

# RÚNA

## A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

VIII. SZÁM

**SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD**

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT BUTTINGER GERGELY KÉSZÍTETTE

**Valhalla Páholy**  
K Ö N Y V K I A D Ó K F T

© A "Valhalla Páholy" név és az embléma, valamint a "M.A.G.U.S." név és az embléma a Valhalla Páholy Könyvkiadó Kft. bejegyzett védjegye.

## Előbeszéd

Ha jól hallottam a GURU-stábtól, egy hónap, nevezetesen az augusztus kimarad az életünkből. Legközelebb szeptemberben találkozunk, ami azért is bűvös hónapnak számít, mivel - a dolgok mostani állása szerint - akkorra tervezzük a M.A.G.U.S. megjelentetését. Apropos M.A.G.U.S.! Különös híresztelések jutottak a fülembe minap, a játék árával kapcsolatban. Ha hinni lehet a jólétesülteknek, valójában már régóta minden egyben van a kiadáshoz - sőt az sincs kizárva, hogy raktárban állnak a kész példányok - csupán a Valhalla Páholy folytat ördögien ravasz piacpolitikát. Merthogy minél tovább tartjuk vissza e kincset (értsd M.A.G.U.S.), annál magasabb árért adhatjuk majdán, s annál jobban megszédjük magunkat. Még a legoptimistább elképzelések szerint is 1500 Ft körül lesz az ára, ám az optimistákkal szemben sokan inkább a 3000 Ft-ot érzik reális veszedelemnek. Hát nem mondom... Legalábbis elgondolkodtató az ötlet, noha néhány apróbb szépséghibája akad. Mert kérem ugye, a fanatikus szerepjátékrajongók közül minden biztonnal sokan megvásárolnák eget-

verő árért is az első igazi, magyar fantasy szerepjátékot, ám ez a kör szerény felméréseink szerint legfeljebb 3-4000 főt tesz ki. Na most, mi 7-8000 példányban tervezzük kiadni e csodát (első menetben), és a maradékot bizony a kutya sem venné meg. Akkor már inkább megérné egy partynak egy példányt beszerezni, netán a fénymásolás is megint divatba jönne. Nekünk azonban sokkal sötétebb terveink vannak. Olyan olcsón adjuk, amennyire csak a nyomdaár megengedi - kiadói profit nincs, azt megkeressük másból -, hogy minél többen megvegyék, minél inkább elterjedjen kis hazánkban a szerepjátékörületnek nevezett fertőző betegség. Ipege ezér' legfeljebb 499 Ft lesz a két kötet ára, meg a hozzávaló két kocka - összesen! Így aztán mindjárt megéri mindenkinek megvenni, s máris rentábilissá válik majd a kiegészítők (értsd külön Bestiárium, Kalandmodulok, Városleírások, meg mifénék) kiadása. Ugyehogy ugye! Ha már efféle őszinteségi roham tört rám, rögvest elárulok néhányat - a remélhetőleg valóban megvalósuló - álmaink közül. Ügyes mesteremberek

közel egy hónapja dolgoznak már az első M.A.G.U.S. figurák darabjain. Áruk szintén a hazai közönség lehetőségeihez lesz igazítva, s nem követik az odakinti példákat. Először a Sárkányfészekben kerül sor a próba-árusításukra - miután talán már kiviláglott, hogy velük "jegyeztük el" magunkat. Nem titok most már az sem, hogy 1994 januárjától a RÚNA önálló havilappá válik, 80 oldalon. Reményeink szerint megszólalásig hasonlít majd a GURU-ra, hiszen az elvi meggegyezés már megszületett: a GURU-stáb fogja a laptervezést végezni. A felnőtt RÚNA a két szerepjáték mellett (M.A.G.U.S. és STAR WARS) még sok egyéb ingyencséggel is foglalkozik: lesz benne (no nem elektromos ablakemelő, mint a Mazdában) igazi Chapman novella, Jeffrey Stone, John Caldwell, Vavyan Fable, könyvkritikák, játéktesztek, kalandmodulok, szóval mindaz, ami a terjedelmi okok miatt ide nem fér. A legközelebbi viszontlátásra:

NCS

# M.A.G.U.S.

## TESZT

A Rúnában eddig több, szerepjátékot jellemző, leíró, ismertető cikk jelent meg: először a Paranoiáról, majd az Amberről, végül a Stormbringerrel, a Viharhozórról. Két oldalon próbáltuk megragadni a játékok legjellemzőbb, legegységibb vonásait - több ok miatt. Szerettük volna az országban leginkább elterjedt és ismert AD&D mellett más szerepjátékokkal is megismertetni a közönséget, továbbá új távlatokat nyitni nem csak a játékok mechanizmusának sokfélesége, de a játékok világainak különbözősége terén is.

Sok levelet kaptunk, miért nem jelenik meg ilyen ismertető cikk a M.A.G.U.S.-ról. Ennek oka a pártatlanság volt, hiszen a Rúna M.A.G.U.S. kiegészítő anyagok kiadását tekintette és tekinti továbbra is fő profiljának. Az eddigi játékok leírásakor igyekeztünk hibáira is felhívni a figyelmet, megpróbáltunk kritikusak lenni ott, ahol erre elegendő okot éreztünk (a Stormbringerben erre több példát is találhatunk). Így azután nem szerettük volna, ha a pártatlanságon a legkisebb csorba is esik, s eddig kerülgettük a M.A.G.U.S. jellemzését. Miután a kézenfekvő megoldás - a független tesztelő csoport általi megméréstetés - végre megoldhatóvá vált, íme máris itt az eredmény, sokak kívánsága szerint.

A Magyar Fantasy Egyesület segítségével több társaságban, tesztelő csoportban vizsgáltuk a játékot, a következő módszer alapján:

Az 1.csoportot igazi veterán szerepjátékosok alkották, akik eddig legalább négy különböző szerepjáték rendszert ismertek meg és használtak. (Ezek az AD&D, Rolemaster, Paranoia, Amber és egyebek, amelyek már személyenként változóak.)

A 2.csoport tagjai kemény AD&D-s

alappal rendelkeznek, több éve játszó ez a játékot, tehát ők is járatosak a fantasy szerepjáték világában.

A 3. csoportot igyekeztünk minél kezdőbb játékosokból verbuválni, de közülük is találtak már néhányan az AD&D-vel. Minden csoport négy főből állt. Ezt többen kevésnek ítélték, de a játék gyorsaságához ez az ideális szám, mikor a játékosok akkor találkoznak először a szabályokkal, és a játék rendszere szinte teljesen ismeretlen előttük. (Különösen igaz ez a 3.csoportra.)

Az összes csoporttól rövid véleményt kértünk észrevételeikkel, problémáikkal, kérdéseikkel. A minősítés másik eszköze pontozásos rendszer volt, ennek eredményeit táblázat foglalja össze. (A maximálisan adható pontszám 10, a legkisebb érték 1 volt.)

### A táblázatról:

- A pontok 1-10-ig voltak adhatóak
- A kiemelt, összefoglaló szempontok, a játszhatóság és a mesélhetőség duplán számítottak az átlagban
- A csillag valamint a két szám a szörnyeknél a következőt jelenti: a kisebb érték az eddigi szörnyeket, melyek az alapkönyvben és az eddig megjelent Rúnákban láttak napvilágot, tekinti az összes szörnynek. A második, zárójeles érték arra vonatkozik, milyen lenne ez a pontszám a Bestiárium megjelenése után. Erre a külön pontszámra azért volt szükség, mert többen is szóvátették: a szörnyek ötletek és jól kidolgozottak, viszont egyelőre nagyon kevés van belőlük. Így a két érték a mennyiséget (első) és a minőséget (második) jellemzi. A

SZEMPONT	1. tesztcsoport	2. tesztcsoport	3. tesztcsoport
<b>KARAKTEREK</b>			
Létrehozás	10	10	8
Kidolgozottság	10	10	10
Kasztok(osztályok)	8	9	8
Fajok	7	8	8
<b>JÁTÉKMECHANIZMUS</b>			
Harc	8	9	10
Papi mágia	7	8	9
Mozaik (varázslói mágia)	10	9	10
Pszí-rendszer	10	10	10
<b>VILÁG</b>			
Kidolgozottság	10	10	10
Játszhatóság	8	8	9
Kapcsolat a játékkal	10	10	10
<b>EGYÉB</b>			
Felszerelések	9	8	9
Mágikus tárgyak, gyógyfűvek, mérgek	7	7	8
<b>SZÖRNYEK*</b>	6(9)	5(10)	7(10)
<b>ILLUSZTRÁCIÓK</b>	10	10	10
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	10	9	9
<b>MESÉLHETŐSÉG</b>	10	10	9
<b>ÁTLAG</b>	8.95(9.1)	8.9(9.15)	9.1(9.25)

két érték különbsége az átlagban is megjelenik, ugyane formában.

## A rövid összefoglalók:

**1. tesztcsoporthoz:** A karakterek tulajdonságainak meghatározásakor a kasztól (osztálytól) függő dobási mód az egyes tulajdonságokra sokkal realisabb értékeket eredményez. Emellett a játékost a kaszt megválasztásában nem kötik meg a kidobott tulajdonságok. Ehhez hasonló módszerrel az első kiadású AD&D Arcanájában már találkozhattunk, de a M.A.G.U.S.-beli sokkal kifinomultabb, és nem szuperembereket eredményez, mint az előbbi. Az elején zavart a kockák K-ra rövidítése a megszokott d helyett. Pedig erre a magyar nyelv is adna lehetőséget: d mint dobókocka. A tízegynéhány kaszt között kevés az átfedés, és származás szerint is elég széles a különbségek és lehetőségek skálája egy kaszton belül. Nem láttunk még ehhez hasonló kasztleírásokat, ahol a példák és képzettségek ennyire alkalmazkodnának a világhoz. Ez tényleg magával ragadó. A mérgek összefoglalása jól áttekinthető, de mérgekből és gyógynövényekből kevés került kidolgozásra (lehet, hogy a Rolemaster a maga több mint 200 kidolgozott drogjával túl magasra helyezte a mércét). A harcrendszer majdnem kárpótolt a kritikus sebzés táblázatokért, kettős életerő-pont rendszerével. A papi mágia kis és nagy litániái, azaz varázslatai meglehetősen átlagosak, de egy-két új ötlet nagyon meglepő lehet. A mozaikmágia csodálatos, a szerepjátékosok álma. Tiszta, logikus, potenciálisan sokkal veszélyesebb, mint a konkrét varázslatokra épülő mágia, de avatatlan kezekben csak gyenge fegyver lehet. A játékosok személyisége végre így is megmutatkozik a játékban. A pszi-rendszert is csak dicséret illeti, kis gyakorlással könnyen kezelhetővé válik. Eredeti az asztrális és mentális síkok ilyenforma bevezetése, egészen új perspektívákat nyithat a játékban. A szörnyek szerves részei a világnak, abba tökéletesen illeszkednek, s viszonylag újszerűek, de legalábbis új felfogásúak. (Kár, hogy kevés van belőlük.) Az illusztrációkhoz egyik társam majdnem ódát

írt, s egyhangúan állíthatjuk, az egyik legszebb grafikával díszített szerepjáték, amivel valaha is találkoztunk.

**2. tesztcsoporthoz:** Sokkal több kaszt van, mint az AD&D-ben, és a kaszton belül is van még több alkasztrendszer. Például a fejedelmény lehet fizetett bajnöv (Északi Szövetség) vagy sötét lelkű orgyilkos (Toron). A harcrendszer is jobb: itt egy orkcsapat, ha nehezen is, de le tud gyúrni egy magas szintű harcost is. A mozaikmágia kicsit szokatlan, de ha valaki csinál magának egy jól összerakott varázslatot, azt mint fix spell-t, varázslatot a megszokott módon használhatja. A pszi-rendszer összefüggése a mágia ellenállással logikus, bár ezt is meg kellett szoknunk először a mentális és asztrális síkokkal együtt. Kár, hogy kevés a mágikus tárgy, ezek igazán hiányoznak - az AD&D-ben több van. Jól megoldott a varázskardok működése, itt sokkal veszélyesebbek lehetnek, mert a sebzése egy mágikus kardnak kis szerencséjével három-négyszerese is lehet a normál pengének. A világ természetéből nem csak a mágikus tárgyak ritkasága, de a fajok is adódnak. A jól megszokott gnómok és hobbitok nem lakják Ynevet, így nem is játszhatunk velük. A világ leírása és átélhetősége felveszi a versenyt talán a legjobb AD&D világokkal is, mert kontinens szintű politikai áttekinthetést és történelmet találhatunk Ynevről. Ennek hátránya is van, hiszen Ynev történelmét nem alakíthatjuk szabadon: könyvek szólnak a világ meghatározó eseményeiről. A szörnyetegek nem az AD&D féle 1001 verziót jelentik a hűsdarálóra, okosan játszhatóak, szellemes ötletekre épülnek. Kár, hogy csak ennyi van belőlük. A rajzok, képek gyönyörűek, Maxnak szobrot kéne állítani.

**3. tesztcsoporthoz:** Kevés viszonyítási alappal rendelkezve, nehéz mással összehasonlítani ezt a játékot. A Kaland - Játék - Kockázat kategóriájú könyvek és az EOB-ok után teljesen új világ nyílt meg előttünk, egy magával ragadó, elsöprő erejű világ. Nehezen birkóztunk meg az első karakterek megalkotásával, hiszen senki sem segített, s közülünk csak ketten találkoztak eddig fantasy szerepjáték-

kal, az AD&D-vel. A mágia rendszer kicsit bonyolultnak tűnt, de 3-4 nap múlva már meglehetősen biztonsággal kezeltük a statikus és dinamikus pszijátékosokat vagy a tűzmágia mozaikjait. A játék egyik igazi szépsége a rengeteg teológiai, demonológiai és alkimista könyv leírása. A filozófia olyan szinten jelenik meg egy-két ókry vagy shadoni bölcs munkáiban, amire nem feltétlenül csak a szerepjátékosoknak kellene figyelniük. A pszi-módszerek Slan útját tanulmányozva minden kínai harcművészettel foglalkozó szívet kellemes melegség járja át: gyönyörű leírásokat találhatunk az aranyharangról és egyéb szerzetesek által elsajátítható technikákról. Biztos más is megjegyezte, kevés a szörny, de ami van, az így tökéletes. Bár két ismerősöm nyugdíjazhatta vadonatúj 4, 8, 12, és 20 oldalú kockáit, nem bánták meg.

A véleményeket elolvasva és a táblázat eredményeit megszemlélve, azt hiszem, a M.A.G.U.S. megalkotói boldogok lehetnek, Max pedig a fellegekben járhat - bár ezt nekik kell eldönteniük. Az egy hetes teszt eredményei mindenképpen kivételes játék ígértét hordozzák, s nincs más dolgunk, mint várni a nyomdába kerülést és a megjelenést.

A tesztelő csoportok résztvevőinek személyét fedje homály! - ez az ő kérésük volt. Több levél érkezett ugyanis, mely vérben forgó szemekkel és fogakkal M.A.G.U.S. tesztpéldányt követelt. Sajnos sem a Rúnának, sem a Magyar Fantasy Egyesületnek nem áll módjában - egyelőre - ilyen példányokat kiadnia. A három példányt a tesztelő csoportoknak is vissza kellett szolgáltatnia. Ez van.

## RÚNA SZEREJÁTÉK MELLÉKLET

FELELŐS KIADÓ:  
NOVÁK CSANÁD  
IGYVEZETŐ

MUNKATÁRSÁK:  
GÁSPÁR ANDRÁS  
JAKAB ZSOLT  
KOVÁCS ADRIÁN

MŰVÉSZETI VEZETŐ:  
MARJAI CSABA

HÍRDETÉSFELVÉTEL:  
VALHALLA DESIGN GROUP  
TELEFON: 182-0430

TERVEZÉS, GRAFIKA MEGJELENÍTÉS,  
TIPOGRÁFIA:  
VALHALLA DESIGN GROUP

# AMI EGY KALANDMESTERNEK SEGÍTHET. ÉTELEK, ITALOK ÉS LAKOMÁK

Ez alkalommal a középkori gasztrónómia rejtelseibe kalauzoljuk az olvasót, színesebbé téve ezáltal a képet egy rég letűnt világ szokásairól. Szeretnénk segítséget nyújtani egy igazi kalandbéli lakoma menüjének összeállításához, s eloszlatni néhány szerepjátékos berkekben keringő legendát a karakterek ellátmányával kapcsolatban is.

A konyhaművészet kifejezés igen erőltetett lenne némely társadalmi réteg - inkább a napról napra túlélést és a test fenntartását szolgáló - étkezési szokásainak jellemzésére. Ők a városi koldusok és elszegényedett parasztok, akik a kenyér, krumpli, káposzta, a három "k" körforgásában tengették életüket, s ünnepnapnak számított bármilyen húsféleség feltűnése asztalukon. Bár a gazdag parasztság és a kézművesek már szerencsésebbnek mondhatók, az igazi konyhaművészetet csak a nemesség és később a gazdag polgárság konyháiban tanulmányozhatjuk. Külön világnak számítottak a fogadók füstös konyhái, ahol a hely és az árlap függvényében bármilyen szolgáltatást megtalálhattunk a legkülönfélébb igények kielégítésére. Az igazi azonban a vadászatokat követő lakoma volt, ahol a házigazda gazdagsága és a szakácsok leleményessége mind a nap emlékezetessé tételére szolgált, versengve a meghívottak előző alkalommal rendezett vacsoráival épp úgy, mint az eljövendő vigasságok

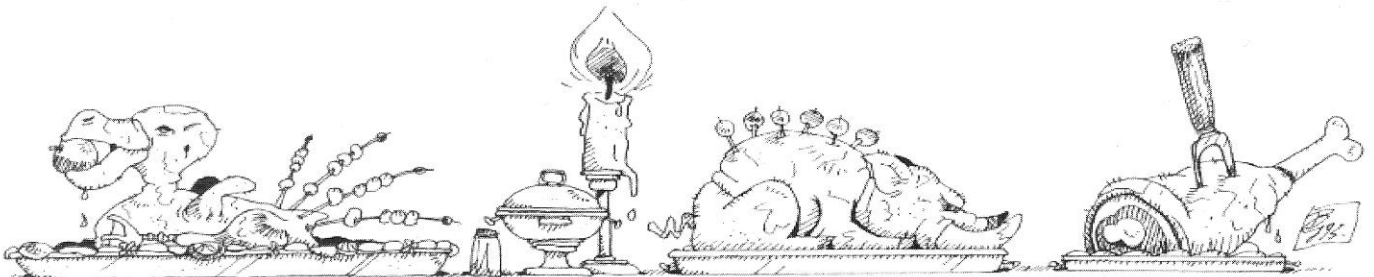
ígérte pompával.

A XII. század európai lakomái szinte tökéletesen megegyeztek a Shadon birodalom, vagy az Északi Szövetség váraiban rendezettekkel. Hatalmas tölgyfa asztalok körül foglaltak helyet az egybegyűltek, természetesen mindenki a pozíciójának megfelelően kijelölt székben. Az ülésrend felrúgása súlyos hibának számított - nem mindennapi műveletlenségről tett tanúbizonyságot -, s ezt senki sem habozott a szerencsétlen vétkező tudósára hozni.

A házigazda asztala többnyire a terem végében foglalt helyet egy kisebb emelvényen, s csak a legközelebbi ismerősök avagy a legfontosabb vendégek ülhetek körülötte. A higiénia és szépség egyesített céljainak kielégítését az asztalra terített nagyobb abrosz és a vendégek terítéke alá helyezett kisebb kendő volt hivatott betölteni. A ruhák finomságával kapcsolatban már leírt fejlődés az egész életforma megváltozásával járt: nem hagyhatta érintetlenül az asztali illemet és szokásokat sem. A vendégek hosszú évszázadokig a terítőbe törölték kezüket, csak ezután jött divatba a szalvéta. A tisztaság viszont mindig is számított: vízzel teli edények álltak az asztalon, melyek a vacsora előtti és utáni kézmosásra szolgáltak. Ezen edényeket akvamanile-nek nevezték, s különösen szépen megmunkálták őket: néha állatokat, szörnyeket mintáztak. A kés és

villa használata is csak lassanként terjedt el (Yneven azonban majd mindenhol használják). Nemritkán a vendégek saját tőreiket használták étkezéskor, s a villa sem emlékeztetett mai formájára. Nagyobb volt, esetleg laposabb, s leginkább a különféle hússok kiszedésére szolgált. Az evés legtöbbször tisztán manuálisan zajlott, azaz nemes egyszerűséggel kézzel ettek. Ilyenkor valóban szükség mutatkozott a kézmosásra, hiszen a hússok elkészítésének különlegességét az újabb és újabb szósok és ötletek adták. Ezzel el is érkeztünk a lényeghez, a fogásokhoz.

Egy emlékezetes vacsorának illető tízegynéhány fogásból állnia. Ennek elfogyasztásához nem csak komoly fogyasztói kapacitás, de tetemes idő is szükséges volt, így nem voltak ritkák az öt-hat órán át tartó lakomák sem. A menü leginkább különféle vadhúsokból, szárnyasokból és halakból állt. A köretek tekintetében komoly előrelépést jelentett a jó öreg amerikai burgonya megjelenése. Addig ugyanis a húshoz kenyeret, cipót fogyasztottak, mivel a különféle párolt zöldségek sem voltak méltók egy igazi nemesi asztalhoz. Az igazi változatoságot a szósok és a keleti fűszerkülönlegességek jelentették. A fűszerek beszerzése komoly anyagi kiadásokat követelt, de a vendégek csodálatát könnyen meg lehetett nyerni, ha a Mesés Kelet eme kincseit a házigazda vacsoráin megtalálták.



ELLÁTÁSMINŐSÉGE	PÉLDA	FERTŐZÉS ESÉLYE (K100)
<b>Nagyon rossz</b>	A kikötő rosszhírű kocsmája: a "Döglött oroszlán"	1-20
<b>Rossz</b>	Város széli fogadó, fáradt utazóknak: Fogadó a "Villanó pengéhez"	1-10
<b>Közepes</b>	Falusi fogadó: a "Jó Molnárlányhoz"	1-5
<b>Jó</b>	Jómódú fogadó: a "Megfáradt kereskedőhöz"	1-2
<b>Nagyon jó</b>	A város főterén álló fogadó, a helyi nemesség szórakozóhelye: a "Dicső Sárkányölő"	1*

\* A következő táblázaton - 30-cal dob

1. táblázat

A desszertek és saláták is különböztek az általunk megszokottaktól. Fontos szerep jutott a méznek, mivel a cukrot sokkal nehezebben állították elő. Szinte minden ételben előfordult a bor, legyen száraz vagy édes, vörös vagy fehér, s italként is legtöbbször bort vagy mézsört fogyasztottak. Ennek oka lehetett a víz megbízhatatlansága is, ugyanis a legtöbb járvány az ivóvizet is megfertőzte. Ezért tartották nagy becsben az ásványvizet és a különböző forrásokat. Álljon itt néhány recept ízelítőül:

#### Rózsabimbó-saláta

Szedjük friss rózsabimbókat, esetleg más virágfejet: kankalint, ibolyát avagy rozsmaringót. Készítsünk édes öntetet borból, ecetből és cukorból. A salátalével öntsük le az előkészített, megmosott bimbókat, s hagyjuk őket együtt érni! Hidegen tálaljuk.

#### Sült vadkan szaracénmártásban

A vadkant kellő előkészítés után

(nyúzás, belezés) darabokban megsütjük. Utána elkészítjük a szósz: csipkeshörpöt, vörös bort és rozslisztet együtt főzve besűrítünk, mártás alagig. Mandulát darabolunk, majd tűzön megfuttatjuk. Ezt hozzáöntjük a mártáshoz, majd fahéjjal és gránátammaggal ízesítjük. Ezek után tejszínnel tálaljuk a kész vadhúshoz.

#### Körtebefőtt

A friss körtét meghámozzuk, és közepes kockákra vágjuk. Szedret adunk hozzá, majd vörös borban puhára főzzük a gyümölcsöket. Ezalatt édes vörös borból, cukor és gyömbér segítségével lét keverünk, s a puhára főtt körtét és szedret ebben pároljuk tovább. Hidegen, tejszínnel tálaljuk.

Most evezünk zavarosabb vizekre, s vizsgáljuk meg közelebről a kocsmák, fogadók világát, és a kalandozók lehetőségeit. Az igazi külvárosi kisdobálóknak étkezni igen komoly bátorságról tesz tanúbizonyságot, s

DOBÁS (k100)	EREDMÉNY
1-40	Gyenge émelygés, bizonytalan rossz érzés a gyomor tájékán
41-60	Égő gyomor, rossz alvás, rossz ébredés
61-75	Könnyű gyomorrontás, 1-2 napig minden cselekedetre -5
76-85	Bélfertőzés, 1-4 napig minden cselekedetre -7
86-91	Erős gyomorrontás, 1-5 napig minden cselekedetre -10
92-97	Szalmonella, 6-10 napig minden cselekedetre -20
98-100	Vérhas, 11-20 napig minden cselekedetre -50, betegségben töltött napok száma * 1 százalék halálzási esély, ha nem kezelik

2. táblázat

nem csak a kétes látogatók, a kétes, utazók elé lökött helyi borzalom miatt is. Az 1. táblázat a fertőzés lehetőségeit foglalja össze különböző színvonalú helyek esetén, továbbá a fertőzés lehetséges megnyilvánulási formáit. Ha az első táblázat fertőzést eredményez, a szenvedő félnek meg kell dobnia Egészségének tíz feletti részét. Ha ez sikerült, semmi sem történt. Ha nem, a hatás a 2. táblázatból olvasható. Megjegyzendő, hogy a cselekvési mínuszok is elég komoly hátrányt jelentenek, de az igazi csapás az állandó rosszullét, és a felsorolt betegségek egyéb panaszai.

A fogadók és kocsmák még késő éjjel is rendelkezésére állnak az utazónak, s ha nem is mindig meleg étellel, de kenyérral, sajttal és borral állandóan szolgálhatnak. A sajt közkedvelt étel volt gazdagnak, szegénynek egyaránt, mert a többi korabeli ételhez képest viszonylag sokáig tárolhatták, s



így utazások alkalmával is magukkal vihették. A konzerválás csak Napoleon korában vált elterjedté, addig a seregek vagy magányos zsoldosok utánpótlásának biztosítása sokkal nehezebb és körülményesebb volt.

A kalandozók sokszor egyheti étellel és itallal indulnak el szerepjátékokban az ismeretlen felé. Ennek tömege alig 15 kg. Ez a kis barátságos csomag elgondolkoztathat mindenkit, különösen, ha az utat gyalog kívánja - vagy tudja - megtenni, hogy vajon megéri-e a fáradságot egy kisebb éléskamrát cipelni. A másik probléma az ellátmány minősége, azaz mit érdemes (lehet) és mit nem lehet hosszú útra elvinni. A viszonylag jól elálló hús csak füstölt lehet, a kenyér rozs- vagy egyéb magvakból készült, de mindenképpen kicsiny, nem túl kelt. Így a fehérkenyér rögtön kiesik; a rozs kisebb térfogatú és sokkal tovább eláll. A gyümölcsök sem maradhatnak ki, de ezek közül is csak a cukrozott vagy szárított a szállítható. A fenti listát szemlélve megállapíthatjuk, ez igen kis változatosságot és gasztronómiai örömet kínál. Kósza ötletek még a nyereg alatt puhított hús és a szárított hús is. Ezekből ki kell ábrándítsak minden ép ízlelőbimbóval és csupán emberi fogazattal rendelkező karaktert: a nyereg

alatt "puhított" hús ugyanis puhaságban csak magával a nyereggel veheti fel a versenyt, így fogyasztásra teljesen alkalmatlan. Valószínűleg nem is táplálkozási céllal került az illető eszköz alá, hanem a ló-nyereg kapcsolat harmonizálásának érdekében. Másik gyöngyszemünk a napon szárított hús. Ez vagy nem szárad meg eléggé, és pont olyan könnyen romlik, mint minden közönséges húsféle, vagy teljesen porhanyós lesz. Még annál is jobban, ugyanis egyszerűen porrá omlik, s még vízzel sem készíthető belőle élvezhető instant sült, így teljesen ehető, bár a fehérjék jelentős része dehidratálva benne marad, azaz valamennyi tápértéke azért van.

Meg kell emlékeznünk az elfek és törpék különleges táplálékairól is. Az elfek, akik bölcs harmóniában élnek a természettel, különösen az erdőkkel, sokkal változatosabban tudják felhasználni az itt található földi jókat. A gyümölcsök és bogyók elkészítésének mesterei, az emberi konyhaművészet a nyomába sem érhet az elfekének ilyen téren. A természet adományait sokkal több tisztelettel kezelik, az elejtett vad húsát is másképp készítik el, mint az emberek. Nem egyben sütik meg; kisebb adagokban, de a körettel teljes összhangban

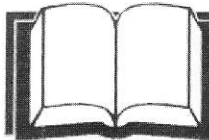
fogyasztják, egy magasabb rendű kultúrát képviselnek a főzés tudományában is. A törpékkel más a helyzet. Föld alatt lakó nép lévén az élelem megtermelése is igen furcsa. A föld feletti termést és állatokat kiegészítik más táplálékforrással is. Barlangjaik mélyén gombák nőnek, ezekből egész telepek találhatóak lenn, melyeket bűvópatakok vize táplál. Csak a gombák élhetnek örök sötétségben, de ezek szinte elképzelhetetlen változatosságot mutatnak. Ez a változatosság az elkészítés módjaiban is megmutatkozik, szinte minden étel készíthető belőlük. A törpék készítik a legkiválóbb minőségű utikenyereket is. Ezek a különleges, három-négy fontos kenyerek egy személynek akár egy heti ellátmányát is fedezhetik. Különböző gombákból és magvakból készítik őket, s a receptet gondosan titkolják az idegenek elől. A kenyér több héten át is friss maradhat, s nem csak minden tekintetben elégséges táplálék, de frissítő hatású is fogyasztójára. A törpék harcosai és kalandozói szinte csak ezen élnek otthonuktól és a civilizációtól távol, de elkészíteni csak a Tarin Törpebirodalom barlangvilágában lehetséges, a szükséges alapanyagok csak itt teremnek.

Győri rendezték az idei első országos szerepjáték és fantasy találkozót, Sárkányszív-roham címmel. Nagy megnyugvást hozott számomra e rendezvény. No nem azért, mert a meghívott díszvendégek között foglalhattam helyet, vagy mert előadást tarthattam. Efféle események voltak már az életemben, és hiszem, hogy lesznek is még. Ám az utóbbi időben lassan meggyőződésévé érett bennem, az eddig csupán félt lehetőség, márhogy a klubmozgalom haláltusáját vívja. Az a néhány amatőr találkozó, ahol az elmúlt években ott voltam - némelyekről csupán beszámolókat juttattak hozzám - mind ezt látszott igazolni. Kis számú megjelenő, mind

"régimotoros" a szakmában, s a rendezvények tartalma is kimerült az ellenségkép (általában kiadók, szerkesztők, írók) felvázolásában és kritikátlan kritizálásában. Ezért okozott határtalan örömet a mostani találkozó, a Sárkányszív-roham. Bebizonyította, hogy érdemes odafigyelni, mit mondanak az olvasók, hogy komolyan lehet - és kell is - venni a klubokat, szervezeteket. Sokan voltak az érdeklődők, lelkesek és konstruktívak. Felnőtt az új nemzedék, mely már nem terhes a régi amatőr-profi gyűlölködéstől. Ők valóban tudni és érteni szeretnék mi történik: megértők és megértést keresők. Összetartanak, segítik egymást és ezzel minket

is, a régiek által megvetett, lenézett - érdemtelenül pozícióba került - profikat. Köszönet nektek Sárkányszív bajnokai! Egyébiránt az előadások igazán színvonalasra sikeredtek, Kuklis István grafikus kiállítása valóban megérett a nagyközönség elismerésére - igazán szép volt. A rendezvényt profi módra szervezték meg, a Sárkányszív klub és művelődési ház együttműködése példaértékűnek bizonyult. Remélem több efféle találkozó lesz még, s ha igen, mindenkinek csak ajánlani tudom.

NCS



Ez alkalommal veszélyes vizekre evezünk a rovat keretein belül - mágiával foglalkozó könyvekről lesz szó, méghozzá az alvilági létsíkok gonosz erőit segítségül hívó varázslók munkáival fogunk foglalkozni.

A Shadon birodalom, Domwick, az Egyetlen Igaz Isten országa látszólag teljesen mentes a mágiától, hiszen ha valaki mágiát találna használni, azonnal az inkvizíció elé hurcolják és minden valószínűség szerint máglyán végzi. Mágiát - papi mágiát - csak és kizárólag a papság űzhet, akik hatalmukat Domwicktól kapták. Amiről azonban mindenki hallgat: Shadonban számos fekete mágus és boszorkány tevékenykedik - vagy illegálisan vagy éppen az egyház keretein belül. Először is néhány fogalmat kell tisztázni, hiszen a forrásmunkák a Shadoni Teológiai Egyetem elnevezéseit használják, amelyek itt-ott kissé különböznek a Necrografiából és a M.A.G.U.S.-ból megszokottaktól.

A Shalioniai klostrom könyvtárában őrzik **Canus Cardinalis Claritas** nagybecsű munkáját, a *Summa Theologiae*-t, amely így ír a mágiáról:

"Márpedig mágia, avagy a köznép nyelvén a varázslás tudománya nem létezik. Az ember, aki maga is Isten teremtménye nem bírhat hatalommal Isten egyéb teremtményei felett. Ha valaki mégis állítaná magáról, hogy ért a varázslás mesterségéhez, az vagy szemfényvesztő vagy az ördögökkel paktál!"

Ezekután a mű két csoportra osztja azokat, akik az ördögi szertartásokat űzik - boszorkányok és fekete mágusok. Fontos megjegyeznünk, hogy ezek a fogalmak nem azonosak a M.A.G.U.S. két karakterkasztijával! Boszorkány avagy boszorkánymester mindaz, aki az ördögnek ajánlotta lelkét és feneketlen gonoszságában a sátánt szolgálja, míg a fekete mágusok titkos fekete könyveikből a grimoire-okból merített tudásukkal az ördögöt a hatalmukba kényszerítik. Ezen-

kívül a shadoni papság ördögnek titulál minden olyan alvilági létsíkról származó lényt, amit a Necrografia démonként tart számon, míg a szemükben Ranagol, a kosfejű a Sátán maga.

**Hieronymus Mengus** bár nem volt felszentelt pap, írásait mégis őrzik a könyvtárak. Híres ördögökkel és démonokkal foglalkozó munkájában a *Flagellum Daemonum*-ban (*Az Démonoknak korbácsa*) részletesen foglalkozik tisztító és ördögűző, ördöggyötrő szertartásokkal és litániákkal. Noha csak a világi tudományokban volt jártas az öreg mester, ám űző és tiltó litániáit (értsd varázslatait) ma is Shadon-szerte használják

Domwick papjai, minden nagyobb kolostorban és templomban található belőle egy példány. Csakhogy ezek a példányok hiányosak, mivel csak az inkvizíciónak tetsző részeket másolhatták tovább a szerzetesek. Van viszont a könyvnek egy, csak nagyon kevesek által ismert, a fekete mágusokról szóló fejezete. **Mengus** itt említést tesz egy bizonyos Nagy Grimoire-ról, egy inkább legendaszerű, mintsem valós könyvről, minden fekete mágus leghőbb vágyáról, a fekete könyvről, amit Rangol maga írt és juttatott le fondorlatos úton erre a világra. Valószínűleg a tudós birtokában is lehetett, hiszen idézi belőle az útmutatást:



"Ó, ember, gyenge halandó, reszkesz tulajdon vakmerőségedtől, midőn e sötét tudomány űzésébe fogsz. Ne fogadd el vakon e mélységes bölcsességet. Emeld szellemedet magad fölé és tanuld meg tőlem, hogy az embernek - mielőtt bármibe kezdené - minden döntésében szilárdnak kell lennie."

Hogy ez a könyv valaha is létezett-e, efelől csak találgathatunk, létezik azonban egy másik könyv, a *Sanctum Regum* ami a források szerint a Nagy Grimoire átirata. Ennek egyetlen ismert példányát a főváros székesegyházának kazamatáiban őrzik. **Hieronimus Mengus** a könyvében azonban határozottan több példányról ír. Hogy ezek hová lettek, arról senki sem tud, de Domwick legyen irgalmas mindenkire, ha szakavatott kezekbe kerülne.

Arról, hogy ennek a könyvnek milyen hatalma van, alkosson képet a következő kis ízelítő. Álljon itt most a *Sanctum Regum* egyik szertartása:

"Ha szerződést akarsz kötni a Pokollal, először el kell döntened, kit akarsz hívni. Ne háborgasd hiába Ranagolt, a Sátánt magát!

Két nappal a megidézés előtt ágat kell vágnod egy vadmogyoró bokorról új késsel, amelyet még sohasem használtak. Ennek olyan ágaknak kell lennie, mely még sohasem hozott gyümölcsöt és abban a pillanatban kell levágnod, hogy a nap fölemelkedik a látóhatár mögül.

Ezután végy egy vérkövet\* és két megszentelt viaszgyertyát\*\*, majd válassz ki egy magányos helyet, ahol az idézést háborítatlanul végrehajthatod. Kitűnőek az öreg romos várak, mert a szellemek kedvelik a rombadólt épületeket; házad egy félreeső szobája is hasonlóan jó lehet. Vérvöveddel most rajzolj egy háromszöget a padlóra, és helyezd el a gyertyákat a háromszög oldalainál. A háromszög alapjához írd oda a szent DRR\*\*\* betűket, két kard rajzolat kíséretében.

Helyezkedj el a háromszögon belül mogyorófa vessződdel, majd reménykedve és szilárdan idézd meg a szellemet a következő szavakkal: 'Ranagol, lázadó szellemek ura, könyörgök, légy kegyes hozzám most, amikor

papodat hívom a nagy Ligeroe Rofuhale-t, mert azt akarom, hogy szolgálatomra legyen. Könyörgök azért is, hogy Beraqun herceg támogassa kérésemet! Ó, Asdarom, nagy gróf, hasonlóképpen légy kegyes és tedd lehetővé a nagy Ligeroe-nak, hogy emberi alakban és erőben, rossz szagoktól mentesen megjelenjék nekem és végrehajtsa nekem azt a szolgálatot, amelyre kérem! Ó, nagy Ligeroe, esedezem, hagyd el lakhelyed, akárhol is légyen, hogy idejöhess és beszélhess velem. Ha nem akarsz el-



jönni, kényszerítelek arra, hogy így tégy a nagy élő Isten Domwick hatalmával! Gyere haladéktalanul, máskülönben örökké kínozni foglak a hatalmas igék erejével és Madlagan Nagy Kulcsával, amelyet akkor használt, mikor a lázadó szellemeket az uralma alá hajtotta! Ezért jelenj meg olyan gyorsan, ahogy csak tudsz, különben állandóan gyötörni foglak a Kulcs hatalmas igéivel!

Aglon Tetagram Vaycheon Stimulathon Erohares Retragsammathon Clyoran Icion Esition Existien Eryona Onera Erasyn Moyn Meffias Soter Emmanuel Sabaoth Adomai! Hívlak benneteket, amun!"

Veszélyessége abban rejlik, hogy a szertartás költségei igen alacsonyok és mindössze 50 Mp-ba kerül, ami lényegesen kevesebb, mint ha mozaikból lenne összerakva. (Idéző pentagramma 40 Mp, kirekesztő varázskör - démonúr 70 Mp, Démonidéző litánia 90 Mp.) A hiányzó

Manapontokat a könyv mágikus ereje és a Kulcs hatalmas igéi pótolják. Ezenkívül az idézőnek nem kell jártnak lennie a nekromantikában, elég ha rendelkezik a kellő Manapontokkal.

A megidézett ördög gyűlöli a szolgálatot és mindent elkövet, hogy óvatlanságon kapja az idézőt és lelkét elragadva elpusztítsa. Ha ez nem megy, megpróbál a szolgálatainak árat szabni. Persze mindenképpen kényszerítve van arra, hogy végrehajtsa, akár kap fizetséget, akár nem. A végrehajtandó feladatot is úgy kell megfogalmazni, hogy ne találjon alóla kibúvót.

Végül álljon itt még egy ördögidéző szertartás a **Fekete Jérce** című grimoire-ból:

"Végy egy olyan fekete tyúkot, amely még sohasem tojt, vidd ki a keresztúthoz. Ott azután bevárva az éjkezet, mikor teljes sötétség borul a világra, egyetlen mozdulattal vágd ketté a madarat és közben mondd e szavakat: 'Eloim, Essaim, Frugativi et Appellavi!'. Azután fordulj orcáddal keletnek és ciprusfaággal a kezében, térdreereszkedve mondd el a Nagy Folyamodványt és Ő biztos megjelenik."

Tanács a Kalandmesternek: A fent leírt könyvek igen veszélyesek, hatalmuk - ördögi kapcsolódásaik révén - nagyobb, mint ránézésre tűnne. Aki óvatlanul idézi meg a pokol erőit, annak súlyosan lakolnia kell! Ezenkívül a grimoire-ok igen nagy varázshatalommal ruházzák fel tulajdonosukat, és bár ez a hatalom nagyon is kétélű fegyver, alacsony szinten nem javasoljuk az efféle mágikus tárgyak kiosztását.

\* Közismertebb nevén hematit, nem azonos a Shackallor által készített Vérvöveddel!

\*\* Mágikus gyertya - az azonos nevű varázslattal előre elkészítendő

\*\*\* Domwick Rex Regum - azaz Domwick a Királyok Királya

Jakab Zsolt



# BESTIARIUM

## Ginsour

ELŐFORDULÁS: *Nagyon ritka*  
A MEGJELENŐK SZÁMA: 1  
TERMET: *K (5 arasz)*  
SEBESSÉG: 80  
TÁMADÓ ÉRTÉK: 50  
VÉDŐ ÉRTÉK: 95  
KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: 30  
CÉLZÓ ÉRTÉK: 90  
SEBZÉS: *1k5 (1k10/2)*  
TÁMADÁS/KÖR: 1  
ÉLETERŐ PONTOK: 10  
FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK: 30  
ASZTRÁL ME: 35  
MENTÁL ME: 25  
MÉREGELLENÁLLÁS: 25  
PSZI KÉPZETTSÉG: -  
INTELLIGENCIA: *Közepes*  
JELLEM: *Élet, Káosz*  
TAPASZTALATI PONT: *lásd a táblázatot*



A Ginsourokról először egy pyarroni mágus tett említést, akinek komoly fejtörést okozott némely megmagyarázhatatlan esemény, melyben e lényeknek fontos szerep jutott. A mágus - De Torrane - egy hatalmat és gazdagságot hozó, ám veszélyekkel teli élet után békére és a természet csendjére vágyott, s kisebb torony építtetésébe kezdett. Az épület befejezését követően védő szimbólumokat vésett a falakra, s erős mágiával tette teljessé lakhelyének védelmét. Egy reggel hitetlenkedve látta: a jelek egytől egyig eltűntek. Áldozatos munkával ismét megalkotta a szimbólumokat, de másnapra ismét az üres falak tekintettek vissza a meghökkent mágusra. Ám De Torrane nem adta fel, s újra megrajzolta a jeleket. Éjjel pedig várt. Az éber várakozás meghozta gyümölcsét. Néhány furcsa, sötét színű lény közeledett a toronyhoz, ám a szimbólumok mind hatástalanok maradtak. A szörnyek elérték a falakat, s egy fejükről lógó csáppal nyalogatni kezdték a rajzolatokat, amik lassan eltűntek. A mágus dühösen rohant ki, miközben átkozta a ter-

mészetet és az isteneket kreativitásukért. Az egyik Ginsourt sikerült megbénítania, míg a többiek elmenekültek, de ez pont elég volt De Torranének. Megvizsgálta a lényt, s miután fényt derített mágikus természetének valódi mibenlétére, viszonylag pontos leírást készített a fajról.

A lények két erős, leginkább a békáéhoz hasonlító lábbal, és elcsökevényesedett csápokkal rendelkeznek. Fejükön ormányszerű kinövés található, s apró, fénylő szemek. A szemlélő első látásra úgy érezheti, a Ginsournak nincsenek valódi körvonalai, a fény furcsa játékot játszik a lény bőrén, s határozott kontúrok helyett inkább lecsorogni látszik a testéről. Származásukra De Torrane is csak mágikus természetükből következtetett: véleménye szerint ősmágusok félresikerült kísérleteinek szomorú termékei a Ginsourok, melyeket te-remtőik - életképtelennek gondolva - sorsukra hagytak.

A Ginsourok a mágikus energiák áta-

lakítására képes szörnyek legegyszerűbb formái. Az effajta energia felhasználás tulajdonképpen éltető erejük, hiszen csak Manával táplálkoznak. Az ilyen lényeket a mágikus tudományok összefoglaló néven Praedatorius Incantamentinek nevezik, azaz a Varázserő rablók osztályába sorolják, s több alcsoportjukat megkülönböztetik. A legprimitívebbek azok, melyek a Manából szerzett energiát csak testük felépítésére tudják használni. A következő fokozat - melynek tagja a Ginsour is - ezt az energiát nyers formában már visszajuttathatja a környezetbe. A legfejlettebbek csoportját azok képviselik, akik ezt az energiát újra Manaként használhatják fel, azaz varázslatokat is képesek alkalmazni.

Különbséget tehetünk még ezen kreatúrák között a Mana felszívásának módzatai szerint. A Ginsourok csak a különféle tárolt formában lévő Mana energiájának hasznosítására képesek, azaz a jelmágia különböző formáinak elrablására. Ezek a varázslatok, pontosabban a Pentagrammák, Varázskörök, Varázsjelek, Szimbólumok és Bélyegek nem is hatnak rájuk. A Mana felvételére a Ginsourok a fejükön található furcsa ormány és csáp közötti függelék szervüket használják. Ezzel megérintik a felszívni kívánt jelet, s ha a jel mágia elleni ellenállása (a jel készítőjének Mágiaellenállása számít) nem elégséges - sikertelen ME dobás - a jel teljesen eltűnik, s a benne tárolt Manapontok a Ginsour energiáját növelik. Ha az ME dobás sikerült, a jellel semmi sem történik, s a lény csak 48 óra múlva próbálhatja meg újra bekebelezését. Az így szerzett energiát úgy hasznosítják, mint az egyéb fajok a táplálékból nyertet. Ezért szöveteiket állandó mágikus folyamatok szövik át, ennek köszönhető magas mágiaellenállásuk és méregellenállásuk is (hiszen a mérgek alapvetően más anyagforgalmú lények ellen készültek). A Ginsourok nem agresszív lények, csak akkor

harcolnak, ha rákényszerítik őket, azaz a menekülés útját is elvágták. Szinte minden fáradtságot vállalnak egy-egy komolyabb Mana-forrásért, de harcba nem bocsátkoznak érte. Színük átmenet a sötétkék és a fekete között, így kiválóan rejtőzhetnek éjszaka (adatok a táblázatban). Ezért legtöbbször éjjel aktívak, s nappal pihennek, alszanak.

Ha harcolniuk kell, két fogócsápjukkal teszik, bár ezek nem igazán erre készült szervek, így együttes sebzésük egy körben legfeljebb 1k5 (1k10/2).

Mondják, Erionban kisebb vagyont hajlandóak fizetni egy-egy élő Ginsour-ért, hiszen nem egy kalandozó vine magával szívesen olyan jószágot, amely jó eséllyel megoldja számára a jelmágia jelentette akadályokat. Ez azonban nem egyszerű. Noha a Ginsour nem rosszindulatú, ráadásul értelmes is, ám bizalmatlan és az embereket nem kedveli. Különös, telepátia alapuló kommunikáció segítségével érintkeznek, amelynek elsajátítása csak mesterfokú pszi képzettség ismeretében lehetséges. A Ginsour, ha egyszer összebarátkozott valakivel, hűséges társnak bizonyul, feltéve, ha figyelembe veszik szokásait és lehetőségeit. Fegyvert

nem hajlandó - nem is képes - használni, egyébiránt nagyon makacs. Mikor valamit a fejébe vesz - ez elsősorban a Mana elfogyasztására vo-

nyers energia formájában kibocsátják, ezzel sebet ejtenek ellenfelükön, viszont saját testük is gyengülni fog. Az ormányukból kicsapó energiasu-

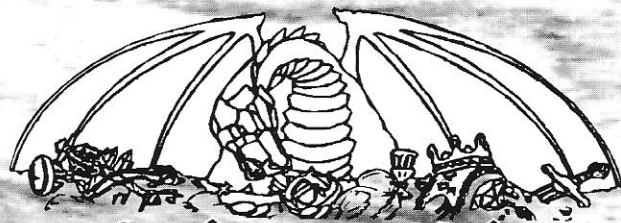
NÉV	SZÍN	P/FP	MP/ÉP	LPO.%	REJT.%	TP
<b>Verőfényes Ginsour</b>	Kék	1	4	60	70	300
<b>Alkony Ginsour</b>	Szürke	2	6	70	80	500
<b>Éjféli Ginsour</b>	Fekete	3	10	85	95	700

natkozik - szinte lehetetlen eltéríteni szándékától, s miután számára a mágikus energiák az éltető táplálékot jelentik, nehéz megóvni tőle emberi szövetségese jelmágikus úton felhalmozott Manáját is.

Sarokba szorítva, kilátástalan helyzetben képesek mozgósítani a szervezetükben tárolt mágikus energiát, három alfajuknak megfelelő hatásokkal. Ezek az alfajok színben is eltérést mutatnak, innen ered elnevezésük is.

A legkevésbé hatékonyak, a Verőfény Ginsourok (ők a legvilágosabb színűek), míg az Éjféli Ginsour a legötöttebb és legütőképesebb. Ha ezek a lények testük energiáját alakítják Manaponttá, és ezeket a pontokat

gár világító, kékes fényű nyaláb, leginkább egy villámölcserre emlékeztet, ami 12m hosszú, és a végén 5m átmérőjű. 1 Manapontnyi energia mindig 1 pont sebzést eredményez, a különbség abban mutatkozik, hogy 1 ÉP vagy FP ráfordítás hány Manapontnyi energia felszabadítását teszi lehetővé. A három alfaj adatai: A név rovatban az alfaj nevét találhatjuk, a szín is elég egyértelmű, bár mindüknek a sötét árnyalatát jelenti. Az MP/FP megmutatja, egy saját FP ráfordításával hány MP-t sugározhat ki a lény. ÉP átalakítása is lehetséges, ebben az esetben az MP/ÉP szerinti MP keletkezik. A Lopakodási és Rejtőzési százalékok és a Tapasztalati pontok is alfajonként különböznek.



# Sárkányfészek

AD&D, ROLEMASTER, STAR WARS, PARANOIA, M.E.R.P., PALLADIUM, SHADOWRUN, BATTLE TECH, PENDRAGON, CYBERPUNK 2020, CALL OF CTHULHU, RIFTS. G.U.R.P.S.

ÉS MÁS SZEREPIJÁTÉKOK, KOCKÁK, KOCKATARTÓK, KARAKTERLAPOK, POSZTEREK, MŰVÉSZETI ALBUMOK, ÓLOMFIGURÁK, NAPTÁRAK, MAGAZINOK, MAGYAR ÉS ANGOL NYELVŰ SZEREPIJÁTÉKOK SZÉLES VÁLASZTÉKBAN VÁRJÁK A SZEREPIJÁTÉKOK RAJONGÓIT.

S Z E R E P J Á T É K S Z A K Ü Z L E T

1052 BUDAPEST, V., BÁRCZI ISTVÁN U. 1-3. TEL.: 1178-500