ezek között van pár térkép, és Vardeghul, a t'skrang kereskedő információi is. Ez utóbbiakért persze fizetnie kell a játékosoknak, és nem bízhatnak meg igazán a pontosságukban sem. Szinte vége sem lehet a kalandoknak, ha a mesélő kezébe kaparintja a Parlainth dobozt.



Nag

VAMPIRE

■ The Kindred Most Wanted

Meg kell hogy valljam, ezt a Vampire kiegészítőt némi kételkedéssel vettem első alkalommal a kezembe. Mint az első pillantásra kiderült, NPC-eket tartalmaz, és én nem igazán szeretem az ilyen gyári, konzerv-karaktereket. Szerencsére kellemesen csalódtam. Az igen szép kiállítású kiadvány valóban tartalmaz tizenhárom Vértestvért, ám ezek igen jól kidolgozottak és ötletesek. ők tizenhárman a Vértestvérek kitaláltjai, ők szerepelnek a hírhedt Vörös Listán, amelyet a Kamara állított fel, mint a vámpírtársadalom számára legveszedelmesebb egyének jegyzékét. Az irat tartalmaz egy Garout is, és egy érdekes új vámpírkán egyik oszlopos képviselőjét - Feroxot, a vízköpőt is. A Vörös Lista részletes történetén kívül bepillantást nyerhetünk a Vértestvérek intrikavilágába, az ósvámpírok motívációiba, lelkivilágukba. Mindannyiukról olvashatunk pletykákat, és megtudhatjuk, hogy ebből mi igaz, és mi nem. Egészen elborzasztó diszciplínákat találtam, bár tulajdonságaiktól függetlenül mindannyian meglehetősen ijesztőek. (Példának Geninát hoznám föl, aki egy kilenc éves kislány, emellett hatodik generációs vámpír (!), a Samedi klánba tartozik, és megeszi áldozatainak húsát...) A Kindred Most Wanted tartalmaz egy modult is, amely a szokásos Storyteller módszer szerint készült: adott a szituáció, és a karakterek irányítják az eseményeket. Ezt a modult egyébként Garouk is játszhatják. Szóval jó ez a Most Wanted, ahogy így ennek a negyedik generációs vámpírnőnek a leírását nézem, ha létezik vámpír őfőlötte is, akkor Luciferek becsukhatják a boltot...



Fery

Karamaikos - Kingdom of Adventure (Mystara)

Kíváncsisággal vettem kezembe a TSR kiadványát Mystara világához. Első pillantásra szemünkbe ötlök a doboz igényes kidolgozása, s az oldalakat borító színes, szépen megrajzolt képek. Nézzük a kínálatot! A 128 oldalas „A Felfedező Útmutatója” (Explorer's Guide), egy 32 oldalas Kalandok Könyve, 2 teljesen színes térkép, 12 térképvázlat, hirdetés, illusztráció, 8 színes előre kidolgozott karakter és végül egy CD. Nem mondom, nem rossz így első ránézésre, de vizsgáljuk meg őket egyenként! A Felfedező Útmutatóját átlapozva valóban lenyűgöző a látvány. Beolvasva már nem mindig azt mutatta, amit vártam. Szinte mindent megtudhatunk Karamaikos királyságáról, s a vele határos területekről, de egyéb finomságokat is elrejtettek itt: naptár, néhány Halhatatlan felsorolása, pénzek, *kit*-ek, sőt még az öltözködésről is található adatok. De volt valami, ami furcsán tűnt számomra. Míg a városok csak 10, addig a különböző személyiségek (bárók, főpapok, hercegek) 50 (!) oldalt tesznek ki a 128 oldalból, ami egy kicsit túl sok. A Kalandok Könyvének borítóját Clyde Caldwell alkotása teszi széppé. Ebben a füzetben két kaland található, ha az előre elkészített karakterekkel játszunk végig, akkor felhasználhatjuk a CD-re felvett beszélgetéseket, hangokat, zenét. No, itt a másik probléma! Csak a kidolgozott karakterekkel! Nem tartom jó ötletnek, hogy a játékosokra ráerőltetik a kész szereplőket, hiszen az AD&D és más szerepjátékok lényege, hogy az ember egy általa kitalált és megalkotott személyiség bőrébe bújjon bele. A kalandok nem neheznek, s ezért kezdőknek is megfelelőek arra, hogy bevezesse őket a szerepjátékok világába. A két térképet sikerült jól megcsinálniuk. Teljesen színesek, s több pozitívumot is tartalmaznak. A hex felosztás már a papírra van nyomtatva, a különböző területeken való átkeléshez szükséges mozgás pontok (movement points) is fel



vannak tüntetve a lap alján lévő táblázatban, így nem kell keresgélni és számolgatni, hogy mennyi ideig is tart eljutni az egyik városból a másikba. A másik ilyen dolog, amivel a játék meggyorsítható, hogy a térképen a települések nem csak kis színes pontok, hanem pontosan megállapítható, hogy az egy kastély, csatamező, rom, falu, város vagy esetleg egy erőd. Ezen kívül jelölve vannak a külső és belső határok, utak, ösvények, hajóutak és hidak. A 12 illusztrációt tartalmazó lap a DM munkáját segíti. Nem kell azzal szenvednie, hogy lerajzolja, hogy is néz ki az a piramis a föld alatt, vagy milyen a játékosok elé táruoló látvány, mikor belépnek a fogadóba. A nyolc előre kidolgozott karakterről már szóltam, esetleg csak annyit tennék hozzá, hogy öt ember, s egy-egy elf, törp és félszerzet van közöttük. A lap hátoldalán megtalálható a szereplők története, s azok az adatok, melyek nem fértek az elejére. Röviden ennyi lenne az ismertető, s akinek tetszett a First Quest, annak csak ajánlani tudom ezt a kiadványt, mert tényleg nagyon szép, és hasznos nemcsak a kezdő játékosok számára. Csak remélni tudjuk, hogy a TSR ezentúl is ilyen kivitelezésű kiegészítőket dob a piacra.

Ui.: Volt még a dobozhoz 3 db hóféhér papírlap is, melynek felhasználása opcionális.

Czuppon „Leaxe” Gergely

KÖZÉPFÖLDE

Tolkien világa

Nem hiszem, hogy A babó (The Hobbit) vagy A Gyűrűk Ura (The Lord of the Rings) olvasása közben ne próbálta volna mindenki elképzelni Középföldét és annak lakóit. A Tolkien világa című könyvben kilenc művész elképzeléseit láthatjuk. A mester majd minden könyvéhez található festményeket, s ezek mindegyikéhez egy-egy idézet is tartozik. Mivel a kilenc festő stílusa elég eltérő, mindenki megtalálhatja a magáéhoz közeli szemléletmódot is. A kötetet a Holló és Társa kiadó jelentette meg.

TOLKIEN VILÁGA

KÖZÉPFÖLDE FESTMÉNYEI



Egy *Magic: The Gathering* játszma fele részben még a kezdés előtt eldől. A pakli összeállítása talán a játék legfontosabb, és sokak szerint a legelvezetesebb része, hiszen egy párbaj alatt csak azokat a lapokat fogjuk kihúzni, melyeket bele is raktunk a könyvtárunkba. Ezért igen fontos, hogy milyen lapok, és milyen arányban kerülnek bele. Három alapkérdést kell a válogatás alatt eldöntönnünk. Hány színnel fogunk játszani, mekkora legyen a csomag, és mennyi manát rakjunk bele? Ezek a döntések összefüggnek, de próbáljuk külön-külön megvizsgálni őket.

Hány színnel játszunk? Minél több a szín, annál sokoldalúbb a pakli. Ekkor viszont fennáll annak a veszélye, hogy pont olyan manának nincs amire szükségünk lenne. Kevesebb színnel, az ellenfél jobban megítélheti, hogy mire számítson. Neked viszont nagyobb az esélyed, hogy rendelkezésedre áll a megfelelő mana.

Ez utóbbi szempontból a legjobb az egy színes pakli. Ez jó taktika lehet különösen akkor, ha erősen akarunk olyan varázslatokra építeni, melyeknek nagy egyszínű mana igénye van (*Firebreathing*, *Drain Life*). Vannak viszont hátrányai is, hiszen egy árva (megfelelő színű) *Circle of Protection* meg tudja akadályozni összes próbálkozásunkat. Veszélyesek egy ilyen paklira még azok a kártyák, melyek kifejezetten egy szín használatát büntetik (*Karma*, *Flashfires*). Ha mégis az egy szín mellett döntünk, akkor néhány jól megválasztott varázstárggyal fel lehet oldani az esetleges egyszínűságot. Például a vörös kártyák között sok az erős romboló lap, de nincs élet adó, vagy *banding* képességgel rendelkező kártya. Beválaszthatjuk ebbe a csomagba az *Iron Star-t* (minden vörös varázslatért egy életet ad), és a *Helm of Chatzuk-ot* (egy lénynek egy fordulóra *banding* képességet ad), hogy ezeken a hiányosságokon segítsünk.

Használható lehet még egy három színes összeállítás is, de itt már sokszor előfordul, hogy nem lehet kijátszani lapokat, mivel egy színből mana hiány van. Itt is jól jöhetnek

MAGIC

The Gathering
Revised Edition

TIPPEK

a varázstárgyak, hiszen ezek kihozatalához bármilyen szín jó. Nem árt még olyan lapokat is beraknunk, melyek fel tartják az ellenfelet addig, amíg ki nem tudunk bontakozni.

A legbiztosabb a kétszínű pakli. Itt nagy eséllyel már az első néhány körben ki tudunk hozni mindkét színből földet. Jól eszevalogatott kártyákkal pedig elég változatos is lehet a taktikánk. Vigyázni kell azonban arra, hogy ne rakjunk túl sok olyan lapot a pakliba, melyek kihozatalához az egyik színből több mint egy mana kell, mivel (különösen az elején) előfordulhat, hogy az adott mana forrásból még csak egy került a kezünkbe.

Mekkora legyen a pakli? A minimális méretet szabály határozza meg, negyven lapnál nem lehet kevesebb. Ha lehet ne is legyen sokkal több. Egyszínű paklinál akár lehet pont negyven is (a tiszta vörös összeállításnál úgyis arra megyünk, hogy hamar kinyírjuk ellenfelünket). Kétszínű csomagnál jó szám lehet a negyvenhat. A használhatóság határa hatvan-hetvenné van. Miért ne vigyük túlzásba a kártyák számát? Vegyünk egy negyvenhat lapos csomagot, egy tizenöt körös párbaj alatt huszonkét lapot fogunk látni belőle (csak a felét), és azokat is véletlenszerűen. Egy hetvenes csomagnál már csak a harmada megy át a kezünkön. Minél nagyobb a pakli, annál bizonytalanabb, hogy mit használhatunk majd belőle.

Természetesen, ha direkt az időhúzás a célunk, használhatunk nagy paklikat is, de ekkor nagyon oda kell figyelni a

lapok kiválogatásánál. Ha egy ilyen paklival egy kisebb kerül szembe, játszhatunk arra is, hogy az ellenfélnek elfogyjanak a kártyái.

Mennyi föld kerüljön a csomagba? Legalább az egyharmada legyen föld. Egyszínű paklinál lehet esetleg eggyel vagy kettővel kevesebb. Más összeállításnál viszont inkább egy-kettővel több. Abban az esetben, ha sok olyan kártyánk van, melyekhez egy színből több mana kell, növelni kell az adott manát termelő földek számát vagy arányát. Kiválthatunk földeket, ha beválasztunk néhány más típusú színes mana termelő kártyát (ezek közül a legjobb az olyan teremtmények, melyek manát is termelnek). Ne vigyük ezt a kiváltást túlzásba, hiszen ezekhez a lapokhoz is mana kell. Az extra mana termelő kártyák használhatóak még arra is, hogy gyorsabban ki tudjunk hozni erős varázslatokat. Átléphetjük velük azt a szabályt, ami korlátozza a normális mana források, a földek gyors kihozatalát.

Több szín esetén a földek aránya egyenlő legyen akkor, ha a varázslatok is egyenletesen oszlanak meg. Más varázslat eloszlásnál eltölthet egy kicsit az a föld aránya is. Ez az eltérés viszont ne legyen túl nagy, hiszen ekkor nő annak az esélye, hogy az adott földből egyáltalán nem fogunk húzni.

(folytatás a belső borítón)



Setét Patkány Naplója



Bevezető

Ez az, amit nem kell elolvasnod, ha a Bíborhold rendszeres olvasója vagy... Vagyis, hogy mi az a Túlélők Földje. Ez Magyarországon az első levélben játszható fantasy szerepjáték. A TF egy hatalmas, mintegy 300 000 négyzetkilométeres félsziget. A kontinensen dúló, mindent felégető termomágikus háború elől százával menekülnek ide az életben maradtak, innét kapta a nevét is a hely. A játékosok egy-egy fantasy karaktert irányítanak. Ez lehet „hagyományos” fajú, azaz ember, elf, törpe, troll, gnóm, vagy a TF egy egzotikus faja, az árnymanó, az alakváltó vagy a kobudera. Minden fajnak megvannak a maga előnyei és hátrányai: némelyik azonnal nyilvánvalóvá válik, mások hosszabb távon befolyásolják a karakter életét. A játékosok 9 naponta kapnak egy fordulót, Utasítás Lapjuk alapján. Az UL-on írják le, hogy mit szeretnének a következő fordulóban csinálni – egyszerre max. 20 parancsot lehet kiadni. A beérkező UL-okat egy számítógépes rendszer dolgozza fel, a játékemester felügyeletével. A válaszokat a játékosok postán kapják meg, 5-8 oldalas, lézernyomtatással készített levél formájában. Ez leírja, hogy mi történt a parancsok hatására, plusz küldünk egy részletes karakterlapot és egy térképet. Mivel a játék több mint ezer játékos befogadására van felkészítve, el lehet képzelni, hogy milyen óriási felfedezésre váró terület, hány száz szörny, tárgy, varázslat és küldetés vár a játékosokra. Ebben a játékban nemcsak a számítógép, hanem más, ravasz játékosok által irányított karakterekkel is sűrűn össze fogsz futni! Szövetségek köthetők és háborúk indíthatók, mentális kapcsolatra lehet lépni a másik játékosal vagy akár meg is lehet lopni. Bár a játék persze pénzbe kerül, egy tájékoztató könyvet és egy jelentkezési lapot ingyen elküldünk annak, aki az alábbi címre ír:

**Beholder Bt.
1680 Budapest,
Pf. 134.**

A TF a Beholder Bt. nevével fémjelzett két és fél éve sikeresen működő játék, amelynek minőségére, megbízhatóságára a garancia a játékosok folyamatosan növekedő száma.

801. Nap

Három napig táboroztam a telep melletti dombon. Volt szerencsém megfigyelni, hogy mi történik ott. Naponta négy-öt sötét gnóm érkezik, de ugyanennyi távozik is. Sajnos nekem minden nyiszlett kis gnóm képe egyforma, ezért nem tudtam meghatározni, hogy ugyanazok mennek-e el, akik jöttek. A távcsöveimmel azonban jól láttam, hogy hatalmas batyukban tatubőröket cipelnek magukkal. Nagyon kíváncsi lennék, minek kell nekik az a sok tatubőr. Valószínűleg ez ugyanaz a banda, amelyik a kastplomban is lakik, és a „szegényeket akarja támogatni” tatuködmönökkel. Persze ezt a ködmönös mesét nem fogom bevenni. Ha a sötét gnómok tényleg a szegényekkel törődnének, úgy ledöbbennék, mint egy surranó kigyó, amikor először magyarázták el neki, hogy a bőrből remek kesztyűt lehet készíteni. Nem szeretném, ha a kastplom főgnómja megtudná, hogy honnan szedtem össze a bőroket. Egy megoldás van, nem hagyhatok túlélőket. Setét Patkány, a terminátor kiírta hát a telepet!

Megpróbáltam kapcsolatba lépni a Banda többi tagjával, hátha ők többet tudnak erről a keltezőről. Csak Alex Vampirsonat sikerült elérnem. Információt nem tudott adni, viszont remek cserét beszélünk meg. Pár kaktusztsüskéért és rézért ad cserébe egy xirnox szívet. Neki nem kell semmire, nekem meg jó lesz majd Leahnak. Erre is jó a közös tudat, ő a helytartói városnál van, én meg itt, ez a távolság semmi a tudati energiáknak, ilyen kis dolgokat vígan át tudunk transzgresszálni egymásnak. Amint lesz egy kis időm, átküldöm neki a szajrért. Sajnos a keltezőről nem tudott semmit. Búcsúzásul még mondtam neki, hogy ha van benne érzés, lopjon minél többet az Irgalmatlan Kővérektől. Megígérte, hogy megtesz minden tőle telhető.

A labirintus bejáratánál egy arató csattanat pihent, nem lennék meglepődve, ha gnómok telepítették volna ide. Ütöttem, mint a répát, de még így is kaptam egy harapást a kezembe. Hogyan fogok én sebesült kézzel zárat nyitni? Nincs idő keseregni, irány a tanya! Benyomtam a roskadozó épület ajtaját, azonnal megcsapott az iszonyatos szag. Úgy látszik a gnómok nem sokat törődnek a takarítással. A padlót oszló tatu tetemek borították, persze mindet megnyúzták már. Az ajtó mögül egy útonálló ugrott nekem. Nem teketóriáztam sokat, agyonvertem. Miután itt semmi hasz-

nálhatót sem találtam, tovább mentem a néhai istállóba. Mi árnymanók nem vagyunk különösen nagy lovagjai a higiénianak, de azért még én is megdöbbsentem. A kis árnymanókat arra tanítják, nem gond, ha elkóborolnak az erdőben, szagról úgy is megtalálják a falut. Szerintem ezt a sötét gnóm tanyát még a kiegészített pusztaságról is meg lehet találni a szag alapján. Az istállóban két útonálló szunyókált, szinte fel sem ébredtek a bunkóm csapásaira. Ezek se fognak már a főgnómnak mesélni arról, hogy ki járt itt!

Innen nem vezetett tovább ajtó, ezért visszamentem az előtérbe. Egy rozsdás ajtó nyílt a szerszámokkamrába. Néhány véletlenül elhasznált nyúzókéssel kívül semmilyen szerszám sem volt itt. Találtam viszont két tatubőrt, amit száradni akasztottak fel egy sor visszatartó kampó egyikére. Gyorsan betúrtem őket a hátizsákomba. Az előtérből még egy ajtó nyílt, azaz nem nyílt. Büszkén emeltem elő a roxati zárfalót. Egy felkészült árnymanónak nincs akadály! Két halk kattanás és már ki is táruult az ajtó. Bent egy sötét gnóm álldigált, ő persze már készen állt a harcra. Először valami védekező varázslatfelét makogott el magára, aztán jégcsóvát lőtt felém. Nekem Leah papjának ez nem jelentett komoly megrázkódást. Ő annál szomorúbban nézett, amikor pár energiátuske döfte át a bőrért. Rögtön utána hozzávágtam az ubuk dobonyilamat, aztán nekiestem a



göcsörtös bunkóval. Ő még mindenféle varázslatokkal próbálkozott, de úgy ráztam le magamról, mint sullár a bolhakutyát. Küldött felém pár sötét halált meg lángcsóvát, de én csak kacagtam rajta, és pépesre vertem a taumaturgiáját. Miután kinyertem a gnóm teteméből a spirituszt (a nagyapám azt mesélte, hogy a sötét gnómok annyi alkoholt isznak, hogy a vérük is azzá válik, nem tudom igazán volt-e, de az tény, hogy ebben volt pár csepp), tovább mentem a konyhába. Találtam egy ládát. Ez sem jelentett problémát a zárfalónak (meg persze az istenadta tehetségemnek). Volt benne csontkés egy csuklyavirág, egy tatubőr és egy aranygyűrű. Egy pillanattal elgondolkoztam, hogy a gyűrűt talán Lukavan Hercegnőnek adjam, de eszembe jutott, hogy a városban van ékszerbolt. Inkább eladom ott, és neki veszek valami bizsut. Benéztem még a hálószobákba, és teljesen elfáradtam a hívogató ágyak látványától. Félresöpörtem a rothadó bédarabkákat az ágyról, és nyugovóra tértem.

802. Nap

Pár óras alvás után kikászálódtam a hálófülkéből, imádkoztam Leahhoz, megígértem, hogy küldök még Neki pár lelket, és elindultam tovább. A nagy közös hálószobában egy gnóm cserzett éppen egy tatubőrt. Na ez

kell nekem, gondoltam, és gyorsan felé hajítottam a dobónyilamat. A nyíl belefúródott a gnóm vállába, de sajnos átdőfte a bőrt is. Nagyon feldühödtem, hogy a bűdös kis gnómfajzat tönkretette a tatubőrömet, ezért agyonvágтам. Sajnos már teljesen tele volt a sullárhólyagom, ezért nem tudtam még spirituszt se szedni belőle. Na, ennyi volt a tatutelep. Túlélőt nem hagytam, de a kellő számú bőrt se tudtam összeszedni. Nagyon kíváncsi lennék, hogy minek kell a Dornodon baráti körnek ez a sok tatubőr. Nem hiszem, hogy bunkós bottal felszerelt légiókat akarnának indítani Toborzásgátló Vlagyimir ellen. Lehet, hogy ez a bőr jó valamire, amiről én még nem tudok? Nekiláttam gondolkodni kicsit a dolgon, de semmi sem jutott eszembe.

Mikor kiértem a tanyáról jutott eszembe, hogy az a kobudera lelkű Alex Vampirsson, még mindig nem küldte el nekem a xirnox szívet. Az, hogy én nem küldtem el neki a holmikat, teljesen érthető, hiszen nagyon el vagyok foglalva. De ő kifejezetten gusztustalanul viselkedik. Sebját, most úgy is lemegyek a városba, megkeresem, és jól megagyalom. Erről jut szembe, hogy még az indulót sem írta meg, pedig nagyon komolyan megígérte, hogy hamar készen lesz vele.

Útban a város felé találkoztam egy karmos tankánnyal is. Életemben először sikerült leölnöm. Lemestem a karmát, és felhúztam a kezemre. Ugyanúgy véd, mint a kesztyű, de mégis félelmetesebben mutat. Emlékszem, volt egy fickó az egyik faluban, aki lopott egy ilyet valahonnan. Dögöltek utána a nők. A Lócslábú Lujza azt mondta, senki nem tud olyan finoman simogatni, mint ő a karmaival. Találkoztam azzal az arató csattanattal is, amit idefelé jövet gyaptam meg. Éppen a sebeit nyalogatta. Ráugrottam hátulról, ő felém vágott egyet, mire akkorát repültem, mint még soha. Idáig irigyeltem a madarakat, hogy milyen jó lehet nekik, de ha számukra is ilyen fájdalmas a földet érés, akkor nem szívesen cserélnék velük. Mentem még egy kicsit, már láttam a várost, de nem volt erőm tovább cipelni a bőröket. Letáboroztam, és gyorsan elaludtam. Majd ha kipihentem magam, benézek a városba, és megbeszélésem Alexszel közös ügyeinket.

811. Nap

Úgy látom, semmivel sem lett jobb a közbiztonság a városban. Megint nekem esett egy orgyilkos. Beugrottam a boltokba, és feltöltöttem az ubuk

dobónyíl készletemet. Bosszantó, hogy milyen ütemben fognak. Aztán beugrottam a helytartói hivatalba is. Adtak harminc aranyat a telep megtisztításáért. Arra is megkértek, hogyha van időm, szerezzem vissza a helytartó jogarát a Dornodon hívóktól. A pincerendszer, ahol bujkálnak, pont a kastplom alatt van. Vajon minek kell a gnómoknak a jogar? Mi történhet, ha sok tatubőröt kötünk egy jogarra? Ezek után bejártam az egész várost, de sehol nem találtam Alexet. Megpróbáltam telepatikusan kapcsolatba lépni vele. Szentül esküdözött, hogy a helytartói hivatal előtt áll-dogál. Gyorsan elszaladtam oda, sehol nem volt. Válogatott szitkokkal árasztottam el mentálisan, amikor megkérdezte, hogy hogyan hívják azt a várost, amiben vagyok. Mondtam, hogy Wargpinnak. Az övének Libertan a neve. Legalább ötven mérföldre vagyunk egymástól! Hogy lehetett ennyire agyatlan ez az Alex, hogy nem mondta korábban a városa nevét? Ezután még sokat beszélgettünk a Banda dolgairól. Lehet, hogy Lop-Nessy Eszti a legjobb tolvaj közöttünk, és azzal sincs semmi gond, ha valaki a saját peccenyéjét sütögeti, de azért legalább egy kicsit foglalkozhatna a közös ügyekkel is. Még mindig nem szervezte meg, hogy valaki felmenjen északra toborozni. Gyorsan beszélünk vele a problémáinkról. Megdöb-bentő módon elhagyta megszokott felsőbbrendű stílusát, és megígérte, hogy ezentúl majd jobban odafigyel. Figyelmeztettem arra is, hogy még tartozik nekem egy trikornis szarvval. Gyorsan elsiklott a probléma felett.

Próbaképpen benéztem a kastplomba is, hátha elfogadnak egy-kettővel kevesebb tatubőröt is. Nem volt szerencsém. A főgnóm éktelen haragra gerjedt, és valami nagyon csúnya varázslatba kezdett. Nem győztem rohanni kifelé. Egészen a város széléig futottam. Az ékszerkereskedés előtt fújtam ki magamat. Csakhogy jobb kedvre derüljek, beszaladtam, és eladtam a gyűrűt. Túl drágák voltak a bizsuk, nem vettem semmit Lukinak. Egyébként sem kerestem azóta a fergeteges délután óta, amit együtt töltöt-tünk a pázsiton.

Megpróbáltam meggyőzni magam, hogy érdemes lenne elindulni a tatufészek felé, és beszerezni a hiányzó bőröket, de nem nagyon sikerült. Így is elég tartalmas nap volt ez a mai, inkább pihenek egyet. Az egyik elhagyott síkátorban ledobtam a zsákomat, ráfeküdtem, és pár perc múlva már horkoltam is.

S. P.



Középfölde

A DOL AMROTH-I ORGYILKOSOK

Középföldét járó merész, bátor kalandozók!

Megjelent a legújabb kalandmodul a Középfölde Szerepjáték™-hoz:

A DOL AMROTH-I ORGYILKOSOK™
mely 2-6. szintű karakterek számára tervezett három izgalmas történetet tartalmaz.

Megvásárolható a szerepjáték szaküzletekben, ill. megrendelhető rózsaszín csekken az Odin Fantasy Bt. címen (1680 Budapest, Pf. 33.).

A kalandmodul ára 269 Ft, de ha a Középfölde Szerepjáték™ szabálykönyvvel együtt rendel meg, szuperkedvezményes áron a kettő összesen csak 1400 Ft-ba kerül

FEDEZD FEL TE IS J. R. R. TOLKIEN CSODÁLATOS VILÁGÁT!



AZ ELSŐ MAGYARORSZÁGI FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

Eredeti angol és magyar nyelvű fantasy regények, játékkönyvek

AD&D, Rolemaster, Shadowrun stb. szerepjátékok
karakterlapok, modellfestékek, társasjátékok poszterek, matricák, ajándéktárgyak

Angol nyelvű Tolkien, Lovecraft regények
Magyar nyelvű szerepjátékok: M.A.G.U.S., Középfölde, Star Wars, Harc és Varázslat

Több mint száz féle angol nyelvű fantasy regény 490 Ft-os áron

Kereskedőknek nagykereskedelmi árakat biztosítunk!

ÚJ, OLCSÓ ÁRAK

EZT LÁTNI KELL!

Cím: BUDAPEST
1036 LAJOS U. 40
T: 250-4157

Nyitva:
H-P: 10-18
Szo: 10-14

Varázslatok

A Nagy Vándorlás utáni 245. évben Zerminar, Darkland főmágusa harmadszorra is megrendezte a Fügő Toronyban az éves Világközi Mágusversenyt, amelynek egyik epizódja az új, saját készítésű varázslatok bemutatója volt. A neves zsűri által az egyes iskolák legjobbainak ítélt varázslatok közül mutatunk be néhányat az alábbiakban.

A Hatalom Szava, Fájdalom

(Conjuration)

Szint:	6
Táv:	5 méter/szint
Komponensek:	Sz
Időtartam:	Speciális
Varázslási idő:	1
Hatóterület:	1 élőlény
Mentődobás:	Nincs

Amikor a varázsló kiejti a Fájdalom Szavát, a hatótávon belülről eső, varázsló által választott teremtményen rettenetes, gyötrő kin lesz úrrá. A hatás ellen nincs mentődobás, de ha az áldozat nem hallja a varázslót (pl. Csendvarázs hatása alatt van), akkor az nem képes hatni rá. Érzések nélküli teremtményekre (élőhalottak, növényi alapú lények) szintén nem hat a varázslat.

A fájdalom hatására a varázslat alanya -4-gyel támad, valamint védettsége és mentális varázslatok elleni mentődobása is ugyanennyivel romlik. Ha varázsolni akar, ahhoz a papi varázslatok használójának sikeres Bölcsesség-, a varázslói mágia alkalmazójának pedig sikeres Intelligencia-próbat kell dobnia.

A varázslat hatóideje az áldozat életerőpontjának függvénye: 20 Hp alatt 2d10 körig, 21-40 Hp között 2d8 körig, 41-60 Hp között 2d4 körig, végül 60 Hp fölött csak 1d4 körig gyötri a fájdalmat a célpontot. Mindig az aktuális, nem pedig a maximális életerőpontot kell figyelembe venni.

Villámugrás

(Meváltoztatás)

Szint:	5
Táv:	0
Komponensek:	Sz, M, A
Időtartam:	Azonnali
Varázslási idő:	3
Hatótér:	5 méter/szint
Mentődobás:	1/2

Ezen varázslat a Villámcsapás (Lightning Bolt) és a Dimenzió Ajtó (Dimension Door) keveréke. Elmondásakor a varázsló kijelölhet egy, a hatótávolságon belülről eső pontot, majd gyakorlatilag villámmá változva átcikázik oda, és megérkezése után visszaalakul. Csak egyenes vonalú mozgás lehetséges, és a varázsló és a céltérület között nem lehet nagyobb akadály, pl. fal vagy kötőmb, különben nem jön létre a varázslat. Mindazok, akik a Villámugrás útjába esnek, a varázsló szintjénél néggyel kevesebbszer dó pontnyi Villámcsapás sebzését szenvednek el (max. 10d6). Ez sikeres mágia elleni mentődobással felelhető.

A varázslat anyagi komponense egy vékony fémpálca, mely porrá hullik a felszabaduló energiától.

Élőhalott üzés

(Necromancia)

Szint:	5
Táv:	0
Komponensek:	Sz, A
Időtartam:	Speciális
Varázslási idő:	1 kör
Hatótér:	30 méter sugarú kör
Mentődobás:	Nincs

A varázslat tulajdonképpen nagyon hasonló a papok élőhalott-elfordító képességéhez. Alkotója, Erain Castor, a nekromanta, akit társai csak Wightnak neveztek, azt tűzte ki céljává, hogy a varázslóknak, elsősorban a nekromanciával foglalkozóknak a birtokába jusson valamiféle, az élőhalottak befolyásolására alkalmas képesség.

A varázslat elmondásával a varázsló ugyanúgy megkísérelheti elűzni a hatóterületen belülről eső élőhalottakat, mint egy vele megegyező szintű pap (ha nem nekromanta mondja el, akkor a szintből 2-t le kell vonni). Siker esetén az



elfordított lények száma és a hatás ideje megegyezik a papi képességnél leírtakkal, a következő eltérésekkel: egyrészt a magas intelligenciával rendelkező élőhalottak (pl. vámpír vagy lich) nem menekülnek el, csak képtelenek a varázslat használóját 30 méternél jobban megközelíteni. Ennél messzebről viszont nyugodtan használhatják saját varázslataikat és varázslatszerű képességeiket. A másik különbség az, hogy ez a varázslat nem teszi képessé használóját az elfordított lények irányítására, akkor sem, ha az gonosz.

Természetesen a varázslatot még egy gonosz varázsló sem használhatja lovakog ellen.

A varázslat anyagi komponense egy törvényes jó isten szimbóluma, melyet a papokhoz hasonlóan tartania kel a mágusnak mindaddig, amíg a hatást fenn kívánja tartani, valamint egy fiola szenteltvíz, melyet a szimbólumra kell öntenie.

Clarissa Csendpajzsa

(Megtagadás)

Szint:	4
Hatótáv:	0
Komponensek:	SZ, M, A
Időtartam:	1 kör/ szint
Varázslási idő:	3
Hatóterület:	Varázsló
Mentődobás:	Nincs

A mágia hatására a varázslót egy áttetsző, ködszerű aura borítja be, mely a hangokat befolyásolja. A varázslat lényegében három részből áll, s mindig el kell dönteni, melyiket memorizálja az ember. Senki se lepődjön meg ha külön-külön találkozik a három változattal.

1, Teljes blokk befelé

Különleges anyaga miatt a csendpajzsa a legerősebb hangokat sem engedi át, így a használó teljesen védve van Parancsvarázstól, Hatalom szava varázslatoktól, sőt még egy banshee sikolyától is (ámbár kimondottan ezt még nem tesztelték). Viszont szinte lehetetlenné válik a varázslatfelismerés és iszonyú könnyű lesz a közelébe lopózni, s a figyelmeztető kiáltást sem hallja, mikor a mennyezet leomlik. Természetesen üzenetek is csak kézzel-lábbal válthatók.

2, Teljes blokk kifelé

Halkan odasétálhatsz az őrködő goblin mögé, sőt egy zilgóri tam-tam dobót is csapkodhatsz teljes erővel, ő a füle botját sem fogja mozdítani (hacsak a szagod el nem árul). Nagy hátránya, hogy nem használhatóak a fent említett varázslatok, s a kommunikáció is nehézkes.

3, Visszhang

Az aura minden hangot visszaver, így érdekes hatások jöhetnek létre. A Hatalom szava és hasonló varázslatok szint% eséllyel a kimondóra hatnak, s a fennmaradó esetekben elenyésznek. Ez vonatkozik az aura védelmét élvező varázslóra is. Ez a változat csak véletlenül jött létre, mikor egy tükördarab került a komponensek közé.

Komponensek: Viasszal betömött csigaház, üveg-gömb, amit szét kell törni.

Clarissa, a drow tolvaj-mágus, a híresztelések szerint már dolgozik a továbbfejlesztett változaton, mely átruházható, s nem csak a varázslóra hat. Egyébként sok hanggal kapcsolatos terv van megvalósulóban az elkövetkező években.

Zerminar Perzselő Sugarai

(Invokáció/Evokáció)

Szint:	7
Hatótáv:	60 méter + 5m/szint
Komponensek:	SZ, A
Időtartam:	Azonnali
Varázslási idő:	5
Hatóterület:	Hatótávon belül bárki
Mentődobás:	Nincs

A varázslat kimondása után a mágus feje felett egy sötétlila gömb jelenik meg, melyből keskeny, izzó

sugarak csapnak ki szinte követhetetlen sebességgel. Elugrani előlük lehetetlen, s céljukat automatikusan eltalálják. A hasznossága abban rejlik, hogy a hatótávon belül bárki az áldozatukká eshet, s gyorsaságuk miatt ideálisak az ellenfél varázshasználóinak megzavarására. A gömbből összesen 4 sugár tör elő plusz minden két szintenként hetedik felett még egy (5 db 9. szinten, 6 db 11. szinten stb.). A energia maximum 10 sugár létrehozására elegendő. A perzselő sugarak 1d4+2 Hp sebzést okoznak minden meghatározott áldozatnak.

Komponensek: Lila kristályok, amiket a levegőbe kell dobni

A varázslat csak egy Zerminar, Darkland főmágusának tucatnyi művéből, és a gyengébbek közül való. A mester még tanuló éveiben készítette, mivel nem volt teljesen megelégedve a Varázslóvedékkel (Magic missile). Nagyobb erejű munkáit egyelőre csak ellenfeleinek tartogatja.

Mitchell Elviselhetetlen Fájdalomvarázslata

(Mégbűvölés/Elbájolás)

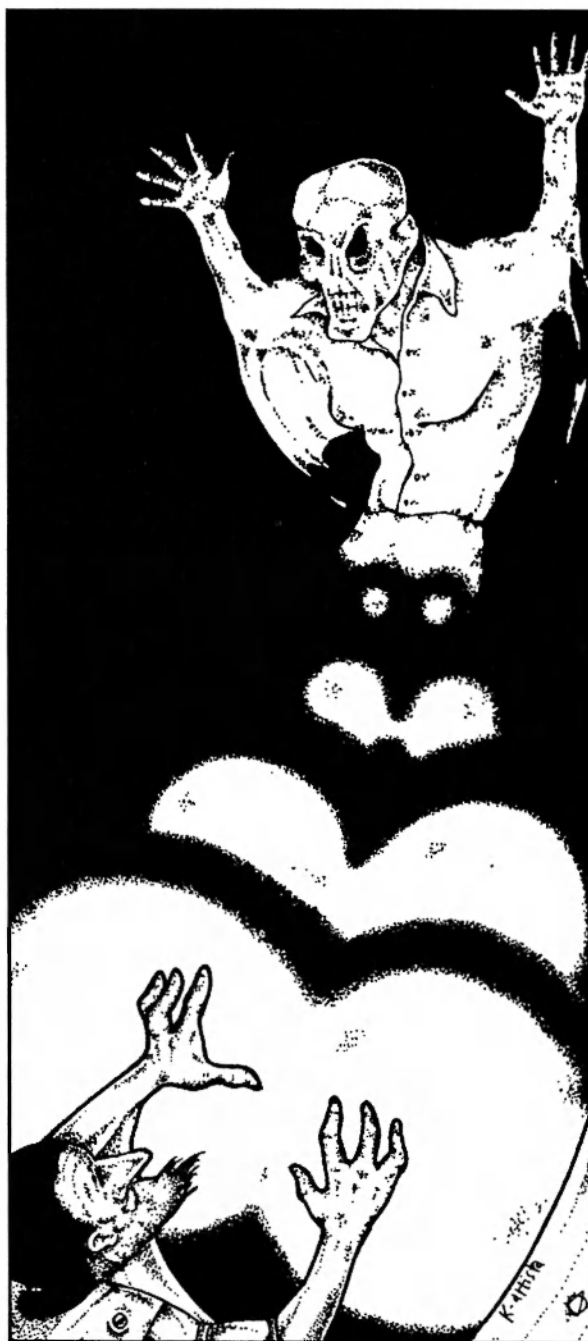
Szint:	4
Hatótáv:	10 méter/szint
Komponensek:	SZ, M
Időtartam:	Speciális
Varázslási idő:	4
Hatóterület:	1 élőlény
Mentődobás:	Speciális

A varázslat egy iszonyatos, szinte kibíráhatatlan fájdalmat okozó mentális „ütést” mér a varázsló ellenfelének agyára, 1D6 Hp sebzést okozva ezzel páratlan szintenként a 19. szintig bezárólag (7.-8. szinten 6d6, 9.-10. szinten 7d6... 19. szint felett 10d6). A mágia a fájdalomközpontot ingerli, s ez hozza létre a borzasztó hatást. Az áldozat mentődobásra jogosult mágia ellen, s így felelheti a sérülést (csak a mentális módosító számít!). Aki viszont elvétí, még testi sokkot is kell dobnia, különben 1D4 fordulóra ájultan rogy össze a kintől. A sérülés nem szüntethető meg sebgyógyító varázslatokkal (*care light, serious, critical wounds*), s nem is regenerálható vissza, hiszen a test maga nem károsodott. Az elvesztett életpontokat csakis teljes, nyugodt pihenéssel lehet visszanyerni (1 HP/körönként, ha sikeres, két körönként, ha sikertelen volt a mentődobás). Nagyobb erejű gyógyító varázslatok (*heal*) már hatásosak.

Ez a fájdalom önmagában még nem halálos. Ha az így szerzett veszteséget nem számolva életben maradna a karakter, az összesítésbe viszont meghalna, akkor csupán elájul. Ez egy újabb testi sokk próba sikere esetén semmi károsodást nem okoz, és 1 HP/ kör sebességgel javul, míg magához nem tér az áldozat. Ha a dobás sikertelen, kóma az eredmény, amiből csak komoly mágiával szakítható ki a delikvens (*heal* vagy erősebb).

Komponensek: Kis viaszbabu, tú Mitchell, a híres mágus, egyik támadóvarázslata a fent leírt varázslat, ami ritkaság, mert általában nem ártó szándékú varázslatokat készített. Mitchell-el már több létsíkon összefuthattak a kalandozó lelkületűek.

Czuppon „LEAXE” Gergely



ÁRNYÉKMAGYARORSZÁG



Az alábbi cikk egy hosszabb sorozat tagja, mely Magyarországot írja le a 2050-es években, a Shadowrun világában. Igyekeztünk szem előtt tartani a játék világának stílusát. Nem akartuk megsérteni senki személyes érzelmeit, és semmilyen a jelen időre tett célzást nem volt szándékunkban elrejtteni. Reméljük a Shadowrun játékosok érdekesnek találják az elképzelt Magyarországot!

DOR NATHAIR, A SÁRKÁNYORSZÁG

Üdv, Árnylakók! Az alábbi állományban (amely egyébként igen kalandos módon került hozzám) az új Magyarország talán legkülönösebb vidékéről szeretnék elétek tární némi információt. Kalamona birtokáról, Dor Nathairról, a Sárkány Földjéről lesz szó.

Mint mondtam, az anyagnak külön története van. Kisebb részét a Magicknetről töltötte le egy ismerős, a lényeg viszont egy félig elolvadt Fairlight Excaliburból származik, amellyel egy amperszagú bécsi sikátorban hozott össze a vakszerencse, egy igen igen nyugodt és adakozó kedvű dekás társaságában. Láthatólag már nem volt rá szüksége.



Otthon aztán kiderült, hogy a deck memóriája csodálatosképpen még mindig él. Lemásoltam az anyagot, a gépet pedig gyorsan továbbadtam megszokott seftesemnek. Amikor már harmadik napja nem jelentkezett, kezdtek balsejtelmeim támadni; se telefonon, se személyesen nem találtam sehol, sőt, még a megbízhatóbb összekötőim közül sem látta senki. Végül aztán Téglapatkány, a sámán adott hírt róla; állítólag három troll testőrével együtt szaggatta darabokra egy sárkány formájú szemétfelhő (?!). Patkány szerint a városi szellemek néznek ki így, sárkány alakúról viszont még ő sem hallott soha. Kellemes.

Érthető módon azonnal ahhoz a bizonyos ismerőshöz fordultam, de ő már nem akart tudni (vagy tényleg nem is tudott?) semmiről. A hangja is nagyon furcsa volt.

Hát szóval... Senkit nem akarok ijesztgetni, de azért olvassatok gyorsan, és ha végeztetek, a biztonság kedvéért töröljétek le az egészet, kétszer-háromszor. Jó szórakozást!

Polihisztor (2:05:14/12-JUL-54)

<<<< Ah, Dor Nathair, a Látók Földje! Már éppen ideje volt. Okuljatok, halandók, hiszen amint azt Esszil, a nagy kígyósámán mondta, a tudatlanság öl. >>>>

Talgilgalad (6:06:21/12-JUL-54)

<<<< Nagyrabecsült mesterem szerint a tudás is öl. >>>>

Kígyótojás (7:18:23/12-JUL-54)

<<<< Azt hiszem, nekem a legjobb. >>>>

Trollagy (20:24:18/12-JUL-54)

Kezdjük a múlttal. A magyar honfoglalás előtt kelták, rómaiak, avarok fordultak meg ezen a tájon, de sok látható nyomot nem hagytak maguk után. Láthatatlanok, templomokat, rituális idézőhelyeket viszont igen. Más kérdés, hogy manapság sokkal több ilyen „ősi mágiikus csomópontot” tárnak fel, mint amennyi valaha egyáltalán létezhetett, és furcsa módon mégis mindegyik működik. De erről majd később.

A következő 1100 évben a vidék (amelyet most már Győr-Moson megyének hívtak) Magyarország egyik letehetősebb tájéka volt, nem csoda hát, hogy lakói ott igyekeztek kijátszani a 2018-ban megválasztott „vadzöld” miniszterelnök, Halmos Tivadar antitechnicista rendeleteit, ahol csak tudták. Ezt a törekvést persze a szép lassan beszivárgó megatársaságok is támogatták. Az ő tőkájuk (meg egy pár korrup kormányhivatalnok) segítségével a vidék, ha rejtetten is, képes volt a közepes fejlettségű nyugati országok szintjén maradni.

Az Ébredést és a Goblinizációt a megye elég jól viselte. A szomszédos, erősen fajgyűlölő országokból (főleg Ausztriából és Szlovákiából) tízezerszámra menekültek ide orkok és tündék. Az orkok komoly technikai erőket bevethet, barlangok illúzióját keltő, természetesnek ható támaszrendszereket hoztak létre az Alpokaljánban. A tündék a Bakony északi részének erdeiben telepedtek le igaz, terjeszkedésüket a helyi törpök nem nézték túl jó szemmel.

A 2029-es Nagy Összeomlás azonban, amely évekre megbénította a Mátrixot, jócskán visszavetette a számítógépekkel felügyelt vállalati gazdaságot. Amikor pedig 2033-ban beütött a turulisták hatalomátvétele, az egész országon végigterjedő káosz majdnem teljesen elsöpörte a társasági rendszert. Emberek milliói menekültek a turulista és zöld martalócok, az éhínség, az energiahiány, az elszabadult paranormális vadállatok elől a városokba, a vállalatok védőszármái alá, de még azok is csak a legszükségesebbekkel tudták ellátni őket.

<<<< Alantas szolgálalek. >>>>

Kopasz (16:05:16/15-JUL-54)

<<<< Kíváncsi vagyok, a bátor turullek közül hányan mentek volna ki a fegyveres bandák, bargesztek, temetőlidércek, lúdvércek, mocsári szellemek, meg még ki tudja micsodák közé. Én inkább maradtam otthon a lyukamban, és eszegettem a szójaropit. >>>>

Csőves (16:06:14/16-JUL-54)

Aztán, pontosan úgy, mint a legendákban, megjelent Kalamona, a Megmentő, az Uralkodó, a Nagy Sárkány. Egyenesen berepült Győrbé.

<<<< Mennyit fizettek neked ezért, gyíkluknyaló? >>>>

Kopasz (23:59:17/16-JUL-54)

<<<< Azt hiszem, a szerző még elég jól tartja magát a realitásokhoz. Tompaagyú rasszista tahó. >>>>

Polihisztor (23:59:21/16-JUL-54)

A Nagy Sárkány napok alatt berendezkedett a városban. Tárgyalta a vállalati igazgatókkal, a menekültek vezetőivel, valamint a nagyobb hatalmú mágusokkal és sámánokkal. Elővette rejtett aranykincsét, majd annak gondos szétosztásával természetesen busás jövőbeli nyereségrészesedések fejében útnak indította a gazdaságot a felemelkedés felé.

<<<< No igen. Az arany nem inflálódik, nem lehet kitörlni, és degenerált drótagyűk sem lophatják el a benne fekvő milliárdos értékeket három gombnyomással egy bankszámláról. >>>>

Thorin (14:26:09/15-JUL-54)

<<<< No igen. És próbáltál már egy pincére való aranyat könnyen, gyorsan átutalni mondjuk az óceán egyik partjáról a másikra? „Degenerált drótagyűk” nélkül egy kicsit beleizmosodnál, azt hiszem. >>>>

Neustein (18:47:11/15-JUL-54)

A Nagy Sárkány jelenléte más titokzatos erőket is felszabadított. A mágia azelőtt sem volt ismeretlen a Mezszyén, működteték sámánok, mágusok, de minden különösebb újfészkellem nélkül. Az egész inkább csak a vállalatok szokásos (és nem túl lelkes) óvintézkedése volt a mágikus fenyegetések ellen.

Kalamona érkezése után viszont nem telt el három-négy hét, és az asztrális sík minden megfigyelője különös jelenségekről számolt be. Egyes helyek mágikus potenciálja erőteljesen megemelkedett, másoké lesüllyedt. Egyre másra bukkantak fel a legkülönbözőbb, eddig teljesen ismeretlen Felébredt lények, a goblinoktól és gargoyloktól a szabad természeti szellemekig. Voltak olyan növények, kristályok, amelyeket szinte azonnal működőképessé fétisként, fókusként lehetett szüretelni, annyi nyers mágia koncentráldott bennük.

Erre persze megindultak az önjelölt sámánok, természetgyógyászok, New Age rajongók, mágiakutatók, és ezerszámra özönlöttek a környező vidékekről a Mezszyére. Kerestek, kutattak, régi feljegyzések alapján ősi „varázsközpontokat” restauráltak (gyakran ott is, ahol ilyesminek azelőtt nyoma sem volt), nevésségesen hiú rituálékkal kísérleteztek. A varázslatok nagy része pedig mindennek ellenére működött!

Hamarosan valóságos „mágikus gazdaság” alakult ki. Kalamona összevásárolta a magukra maradt helyi társaságmaradványokat, és megalapította belőlük saját cégét, a Magitech Iparvállalatot.

<<<< És mit csinált közben az összes többi? >>>>

Csőves (20:48:20/17-JUL-54)

<<<< Nyilvánvaló, egy ilyen különleges varázserő forrásra a vállalatok megpróbálták rátenni a kezüket. De hamar rádöbbenek, hogy az itteni mágia helyhez (vagy személyhez?) kötött, a feldolgozatlan nyersanyagok tehát amelyekből fókuszokat, fétiseket, ilyesmiket lehet csinálni, maximum egy hónapig bírják ki ha elviszik őket innen, aztán lemerülnek. Varázstárgyakat pedig, mint tudjuk, ipari körülmények közt nem lehet gyártani. Legalábbis még nem. Bár amiket a Magitechről hall újabban az ember... >>>>

Aleister (21:12:09/17-JUL-54)

<<<< Olyan az egész, mint Zala, nem? >>>>

Trollagy (21:48:20/17-JUL-54)

<<<< Nem. Vele ellentétben itt a mágia szintje nagyon ingadozó, és különböző fajtái észrevehetően különböző helyeken koncentrálnak. Nyilván azért hasonlít Zalához, hogy az egész terület egyensúlyra erősen kötődik Kalamonához, valahogy úgy, ahogy a Lúdvérc „lelke” átjárja a mocsár minden pontját. >>>>

Aleister (23:22:23/17-JUL-54)

<<<< Kalamona a munka, Kalamona a béke. >>>>

Kopasz (23:24:40/17-JUL-54)

<<<< Ezt nem mondtam. Az viszont biztos, hogy nélküle nem egészen így nézne ki ez a tájék. Hol volt a sok mágia az ő érkezése előtt? >>>>

Aleister (01:09:06/18-JUL-54)

A következő fíz évben az ország (2033-ban ugyanis Kalamona a nyugati mezsgyét önálló államnak kiáltotta ki) teljesen megváltozott. A Nagy Sárkány, talán saját mániájának, talán a Felébredt lények unszolásának engedelmessé válságos fantasy-birodalmat hozott létre. Sopronból színes középkori város lett, a tündék és az orkok pedig nagy lelkesen költöztek eddigi, viszonylag normális lakásaikból faházakba meg mély barlangokba. Mindez nem jelent elmaradottságot: a helybeliek használják a technikát, csak látni nem szeretik.

A dologból persze nagy turista-attrakció lett, valami olyasmi, mint Dunkelzahn Sziklás hegységbeli fantasy Disneylandje. Megjelentek a gazdag nyugatiak, németek, osztrákok, távol-keletiek; évről évre többen jöttek, olyannyira, hogy végül a turizmus vált az ország egyik fő bevételi forrásává. Ennek egyébként mindig nagy hagyománya volt erefelé.

<<<< Meg a fordítottjának is. Én pl. még mindig a nagyszülőm Go-renjében tartom a sörmét. >>>>

Neustein (13:50:09/18-JUL-54)



<<<< Egyetlen nagy gulyáspartit csináltak az országból! De lesz ez még másképpen is! >>>>

Kopasz (18:58:09/18-JUL-54)

Az egész „Tolkien-örület” 2044-ben egy csapat walesi druida érkezésével tetőzött. Bevették magukat az erdőbe, kögyűrűket húztak fel, és rövid időn belül minden varázslatuk ugyanúgy, ha nem jobban működött, mint odahaza. Sárkányimádatuk is imponált persze az uralkodónak, aki (megint csak pusztá szeszélyből, vagy talán hálából) ekkor adta az országnak a félhivatalos „Dor Nathair”, azaz Sárkányország nevet.

Úgy látszik, a többi Felébredt lény sem akart lemaradni a nagy példakép mögött. Nem sokkal később a nyugati határszélen élő, németajkú orkok már csak Orkdiefként emlegették barlangjaikat, a tündék pedig az egész Észak-Bakonyt Galebornra keresztelték át. A következő három évben minden nagyobb város valamilyen kelta vagy sperethiel nyelvű melléknevet kapott; ez a helyi magyar lakosságot (amely, akárhogy is nézzük, még mindig túlsúlyban volt) a lenézett turista kisebbséget leszámítva egyáltalán nem irritálta.

A MEZSGYE MA

A Mezszye lakossága 2053-ban kb. másfél millió volt, ennek 60%-a ember, 15%-a ork, 12%-a tünde, a maradék 13% pedig különböző Felébredt fajok tagja. Egységes nyelv nincs. Elterjedt a magyar, a német, néhol a szlovák, a „felsőbb” körökben viszont szinte kötelező a sperethiel vagy az új-kelta használata.

<<<< Megtanultok ti még magyarul beszélni, mutáns dögök! >>>>

Kopasz (09:10:07/18-JUL-54)

<<<< Aha. És mi lenne, ha vennél egy sima Linguacsipet? >>>>

Neustein (19:52:08/18-JUL-54)

A nemzetközi csekkrudakat a legeludgottabb településeken kívül mindenhol elfogadják.

GAZDASÁG

A terület mezőgazdaságilag önellátó, az ipari erő tekintetében gyengén közepes. A hiányzó termékeket a turizmus bevételeiből, illetve kereskedelem útján szerzik be; mágikus szolgáltatásokat (asztrális védelmet, bér-elementálidézést), és elhasználandó varázstárgyakat adnak értük.

<<<< Micsodaaa? >>>>

Kígyótojás (15:25:08/18-JUL-54)

<<<< Mondtam már, hogy a Magitech meglepő felfedezések küszöbén áll. >>>>

Aleister (15:26:09/18-JUL-54)

Társasági téren viszonylagos béke uralkodik. Annak idején Kalamona az összes megroggyant leányvállalat legalább 50%-át felvásárolta, úgyhogy a felsőbb szinteken valóságos állami egyeduralkodó

lett belőle. A helyi kis- és középállalatok között nincs említésre méltó vetélytársa, a nagyobbak pedig, ki tudja, miért, mind békén hagyják. <<<< Volt azért egy szokásos, finom kis vállalati háború; az informátorom szerint '49ben.- Állítólag az Aztechnology egy jól álcázott kommandója, plusz egy az asztrális síkon cserkésző máguscsapat ütött rajta a győri Magitech központon. Annak ellenére, hogy mindkét oldalon szépen hullottak, végül is nem lett belőle semmi: az Aztec' nyilván kevesellte a zszakmányt (nem is nagyon volt), a Magi' meg kénytelen volt belátni, hogy hiába öl milliókat a védelembe, ha valaki nagyon akar, úgyis bejön. A végén kiegyeztek: a Magi' csekély (ilyen szinten valójában jelentéktelen) havi juttatás ellenében biztonságban marad. >>>>

Csöves (19:35:12/18-JUL-54)

<<<< Én is ott voltam. Azóta van két kiberlábam. >>>>
Grishnák (20:30:09/18-JUL-54)

<<<< Ez már csak környezetvédelmi szempontból is dicséretes. Úgy értem, azok biztos nem olyan büdösek... >>>>
Thorin (20:35:23/18-JUL-54)

<<<< Csodálkozásomnak kell hangot adnom adnom afelett a mód felett, ahogy egy egyébként halálosan józan megatársaság a fém és a nuyen mily mérhetetlen mennyiségeit fekteti egy evolúciós csődtömeg-be. >>>>
Talgilgalad (20:52:23/18-JUL-54)

<<<< Gyertek le a barlangba. >>>>
Grishnák (20:59:23/18-JUL-54)

<<<< Ez még mind semmi, Csöves. Kapaszkodj meg: információim szerint a Magitech pár hónapon belül képes lesz racionális információkat átvinni az asztrális síkra! Azt hiszem, nem kell részleteznem, ez milyen hihetetlen lehetőségeket rejt magában. >>>>
Polihisztor (1:12:06/19-JUL-54)

<<<< Azért nem áltana. >>>>
Trollagy (4:32:06/19-JUL-54)

<<<< Kac kac, Polihisztor! Ezt melyik goblinsámántól hallottad? >>>>
Aleister (5:25:13/19-JUL-54)

<<<< Tudom, nem hangzik túl hihetően, de az ilyen hihetetlen mendemondák nélkül már mind rég éhenhaltunk volna. Figyelj tovább! >>>>
Kígyótojás (6:25:14/19-JUL-54)

<<<< Mi az, hogy „racionális információkat”? >>>>
Neustein (16:09:14/19-JUL-54)

<<<< Ajajj... Hát először is: az asztrális sík az érzelmek, a formálatlan indulatok, nem pedig a gondolatok hona. Egy könnyű asztrális képerő pl. csak azt tudnád megmondani, hogy jó vagy rossz hangulatú, netán unalmas-e, de egy árva betűt se olvashatnál el belőle. Namármost, a Magitech jó úton van afelé, hogy igenis tároljon gondolatokat és számokat az asztrálban. Tudjátok, mit jelent ez: egy második Mátrixot, ahol nem kellene állandóan rossz deckerektől meg punkoktól rettegni. >>>>
Polihisztor (19:19:14/19-JUL-54)

<<<< Nem hát. Csak a duális Felébredt lényektől, plusz a világ összes varázstudójától. >>>>
Aleister (20:05:20/19-JUL-54)

<<<< Vagyis a cégek kénytelenek lennének még egy forrásba ölni a pénzüket, és kevesebbjük maradna a szegény, mezei árnyvadász életének megkeserítésére. Éljen az Asztromátrix! >>>>
Csöves (21:09:18/19-JUL-54)

<<<< Persze. És mi, mágusok állandóan falba vernék a fejünket, valahányszor csak átmerészkednénk az Asztrálba. Maradjon csak minden úgy, ahogy van. >>>>
Proszperó (22:09:18/19-JUL-54)

KORMÁNYZAT

A Mezsgye államformája hivatalosan köztársaság, a valóságban aféle felvilágosult oligarchia. Kalamona (többnyire a nép érdekeit szem előtt tartva) egyedül hozza törvényeit, de azért a „Thinge” (Nagytanács) nevű tanácsadó testületnek van rá némi befolyása. Az állampolgárok ebbe választanak tagokat a kétvétenként megtartott választásokon.

<<<< Csak hogy az illúzió megmaradjon... >>>>
Kopasz (22:32:19/19-JUL-54)

A tanács tagjait a fellengzős „Sárkánynagyúr” címen emlegetik. Ne gondoljunk holmi sötét klikkrendszerre: havi ötmillió nuyen és egy hajszál ellenében bárkit befogadnak maguk közé, aki a választásokon lemaradt.

<<<< Hajszál?? >>>>
Trollagy (23:15:23/19-JUL-54)

<<<< Na igen. Ha nem tudnád, a rituális (távolsági) mágia egyik alapkövetelménye a célpont DNS mintája. Úgy látszik, a Nagytanácsban sem szeretik a kettős ügynököket... >>>>
Aleister (23:35:24/19-JUL-54)

<<<< Úgy hallottam, az Aztechnology befizette pár emberét, de azok, amint bekerültek a Tanácsba, furcsamód azonnal megváltoztatták a lojalitásukat. >>>>
Csöves (23:45:16/19-JUL-54)

Kalamona, az uralkodó ugyanolyan észbontó rejtély, mint a világ többi Nagy Sárkánya. Senki sem tudja, kicsoda, honnan jött, mit csinált idáig, és főleg honnan szedte milliárdos aranykincsét. Elméletek persze vannak bőven: egyesek szerint a sárkányok sokmillió évnvi álomból felébredt őslények, mások szerint különösen erős mágikus teremtmények, megint mások szerint űrből jött idegenek.

<<<< Előbb-utóbb biztosan beleőrülök ebbe az egész sárkányproblémába. Azt hiszem, a végén kénytelen leszek már megint annak rohadt mágianak tulajdonítani a dolgot. >>>>
Polihisztor (13:52:23/19-JUL-54)

Mindazt, amit a sárkányokról tudunk, Dunkelzahnon kívül nagyrészt Kalamonának köszönhetjük. Már több nagy interjúsorozatban nyilatkozott magáról és fajtájáról a vezető médiavállalatoknak.

<<<< Azért pont nekik, mert csak ők tudják megfizetni a hétszámjegyű tiszteletdíjakat. >>>>
Kopasz (21:45:23/19-JUL-54)

Hogy hol fészkel, azt végképp nem tudni. A vele készült interjúban mindenesetre hol egy barlangcsarnok, hol egy napfényes erdő a háttér.

<<<< A vak is látta, hogy csak ócska trid képek. >>>>
Neustein (12:05:23/19-JUL-54)

A nép előtt nemigen mutatkozik. Nagy néha látni, amint helikopter vagy elementál kötelékben repül az égen, de akármerre is megy, pár kilométer után mindig eltűnik a szemlélő elől.

<<<< Láthatatlanság? Egy igazi sárkánytól valami grandiózusabbat vártam. >>>>
Csöves (23:15:19/19-JUL-54)

<<<< Nem sima láthatatlanság. Egyszer követtem a menetet illő távolságból, persze, és láttam, hogy ugyanabban az időpontban eltűnik az anyagi és asztrális síkról is. Teleportálás lehet. >>>>
Kígyótojás (23:19:20/19-JUL-54)

FONTOSABB HELYEK

Baile Pendragon (Sopron)

Kalamona 60000 lakosú székvárosa. Hangulatos, középkorias hely, számtalan régi műemlékkel, kanyargó sikátorokkal, vendégfogadókkal, éttermekkel, különböző turista-attrakciókkal. Egymást érik az alkímista és szuvenírboltok (ezeket elég nehéz megkülönböztetni egymástól), valamint az utazási irodák, ahonnan a környék érdekesebb pontjaira indulnak kisebb-nagyobb expedíciók.

Vannak igazi talizmánboltok és bémágus szalonok is, de ezeket nehezebb megtalálni. Kalamona rendelete értelmében minden, „a városképhez nem illő” (értsd: valamennyire modern) épület felépítéséért súlyos díjat kell fizetni.

<<<< Van ám bővebb infó is róla! Most dekódolom. >>>>
Polihisztor (12:05:21/19-JUL-54)

Angabarad (Győr)

A környék egyetlen viszonylag normális városa, ahol még egy-két felhőkarcoló is előfordul. Ez a helyi ipari központ; pár vegyi- és könnyűipari üzem, valamint a Magitech székhelye van itt. 130000 lakosú.

Orkdief (Soproni hegység)

A nyugati határon fekvő hegységet átszövő tárnarendszer, amelyben kb. 20000 ork él (inkább csak a hangulat és természetes hajlamaik miatt, mint bármilyen más előnyért). Az alsó szinteken állítólag veszélyes Felébredt lényekkel lehet nagy ritkán összefutni.

Galeborn (Észak-Bakony)

Félig-meddig autonóm (mindazonáltal lelkes Kalamona támogató) tünde-terület, a fajra jellemző településmintával: végeleáthatatlan, fényes erdők, amelyben a kívülállónak szinte lehetetlen bármit is megtalálnia, ha a helybeliek úgy akarják. A vidék híres mágikus füveiről,

növényeiről, valamint arról, hogy a rajta keresztül szállított, erős őrséggel ellátott bakonyi orikalkum-szállítmányokat időnként meglepően jól informált árnyvadászok, vagy független rablóbandák vámolják meg.

<<<< Azt persze nem mondják meg a pitypangzabálók, hogy ki is bérel fel azokat a „független” rablóbandákat. >>>>

Thorin (6:14:14/20-JUL-54)

<<<< Undorító egy hely. Tiszta erdő az egész, de az a rohadt nap, nem tudom, hogyan csinálja; mégis mindenhová besüt. Nincs egy sötét luk, ahol meghúzhatná magát az ember. >>>>

Grishnák (12:45:19/20-JUL-54)

<<<< És sehol egy árva konnektor. >>>>

Neustein (15:12:20/20-JUL-54)

<<<< Pedig van mindkettő, csak rossz helyen keresitek. A hagyományok tisztelete nálunk nem egyenlő az elmaradottsággal. >>>>

Talgilgalad (16:20:23/20-JUL-54)

A Fertő

Ezt a sekély, posványos tavat a múlt században is Fertőnek hívták, de a név csak az Ébredés után lett igazán találó, amikor mocsári szellemek, lidércek (wraith) jelentek meg a környékén. Az összeomlás idején több nyugati vállalat nagy ügyesen beleöntötte teljes felgyülemlett veszélyes hulladéktermését, de az egész, ahelyett, hogy azonnal kipusztult volna, csak még jobban burjánzott. Egy idő után megjelentek az első toxikus szellemek. A Fertőt ma már csak elvetemült rovarsármánok és a legvakmerőbb (hülyébb) turisták látogatják.

A MÁTRIX

Dor Nathair mátrixrendszere közepes erejű, Narancs 4. A helyiek persze tudnak a kibertérről, de nem szeretik; csak azok használják, akiknek nagyon muszáj: vállalati kutatók és adatkönyvelők. Saját helyi hálózata (LTG) csak Győrnek és Galebornak van. A legtöbben hagyományos kisszámítógépeken, sőt, papíron (!) vezetik nyilvántartásaikat.

A győri Matrix különlegessége a Gyepű 2000 és a Mória című virtuális játékvilág, amelyeket az „otthonülő”, a kibertér iránt érdeklődő turisták számára fejlesztettek ki. Az első egy hiperrealisztikus, ómagyar lovasküzdő, a másik pedig kincskereső expedíció a bakonyi kazaratákban. A „látogatók” biztonságára extra erős JG-k és képzett dekáskok ügyelnek, mégis megesett, hogy az egyik virtuális lovas önállósította magát, és egy élőprogrammal kiegészítette egy ide látogató Aztechnology-igazgató Seattleben- maradt agyát.

<<<< Hihihih... >>>>

Neonkiller-(5:20:22/20-JUL-54)

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

MÁGIA

Amint már említettük, Dor Nathairban a mágia teljesen kiszámíthatatlan, egyes helyeken nagyon felerősödik, másutt legyengül (max. +3/-3 kocka minden mágiával kapcsolatos dobáshoz), néhol pedig egyáltalán nem működik. A megidézéshelyeken (kőgyűrűk, szent ligetek) -3 jár a célszámra minden megfelelő típusú szellem (erdei, mocsári) idézéséhez. A Fertő környékén bármiféle elementál vagy szellemidézésre valószínűleg csak toxikus szellemek fognak érkezni. A vidék „mágiasűrűségét” csak a helyi varázstudók ismerik; az újonnan jöttek (hacsak jó előre, próbálgatással fel nem térképezték a terepet) sohasem tudhatják, hányadán állnak.

AKIKKEL TALÁLKOZHATSZ

BÉRFÜVESZ

„Nem ismerem, de ha ad egy kis időt, utánanézeket.”

A bérfüvesz a nagyvárosi talizmános helyi megfelelője, a különböző mágikus nyersanyagok, főleg a természetben előforduló fűvek, kristályok szakértője. Valódi mágikus tehetsége nincs, de elméleti téren szinte mindent tud. Sopronban gyakori látvány. Vagy saját boltja van, vagy valamilyen utazási irodához szerződött „mágikus idegenvezető”.

Idézetek: „Hadd nézzem!”

„De hiszen ez csak a Fertőben terem!”

„Hát persze. Hoz három-négy hadimágust, és indulhatunk is.”

Tulajdonságok

Alkudozás:	5
Test:	3
Gyorsaság:	2
Erő:	2
Karizma:	3
Intelligencia:	5
Akaraterő:	4
Esszencia:	4.7
Reakció:	3

Képességek

Etikett (utcai):	2
Mágiaelmélet:	6

Biológia:	2
Különlleges képességek	
Varázstárgy felbecsülés:	6
Kiberver: Csipcsatlakozó (Chipjack) Belső leolvasó (Display link) 100 Mp Memória	
Professzió szint: 1	
Felszerelés: Esőköpeny, páncélmellény, kés (terepen), hátizsák, fűvestáska, adatcsip (Botanika 4, helyi térkép).	

MAGITECH KUTATÓ

„Ha áthidaljuk végre a szakadékot, amely Atlantisz óta tátong a mágia és a technika között, az emberiség legfényesebb korszakába léphet.”

A Magitech kutató lelkes, ragyogó lángelme, saját hite szerint a XXI. század legfontosabb gondolati forradalmának elindítója (ebben egyébként igaza is lehet). Nagyon hűséges a vállalatához, mivel csak az teszi lehetővé kutatásai folytatását.

Idézetek: „Valóban?”

„Azt hiszem, tisztáznunk kell az erőviszonyokat.”

„Kezdjék csak el nyugodtan. A számlát a Magitech állja.”

Tulajdonságok

Test:	2 (6)
Karizma:	2
Esszencia:	4
Gyorsaság:	3
Intelligencia:	7
ívágia:	4 (o)
Erő:	2
Akaraterő:	5
Reakció:	5

Képességek

Számítógép:	4
Mágiaelmélet:	8
Varázslás:	6
Mechanika:	4
Technomágia elmélet:	7
Etikett (vállalati):	4

Kiberver: Adatcsatlakozó (Datatack) 200 Mp Memória Belső leolvasó (Display link)	
Varázslatok: Manalabda (Manaball) 6, Alátás (Sleep) 4, Gépelmzés (Analyze device) 4, Fókusz Észlelő (Detection) Tisztánlátás (Clairvoyance) 5, Életészlelés (Detect life) 5, Páncél (Armor) +4, Tudatlelapogatás (Mind probe) 4, Álcázás (Mask) 3, Varázskéz (Magic fingers) 5,	
Varázstárgyak: Varázsfókusz (Power focus) +2, Varázslatár (Spell lock), benne Tárgyészlelés (Detect object) 5	

Professzió szint: 4

Felszerelés: Vállalati azonosító kártya, fókuszok, jól álcázott testőrgárda (legalább három utcai szamuráj, két mágussal).

NYUGATI TURISTA

„Diese gottverdammten Wörterbuch! Ich... Ich meine, én... wolle... akarni... eine zoba reserwieren! Foklalni! Verstanden?”

A nyugati turista az utazási irodák által elkábított, életunt, nem túl éles elméjű vállalati bérrabszolga tipikus példánya. Általában a családjával együtt utazik.

Idézetek: „Ah, ein echte ungarische Naturgeist!”

„Das kommt in der Nahe!”

„Hilfe! Hilfe!”

Tulajdonságok

Test:	3
Gyorsaság:	2
Erő:	2
Karizma:	3
Intelligencia:	2
Akaraterő:	2
Esszencia:	6
Reakció:	2

Képességek

Etikett (vállalati):	1
Szakmai képzettség:	2
Autóvezetés:	1
Professzió szint: 1	
Felszerelés: Személyi csekkrúd, elektronikus zsebsztár, útításka, fényképezőgép, rengeteg szuvenír.	

KALANDLEHETŐSÉGEK A MEZSGYÉN

• A VARÁZSVIDÉK

A Mezsgye homályos erdői, mocsarai sok titkot rejtenek. Az árnyvadászok járhatják a vidéket ritka varázsnyersanyagok, régi mágikus helyek után kutatva, vagy gazdag patrónusok megbízásából vadászhatnak Felébredt vadállatokra.

• TECHNOMÁGIA

A varázstárgyak sorozatgyártása és az Asztromátrix a következő évtized legnagyobb áttörése lehet. Titkának kifürkészéséért vagy megvédelmezéséért az érdekeltek (főleg az Aztechnology) akár százazreket is hajlandóak fizetni.

• ELVESZETT TURISTÁK

A vidékre érkező turisták többsége tapasztalatlan, szájítató vállalati, akik még a kosztümös betyárokra sem tudják megkülönböztetni az igaziatól. Ovatlanságuk miatt gyakran kerülnek bajba, ilyenkor, különösen ha gazdagok, igénybe vehetik az árnyvadászok szolgáltatásait. Egy magasrangú igazgató elkényeztetett lányának kimenekítése pl. a Fertő közepéből valóságos kaland-ínyencfalat.

Fehér László

Bíborhold Index: 1—24. szám

Az alábbi tematikus és ABC-rendbe szedett felsorolás a Bíborhold első huszonöt számának csaknem valamennyi cikkének címét tartalmazza. Célunk vele, hogy megkönnyítsük egy-egy adott cikk visszakeresését és eddigi munkánk áttekintését.

Nem vettük fel a listára az állandó rovatokat (mint Levezetés, Pati naplója vagy a Bölcs tanácsai), a rövid életű számítógépes rovat gyöngyszemeit és a nem időtálló írásokat (mint beszámolók különböző találkozókra és hírek).

A félreértések elkerülése végett ismételt felhívjuk a figyelmet, hogy ELSŐ (és egyben 1992-es UTOLSÓ) számunk a 92/1-es volt, eddigi utolsó számunk pedig a 94/12-es. Ha netán felkelti az érdeklődésedet egy cím: régebbi lapszámokat meg lehet rendelni a Bíborhold Budapest Kft. címén (1072 Budapest, Nagydiófa u. 5.) Jó tallózást!

Játékleírások

AD&D

Advanced Dungeons & Dragons (AD&D).....	92/1, 93/1, 93/2
Dungeons & Dragons (D&D).....	94/1

AD&D VILÁGOK

Al-Quadim	93/8
Dark Sun	92/1
Dragonlance	93/4
Forgotten Realms	93/6
Greyhawk	94/1
Oriental Adventures	93/9
Ravenloft	93/1
Spelljammer	93/2

AD&D FAJOK

A sötét tündék	93/1
A Törpök – a sziklák gyermekei	93/2

Egyéb

Az AD&D létsíkjai I–IV.	93/9, 93/10, 93/11, 93/12
------------------------------	---------------------------

Más játékok

Aliens.....	93/5
Amazing Engine.....	94/6
Buck Rogers	93/7
Call of Cthulhu (COC)	93/3
Castle Falkenstein (CF)	94/10
Cyberpunk 2020	94/6
Dangerous Journeys (DJ)	94/3
Earthdawn	94/4
Elric!	93/10
GURPS	93/11
James Bond 007	92/1
M.A.G.U.S.*	94/3
Macho Women With Guns	94/4
MAGE – The Ascension	94/11
Magic – The Gathering.....	94/10
Mekton II	94/5
MERP	93/11, 93/12, 94/1
Palladium.....	93/2
Pendragon 4th ed.	93/5
Pendragon 5th ed	93/12
Rolemaster	94/5
RuneQuest	93/4
Shadowrun	93/10
Star Wars	93/3
Talisman (<i>fantasy táblás játék</i>).....	93/7
Teenage Mutant Ninja Turtles (TMNT)	93/1
The Lord of the Rings	93/6
Torg.....	94/9
Vampire – The Masquerade	94/9
Warhammer 40000	93/8
Werewolf	94/10

Kiegészítőkről

AD&D

Demons 1&2	94/8
Dragon's Crown (<i>Dark Sun</i>).....	93/11
First Quest (<i>D&D</i>)	94/8
Humanoid Handbook.....	93/12
Planescape	94/8
Planes of Chaos (<i>Planescape</i>)	94/11
The Ivory Triangle (<i>Dark Sun</i>)	93/11
The Will and the Way (<i>Dark Sun</i>)	94/11
Valley of Dust and Fire (<i>Dark Sun</i>)	93/11

Call of Cthulhu

Arkham Country	93/5
COC kiegészítők	94/6
Investigators' Companion	94/1

Investigators' Companion 2	94/8
Keeper's Compendium	94/8
Ye Booke of Monstres	94/8

Cyberpunk

Cyberpunk kiegészítők.....	94/9
Rough Guide to the U.K.	94/11

Elric!

Melniboné	94/2
-----------------	------

GURPS

GURPS kiegészítők.....	94/10
------------------------	-------

MERP

Middle Earth Campaign Guide	94/2
Mordor kapui (<i>magyar</i>)	94/7
Valar and Maiar	94/9

Shadowrun

Shadowrun kiegészítésekről	94/2
Lone Star Sourcebook	94/11

Szerepjáték-kiegészítések

Általános RPG

Fantasy és stratégia	94/1
Hogyan meséljünk horrot?	93/5
Tanácsok mesélőknek (elsősorban AD&D & fantasy)	93/9, 93/11, 93/12

Általános kalandmodul v. multi-modul

Kastély (AD&D, Call of Cthulhu és Shadowrun kieg.)	94/1
--	------

AD&D

AD&D SZABÁLYOK

Az illúziókról	93/5
Jellemek az AD&D-ben	93/8
Pszionika az AD&D-ben	93/4

FAMILIÁRISOK

Draco famulus	94/2
Pszionika és familiárisok	94/9

FEJVEREK

Dark Sun fegyverek	93/8
Humanoid fegyverek	93/12

HELYSZÍNLÉKÁSOK

A Fekete Druida	94/4
Kolostor a tengeren	94/9
Kuan Jin birtoka	93/4
Rufil, a kereskedők városa	94/9
Szigeti Zsolt birtoka	93/6
Varázslóiskola	93/9

KASZTOK ÉS FAJOK

Barbárok	93/10
Chi-harcos	93/11
Tűzgőte	93/12
NPC-k	
A Sors szeretett fia és az Inkvizitor	94/10
Qulhan	94/7
Legendák hősei	93/7

SZÖRNYEK

Ari-tron	93/2
Csatagömb, Lubbz és Éjkornis	94/11
Dolorobes	94/7
Halálóriás	93/12
Homoki khran és Yltrahk	93/4
Illuzionista lich.....	94/8
Kobroid	93/3
Sivatagi Róka	94/10
Symbiant, Nonbour és Shlagosh	93/5
Tricibiliták	93/10, 93/11

TANÁCSOK

Hogyan játszunk Dark Sun-t?	93/3
Hogyan játszunk varázslóval?	94/5
Hogyan játszunk vándort?	94/8
Hogyan tervezzünk várost?	94/8
Tanácsok gladiátoroknak	94/7
Tanácsok papoknak	94/6

VARÁZSLATOK, VARÁZSTÁRGYAK

A varázstárgy-készítésről	93/7
Bogumil Mágikus Tanai.....	93/3, 93/5
Egy vámpír gyűjteménye	94/10
Fairlight Mágikus Tanai	93/8
Grub'n Azzhel karmai	94/6
Kicseskamra	93/6, 93/8
Nekromanta varázslatok	94/7
Tűzmágia	94/5
Varázslatok	93/11, 93/12
Varázstárgyak	93/12, 94/2
Wand of Wonder.....	93/6

Egyéb

A fagyöngy tuskái I.–(<i>druida praktikák</i>)	94/11
A tudás hatalom (<i>különleges szakértelmek</i>)	93/8
Az áruló tör (<i>modul</i>)	94/5
Druidák (<i>egy druida rend leírása</i>)	94/7
Égi Lapok (<i>Spelljammer űrhajók</i>)	93/2, 93/7, 93/4, 93/9
Én, a lich (<i>egy lich feljegyzései</i>)	93/9
Fogat fogért (<i>új perspektívák az AD&D-ben</i>)	94/4
Olimpia az AD&D-ben (<i>különleges vetélkedő</i>)	93/5

Call of Cthulhu

A Yuggothi Nagy Kapu	94/8
Levelek az Arkham szanatóriumból	93/7
De Horri Bili.....	94/4
De Horribilibus Mysteriis	
– I. főlíó: Waughphihl leírása I.	93/11
– II. főlíó: Waughphihl leírása II.....	94/1
– III. főlíó: A Worhullei-kultusz háttere	94/2
– IV. főlíó: A szektákról.....	94/3
– V. főlíó: Szkulla ministránsa	94/11

Cyberpunk

CyberMix 1.: A nagy varázsló	94/10
------------------------------------	-------

Earthdawn

A Hoekvoor kaer	94/11
-----------------------	-------

MERP

MODULOK

A barlangtó titka	94/8
Az Ezüst Parkas	94/7
Emberrablás a hegyekben	94/5
Hajszja a kém után	94/3
Hogyan tervezzünk kalandmodult?	94/4

Egyéb

Fegyverek Középföldéről	94/11
Karaktergenerálás	94/6
Szauron-papok varázslatai	94/7
Törp-ork háborúk	94/6
Varázstetoválás	94/6

Shadowrun

Árnyékmagyarország	
– 1.: Magyarország és Budapest	94/5
– 2.: Zala megye (A Lúdvérc birodalma)	94/8
– 3.: A Szabad Vállalkozás	94/10
Új fegyverek	94/3

Star Wars

Az utolsó Jedi	93/8
Előhang egy cikksorozathoz	94/7
Italok	94/9
Űrhajók	93/6
Zorro, a fejedelmű	94/11

TMNT

Arnie és Bruce94/2

Könyvekről

A Holtak tánca (Ravenloft).....	93/8
A Káosz-ciklus	93/1
Aliens 4	93/5
Alien vs. Predator	93/4
Az Éjjeli szíve (Ravenloft)	93/10
J.R.R. Tolkien levelei	93/7
Könyvek Középföldéről	93/11
Prism Pentad (Dark Sun)	
- I-III. kötet	93/6
- IV-V. kötet	94/1
R. A. Salvatore művei.....	93/1
Sárkányárda krónikák (Dragonlance)	93/4
The Cloakmaster Cycle (Spelljammer)	93/9

Ismeretterjesztő cikkek

A sárkányok legendái.....	94/2
Druidák, bárdok és filik	93/4
Égi mezők vándorai - a sámánok	93/12
Howard Phillips Lovecraft	93/3
Keresztes háborúk.....	94/6
Lovagrendek	93/1, 93/2, 93/3
Mitológiai ABC	
- Baziliskusz és Főnix	93/12
- Csi-lin és Kuj	93/9
- Parkasember	94/8
- Fir Bolg és Fomoiré	93/8
- Gigász	94/4
- Gölem és Vámpír	93/2
- Kappa és Marut	93/10
- Khimaira és Manticora	93/11
- Lemur	94/6
- Leprechaun	94/3
- Medúza és Banshee	93/1
- Minótaurusz és Hidra	94/1

- Naga és Tengu	93/7
- Oni	94/5
- Pegazus és az Unikornis	94/2
- Peryton és a Phouka	93/5
- Rákszasza és a Rűkh-madár	93/4
- Sellő és a Griff	93/3
- Szfinx	93/6
- Vu-murt	94/7
Tibet - vallás és mágia a világ tetején	94/7, 94/8
Tolkien és a Gyűrűk Úra	92/1

Novellák

Brian MacAllister: Mágusszerelmem	94/9
Dalamar: A jövő hangjai	94/7
Dörnyei Kálmán:	
- Yabbagabb és a kapzsi fogadós	93/9
- Yabbagabb és a zsarnoki szemléltető	94/5
Egy amerikai művész Viktória királynő udvarában (CF novella)	94/10
Fehér László: Koboldátok	94/11
Hagyatéék (Earthdawn-novella)	94/4
Hogyan bővítette Sheran a Tolvajok Kézikönyvét	92/1
Iski Attila: Galamb	93/5
Massár Máttyás: A Dal	93/2
Massár Máttyás: A Zöldpikkelyes Lovag	93/3
Massár Máttyás: Az Ajándék	93/1
Nádori Gergely & Olvasóink: Mesék a Gyapjas Sünből	93/4, 93/5, 93/6, 93/7, 93/8
Peter Vandaag: Aranyszív	94/6
Ikkhares	94/1, 94/2, 94/3
Richard A. Quantin:	
- A Gyermekek nyughelye	93/9, 93/10
- A Krónikás	94/2, 94/3, 94/4, 94/5
- A lelet	93/12
Sebő Fery: Az éjjeli vonattal	94/11
Szigeti Sándor:	
- Armageddon 2092 Mars	94/10
- Gölem	93/1

Polymorph	92/1
Sivatagi Találkozás	93/2
Szigeti Zsolt:	
- A megvásárolt büntetés	93/6
- Az álom véget ér	94/8
- Az illuzionista	93/4
- Ételgyár	93/9
Thior Miklós:	
- Magoflux	93/3
- A küldetés	93/1
- A világégés (Ghalla - előtte)	93/12
- Az utolsó Xirnoxvadászat	93/10
- Démonidézés	92/1
Vaskó Péter: A Rémület völgye	93/8
Wayne Chapman: A bárd és a démonok	93/5, 93/6, 93/7, 93/8

Interjúk

Beszélgetőtárs: GARY GYGAX	94/11
Boross Attila festővel	92/1
Dave Newtonnal, a DJ társszerzőjével	94/3
Louis Prosperivel, az Earthdawn egyik tervezőjével	94/4
Mike Pondsmitth-szel, a Cyberpunk megalkotójával	94/10
Novák Csanáddal, a M.A.G.U.S. megalkotójával	93/2
Pete Fenlonnal, az ICE elnökével	93/10
Skandar Graun atyjával (Nemes István)	92/1
Steve Jacksonnal, a GURPS megalkotójával	94/7

Egyéb

A szerepjátékokról	92/1
Agyarak és Karmok háborúja (társasjáték)	92/1
Az Armageddon - 2092 Mars születése	94/11
Armageddon - a jövő történelme	94/11
Elnökválasztás (társasjáték)	94/9
Klubcímek	94/3
TF2000 (TF-forduló 2000-ből)	94/4
Túlélők Földje arcképcsarnok	93/8

Nagy Kétéves Közvélemény-kutatás

Mivel ez a lap Nektek, az Olvasóknak készül, és mi minél jobban szeretnénk megfelelni ízléseiteknek, elhatároztuk, hogy mintegy summájaként az első 25 számnak, megkérdezzük Tőletek, eddig milyen kép alakult ki rólatok az újságról: mi tetszik benne, miben szeretnétek változást, mit hiányoltok. Ez segítene minket abban, hogy úgy szerkeszthessük a lapot, hogy még jobban kielégítse igényeiteket. A BH-ról kialakult véleményetek megvizsgálása mellett megpróbálunk egy kisebb felmérést is végezni a szerepjátékot játszó réteg felépítésével kapcsolatban.

Kérjük, annak érdekében, hogy megismerhessünk Titeket, és megtudhassuk, mit szeretnétek látni a Bőborholdban, vágjátok ki és kitöltve küldjétek el nekünk az alábbi kérdőívet (címe: Bőborhold Budapest Kft., Budapest,

Nagydiófa u. 5., 1072). A borítékra írjátok rá: **Közvélemény-kutatás.**

**Munkánk segítségével a be-
küldők között három db. 1000 Ft-os Holdbázis vásárlási utalványt és három db. egyéves Bőborhold-előfizetést sorsolunk ki (a csodálatos BH-pólióval!).**

Köszönjük és mindenkinek gyümölcsöző, RPG-ben gazdag következő két évet kívánunk!

A közvélemény-kutatás eredményét februári számunkban közöljük.

1. The Best of BH

(A cikkek címét és megjelenési időpontját írd be.)

• Legjobb játék/világleírás:

• Legjobb kiegészítés -

AD&D: _____
egyéb rendszer: _____

• Legjobb novella: _____

• Bármilyen más, ami nagyon tetszett (pl. rovat, általános v. ismeretterjesztő cikk, társasjáték stb.): _____

2. Személyi adatok

• Hány éves vagy? _____
• Mi a foglalkozásod? (Ha tanuló vagy, jelöld meg légszíves, hogy általános iskolába, szakközépisolába, gimnáziumba vagy egyetemre jársz.) _____
• Hány éve játszol szerepjátékot? _____

• Hol játszol általában?

- Klubban
 Saját parti(k)ban
 Egyforma gyakorisággal klubban és saját partiban

• Elsősorban játékos vagy mesélő vagy?

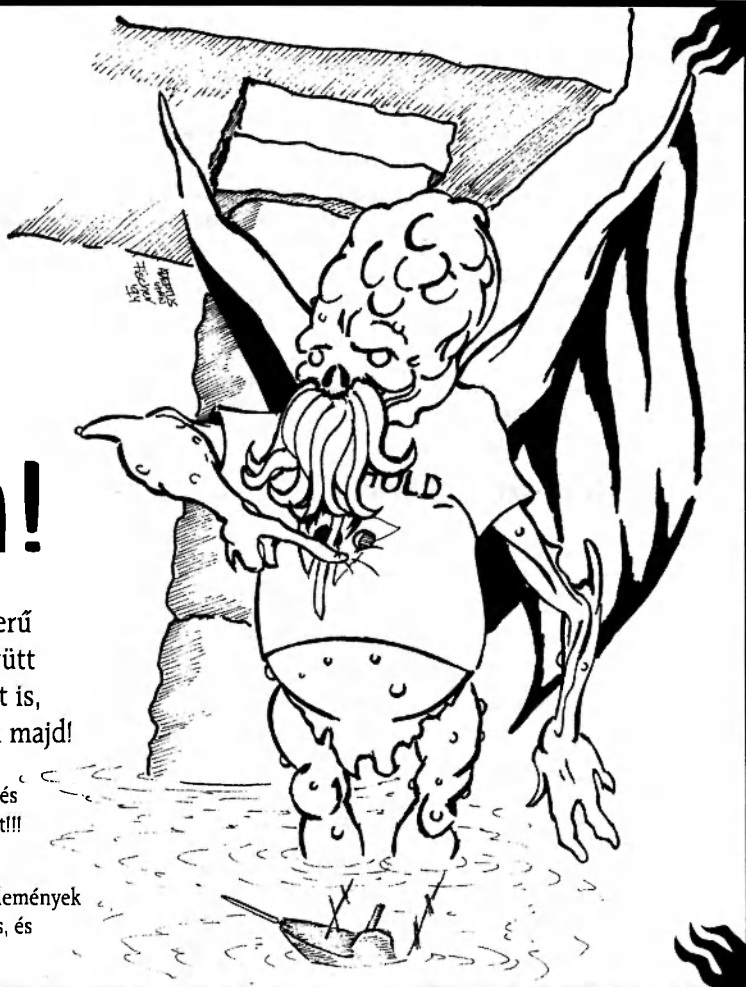
- Játékos
 Mesélő
 Mindkettő

Jó társaságba kerülsz, ha előfizetsz a Bíborholdra!

Mert akkor te is 12 hónapig kapod a nagyszerű szerepjáték magazint és az első számmal együtt elküldjük neked a csodálatos Bíborhold-pólót is, ráadásul az esetleges áremelések sem érintenek majd!

1340 forintért egy teljes évig megkapod kedvenc lapodat és az idők végezetéig hordhatod a nagyszerű Bíborhold-pólót!!!

Add fel a pénzt a Bíborhold Budapest Kft címére (1072 Budapest, Nagydíófa u. 5.) rózsaszín csekken, ird fel a közlemények rovatba, hogy hanyadik számtól kezdődjön a megrendelés, és a következő számmal együtt megkapod a pólót is!



• Milyen játékokat játszol rendszeresen (AD&D-nél világot is írj!)

• Milyen játékokat játszottál már kipróbálás szintjén?

• Milyen játékokat szeretnél kipróbálni?

• Szerinted milyen játékot kéne magyarul megjelentetni?

• Tudsz angolul? (Tudsz-e különösebb gond nélkül angol nyelvű RPG-könyveket olvasni?)

- Igen
 Nem

• Szoktál-e angol nyelvű szerepjátékkönyveket vásárolni?

- Igen, rendszeresen
 Néha

Már megtörtént

Nem, soha

• Mi a véleményed általában a magyar boltok kínálatáról?

Nagyon jó

Tűrhető

Közepes

Gyér

Nem tudom

• Van számítógéped?

Van, típusa: _____

Nincs

3. Általános vélemény a BÍ-ról

Az alábbi kérdésekre egy 1-től 5-ig terjedő szám beírásával válaszolj, ahol 1 jelenti a „semennyire” választ, 5 a „nagyon”-t.

• Mennyire találd érdekesnek a lap játékleírásait/beszámolóit/híreit?

• Eleddig mennyire segítettek ezek az információk új játék/kiegészítő vásárlásában?

• Mennyire találd naprakésznek a lapot?

• Mennyire találd jónak a közölt kiegészítéseket?

• Az általad felhasználható kiegészítéseket mennyire találd hasznosnak a játékodhoz?

• Mindent összevetve általában mennyire tartod élvezhetőnek a Bíborholdat?

4. Szívajdalmak és sirámok

• Mi(k) a legnagyobb kifogásod/kifogásaid a lap felépítésével/stílusával/tartalmával kapcsolatban?

• Mi(k)ről szeretnél a legjobban olvasni?

• Bármilyen egyéb megjegyzés/jókívánság/átok:

Név: _____

Cím: _____

Karácsonyi meglepetés...



Kedves Olvasó!

Rendhagyó módon ezúttal ezt az oldalt is a szerkesztői üzenetnek szántuk. Tettük ezt azért, mert a lapzárta – sőt, a nyomdai leadás – után olyan híreket kaptunk, amelyeket mindenképpen meg kell osztanunk a nagyközönséggel. Talán néhányan már ki is találták, a dolog természetesen testvérrelapunk, a Rúna tulajdonosával, a Valhalla Páholy Kft-vel kapcsolatos.

A minap felkeresett bennünket a fent említett vállalkozás vezetője és ügyvédje, akik tájékoztattak minket arról, hogy megvásárolták a Bíborhold szerepjáték magazin tulajdonjogát.

Amikor nekikezdünk az újságnak, mindnyájan tapasztalatlanok voltunk, a lelkesedés dolgozott bennünk, nem a szakértelem. Azóta, akik megmaradtak az újságnál, beletanultak a lapkiadás rejtelmeibe, páran a kezdeti csapatból belefáradtak, beleuntak, vagy csalódtak. Az Odin Bt.-t annak idején öten alapítottuk, köztük Papp Gergely, aki a beltagság, és ezzel a cégvezetés felelősségteljes munkakörét vállalta magára. Mivel a betéti társaságban kizárólag a beltag rendelkezik aláírási joggal, magától értetődő volt, hogy ő ment el a lapalapítást bejelenteni. Ám mert sem a cégalapításban, sem az újságalapításban nem volt semmi gyakorlata, az elélt papírra, a „lapalapító” némi töprengés után a saját nevét kanyarította oda a cég, vagyis az Odin Bt. helyett. Ezen az apróságon annak idején túltettük magunkat, gondolván, a dolognak nincs túl nagy jelentősége, a lapot úgyis együtt csináljuk, barátok vagyunk.

Telt-múlt az idő. Az első évben kiderült, a Bíborhold nem lett az a fenomenális üzlet, aminek gondoltuk. Mivel Papp Gergely – az alapító okirat alakanyarintása után – szinte egyáltalán nem vett részt munkánkban, felajánlottuk neki, lépjen ki a Bt.-ből, kifizetjük a részét. A kilépéssel a nevünk Odin Fantasy Bt.-re változott, új beltagunk pedig Szegedi Gábor lett.

Ismét telt-múlt az idő. Lassan kiderült, hogy az újság reklámok és kapcsolódó üzletágak nélkül képtelen megállni a saját lábán. Szó szerint az utolsó pillanatban kaptuk a segítséget, s a Bíborhold Budapest megalakulásával – úgy tűnik – véglegesen sikerült rendeznünk a lap sorsát.

És ismét telt-múlt az idő. Massár Mátyás is elhagyott minket. Mivel a szerkesztéssel egyre kevesebbet foglalkozott, egyre gyakrabban került összetűzésbe a szerkesztőség többi tagjával. Amikor a Holdbázis megnyílt, úgy véltük, a dolgok megváltozhatnak. Csakhogy Mátyás eltűnt. Két hónapra. Megházasodott. S mikor felbukkant, már mennie kellett. Különös, hogy éppen az általa gyakran szidott Valhallához, de ez már morális kérdés.

Most – hogy azóta ismét telt-múlt az idő – meglepve tapasztaljuk: a lap feletti rendelkezési jog az alapítóé, s ma úgy látszik, így van ez akkor is, ha erkölcsileg bármilyen indokoltak is azok a kérdések, amelyek az alapító, Papp Gergely az elmúlt néhány évben tapasztalt közönyösségét, vagy az Odin tagból szerkesztőségünk alkalmazottjává, majd a laphoz fűződő jogosultságunkat kétségbe vonók táborának fő szószólójává avanszált Massár Mátyás felelősségét feszegetik.

Az eredményt – akárhogy telik-múlik az idő – nincs kedvünk kivárni. Megítélése sem a mi dolgunk, arról a bíróság dönt majd. Nincs igazán kedvünk a hadakozáshoz – hiszen még csak néhány hónapja, hogy ellátogattunk a Rúna táborba, és nagy örömünkre „elástuk a csatabárdot”, amely, hogy, hogy nem, most újra előkerült a Novák-Papp-Massár trió kezében.

Ha így, hát így. Olvasóinkra gondolva azonban nem engedhetjük meg magunknak, hogy egy elhúzódo sajtóper miatt bizonytalanná váljon egy „**Bíborhold**” című újság sorsa. Ezért elnézést kell kérnünk azoktól, akik eddig a lapot a címe miatt vették. Akik azonban a Bölcsre, Setét Patkányra, Macira, és a Bíborholdtól eddig megszokott tartalomra, színvonalra számítanak, azok nem fognak csalódní a megújult Bíborholdban, a **Holdtöltésben**, amit minden holdtöltekor megtöltünk a legfrissebb és legérdekesebb információkkal.

Mások ezt biztosan másképp gondolják. Szívük joga.



A fotók a nyári Rúna táborban készültek



Ára: 120 Ft

HOLDTÖLTÉ

Fantasy és
szerepjáték magazin

1994. december
III. évfolyam, 12. szám



Túlélők
Földje



MAGIC
The Gathering
Revised Edition

NEPHILIM