

150,- Ft



Gondolatok és tenyék
a szerepjátékokról

30

Ha én szülnék gyereket, csak 1-2 év után
és csakis akkor engedném ki a világra



VIDAM PARK

Szórakoztatói fizetés: 200,- Ft-ot!



Ponyvaregény
BIRTHRIGHT ismertető
Aaargh! tábor
Gazdálkodj okosan!
+ Mitosz kártya

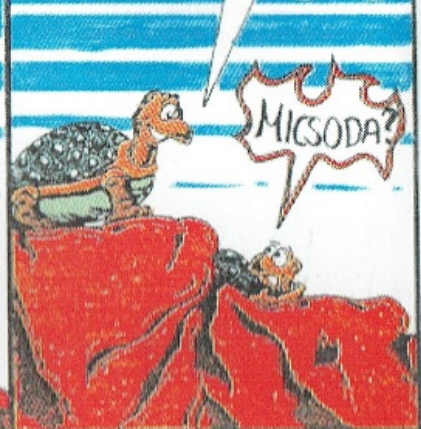


MEG MÉG . . .

KÉT TEKNŐS MENT A SIVATAGBAN, AMIKOR...



HÉ! UGORTUNK MÁR LE!!! OLYAN JÓ LENNE...



... ODAÉRTEK EGY SZAKADÉKHOZ!



HÁT, ITTEZ A JÓ KIS SZAKADÉK ÉS BELEUGORHATNÁNK... OLYAN JÓ LENNE!!!

EZ TISZTA DILIS!



NNA... UGORUNK LE! TÉNYLEG JÓ LENNE KÉÉÉERLEK...



MIKOR MEGÉRTEK A SIVATAGBA
TEKNŐS

© CSÖRSZ SÁNDOR '94

Tartalom

(fejből)

Egy gondolat... (ez biztos)	lent
Ponyvaregény	3.
Birthright	11.
Gallia	16. körül
Lev.rov.	21.
Chronicles.press.release	23.
Aaargh! tábor	25.
Üvöltés	30.
Paranoia	33.
Alkony	kb 39.
Auvron Unicum	40.
Castoriai mesék	44. (ez így biztos nem jó)
Csak a mesélők kreatívak?	46.

Egy gondolat bánt engemet...

Egy gondolat bánt engemet...

Újság, ahogy azt a Keeper elképzeli.

Sokadszorra ismétljük, hogy lapunknak egy alapvető célja van: "Egy olyan újság készítése, ami szórakoztat és informál. Remélhetőleg kevésbé 'sótlan' szerepjátékosok veszik a kezükbe. Olyanok, akik a fanatizált játékon kívül MÁST is szeretnek -képesek is- csinálni."

A Keeper nem csak egy szerepjáték újság. Több vagy kevesebb annál... Ezt a mondatot, akár kérdésként is feltehetném. Szerkesztői szerint több, a faarcú zombik szerint kevesebb. Kevesebb mondjuk azért, mert a baromkodások helyett lehetne még több szörnyet...

Mítosz

Kicsit késve, de megkaptuk. Elnézést kérünk tőletek, hogy az előző szám bazi betűi ellenére sem volt ajándék Mítosz kártyalap. (Nem, nem az eladó nyúlta le.) Most van. Szóval ezért (a lapokért) köszönet az Impériumnak



PONYVAREGÉNY



AZ EREDETI VERSENYMODUL AZ AAARGH! TÁBORBÓL!!

Chicken Up! Ponyvaregény

Ötletgazda: Gábor & hicka
AD&D versenymodul (Aaargh tábor).

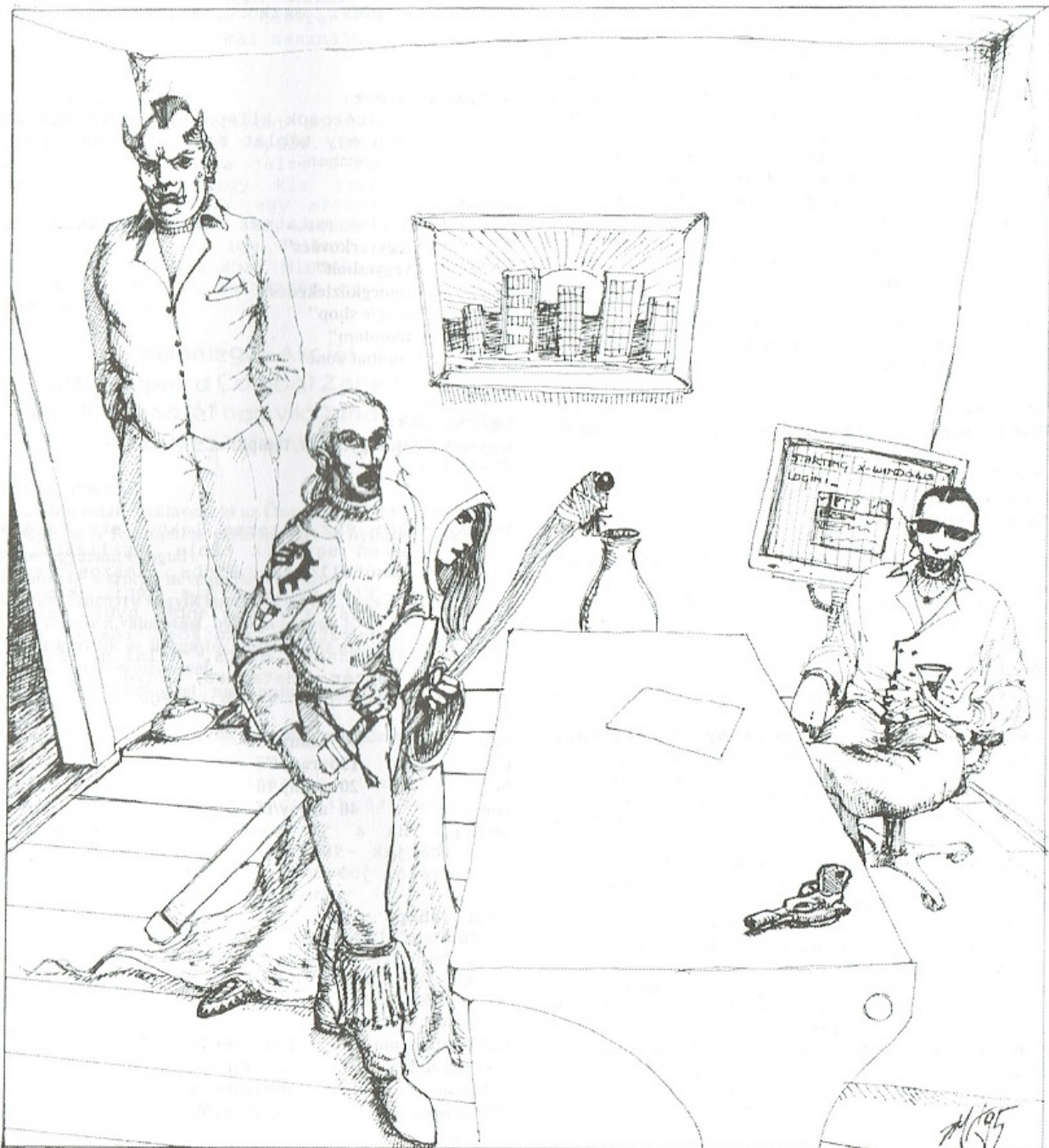
fogadó:

Ez a fogadó semmiben sem különbözik a többiétől. Szálkás fa asztalok és székek. Sötét, dohos terem. Csönd. Kopott falak és padok - máskor biztos itt veri a nyálát az egész falu. De most nagy kuss. Őőő, vagyis a fogadós itt van, ill. ott gubbaszt a sarokban. Na jó, a pult mögött. Egyébként ő egy dagadt, kopasz alak, pirospozsgás arccal megáldva. (Na igen, minden kocsmáros így néz ki. Meg be.) Szóval tök nyunnyedt, semmi dolga.

(Látszólag. Igazából el kéne mennie mosogatni. De nincs kedve hozzá.) Amikor belépnek a karakterek, kapásból felugrik, teljesen be van indulva (legalább nem kell mosogatnia). Eléjük siet, aztán dumál:

"-Uraim! Hála az égnek, végre megérkeztek! Már alig vártam ezt a percet! Kérem jöjjenek, jöjjenek, kövessenek."

< megj.: A tag annyira happy, hogy lehetetlen a szavába vágni. Elképzelhető, hogy a játékosok nem követik Angolt, a fogadóst. Inkább kérdésekkel nyaggatják. Ezeket elereszti a füle mellett, és tovább sürgeti vendégeit, pölb így: "-Egy úr szeretne beszélni önökkel. Erre most nincs időnk." Ha kapásból megtámadják, akkor Angol felvisít és menekülni kezd a hátsó szoba felé. Egyébként a karaktereket is ideterelte volna. Angol statjai a statoknál.>



hátsó szoba:

Kicsi és füstös. Erezett, tölgyfamintázatu íróasztal. Pozdorja iratszekrény. Műanyag alapú, viszkóz (ez egy műszálas anyag) párnázatu irodaszék. Cementkötőanyag-alapú forgácslap álmennyezet. (Természetesen súlylyesztett, energiatakarékos égők.) Valkid (ez az a lemosható festék) bevonatu fal és ridegkék járólapok. Kellemesen hűs levegő (rejtett -falba- légkondicionáló miatt).

Ebben a pazar környezetben egy alak ül. Modern szabású kétsoros öltöny. Zselézett, hátrafésült haj. Napszemüveg. Fáradtan szárcsölget egy kristály (utánzat) pohárból (talpas) valami kék lötytyöt. Másik kezében hosszú, vékony cigaretta, melybe néha beleszív (mélyen, le is tüdőzi).

Az asztalon újrapiapír, fém tollak, egy laptop és egy szabvány "ares predator". Mögötte a falon egy behúzott relaxa.

A bejárat mindkét oldalán egy-egy két és fél méteres törött szarvú bibircsókos arcú izomhegy áll. Konzervatív szabású öltönyük kissé gyűrött és koszos. Nyugtalanul mozgolódnak.

< megj.: > Attack esetén előszednek -a hónaljtokjukból- egy-egy 22-est vagy 38-ast, esteleg egy 45-öst, vagy egyszerűen egy 12-es vadászpuskát. Statok a statoknál.>

"VÉGRE!... Mr. Johnson vagyok. A munkaadójuk. Ha jól sejtem, Önök munkát keresnek. Nos én segíthetek maguknak."

Hátralép és elhúzza a relaxát. Láthatóvá válik egy sarkított high-black trinitron képernyő, melyen lassanként feldereng a következő szöveg:

1. Sárhányás.

2. Mentsük meg... a törékeny királylányt a gonosz sárkány karmaiból

3. Mentsük meg... a világot

4. Hegymély titka

5. Irtsuk ki... az ork tábor

< megj.: > Ha bárki közbe akar szólni, Mr. Johnson leintí: "Ez most nem fontos." Dühös karakterek támadásakor az íróasztal mögé helyezkedik és onnan tüzel. Élvezi. Statjai a statoknál.>

Bővebb információ:

1. Sárhányás : Kemény fizikai munka, nem kalandozóknak való.

2. Mentsük meg... a törékeny királylányt: Niorapax, a vénséges vén fehér sárkány elrabolta Csonya királylányt. Szűz természetesen. (Nem a sárkány, hanem Csonya) Niorapax jelenleg az Üveghegyen túli barlangjában található.

3. Mentsük meg... a világot: Mintosh, a gonosz varázsló megszerezte Yamadi széttört áldozótöréneket minden darabját, Zashou régfeledett varázskönyvét és megvan az utolsó kellek: a két hold együttállásának ideje. Így most készen áll a világ elpusztítására. A főgonosz jelenleg a Düh tengerének egyik szigetén a Fekete-hegyi várban tartózkodik. Likvidálása erősen ajánlott.

4. Hegymély titka: Kincsré vágyó kalandozóknak javasolt felkeresni a régfeledett Hegymély-dungeont. Garantáltan veszélymentes fosztogatás!

5. Irtsuk ki... az ork tábor: A város környékét állandóan ork bandák fosztogatják. A polgármester bőségesen megjutalmazná a fosztogatók kiirtóját. (Helyben van, nem kell közlekedési eszköz.) Az orkok két mérföldre északra vannak a várostól. Sűrű erdő közepén, egy tisztáson áll a táboruk. Vezetőjük az elvetemült és velejéig romlott Déjé. Hajrá.

Mielőtt reagálhatnának Mr. Johnson szólal meg:

"Ezeket a küldetéseket ajánlhatom. Bár az önök helyében az elsőt nem választanám, nem kalandozókhöz méltó. A feladatok egyendíjazásúak."

< megj.: > Mindegyikért akármennyit ígérhetsz. Mondjuk egy rakás elismerést. Semmiképp ne adj szekényi lóvét vagy tengernyi suskát. A helyszínre jutáshoz valamilyen tömegközlekedési eszközt kell/lehet igénybe venni.>

a fogadó előtt:

Amint a játékosok kilépnek, egy embert látnak, aki épp egy táblát szúr a földbe, pont a bejáratnál szemben.

tábla:

Rajta nyilak mutatnak különféle irányokba.

NY: "fegyverkovács"
ÉNY: "vegyesbolt"
É: "tömegközlekedés"
ÉK: "magic shop"
K: "templom"
DK: "combat zone"

helyszínek:

fegyverkovács, vegyesbolt, templom: Standard.

tömegközlekedés:

buszmegálló: 8x2 méteres lekövezett terület. Egyik végében egy kék tábla. Stilizált busz jellel. **vasútállomás:** Bűdös, koszos (szóval undorító). Kis épület, kis néni, kis ticketek. Ja, és a végtelenbe nyúló sínpár. **kikötő:** Lepusztult, koszos része ez a tömegközlekedésnek. Bűdös, halszag, sirályok és ízé. **reptér:** Hatalmas, füves és dombos mező. Egy magányos, felfújt léggömb.

hajó 80 arany/fő
léggömb 130 arany/fő
busz 20 arany/fő
vonat 40 arany/fő

< megj.: > Ha a játékosok valamelyik járművet megpróbálják -sikeresen- ellopni, akkor, kedves mesélő, jól elkütdad...>

magic shop:

Túlzsúfolt, apró bolt. Különféle üvegcsékek, hengerekkel roskadásig megpakolt polcok. Bármilyen varázstárgy ára a DMG-ben feltüntetett Xp érték kétszerese aranyban. Speciális opció (felszerelés):

unlimited ammo 130 arany/fő
invulnerability 320 arany/fő
automap 200 arany/fő
all weapons 280 arany/fő



berserker üzemző **160 arany/fő unlimited ammo** (korlátlan lőszer). Jól használható íjakhoz és parittyákhoz. Megvásárlása után nem kell jegyezni az elhasznált lőszereket. **invulnerability** (sérthetetlenség). Használatakor a karakter (d10+10 körig) normál -nem varázs- fegyverekkel szemben sebezhetetlen lesz. Kizárólag egy alkalommal használható. **automap** (automatikus térkép): A játékos mindig tudja merre jár(?). Pőló a dungeon (dánzsön) alaprajzát kapásból megkapja. Permanens. **all weapons** (összes fegyver): megvétele után a játékos mindig olyan fegyvereket használ amilyet csak akar (na jó, csak azt, ami a PHB-ben megtalálható). Csak gondol rá és megjelenik a kezében. Másnak át nem adhatja. **berserker** (berszerker): ideiglenesen 25-ös erőt ad a karakternek (d4+6 körig). Ekkor képtelen bármilyen fegyvert használni, csak a kezére támaszkodhat. Kizárólag egy alkalommal használható.

combat zone:

A Harci Terület (Combat Zone) a város egy eldugott sikátorában épült. Mindössze egy jellegtelen kis tábla jelzi a nagyszerű intézményt. Belépve egy kis terebe jut a látogató, ahol csupán egy szörnyautomata és egy másik ajtó van. Ez utóbbi törhetetlen üvegből készült, és így átlátni rajta a homokkal felszórt arénába. Minden teljesen kihalt. Egy néző sem kó dorog erre. Az autotán felirat:

"Különleges Akció!

**Sötét napok a Combat Zone-ban!
Harcolhat a sötét nap világának minden
életveszélyes teremtményével!"**

Használati utasítás:

- 1., az alábbi listából válassza ki az Önnek tetsző szörnyeteget.
- 2., dobja be a feltüntetett pénzszeget a nyílásba (régí és új érmeket egyaránt elfogad).
- 3., nyomja be a szörny neve melletti gombot.
- 4., ha több szörnyre vágyik ismétlegesse a 1.,2. és 3. pontokat.
- 5., ha befejezte a válogatást, nyomja meg az END gombot.
- 6., amint kinyílik az üvegajtó, lépjen be az arénába, és küzdjön meg kiválasztott szörnyeivel.
- 7., ha túléli a találkozást, megkapja megérdemelt jutalmát... (Xp)

Természetesen csapatok is részt vehetnek a küzdelemben!

< megj.: > A fentebb leírtak természetesen igazak. Itt a lista az árakkal és szörnyekkel:>

Hordalékfutó	- 5 arany
Tudatgyilkos	- 10 arany
Sáskaharcos	- 12 arany
Óriásdarázs	- 15 arany
hidra	- 17 arany
Dűncsapda	- 20 arany
Rémálom Bestia	- 25 arany

< megj.: > Az egész lényege a tápolás. Addig nincs is baj, amíg a karakterek kemény ellenfeleket választanak. Ha viszont csupa gyenge fiúval küzdenek meg (10 arany körü l), akkor büntetni kell őket! Mondjuk miután bementek

az arénába, látják az üvegajtón keresztül, hogy egy kisfiú rohan oda a masinához, elkezd bele pénzt dobálni, és mint az örült nyomja a gombokat. (Igen kemény (=halálos) lesz a küzdelem...)

A szörnyek leírását és statjait a név után mindenki szabadon kitalálhatja/kikeresheti. Ha erre mégsem lenne képes, akkor nagyon-nagyon béna.>

Utazási módok (találkozás):

gyalog ill. lóval:

Poros, szekerek által kitaposott út. Autóbusz-öböl...

A távolban, kavargó porfelhő tűnik fel. Lassan approach a játékosok felé. Egy közeledő busz körvonala. Sárga (citrom) csuklós, füstüveg bla...bla. A célállomást jelző táblán a következő felirattal "találkozás".

A jármű megáll (a karakterek mellett), és sziszegve felnyílik minden ajtaja. Pár pillanatig sem történik. Aztán egy dagadt, disznóképű teremtmény kászálódik ki igen nehézkösen. Neonzöld inge buggyos nadrágjába túrva. Az bordó. Kezét hanyagul övébe akasztja. Nem úgy. Két piros hatoldalú kockát vesz elő és a porba hajítja. "Kilenc" szól vissza a buszba. Ennek hatására hatalmas ordítás támad és bentről kilenc ork kezd kitüremkedni az ajtókon.

< megj.: > statok a statoknál.>

Nem sokkal a csata kirobbanása után (mondjuk két körrel) újabb orkok érkeznek. Motorral (acélcsikó: 1927-es Harley-Davidson. Robosztos külsejű, hatalmas motorral, oldalkocsival ellátott jármű.), jeppel, teherautóval és biciklikkel. (Most aztán bajban vannak. Az újjonon érkezők meg még 18-an.)

< megj.: > Ha akarod itt felbukkanhat Oleg Vasziljevics Gontar(DOOM). A többit el lehet képzelni. Ha mégsem, akkor azt leírjuk a busznál.>

busz:

A város főteréről indulnak félóránként a járatok. Mindegy hova akarnak menni a karakterek, a következő busz pont oda indul. Ők az egyedüli utasok.

A buszozás nagyjából eseménytelenül telik el. Az uticélnak megfelelően elhagyott/népes városokon, zöldellő/ felégetett mezőkön, kő vezetett/ poros úton haladnak. Ennek kigondolását a mesélőre bizzuk.

"A busz egy sötét kanyonon halad keresztül. A fölletek magasodó sziklafalak nagyon nyomasztóan hatnak rátok. Hisz olyan kicsik vagytok, míg a hegyek körülöttetek oly hatalmasak! Az út kanyarogva halad a kanyonban. A sziklafalak valahol alig húsz centire, míg máshol több tucat méterre vannak a busz oldalától. Valahogy súlyos a környék.

Hirtelen hatalmas csattanást hallotok, és a busz örülten kacszáni kezd. A sofőr hevesen káromkodva próbálja uralma alatt tartani a járművet. Nekisodródtok a bal oldali falnak. Az üvegtáblák recsegve kitörnek, a fém pedig sikoltva gyűrődik a kő szorításában.

A jármű lelassul, majd egy 'tisztáson' megáll. A busz bal oldalával teljesen a sziklafalhoz illeszkedik, míg jobb oldalon körülbelül húsz méterre van a kanyonfal. Nem sima; nyílások tarkítják. Mozgolódást pillantotok





meg a sötétben ásitó barlangokban."

Kicsit Doom. Aztán előjön egy csomó élőhalott fegyveres, pár beholder, néhány köpködő, tucatnyi röpködő koponya, meg még ami belefér.

A csata:

"A barlangokból szakadozott ruhájú, szürke arcú, lassan mozgó alakok másznak elő. Közükben különféle fegyvereket tartanak az egyszerű botoktól a csatabárdokon és láncfűrészeken keresztül egészen a shotgunig. Több tucat ilyen alak indul meg felétek. Mögöttük néhány nagy golyó emelkedik ki a barlangokból. Egy részük az emberekkel együtt előreindul, míg mások hátul maradnak, és lánghalálfejeket kezdenek el köpködni. Az 'armada' lassan, de megállíthatatlanul nyomul. Felemelkednek a hullaemberek kezében a fegyverek, kósza lövések tépik fel a busz vékony falát. Az előrehaladó vörös golyóbisok lila lövésekkel kezdik el bombázni fedezéküket. A lövések nyomán megoldva a karosszéria és fellángolnak az ülések. A lánghalálfejek egészen közellebegnek, és elkezdik szétrágni a buszt."

< megj.: A játékosoknak egyértelműen semmi esélye nem lenne, ha nem bukkana fel Oleg Vaszilijevis Gontar. De felbukkan! Ő szépen lemészárol mindenkit, ha a játékosok nem avatkoznak közbe. Ha közbeavatkoznak, akkor is. A nagy csata után marad pár élőhalott meg egy beholder, akiket a játékosok lenyírhatnak. Oleg a mészárlás után eltűnik az egyik barlangban. Semmiképpen ne engedd, hogy a karaterek utána menjenek! Flexibility 1. (három lesz) >

"Ebben a pillanatban sorozatlövések hasítanak a közeledő hullaemberek tömegébe. A nyomjelző lövedékek valósággal széttépik a lényeket, rendet vágnak közöttük."

< megj.: Oleg a busz fölött, a sziklafal tetején áll. Pár pillanat alatt kilövi a Gatling gépágyú tárát (1 kör). Ezután ráugrik a busz tetejére, majd beveti magát a tömegbe. Elkezd mészárolni. Felhasználja ebben shotgunját, pisztolyát, láncfűrészét, kését, boxerét, a hullaembereket, karosszériadarabokat. Nem válogatós. Fontos, hogy pár körig harcol csak, ezalatt végez majdnem mindenkivel. Lényeges, hogy harcstílusát nagyon szemléletesen, érdekfeszítően írd le. A szörnyek és Oleg statjai a statoknál. >

A közbjáték után a busz kerekét kicserélik, és mehetnek tovább. A sofőrnek semmi baja nem

lett.

< megj.: A szörnyek által használt fegyverek nagy része tönkrement a csatában. A játékosok nem szerezhetnek hi-tec cuccokat! Flexibility 2. >

vonat:

Indiánok. De most tényleg. Olyanok mint a tipikus indiánok. Szóval nagy arcok. Lovakkal eszeveszett vágásban közelítik meg a vonatot. Ahogy kell: átugrálnak. Nem nehéz kitalálni... bla,bla. Jöhet Oleg. Stílusa a busznál.

< megj.: statok a statoknál... >

léghajó:

Játékosaid az egyedüli utasok, plusz a pilóta. Az utazás leírását lásd a buszozásnál, csak itt repülnek, ezért mindent fölülről látnak.

"Már órák óta repültök célotok felé, mikor egy apró pontot vesztek észre a horizonton. A pont gyorsan növekedik és közeledik. Pár perc alatt elég közel kerül hozzátok, hogy felismerjétek. Egy viking drakkar. Lényegesen gyorsabb, mint a ti léghajótok, ezért újabb pár perc múlva már beért titeket. Kb. 30 méter távolságra a léghajó oldalától lebeg egykedvűen a hatalmas hajó. A fedélzetén jól látjátok a matrózokat. Mindegyik óriási, legalább 8 láb magas, brutális küsejű alakok...és felettebb veszélyes fegyvereket szorongatnak kezükben. Néhányan láthatólag a léghajó megcsáklázására készülnek. Mit tesztek? (lapozzok a 62. oldalra?)"

< megj.: A partyt egy **-INFORMÁCIÓ ZÁROLVA-**raider csapat útjába vetette a sors. Nem fontos harcolni, de a karakterek előtt 3 lehetőség áll:

1., Távrolról harcolnak. Ha sikerül 1-2 kör alatt durva támadó varázslatokkal semlegesíteniük a hajót (pl. Fireball, Lightning Bolt), akkor nyert ügyük van, a hajó leesik. Ha nem sikerül, akkor közelharc.

2., Közelharc. Esélyük sincs. A **-INFORMÁCIÓ ZÁROLVA-** többen vannak és erősebbek is. Először belerohannak a drakkarral a léghajó kosarába, majd elkezdnek átugrálni. Véres... Senki sem menekülhet. Aki kiugrik, az ösz-szezuza magát a lenti sziklákra. Ha valaki Tollesést használ, akkor néhány **-ADAT NEM ÁLL RENDELKEZÉSRE-** utánaugrik, és lent bevárják. Nekik nem esik bajuk a zuhanástól.

3., Tárgyalás. A **-SZIGORÚAN TITKOS-** nem akarnak mindenkit megölni, ezért, ha nem látnak ellenállási szándékot, akkor szépen a léghajó mellé kormányozzák a drakkart, és felszólítják a jelenlévőket értéktárgyaik átadására. Néhányan átszállnak, és elvesznek mindent, ami értékes. A fegyvereket és értéktelen tárgyakat meghagyják, mert gentlemenek. Ha egy nagyhatalmú varázstárgy értéktelennek tűnik, akkor nem veszik el! Csak értékek (pénz, ékszer) kell nekik. Ellenállás esetén lásd közelharc. A találkozás után folytatódhat az utazás. A **-INFORMÁCIÓ ZÁROLVA-** statjai a statoknál. >

hajó:

U.a., mint a léghajónál. Különbség, hogy vízről történik a csáklázás. Emberekkel. Jöhetnek kenuval, tutajjal, tengeralatt-



járóval, csatahajóval. Mindegy. És természetesen megjelenhet Oleg Vasziljevics Gontar. Neki, természetesen csak a térdéig ér a víz.

Főkalandok:

Mindenhol bazi dungeon(!?). Ha a mesélő úgy gondolja.

2. Mentsük meg... a törékeny királylányt:

Kis rózsaszín árnyalatú, négy lábú állat túrja a földet. Egy malac (kurtafarkú). Bazi barlangnyílás. Horpadt páncélokban, díctelen pózokban lovagok hevernek szereteszét. Sikoltozó királylány a sarokban (koszos és szakadt ruha, a hatás kedvéért). Egy sárkány. Olyan, mint minden más sárkány... csak kisebb.

< megj.: Öreg. Nagyon. A játékosok gyakorlatilag mindegy, hogy mit csinálnak. A sárkány a legelső csapás/varázslat-tól szivrohamot kap. (Sárkányszivroham)>

A barlangból kilépve megjelenik Mr. Johnson. Gratulál a küldetéshez és átveszi a királylányt (Ha még él. Lehet, hogy baleset érte.).

3. Mentsük meg... a világot:

A táj itt, a Düh tengerének szigetén erősen lehangoló. Mindenütt felégetett mezők és városok, pestisbeteg emberek, hullák, terméketlen, szürke talaj, lemészárolt városiak, általános pusztítás. Ha megkérdezik egy beteg túlélőt, a következőket mondja (Ha nem kérdezik, akkor is. Flexibility 3.):

"Mintosh elpusztította mindent. Hatalmas varázserejét felhasználva betegséget hozott ránk, démonokat idézett meg, felégette városainkat, terményeinket. Már nem kell neki sok idő a világ elpusztításához sem..." Juj!

A figura, ahogy ez már lenni szokott meghal. Több túlélővel nem találkozunk. Rövid séta után elérkeznek Mintosh kastélyához. Ez minden eddigit felülmúl. Kifacsarodott tornyok, fekete, véres falak, bűz és gonoszság érződik a levegőben. Egy kétméteres izmos barbár fekszik a növényzet között. Láthatólag halott. A hátáról egy kígyó csusszan az aljnövényzetbe. (A halotton esetleg pólo Chetaw felirattal.)

< megj.: ha a játékosok esetleg ráismernek, (Keeper I. évf. 1. szám) akkor max. hp-re gyógyulnak!>

A kapu tárva-nyitva, senki sem őrzi. A főkapun keresztül bejuthatnak a főterembe.

A tereben egy hosszú asztal van, melynek túlsó végén ül Mintosh, a Rettenetes. Összeaszott, gonoszképű öregember, feltűnően emlékeztet a Császárra (Star Wars). Hatalmas kópönyege mindent eltakar sovány kezén és aszott képén kívül.

< megj.: Eléggé kimerült a világ elpusztítása közben. Maradt 1 illúzióvarázslata, 3 Hp-je és 10-es AC-je. Előtte az asztalon kártyalapok hevernek.>

Mikor meglátja a karaktereket rekedten felkacag, bár hörgésbe fullad nevetése. Lassan az asztalra helyezett lapok felé nyúl, és párat elforgat. Egy újabb lapot tesz le az asztalra.

"Akkor beforgatok, és lejön egy Serra angyal."

Hirtelen a széke mögött megjelenik egy Serra.

< megj.: Csak illúzió, de annak tökéletes. Semmi mentődobás-szarság! Nem támad, mert nem lenne képes sebezni (csak kép), de elrettentő ereje nagyszerű. Ha a csapat nem fut el, akkor folytatja.>

"Szóval nem csináltok semmit. Jó, akkor visszaforgatok mindent, majd betekerek 2 feketét és lejön egy Fekete Lovag."

< megj.: Ez egészen addig megy, amíg a karakterek meg nem unják és le nem mészárolják. Védekezni nem tud.>

Kilépve a főteremből ott áll velük szemben Mr. Johnson, aki gratulál a sikeres küldetéshez.

4. Hegymély titka:

Bedeszkázott bejárat. A kanyargó folyocsókon: üres üvegcsék, szörny- és kalandozótetek, szétszórt kulcsok, aktivizált csapdák, sat-sat. Az utolsó tereben egy csapat kalandozó pont most végzett a főszörnyel. Nevetve ugratják egymást és felmárkolják a sok lét. Illetve...

Mr. Johnson áll a kijáratban. Gratulál a küldetéshez... ilyesmi.

5. Irtsuk ki... az ork tábor:

A tábor két mérföldre északra van a várostól egy nagy erdő közepén, egy tisztáson. A lényeg az, hogy a tábor nagy, tele van orkokkal. Egyedül nem bírnának velük. Variációk:

1., Tárgyalás. Az orkoknak nem igazán tetszik ez a terület, és szívesen elmennének máshova, de ehhez hiányzik a kezdőtőke. Ha a karakterek adnak nekik pár száz aranyat, szívesen odébb állnak. Ezt az információt megtudhatják, ha belopódnak (pólo varázslattal) a táborba, és hallgatóznak a főnök sátránál.

2., Ha agresszív szándékkal (mészárlás) oszonnak a táborba, akkor igen hamar nyílt összetűzésé fajul a dolog.

3., Nyílt összetűzés. Az orkok rengetegen vannak, a karaktereknek nagyon kicsi az esélyük. Ha már nagyon szarul állnak, akkor feltűnik Oleg Vasziljevics Gontar, és kinyírja a rosszfiúkat. Oleg csatástílusát lásd a buszos utazásnál.

A főgonosz, egy velejéig romlott (tisztára, mint egy filmajánló) technomágus. Déjé. Bő nadrág, fekete pólo, baseball sapka. Háttal áll és walkmant hallgat. Az egész csatából - ha volt egyáltalán - semmit sem hallott. Valószínűleg senki nem tartotta fontosnak, hogy figyelmeztesse.

< megj.: Déjé, Oleg és az orkok statjai a statoknál.>

Ha az orkok eltűnnek a környékről (halál vagy emigráció), akkor megjelenik Mr. Johnson, és gratulál a győzelemhez.

Statok:

Angol
THACO: 20
Ac.: 10
Hp.: d6
Xp.: 0



semmilyen fegyvert nem használ.

Mr. Johnson

THACO: 14 (ares predator)

Ac.: 8

Hp.: 12

Xp.: 30

ares predator 2d8+8

Body Guardok

THACO: 13 (puszta kéz), 15 (más)

Ac.: 9

Hp.: 48, 56

Xp.: 120/db

puszta kéz d4+6, más 2d8+8

Orkok

Disznóképű, büzlő, rosszul öltözött humanoidok. Sokan vannak, ezért veszélyesek. Néhány közülük lehet erősebb, modjuk ők a vezérek és alvezérek.

THACO: 19

Ac.: 9

Hp.: d8

Xp.: 15

fegyverek:

- shotgun 2d6+6

- jeep-re szerelt géppuska 3d6+8

- gránát 4d6

indiánok

THACO: 16

Ac.: 6

Hp.: 4d10+4

Xp.: 70

íj d8, balta d6+1

Oleg Vasziljevics Gontar

Kinézetre kettő-husz magas, méter széles vállak, gyerekesen bamba és brutális arckifejezés, oroszos arcszerkezet, rövid haj, kék szemek, fegyver-hegyek, katonai gyakorlóruha. A magic shopban megvásárolható összes felszerelés megtalálható nála. Abszolút tápos, elpusztíthatatlan. Minden lövése talál, semmi sem okoz benne különösebb kárt (regenerálódik), ökölcsapása halált oszt. Minden körben lemészárol 5-6 ellenfelet.

Fegyverei: Gatling gépágyú (hatcsövű), H&K géppisztoly, duplacsövű vadászpuska, plazma-vető, BFG-9000 (egy lövésre mindenkit megöl), kés, boxer, pisztoly.

Statisztikák feleslegesek hozzá. Nem áll szóba a karakterekkel, a csata után mindig gyorsan eltűnik.

Hullaemberek

THACO: 15

Ac.: 8

Hd.: 2

Hp.: 2D8

Szürkés bőr, üres tekintet, lassú mozgás (MV 6), fegyvert használnak. Szakadt ruhák, intelligencia semmi.

bot, bárd, kard, láncfűrész 2d8, shotgun 2d10

Piros kocsonyagolyó

THACO: 15

Ac.: 4

Hd.: 8

Hp.: 53

A DOOMban beholder néven ismert, egy nagy

szemmel és egy nagy szájjal rendelkező, szörnygolyóbis. Lassan lebeg (MV 6). lila fénygolyókat lő ki a szájából 2d6

Barna kocsonyagolyó

THACO: 16

Ac.: 3

Hd.: 6

Hp.: 36

Olyan, mint a piros, csak nem lila fénygolyókat lő ki, hanem röpökdő és lángoló koponyákat.

Lángoló és röpökdő koponyák

THACO: 20

Ac.: 4

Hd.: 1

Hp.: d8

Az MV 15, tehát jó gyors.

Harapás 1d6

-SZIGORÚAN TITKOS-

THACO: -titkos-

Ac.: -titkos-

Hd.: -titkos-

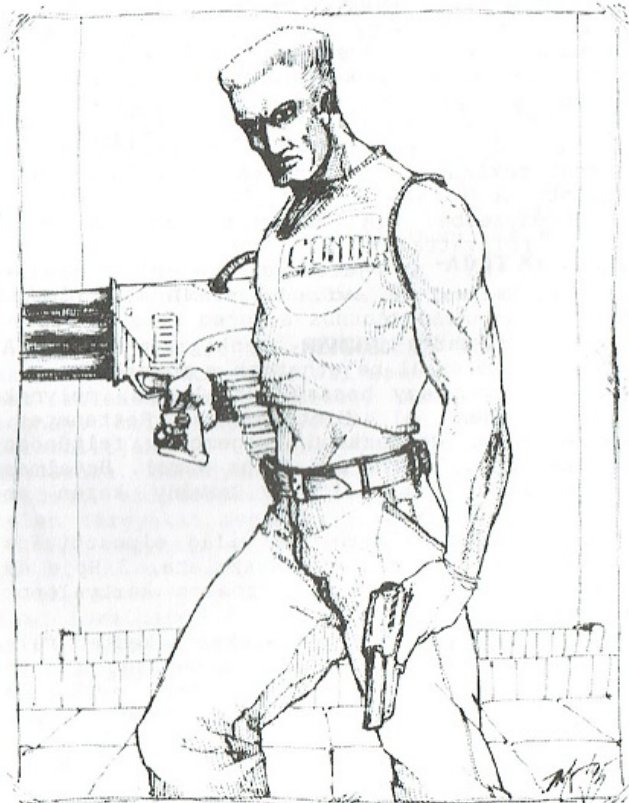
Hp.: -titkos-

-ADAT NEM ÁLL RENDELKEZÉSRE-

<megj.: Ha valakinek hiányoznak a statjai, pörlő Déjé... fantázia!>

Az ötletgazdák ötleteiből írták:
ryann, Gábor és hicka.

kézirat lezárva:
1995. 09. 24. 01.55
módosítva:
1995.10.08.



Birthright

A kormányzás nehézségei

Írta: Gábor
Birthright (AD&D) ismertető

"...És akkor majd felépítünk a falu melletti hegyen egy várat, ahonnan beláthatjuk az egész völgyet. Lesz benne egy nagy katedrális, ahonnan majd a pap megtéríti a pogányokat, egy félelmetes mágustorony, ahol majd a varázsló végezheti félelmetesnél félelmetesebb kísérleteit. Az egészet egy bevehetetlen erődrendszer veszi majd körül, ezt fogja irányítani a harcos. A tolvajra vár az, hogy a közben prosperáló nagyvárossá fejlődött falucska kereskedelmét és céheit irányítsa "

Ilyen, és ehhez hasonló kijelentések gyakran előfordulnak a szerepjáték világában, de eddig viszonylag kevés cég gondolkozott el egy stratégiai-szerepjáték rendszer ötletén.

Most végre a nagy öreg, a TSR, megjelentette legújabb világát, a Birthright Campaign Settinget, mely a régensek, királyok, főpapok, ősmágusok és hasonszórú társaik nehéz életébe vezeti be az AD&D játékosokat. Félreértés ne essék, nem egy kiegészítőről van szó, hanem egy vadonatúj, teljesen meglepő koncepciójú fantasy világról.

Cerilia, az új világ története részben sablonos, részben újszerű. Kezdődik az egész a szokványos voltak-az-elfek-a-törpék-még-a-szörnyek-és-mindenjő-volt-addig-amíg-még-nem-jöttek-az-emberek.

Komolyra fordítva a szót: az idők hajnalán az elfek és a törpék "békésen" éltek együtt a különböző szörnyeteg fajokkal (goblin, gnoll, orog, stb.). A Cerilia melletti kontinensről, Aduriáról az Árnyék elűzte az emberek öt törzsét. Ezek átkeltek az elfek és törpék birodalmába, és elfoglalták a síkságokat és az erdők külső régióit. Az utóbbiakkal nem voltak konfliktusok, mivel az emberek nem nagyon merészkedtek a törpék által lakta hegységekbe. Az elfek azonban arra lettek figyelmesek, hogy egyre jobban visszaszorúlnak szeretett erdeikből. Háború

tört ki a két faj között. Az erdei öregek meghírdették a gheallie Sidhe-t, az Elfek Vadászatát. Elf lovagok kezdtek el kóborolni az erdők és síkságokon, megölve minden egyes embert, akivel csak találkoztak. Hiába volt minden erőfeszítésük, képtelenek voltak felvenni a harcot az emberek legveszélyesebb fegyverével, a papi mágiával. A tündérnép feladta a síkságokat, a dombokat és a partvidéket, visszahúzódott szent erdeibe.

Aztán Ceriliára tette lábát az Árnyék. Azrai maga köré gyűjtötte a Vos törzset, a goblinokat és gnollokat, régi, aduriai szövetségeseit, majd szövetségre lépett az elfekkel. Együttes erővel megkezdték háborújukat az embernép ellen. Azok - mint lenni szokott - összefogtak, hogy közös erővel megtörjék a gonosz Azrai hatalmát. Hiába volt azonban az emberek és törpék egyesült ereje, az Árnyék túl erős volt, visszavetette őket.

Egy végső, nagy csatára gyűltek össze a Jó erői a Deismaar hegynél. Ebben a csatában maga Azrai is megjelent bajnokai oldalán. Az ütközet hevében az elfek egy része átállt az emberek oldalára, de a túlerő még így is nyomasztó volt. Végül megjelentek az istenek, hogy felvegyék gonosz testvérükkel, Azraival a harcot. Saját életük árán sikerült elpusztítaniuk az Árnyékot. Az istenek halálakor felszabaduló eszencia, a vér megfertőzte a még élő harcosokat. Akik a legközelebb álltak az haldokló istenekhez, istenné váltak maguk is; akik távolabb, természetfeletti képességekre tettek szert. Innentől számítják a vérral fertőzött családok létezését.

Csatát követő általános káoszból kiemelkedett egy állam, mely nemzedékeken át meghatározta a kontinens arculatát: az Anuir Birodalom. Mikor uralkodója, az ifjú Michael Roele a félelmetes Gorgóval vívott csatában alulmaradt, a birodalom alapjaiban rendült meg, majd széthullott.

Tucatnyi trónkövetelő lépett fel, tartományok lázadoztak, kiskirályok ragadták magukhoz a hatalmat, a központi hatalom gyakorlatilag megszűnt létezni. A mai napig ezek az állapotok uralkodnak Cerilia háborúk dúlta kontinensén.





A fajok tekintetében a Birthright szerzői egy kissé megmozgatták a fantáziájukat. Alapvetően csak a standard fajok játszhatóak, de az embereknek 5 alcsoportja (az öt törzs) ismeretes. Ezek a törzsek szinte önálló fajokat alkotnak.

Az **anurifaiak** félfudális, szabad földművelőkre és kézművesekre épülő társadalomban élnek. Vezetőik a nemesek, kikre a köznép felnéz, tiszteli őket.

A **brechtek** Cerilia kereskedői. Világnézetük a szabad versenyre és a vagyonra épül. Nagyon önállóak, általában nem várnak az uraikra, hogy azok elrendezzék a köznép gondjait; szeretik saját kezükbe venni a dolgok irányítását.

A **khinasik**, ellentétben a többi törzssel, nem idegenkednek a mágiától. Véleményük szerint a mágia tanulmányozása az élet célja, a létezés értelme.

A **rjurik** önfejű, individualista, természetimádó, egyszerű emberek. Társadalmukat Erik, a természet istenének druidái vezetik, kik a tanítók, vezetők és tanácsadók funkcióját töltik be. Külsőre erősen emlékeztetnek a Föld vikingjeire.

A **vos** egy barbár nép, mely északkelet-Cerialia hegyvidékeit népesíti be. Valamikor hatalmas mágusok voltak, de Azrai, az Árny eljövetele rabszolgaságba és feledésbe taszította őket.

Rajtuk kívül választhatóak még a törpék, az elfek, a félszerzetek és a félelfek, mint játékos faj. Ezek nagyjából megfelelnek a tolkien-i és PHB-i hagyományoknak.

A karakteralkotás elején el kell döntenünk, hogy a jövő nagy hőse Cerilia lakóinak melyik nagy csoportjába tartozzon: közember, vérrel fertőzött vagy régens. Az első elég egyértelmű, közéjük tartoznak az egyszerű népek, vagyis a kontinens lakosságának 98%-a. Vérrel fertőzöttnek - **blooded** - számít az, akinek egyik felmenője részt vett a Deismaar hegyi csatában, és ott magába szívta a megsemmisült istenek eszenciáját. A régensek pedig olyan vérrel fertőzött lények (nem feltétlenül emberek), akik valamilyen területet irányítanak. Ez nem feltétlenül földterület, hanem lehet egy kereskedőház-láncolat, egy nagyhatalmú templomhálózat vagy akár misztikus energiákból álló leyhálózat. Egyértelmű, hogy akkor a legérdekesebb a játék, ha a csapatban egy vagy több vérrel fertőzött - esetleg régens - karakter található.

Ha valaki vérrel fertőzött, akkor néhány jól irányított kockadobás segítségével meg kell határozni, hogy milyen erős benne a vér, és hogy ez milyen speciális képességekben nyilvánul meg. A táposok körülbelül ezen a ponton folynak be az asztal alá, mert a vérképességek között megtalálható a Regeneráció, az Isteni Harag, az Elemek Irányítása, stb. Bár ez - joggal - eléggé tápolás ízű, megnyugtatók mindenkit, hogy a játék nagyon



élvezhető a rengeteg plusz és különleges tulajdonság ellenére.

Innentől a karakteralkotás átevez a kasztválasztás vizeire. Nem változtattak az alapvető osztályokon, csak a varázslóféléket keverték meg egy kissé. Alapvetően kétféle varázsló van: az egyik a **mágus**, a gyengébb mágiák ismerője. Használhatja az első két fokozat összes változatát, valamint a többi fokozatból a divination és illusion szférákat. Hogy kompenzálják a varázslatbeli gyengeségeit, a szerzők sokkal szélesebb fegyverválasztékot bocsátottak a mágusok részére. Nyugodtan használhatnak számszeríjat, íjat, rövid kardot, törkardot, stb.

A másik csoport a **varázsló**, az igaz mágia használója. Nagyon kevés ilyen lény rója a kontinens pusztáit, de azért nem számítanak ritkaságnak egy királyi udvarban. Közülük azok, akik vérrrel fertőzött családból származnak és van saját birodalmuk, képesek a **birodalmi mágia** használatára. Ezek nagy erejű, komoly területekre ható spellék, melyeket elég nehéz semlegesíteni. Az említés szintjén felsorolnék néhányat: Pestis, Holtak Légiója, Erődítés, Földáldás, Csupa nyaláncság. megintcsak felmerülhet a táposág problémája, de véleményem szerint még mindig egész jó ez a világ.

Ezek után jönnek a szokásos sallangok: új jártasságok és új fegyverek. Az utóbbiak egész jók és használhatóak, főleg azért, mert kijavítottak néhány olyan gyermekbetegséget, mint a számszeríjak irreálisan alacsony sebzése. Feltűnik néhány új páncél is, de ezek csak a hab a tortán. Visszatérve a jártasságokhoz: van néhány új, mint például a Diplomácia, az Intrika vagy a Vezetés, de ezek szerintem totál feleslegesek. Előjött az a tipikus hiba, hogy szerepjáték helyett oldjunk meg mindent egy kockadobással. Igaz, hogy ez nagyon meggyorsítja a játékot, de el is veszi az ízt. Így akár Gazdálkodj okosan!-ozni is leülhetnének a játékosok, különbség csak a doboz színében lenne. Javasolnám azt - ha egyáltalán tehetek ilyet -, hogy ezeket a jártasságokat a DM hagyja ki a meséjéből, és kényszerítse szerepjátékra a csapatát. Vagy - alternatív megoldás - az is elképzelhető, hogy a karakterek felveszik ezeket a jártasságokat, majd ha szükség van rájuk, akkor szerepjátékkal megoldják a problémát. A jelenet végén a mesélő a játék minőségétől függően módosítja a képzettségpróba nehézségét, és dob. Teszem azt egy jó játékos kap +4-et a dobására, míg egy rossz kap -3-at. Azt hiszem érthető mire gondolok.

Ha korábban úgy döntöttünk, hogy a karakter régens lesz, akkor fel kell építenünk kezdő birtokát.

(Egy kis kitérő. A Birthrightban fontos, hogy négy fogalmat megkülönböztessünk.

1., Birtok (domain): A karakterek osztályától függő, hogy milyen formát vesz fel egy birtok. A





papoké általában egyházi hierarchia - teokrácia -, a varázslóké mágikus erő források, a tolvajoké céhek, míg a harcosoké királyságok, birodalmak. A birtokok több részből állhatnak: például ide tartozik a föld, a rajta álló uradalmak, más birtokai lévő uradalmak, seregek, utak, stb.

2., Tartomány (province): Ez a birtokon belüli földterületek neve. Természetesen ehhez tartoznak a földön élő emberek, a városok, a falvak, de nem tartoznak ide az uradalmak (holdings).

3., Uradalom (holding): A birtokokon lévő, a játékrendszer szempontjából lényeges létesítmények. Ezek a templomok, a törvényhozás, a mágikus források és a céhek.

4., Birodalom (realm): A birodalom egy olyan birtok, melyben van legalább egy tartomány. Az egész világot behálózó kereskedőház nem tartozik a birodalmak közé, bár lehet, hogy erősebb, mint a leghatalmasabb királyság.)

A kis kitérő után vissza a témához: szóval birtokot kell építenünk a szépreményű világ urának. Az egyszerűbb módszer az, ha a *Ruins of Empire* könyvben szereplő valamely birodalmat szőröstül-bőröstül átvesszük. Igaz így nem testreszabott birodalmat kapunk, de megspórolunk magunknak és a mesélőknek egy csomó fejfájást. A második - bonyolultabb, hosszabb, de élvezetesebb - megoldás az, ha a térképről kiebrudalunk egy szimpatikus méretű birodalmat, és a helyére illesztjük a sajátunkat. A birtokok elkészítéséhez a *Rulebook* elég segítséget nyújt, én most nem akarok belemerülni, ha megbocsátjátok.

A cikk végére maradt a legfontosabb módosítás az AD&D-hez képest: a szabályrendszer reformja.

Alapvetően két részre osztották a játékot. Az egyik az eddig megszokott szabályokon alapul, vagyis kalandozás a nagyvilágban. Erre nem vesztegetek több szót, lássuk az érdekesebb felfogást, a stratégiai játékot. Ez elsősorban a csapat régensének nyújt szórakozást, mivel a birodalom irányítása az ő feladata és kötelessége. Maga a stratégiai rész ugyanúgy körökre van bontva, mint az átlag szerepjáték csaták. Apró különbség, hogy itt egy kör nem 1 perc, hanem 3 hónap. Egy ilyen do-

main turn alatt lehet adóztatni, kereskedni, karbantartási költségeket fizetni, kalandozni, agitálni, építeni, vetélkedni, uradalmakat építeni, háborúzni, rendeleteket kiadni, tárgyalni, csapatokat felépíteni és szelnek eresztetni, kémkedni, ley vonalakat kovácsolni, erősíteni, adományozni, várnagyot kinevezni, birodalmi varázslatokat alkalmazni, kutatni, uralkodni, kereskedelmi utakat kiépíteni és gyakorlatozni.

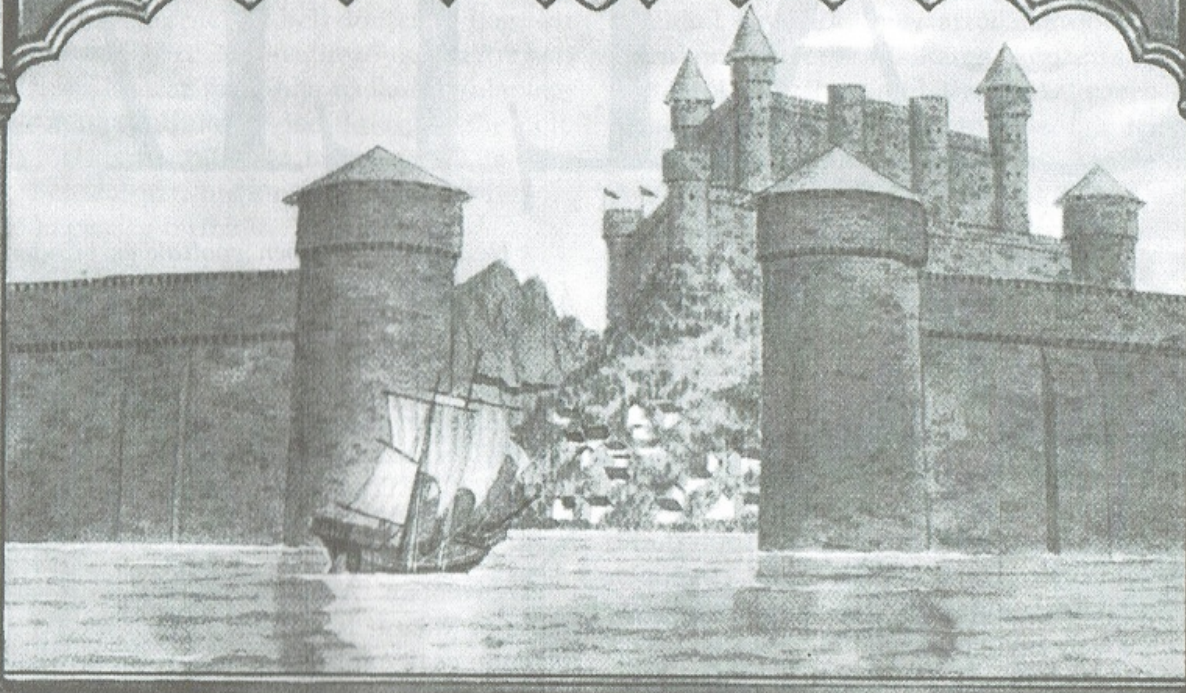
Fontos része a birtokkörnek a háborúzás. Ez elég egyszerű módon - mondhatni mezeileg - zajlik. A régens seregeket állít fel, hadat üzen, majd támad. A TSR-os készítőgárda nagyon kreatív volt, ugyanis az ilyen típusú csatákhoz is alkottak egy szabályrendszert. Ez ugyanúgy körökre bomlik, mint a normális ütközetek, csak itt nem egyének, hanem 200 fős csapatok manővereznek. Maga a rendszer nem túl nehéz, leginkább egy túlbonyolított sakkra emlékeztet (ezúttal - kivételesen - jó értelemben véve a "túlbonyolított sakk"-ot). A sok száz főt felvonultató csatákban egész működőképes, de nem érdemes akkor használni, ha csak egy-egy company (200-200 fő) van mindkét oldalon. Ekkor célszerűbb, és sokkal élvezetesebb a *skirmishes* szabályt alkalmazni.

Az előbbiekből kitűnik, hogy egy elég komplex játékkal hozott össze a sors. Sajnos a látszat egy kissé csal, ugyanis a fenti műveletek nagyrészt általában egy táblázat és egy kockadobás segítségével lehet végrehajtani. Ez kissé lelombozhatja a játékosokat, ha a mesélő nem elég flexibilis (gy.k. rugalmas). Így lassanként a cikk vége felé közeledve javasolnék néhány módosítást:

- A szabálykönyvben az áll, hogy ha a régens személyesen akar egy problémával foglalkozni, akkor egy akciókört (a domain turn harmada) kell rá áldoznia. Ekkor a mesélő egy kaland formájában konfrontáltatja a régenst és barátait (= a többi játékost) a problémával. Például, ha az ország ural-

kodója személyesen szeretné mőresre tanítani az egyik tartományában garázdálkodó gnollokat, akkor kalandozó társai-val és egy kisebb (30-40 fő) kísérettel felkerekedik, pár nap alatt legyákja a rosszfiúkat, és hazatér. Erre viszont a szabályok szerint





4 hetet kell áldoznia (3 hónap / 3). Nos szerintem ez kissé visszataszítónak te-szi a szabályrend-szert. Javasolnám azt, hogy ha a régens személyesen akar valami-vel foglalkozni, és ez max. két hétig tart, akkor ne kelljen rá egy egész akciókört költenie. Elfogy a 4 hetéből 2, a ma-radékból meg me-gint csinálhat va-lami kisebb akciót.

- Sőt, továbbfejleszttem az ötletem. Talán egész használható lenne úgy is a rendszer, ha készítenénk egy kisebb táblázatot, melyben nagyjából le lenne írva, hogy egy cselekvés hány napba kerül (pl.: egy adományozás 1d4 nap. Azért ennyi, mert ki kell találni, hogy kinek mit adományoz a régens, meg kell találni a célszemélyt, és meg kell rendezni az ünnepséget, stb.). Hoppá, ez egy jó ötlet, csak kissé mesélőgyilkos, valamint felborítja a játékegyensúlyt. Hagyjuk...

- Van a könyvben néhány szabálytöredék, amely elég jól használható bármilyen AD&D alapú világban. Ilyen például a skirmishes, mely kisebb csaták, csetepaték lebonyolításához nyújt egy nagyon gyors és meglepően jó rendszert.

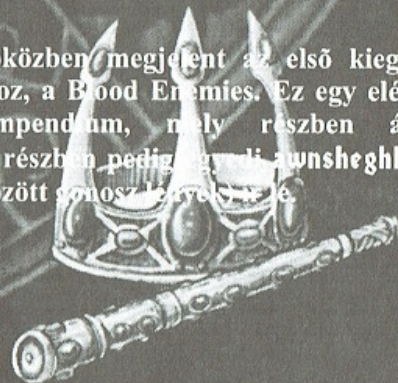
- Néhány elméletet közöl a szerzőgárda, hogy szerintük hogyan lehet felhasználni a szabályhal-mazt, melyet összeírkáltak. A legtöbb sajnos - a normális kalandozás kivételével - elég nehezen megvalósítható. Ennek oka egyrészt az emberi természet (melyik játékos szereti, hogy egy barátja parancsolgat neki csupán azért, mert a harcos irányítja a birodalmat, míg a varázsló "csak" a

mágikus forrásokat), a másik pedig a mesélő kor-látózott lehetőségei (elég nehéz már egy csapatnak is színvonalas kalandot írni, 8-10 szomszédos ország terveit, cselekedeteit, pénzügyeit, stb. logikusan nyomon követni pedig szinte lehetetlen feladat).

Azt hiszem végére értem a cikkek (meg remél-hetőleg az oldalnak is). Egy végső értékelés: a TSR végre valami olyasmit alkotott, amit még a kénye-sebb ízlésűek is nyugodt szívvel elfogadhatnak. Nagyon jó poénnak tartom a stratégiai és szerepjáték ötvözesét, erre már tényleg szükség volt. (Sorry a nálam műveltebbektől, de én eddig nem nagyon hallottam ilyen stílusú játékról. Lehet, hogy én vagyok alulfejlett, de ez van.) Személyes (= szub-jektív) véleményem szerint a Birthright egy nagyon jó világ, ha a mesélő veszi magának a fáradságot, és saját ízlése szerint átalakítja a szabályrendszert. Sajnos kissé drága, de - talán - megéri a befektetést.

<Gábor>

U.i.: Időközben megjelent az első kiegészítő a Birthright-hoz, a Blood Enemies. Ez egy elég jól sikerült compendium, mely részben általános szörnyeket, részben pedig a különleges sunsheghlien-eket (vérrel fertőzött gonosz lényeket) tárgyal.



GALLIA

Ötletgazda: frank
Gallia szerepjáték I.

- Miért kellett emyire agyba-főbe verved szegény embert? - kérdezte az alacsonyabb szalmasárga hajú harcos.

- Mostanában olyan szentimentális vagy. Mondtam neked, hogy ne változtass étrendet. Hogy a csudába lehet megenni azokat a büdös halakat? - kérdezte a másik harcos. Jóval nagyobb darab volt az előzőnél. Haját copfba fonta és éppen azzal foglalatatoskodott, hogy csokorba szedje az ellenfelek szétszóródott sisakjait.

- Bár igazad lehet, - válaszolt az előbbi - eléggre túlerőben voltak.

- Túlerőben? - röhögött a nagydarab. - Dilisek ezek a rómaiak.

Ugye ismerősen hangzik az előbbi párbeszéd? Ki ne hallott volna a legendás, mindennel dacoló kis faluról, ahonnan hősök tömkelege származik. Most itt a lehetőség, hogy Te is olyan vitézt alakíts, aki hiúlyára veri a rómaiakat, lehetetlen küldetéseket hajt végre, és Lütéciától Egyiptomig lejárja a lábát egy - egy örült ötlet miatt. A most indításra kerülő szerepjáték a kevésbé "komoly" kategóriába sorolható, és ami nagyon fontos: CSAK A KEEPER HASÁBJAIN JELENIK MEG FOLYTATÁSBAN.

A kezdet:

Az biztos, hogy az istenek eszüket vesztették, vagy legalábbis részeg önkívületben teremtették azokat az embereket, akik Gallia északi csücskében, egy kies faluban születtek. Életvidám, félelmet nem ismerő emberek, s annyi bajt keverték már a római légiók orra alá, hogy a Circus Maximus vadállatai évelig zabálhatnak a megbüntetett légiósok húsából. Julius Caesar higgadt hadvezér, soha nem emeli fel hangját, s többek között ez az, amiért annyira szeretik őt a katonái.

- MI AZ, HOGY RONGGYÁ VERTÉK A LEGJOBB KATONÁIMAT!?!?

- De háát túlerőben vooltak és minden oldalról támadtak. Olyanok vooltak miint az éhes farkasok.

- TÚLERŐÖ!?!? ÉS MÉGIS MIT NEVEZEL, TÚLERŐNEK?

- Háát rengeteget, egy nagy csomó gallt. Ebben az esetben aazt hiszem, hoogy ketten voltak.

- KETTEEEN!?!? Valami titok lappang a gallok ereje mögött.

És valóban. A gallok ereje mögött titok lappang és valami löre, amit nyakra főre vedelnek. No nem csak azt, hiszen nem vetik meg a jó bort, sert, és mindenféle italokat. Az ételek? No igen, azokat se.

Kivételező szabályok:

Képzeld el egy kis falut, ahol rengeteg életvidám harcos, és egyéb ember él. Egyáltalán mindenki mással foglalkozik mint a harc, harcolni csak akkor kezdenek, ha muszáj. Na most vannak itt mindenféle híres személyek: egy főnök, aki nem indítható karakter, hiszen a főnök dolga az, hogy ne menjen sehová, csak elküldje a legkedvesebb embereit a jó büdös... Szóval például halért. Van egy druida, aki szintén nem indítható karakter, hiszen belőle csak egy van. Hála az égnek! Aztán itt említenénk még meg az alacsony szalmasárga hajút, a dagadt copfos örültet, a kuttyáját, a dalmokot, a kovácsot, a halászt, a dilis öreget, a főnök feleségét, a pajzshordozókat, stb. Ja, hogy kikkel lehet játszani? Hát rómaiakkal nem az biztos. Ők az ellenfelek. Egyébként bárkit lehet alakítani, kivéve az előbb felsoroltakat, hiszen ők nem érnek rá, mert a mesélő nem játékos karakterek kelléktárába tartoznak.

Nem kivételező szabályok:

A játék csak hatoldalú kockát ismer, melyet többnyire gurítva kell használni. Nézzük mire jó ez a kocka, azon kívül, hogy a mesélőt lehet vele agyondobni. Ez a kocka arra alkalmas, hogy

meghatározod sikerült-e végrehajtandó a próbákat. Mit is jelent ez pontosan?

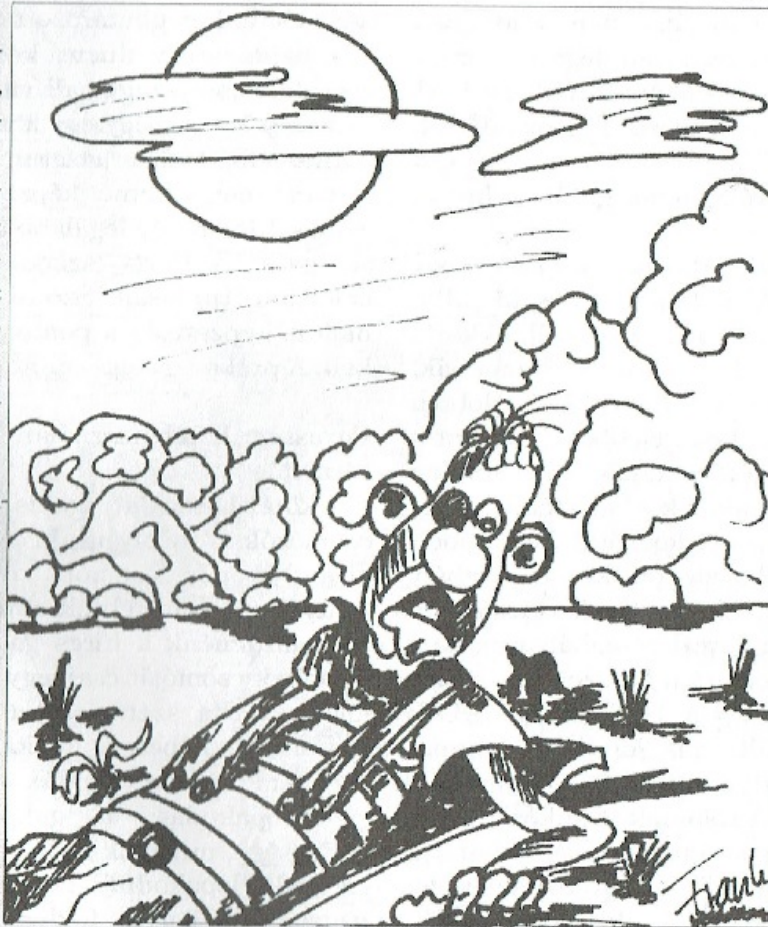
Minden karakternek el kell döntenie, hogy kit akar alakítani. Ezt a következő képen teheti meg. Az 1. táblázat felsorolja azokat az alapfoglalkozásokat, melyeket a karakterek űzhetnek. Sőt mi több az 1. táblázat más egyebet is megmutat. Például azt, hogy melyik foglalkozáshoz, mely fő képesség tartozik.

Elme: segítségével gondolkodni lehet. Igazán alkalmas taktika kidolgozására, e-gyéb fejtörők megoldására.

Erő: segítségével nagyokat lehet ütni, súlyokat lehet emelni és cipelni.

Ügyesség: mindenféle érdekes testmozgások végrehajtására alkalmas, illetve olyan tevékenységek sikeres alkalmazásához kell mint pl. vaddisznóvadászat.

Külső: az emberekhez fűződő viszony alapját képezi. Vagyis rábeszélés, melleszélés stb.



1. Táblázat

Foglalkozás	Képesség
Ács	Ügyesség
Dalnok	Külső
Halász	Ügyesség
Háziasszony	Elme
Juhász	Ügyesség
Kondás	Ügyesség
Kocsmáros	Külső
Kovács	Erő
Sírkőfaragó	Erő
Szemet meresztő öregember	Elme
Vadász	Ügyesség
Virágáros lány	Külső

A játék szabálya a következő: a mesélő nehézségi értéket állít a játékos cselekedetével szembe. A játékos feladata az, hogy a megadott értékkel egyenlőt, vagy attól nagyobbat dobjon. Ilyenkor beszélünk sikeres képzettség végrehajtásról. További szabályok: Az egyes dobás mindig szörnyű hiba, a hatost pedig mindig újra lehet dobni, akár egymás után többször is. Amikor több kockával dobunk, akkor az értékek összeadódnak. Ebben az esetben a csupa egyes dobás a szörnyű hiba. A fő képességekhez alképességek tartoznak. Ezek a következők:

Elme: akaraterő, írás-olvasás, taktika, tájékozódás

-akaraterő: a kegyetlen rómaiak (és persze mások is) előszeretettel alkalmaznak vallatásokat. Az akaraterő az ilyen esetekben is kiváló védelmet nyújt a karakternek, nehogy elárulja titkait. (Persze jobb minél előbb kipakolni mindent és hamar túllenni az ilyen kellemetlenségeken.)

- írás-olvasás: mivel ezekben az időkben nem az írott szó volt az elsődlegesen használt "fegyver" elég sokan vannak olyanok, akiknek gondot okoz eme

képességek használata. Azonban a játék karakterei nagyszerű, csodálatos és kivételes adottságú lények, ezért lehetőségük van egy egyszerű próbával ezekre is. Vagyis egy adott szöveg olvasásakor, vagy annak leírásakor egyenlőt, vagy nagyobbat kell dobni a mesélő által meghatározott célszámmal.

- taktika: gyakran előfordulhat, hogy a bummele, adj neki, üsd-vágd nem apád stílusú harc helyett a fortélyos, cseles hadviselést kell alkalmazni. A taktikai próba arra jó, hogy a játékos által meghatározott módszert végre tudják hajtani.

- **tájékozódás:** ebben az időben a térképeszek egy ici-picit pontatlan térképeket gyártottak. (lásd szegény Kolombusz! Ő is egy, ebből a korból származó térkép alapján kereste Indiát. - hehe) No szóval a tájékozódást akkor kell alkalmazni, ha a karakterek ismeretlen területeken járnak. Ilyenkor el kell mondaniuk, hogy mi alapján tájékozódnak.

Erő: fegyveres harc, pusztakezes harc, súlyemelés, hajítás

- **fegyveres harc:** a képzettség alkalmazásával lehet fegyvereket forgatni. Ezeket általában támadásra lehet használni. Ezekben az időkben nem használtak olyan rengeteg fegyvert, mint manapság. Megelégedtek a következőkkel:

- a Gallok részéről: rövidkard, szigony, dárda, bunkó, tör, parittyá

- a Rómaiak részéről: pugio, gladius, hasta, pilum

A fegyverek használata abból áll, hogy támadáskor túl kell dobni a mesélő által meghatározott célszámot. Ha ez sikerül, akkor a támadás sikeres volt. Ha a karaktert támadják, akkor a játékosnak és a mesélőnek is dobni kell. Amennyiben a játékos kisebbet dob mint a mesélő, akkor eltalálták a karakterét. Minden fegyvernek megvan az adott kocka értéke. A fegyverek használatakor annyi kockával kell dobni, amennyi a fegyver kocka értéke. A szabály nagyon egyszerű: a túldobás mértéke megadja a fegyver sebzését is. Itt egyetlen szabály van: ha a sebzés értéke eléri a célszám kétszeresét, akkor a karakter elájul. **EBBEN A JÁTÉKBAN HALÁL, NINCS!** A földre került, ájult karaktert bántani tilos! Az ájulásból 1dk6 kör múlva magukhoz térnek a karakterek. A rómaiak ilyenkor elpucolnak, a gallok pedig képtelenek a további harcra, újabb 1dk6 körig. Egy körnek akkor van vége, mikor mindenki cselekedett aki akart és aki képes volt rá. A fegyveres harc esetén, illetve a sebzésnél is érvényes az a szabály, hogy az egyes (1) dobás szörnyű hiba, a hatosokat (6) pedig mindig újra lehet dobni.

- **pusztakezes harc:** a galloknak nem igazán okoz gondot, ha fegyver nélkül, pusztá kézzel kell az ellenfelet a földre döngölni. Ebben az esetben ugyanaz a szabály mint a fegyveres harcnál. Kivételt képez az a szabály, hogy pusztakezes harcnál nem lehet a hatosokat (6) újradobni. Beszélünk kell egy érdekes kitételről is, mégpedig arról, amikor a gallok bevedelnek a varázsitalból. Ilyenkor minden erő alapú

képességet plusz egy kockával hajtanak végre, sőt ebben az esetben a pusztakezes harcnál is újra dobhatók a hatos kockák. Mivel a druida igen szőrösszívű, minden karakter CSAK HÁROM KORTY varázsitalt kap egy-egy küldetésre. Egy korty varázsital hatása hat körig tart.

- **súlyemelés:** igen fontos képesség egy kalandozó gall számára. Sokszor kerülhet olyan helyzetbe, mikor csak a saját erejére számíthat, mert mondjuk elfogyott a varázsital. Eme képesség alkalmazásával lehet nagy súlyokat felemelni, cipelni, tartani stb. Természetesen itt is érvényes az a szabály, hogy túl kell dobni a mesélő által meghatározott célszámot.

- **hajítás:** ugye nem kell magyarázni, hogy mennyire fontos egy gall vitéz számára az, hogy akár egy követ, vagy egy kötelet, mászó kampót, dobva célba tudjon juttatni. Na jó, jó természetesen ezt megtehetné képzettség nélkül, próbálgatással is, de így legalább annyi az esélye, mint amúgy. Na ezt szépen megmagyaráztam, amolyan druidásan. Szóval a lényeg az, hogy a hajítás képzettség a pontos célba juttatás miatt kell. A próba ugyanaz, mint az előbbieken.

Ügyesség: kötél használat, lopakodás, vadászat, zárnyitás

- **kötél használat:** igenis, hogy a gallok kiváló csomózók. Volt olyan aki azért halt éhen, mert olyan szuper csomót kötött az elemózsiaszűtyőjére, hogy képtelen volt azt kibogozni. (Itt megemlítenénk a híres gall csomózót Gordiuxot, kinek csomóját csak egy másik nagy gall Alexandrix tudta szétnyiszálni.) No szóval a kötél használat képesség alkalmas lasszóvetésre, csomókötésére, csapdák készítésére stb.-

- **lopakodás:** a gallok ritkán használt képessége, mivel ők nagy csatazajjal és énekelve szoktak "lopakodni". Na jó, szóval a lopakodás nagyon jól jön a felderítéseknél, illetve, ha kíváncsi szemek elől akarunk rejtve maradni.

- **vadászat:** egy igazi harcosnak nem okoz gondot élelmet szerezni az erdők mélyén. Sitty-sutty leüt egy vadkocát és már süll is a finom ínycséség. A vadászat képesség vonatkozik még a nyomolvasásra, csapdaállításra, hiszen ezek mind összetartozó képességek.

- **zárnyitás:** egy gall vitéz a zárnyításnak több kifinomult módszerét ismeri. Egyszerűen beszakítja az ajtót, vagy használja a kilincset, vagy valamilyen idétlen tolvajszerszámmal vacakol egy darabig és utána használja a kilincset. A zárnyítás képességet akkor kell alkalmaznunk,

ha bereteszelt, bezárt ajtókról van szó. Ezeket nem lehet egyszerűen betörni, csak ha bevedelt a karakter a varázsitalból.

Külső: meggyőzés, csábítás, pókerarc

- csábítás: segítségével a másik nemet lehet elbolondítani, hogy az hajlandó legyen segíteni nekünk. Itt olyan jól ismert fogásokra gondolunk mint: párbaj a gyönyörű hölgy kegyeiért, a szerető elrejtése a szekrénybe stb.



- meggyőzés: bizony-bizony vannak olyan ritka esetek, hogy drága galljaink érvei mellett nem csak pofonok szólnak, hanem maguk a rettenthetetlen hősök beszélnek saját szájukkal. No de ilyet! A meggyőzés igen hatásos eszköz, ha bizonyos piszkos feladatokat nem mi akarunk elvégezni, hanem erre megfelelő képességű és mennyiségű balekot fogadunk fel. Meggyőzzük

őket az így rettentő nagy fontosságáról, s az ő nélkülözhetetlen szerepükről a nagyhorderejű dologban.

- pókerarc: kár, hogy a gallok nem ismerték a pókernek nevezett életveszélyes kártyajátékot, mert akkor ők is így nevezték volna azt a pimasz kifejezéstelen tekintetet, mellyel a római járőrökre néztek olykoron.

Karakter alkotás:

Először is válassz magadnak egy megfelelő nevet, majd határozd meg a karaktered életkorát. (20 + 3dk6 életév.) Most dönts el, hogy nő, vagy férfi lesz-e a karaktered. Határozd meg a súlyát és magasságát. (súly a férfiaknál: 60 + 4dk6, nőknél: 40 + 3dk6) magasság: 150 + 4dk6 mindkét nemnél. Ha mindezzel megvagy, akkor válassz magadnak megfelelő foglalkozást.

Név: _____	
Kor: _____	Nem: _____
Súly: _____	Magasság: _____
Foglalkozás: _____	
Gallia	
Karakterlap	
Portré	
Elme:	Erő:
akaraterő: _____	fogvesztés harc: _____
írás-olvasás: _____	pisztolyos harc: _____
taktika: _____	Súlyemelés: _____
tájékozódás: _____	hajítás: _____
Külső:	Úgyesség:
csábítás: _____	bűbél használata: _____
meggyőzés: _____	lopakodás: _____
pókerarc: _____	vadászat: _____
_____	zárnyitás: _____
Felszerelés: _____	Fegyver: _____
Az összes legyőzött ellenfél: 	
Az összes megvetett vaddisznó 	

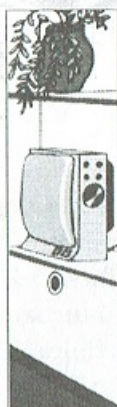
A foglalkozás alapján dől el, hogy mihez mennyire értesz. A táblázatban leírt fő képességet a karakter két kockával képes használni, míg a többit csak egyel. (pl. Biflax dalnok, így a külsővel összefüggő képességeket 2dk6 kockával dobja, a többit pedig csak egyel.) Továbbá induláskor minden karakter szétoszthat (6) pontot az alképességekre. Vagyis egy képzettség értéke lehet akár 2dk6 +2. Ha az ilyen pontokból összejön hat, akkor értelemszerűen egyel nő a dobható kockák száma. Az előbbi példa esetében 3dk6 lesz. Egy-egy játék után játékpontokat kaphat a játékos. Ezeket fordíthatja a képességek fejlesztésére.

Nos a helyhiány miatt csak ennyi fért bele ebbe a számba. Legközelebb újra folytatjuk. Várjuk észrevételeiteket a Gallia-val kapcsolatban.

<frank>



Ki nevet a jégkrém?



rovatvezető: **hicka**
Gazdálkodj okosan társasjáték
 Megjelent a **Minerva** Kiadó és Szolgáltató Kft. gondozásában

Két lehetőség van. Az első... namármost a második a járhatóbb. Mondjuk érintve a sarkalatos pontokat...

Az alapdoboz tartalmaz mindent, amire a játékhoz szükség van; 6db műanyag bábut, 1db hatoldalú 'hagyományos' dobókockát, 55db szerencsekártyát, 60db 5000,- Ft-os takarékbetét-könyvet, 30db 10000,- Ft-os takarékbetét-könyvet, 6db CSÉB-kötvényt, 6db lakásbiztosítási kötvényt, 12db könyvvásárlási utalványt, 60-60db játékpénzt, 6db színes/mo-nochrom lakást jelző lapot, valamint egy játékmezőt...

A cél. A játék célja, hogy a játékosok okos gazdálkodással lakást vásároljanak, és mielőbb berendezzék. A győztes az, aki a leghamarabb szerzi meg a lakást annak teljes berendezésével együtt. Ezenkívül rendelkezik: 2db könyvvásárlási utalvánnyal és legalább 5000 Ft értékű takarékbetét-könyvvel.

Első hallásra ez borzasztóan egyszerűnek tűnhet. Ez nem véletlen, mivel az is. Kockadobás, lépés, vásárlás. Azonban figyelemreméltó az alkotók azon törekvései, hogy dolgunkat -ha lehet- minél jobban megnehezítsék.

"Lakásodban tűz ütött ki. Ha volt biztosításod, károdát az Állami Biztosító megtéríti. Ha nem volt, berendezési tárgyaidat vissza kell adni a pénztárosnak és újból meg kell vásárolnod."

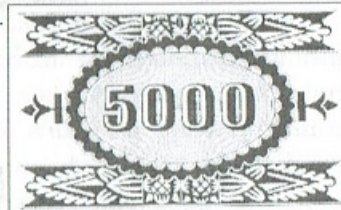
Nosz, ilyenkor igencsak jól jön a biztosítás. Erre akkor tehetünk szert, ha sikeresen a 8-as mezőre lépünk vagy megfelelő szerencsekártyát

húzunk.

Lakás, könyvvásárlási-utal-vány, Cséb és lakás-biztosítás vásárlására csak akkor van lehetőségünk, ha ilyen jelzésre lépünk, vagy mázlink van a szerencsekártyával. Persze itt is van kivétel. Ha rendelkezünk 70000 Ft készpénzzel, akkor bárhol állva vásárolhatunk lakást. Nem így van ez a berendezési tárgyakkal. Azokat kizárólag a 7, 14, 29 és a 34-es mezőn vásárolhatunk. Vagy megnyerhetjük sze-rencsekártyával.

pénz. Felmerül a kérdés: játékosaink hogyan jutnak pénzhez? Nosz, őket minden kör megtétele után megilleti

4000Ft. A szerencsésé-
 bek a START mezőre
 lépve 6000Ft kapnak a
 pénz-tárostól, míg a 'hû de
 nagyon' szerencsések
 mondjuk "12-es találatod
 volt a TOTÓ-n, 7500,- Ft-ot kapsz." jellegû szeren-
 csekártyákat húznak.



Külön érdekesség, hogy az a játékos, aki fizetékép-
 telenné válik, kölcsönt vehet fel a péztárból. Kamatra
 természetesen. Esetünkben ez "kétszer kimaradsz a
 dobásból"-t jelent. Ráadásul, ha a következő körben nem
 sikerül visszafizetni, akkor végleg kiesett a játékból.

55 db szerencsekártya. 8,4x5,3 cm-es lap. Ezekből a
 játékosok akkor húznak, ha a "szerencsekártya" mezőre
 lépnek. Ez elméletileg bármi lehet. Pöly: "Hozzányúltál a
 gyógyszeres dobozhoz. Büntetésül kétszer kimaradsz a
 dobásból!", vagy: "Sok ezer ember fáradozik Budapest
 tisztaságáért. Mert nem szemeteltél, lépj előre két
 mezőt!", esetleg: "A LOTTÓ nyeresémsorsoláson
 szobabútorot nyertél. Ha van már szobabútorod, akkor
 megkapod az értékét, 25000,- Ft-ot a pénztárostól.", és:
 "Szóra-koztál színházban, moziban! Lépj a 18-as
 mezőre! Színházjegy ára 100,- Ft, mozijegy ára 50,- Ft."
 Utolsó példánknál maradvá. Sokan -jogosan- úgy gon-
 dolják ez valamilyen büntetés. De... ez akár jutalom is
 lehet. Hisz', ha történetesen a 22-es mezőn állok, akkor
 ezzel máris 36 helyet léptem előre, áthaladva a start
 mezőn kapok 4000 Ft, így boldogan pengetek ki 150
 forintot.

Szóval ebből a kis ismertetőből világosan kitűnik,
 hogy egy igen komoly 'komplex' valamivel állunk szem-
 ben. Nem beszéltem még a Takarékbetét-könyvről, és
 sok egyébről. Ezek felfedezése már a játékos dolga...

(zárójelben: az Aaargh! táborban rendezett gazdálkodj
 okosan versenyt **Renald Con Elion** nyerte. Nyereménye
 egy 'Mesterlogika' logikai társasjáték.)

<hicka>



Sokak számára a Gazdál-
 kodj okosan szárazzá, unal-
 massá válhat. Talán a játék
 egyszerűségét okolhatjuk e-
 zért...? Mindegy.



Gonoszkodj okosan

avagy

Hollóházi viadalmok

Ötletgazda: **bányusz**
Társasjáték scénárió

Játékszabály:

A játékot 0-6 személy játszhatja. Bár a nulla- és az egyjátékos üzemmód szerfölött unalmas.

A játék menete:

Mivel a játék szerepjáték alapú, a jobb játszhatóság érdekében mindenki kidolgoz magának egy szépményű(?) karaktert. Ez a rész opcionális, de érdekesebbé teszi a játékot. A karakter kidolgozásánál legfőképpen annak története, jelleme az érdekes, nem a statisztikái. Persze, ezek el is hagyhatóak, hiszen a játék folyamán nincs jelentősége, azonban, ha valaki azt élvezzi, hogy a karakterlapján minden értéke mellett 25 virít, akkor tegye azt.

A karakterkidolgozás lényeges pontjai:

Ezek azért fontosak, mert a játékban nincs mesélő, ezért a történetét nagyjából mindenki maga alakítja. Persze mellékelhetek különböző táblázatokat -amit meg is teszek- támpontként, de előbb-utóbb (a nagyobb poén kedvéért) ezeket érdemes kihagyni a játékból. Akkor kezdjük az elején.

1.- A játékos faja, kasztja és története.

Ezt mindenki kitalálhatja maga. Bárki lehet sötét elf, gonosz sárkány meg a-jó-ég-tudja-hogy-mi, de csak a faji szinten. Pl. vámpirként, lichként nem lehet kezdeni. A kasztnál viszont nincs megkötve semmi. (Tehát: ami jólesik.) A történet szintén a játékos dolga.

2.- A játék folyamán előfordulnak furesa dolgok, melyek során a karakter megváltozik. Ezek főleg a Hollóházi Erősekekből következnek. (Lásd később.) Ezeknek a hatását már jó előre el kell dönteni, hogy ne érék meglepetésként a játékost. Például, hogy gonoszetteinek hatására farkasember vagy vámpír lesz.

3.- Szintén a játék folyamán megeshet, hogy a karakter tartományt kap Hollóházán és ennek ő lesz az ura. Akkor nem árt nevet adni a birtokának, meg ilyesmi.

4.- Az is megtörténhet, hogy a játékos várat kezd építeni a tartományán belül. Ebben az esetben mindenkinek el kell döntenie, hogyan is néz ki a vár. A vár típusa bármilyen lehet: kunyhó, barlang, kastély, stb. Tehát a vár szó csak amolyan gyűjtőfogalom. Ami viszont mindegyikben fix, az a berendezés, amit meg kell venni a győzelemhez. (Lásd később.)

A játék célja:

A játékos karakterének minél előbb szereznie kell egy saját tartományt, egy saját várral (teljesen kifizetve), egy varázskönyvet és

három darab festményt. A játéknak akkor van vége, ha valamely karaktert mindezt elérte.

A játék lefolyása:

1.-A karaktereket a köd Hollóházára hozza (azaz a játéktérületre). Ez a Start mező. Ide kell helyezni a karakterek figuráit. Ezután (a játékosok által meghatározott sorrendben) mindenki dob a hatoldalúval és annyit lép a játéktérben, amennyit dobott. Ezt követően a karakterrel olyan dolgok történnek, ami az éppen aktuális mezőhöz van rendelve.

2.-A karaktereknek el kell érniük, hogy tartományúr legyen belőlük. Ez úgy megy, hogy Hollóházi Erőseket (továbbiakban HECS) kell dobniuk és ha sikeres, akkor előreléptek a ranglétrán. (HECS-et akkor kell dobni, ha erre külön utasítást kap, vagy ködmezőre lépett a karakter.)

A HECS lefolyása: a karakterek kezdetben 0 RP-tal (Rosszalkodási Pont) indulnak. Ez a továbbiakban nőni fog és ha olyan helyre érnek, ahol Hollóháza gonosz hatalmai felfigyelnek rájuk, HECS-et dobhatnak. Ez egy százalékkockával történik és ha az éppen aktuális RP-értékül alá dobhatnak, akkor a gonosz hatalmak felfigyeltek rá és "szintet lép". A HECS-kel és az RP-tal való szórakozás csak addig tart, amíg nem tartományúr a karakter. A játék során négy szintű lehet a karakter. **<Az RP a szintlépés után nem nullázódik le! -hicka>**

-0. szint. Ez a karakter alapszintje, amikor idekerül. Semmi különös.

-1.szint. Az első sikeres HECS után történik. A karakternek karmai, fogai nőnek. Kellőképpen eltorzul. Büdös lesz a lehellete és vörösén izzanak a szemei. Vagy valami ilyesmi.

-2.szint. A karakter átváltozik az éjszaka egy teremtményévé. Ez lehet például vámpír, múmia, lich, farkasember, denevéremler, akármí...

-3.szint. A karakter elérte azt a követelményszintet, ami után tartományúr lehet. Ha ezek után rálép, valamely még nem foglalt "ködmezőre", akkor a köd onnan visszahúzóódik és ő kap ott egy tartományt. Ez a mező ezentúl az adott karakter birtoka lesz. Ha valamely másik karakter ide rálép (aki még nem tartományúr) az adót köteles fizetni. Ez 500 aranyban nyilvánul meg. Ha nem tud, vagy nem akar fizetni, akkor fogságba esik és öt dobásból kimarad. Ez a szabály csak addig forog fenn, amíg a belépő karakternek nincs tartománya és még Hollóháza földjén kóborog. Ugyanis miután tar-



tományt kap, nem tud kimozdulni belőle és kalandjai tulajdonképpen ott folytatódnak. Ha ilyenkor rálép a másik játékos mezőjére, az neki szimpla ködmezőként üzemel. Ekkor annyi történik, hogy az adott karakter eléri tartományának ködös határát, a ködbe lép és átkerül a saját birtokát jelző mezőre. (Ilyenkor nem kapja meg a táblán megtett körért járó pénzt!

3.- Most, hogy a karakternek van saját tartománya, hozzáláthat a várépítéshez. Ezt az arra kijelölt mezőkön lehet elkezdni az ott megadott feltételek mellett. Miután a karakter kifizette az előleget, a vár a kifizetést követő körben felépül és lehet vásárolni hozzá a különféle berendezéseket és a festményeket. **<A várépítés részleteit mindenki akkor és annyi ideig fizeti, amikor és ameddig akarja. -hicka>** A játékban az győz, aki leghamarabb kifizeti és berendezi a várát, valamint megcsináltatja az öt ábrázoló festményeket. (A kifizetett festmény a következő körben készül el. A győzelemhez kell mind a három fajta.) És mindemellett rendelkezik egy varázskönyvvel.

-Körönként járó pénz:

A játékosok minden megtett kör után kapnak 5000 aranyat. Ha ködmezőre lépve utaznak, akkor pedig 2000-t. **<Aki mázlijában a START mezőre lép, annak 6000 arany a jutalma. -hicka>**

-Harc karakterek között:

Ez akkor történik, ha két karakter ugyanarra a mezőre lép, de még egyik sem tartományúr. Ebben az esetben csata alakul ki, mely D6 győztes körig tart. Minden egyes körben mindkét fél dob a hatoldalúval és az így kapott értékhez hozzáadja az aktuális szintjét. Az adott kört az a karakter nyeri, aki a magasabb értéket kapta és ez így megy tovább addig, amíg valamelyik fél győzelmei el nem érik a csata elején meghatározott mennyiséget. A győztes a csata végén elvehet a legyőzöttől 500 aranyat és ezen felül kap 10 RP-t, majd dobhat HECS-et. A vesztesnek elúszik az 500 aranya és visszakerül a Start mezőre. **<Ekkor természetesen nem jár a 6000 arany. -hicka>**

-A Hollóházi ködtevékenység:

Ha valaki ködmezőre lép, akkor dob a hatoldalúval és arra a ködmezőre kell lépni, amelyik az adott szám mellé van rendelve. (Nem jár körmegtétellel.)

1. - 0. mező **<Ez nem ködmező. -hicka>**
2. - 5. mező
3. - 19. mező
4. - 25. mező
5. - 32. mező
6. - 36. mező

Befektetések.

Az ugyanúgy működik, mint az eredetiben a takarékbetétkönyv, csak itt a játékos különféle rablóbandák részvényesévé válik, s ha olyan esemény történik, akkor megkapja az osztalékát. Pontosabban nem az osztalékát, mert ez nem profit, hanem a birtokában lévő részvények értéke után kapja.

Felszerelési tárgyak:

-Nappali kandallóval	: 25000 arany
-Konyha ebédlővel	: 15000 arany
-Bálterem	: 5000 arany
-Családi kriptá	: 4000 arany
-Rémálom hátas	: 1000 arany
-Könyvtár	: 6000 arany
-Titkos ajtók, folyosók	: 2000 arany
-Éjfékete fogat	: 1500 arany
-Várbörtön	: 2000 arany

<...a bányász ilyeneket tesz ide, ha nem felejt el:

könyvtár	televízió
titkos ajtók, folyosók	rádió

rémálom hátas
családi kriptá
bálterem
nappali
ebédlő
várbörtön
éjfékete fogat

-hicka>

porszívó
hűtőgép
mosógép
szobabútor
konyhabútor
ping-pong asztal
kerékpár

A mezők leírása:

0. START mező. A kezdés után ködmezővé válik.

1. Vistanival jósoltattál.-az ára: 50 arany.
2. Tarokkmező. Húzz tarokkártyát.
3. Megkapod befektetéseid 5%-át.
4. Darkoni kereskedőkkel találkozótál. Vehetsz:

- könyvtár
- rémálom hátas
- fogat
- bálterem
- konyha

<Csak akkor vásárolhatsz, ha van várad. -hicka>

5. Ködmező
6. Gondatlanságod egy ártatlan ember halálát okozta. Jutalmul lépj előre egy mezőt.
7. Valachani kereskedők érkeztek. Vásárolhatsz a 4. és a 29. mezők szerint.
8. Légy előrelátó. Már most festesd meg portréidat Harmonia legjobb festőivel.

Egyszerű portré	: 1500 arany
Lovas portré	: 2500 arany
Hősies portré	: 3000 arany

<Vár, az bizony ide is kell. -hicka>

9. Tarokkmező
10. A kód elragadott. Lépj a 15. mezőre.
11. Lóra szálltál. Így gyorsabban haladsz. Dobj még egyszer!
12. Meglátogattad temetőben nyugvó szeretteidet. Megbeszélted velük az élet dolgait, megvacsoráztatok, majd elbúcsúztál tőlük és elmentél. Jó társaságban hamar telik az idő, észre sem vetted, hogy eltelt egy újabb kör. (Amiből természetesen kimaradsz.)
13. Sithicusai nyári vásár. Vásárolhatsz a 29. és a 4. mező szerint.
14. Baroviai kőművesek felajánlották szolgálataikat. Ha megbízod őket, felépítik váradat. Ár: 40000 arany előre, s a továbbiakban 30000 részletekben.
15. Tarokkmező.
16. Kiraboltál egy kereskedőkaravánt, s tagjait lemészároltad. Befolyt 5000 arany és ha még nem vagy tartományúr (+10 RP)
17. Szüzeket áldoztál a Hollóházi gonosz erők tiszteletére. A nők ára 500 arany volt. (Ha nem tartományúr +20 RP)
18. Átmulattad az éjszakát. 200 arany az ételre, 100 arany pedig a fogadós özevegének.
19. Ködmező.
20. Teleporton utaztál. Lépj a 22. mezőre.
21. Elvarázsoltál egy Haste-t. Még kétszer dobhatsz.
22. Tarokkmező.
23. Feldúltál egy falut. Jutalomból még kétszer dobhatsz. (+10 RP)
24. A mágia csak erősít téged. Vegyél varázskönyvet! (800 arany)

<Felépített vár nélkül is megvehető. -hicka>

25. Ködmező.
26. Sithicusai kőművesek felépítik váradat. Ár: 40000 arany előre, 40000 részletre.
27. Feláldoztál egy solammiai lovagot. Jutalmul lépj előre egy mezőt. (+10 RP)
28. A hollóházi sötét erők meghallgatták imáidat. Még egyszer dobhatsz.
29. Baroviai kereskedők érkeztek. Vehetsz:
 - nappali
 - kriptá
 - titkos ajtók
 - várbörtön



30. Dr. Rudolph Van Richten fogságába estél. Csak egyes vagy hatos dobással léphetsz tovább.
31. Tarokkmező.
32. Kódmező.
33. Egy csapat lovag vett üldözőbe. Lépj a 2. mezőre. (Kör meg lett téve.)
34. Vistani kereskedők: Vehetsz:
- festmények (árak lásd:8. mező)
- rémálom háta
- fogat
- varázskönyv (lásd:24. mező)
35. Tarokkmező.
36. Kódmező.
37. Elragadt a kód. Lépj a 39. mezőre.
38. Varázslatkomponenseket vásároltál. 800 aranyat fizess a pénztárosnak.
39. Átment előtted egy fekete macska. Még egyszer dobhatsz.

Most pedig következnek a szerencsekártyák leírása.

A játékhoz én a Ravenloft Boxban mellékelt tarokkot használtam, de ha valaki mást használ, az sem baj.

Opcionális szabály:

-Vannak az ún. Erő- és Átoklapok. Ha valaki kihúz egyet közülük, azt magánál kell tartania, s így nem kerülhet vissza a pakliba. Ha valaki birtokában van egy Erőlapnak, az egyel többet léphet, mint amennyit dobott. Az opcionális szabály még opcionálisabb része az, hogy a játékos, ha akar, szabadon gazdálkodhat a jutalomlépésével, vagy lépéseivel. Tehát, ha akarja nem kell őket lelépni. Persze ez csak amolyan opcionális rész.(A Hollóházi viadalokban minden szabály opcionális, de van olyan, ami opcionálisabb a többinél. Az előbbi például egy ilyen.) Ha pedig valaki egy Átoklapot birtokol, az egyel kevesebbet lép az általa dobott számnál. Azonban egy mezőt mindenképpen lép, tehát nincs olyan, hogy egyhelyben marad, vagy visszalép kettőt!

Most pedig a lapok:

- The Broken One: Rossz híreket kaptál. Két dobásból kimaradsz!
- The Esper: Megismerkedtél a pszionika misztériumaival. Ez a későbbiekben előnyödre válhat. Dobhatsz még egyszer.
- The Mists: A kód elragadt. Lépj előre a következő Kódmezőre!
- The Ghost: Az egyik útítársadról kiderült, hogy mégsem az, ami. Az ezt követő érdekegyeztetés után, ha még nem vagy második szintű, most az lettél. (Azon belül pedig szellem.)
- The Raven: Hollóval álmodtál, ez jó ómen. Még egyszer dobhatsz.
- The Marionette: Kihasználtak és átverték. Amíg kiírtod az érintettek családját, két dobásból kimaradsz.
- The Darklord: Tevékenységedre felfigyeltek a Hollóházi Sötét Erők. Ha még nem vagy tartományúr, most harmadik szintre léptél.
- The Donjon: Fogságba estél. Két dobásból kimaradsz.
- The Horseman: Sajnos meghaltál. Válassz magadnak élőholt formát. (Ha még nem voltál második szintű, innentől az vagy.)
- The Innocent: Egy nő/férfi bukkant fel az életedben. Két körig vele fogalakozol. Utána persze megölsz, de az idő elveszett és a pénz, amit rááldoztál nem kevés. (-1000 arany, valamint +10 RP)
- The Beast: Soron kívül farkasemberré vagy egyéb werebeast-té váltál. (Ha még nem voltál 2. szintű, most már vagy.)
- The Temptress: Egy nő/férfi hálójában vergődsz. Két körig tart menekülésed.
- The Artifact: Nagyerejű varázstárgyhoz jutottál. Ha szükséged lesz rá, ingyen kastélyt varázsolhatsz magadnak. (Mindössze az anyagi komponenseket kell hozzá megvenned, ami 40000 arany.)
- The Hangman: Sikeresen kivégeztél egyik ellenfeledet. (+4000 arany, vmint +10 RP)
- The Rogue: Erőlap.
- The Swashbuckler: Kirabolt egy piti tolvaj. (-500 arany)

- The Philanthropist: Jósno-re költöttél. (-500 arany)
- The Trader: Soron kívül megvehetsz mindent. (Berendezések, varázskönyv, portrék.)
- The Merchant: U.a. mint a Trader.
- The Guildsman: Céhet alapítottál. Ez 5000 aranyba került, de körönként +800 arany folyik be.
- The Beggar: Jótékony voltál és némi pénzzel segítettél egy arra nagyon rászoruló szegényembert, aki szinte már saját magát akarta adni feleségének és és nyolc gyermekének. Ezzel valószínűleg az egész családot megmentetted az éhhalál pokoli kínjaitól. Ez igazán nem volt szép! Büntetésből egy dobásból kimaradsz. (S persze a -500 arany, amit nekiadtál.)
- The Thief: Kiraboltál egy karavánt. +2000 arany.
- The Tax Collector: (Ha van tartományod.)Megérkezett az évi adó. +2000 arany.
- The Miser: Átoklap.
- The Wizard: Erőlap.
- The Transmuter: Új varázslatot tanultál. Ez egy körig lefoglal.
- The Diviner: Öristened meglepéssel nyugtázta tevékenységedet. Még egyszer dobhatsz!
- The Enchanter: Pokoli szélviharba kerültél. Lépj hátra három mezőt.
- The Abjurer: Tönkrement a varázsgömböd. Míg újat készítesz, egy körből kimaradsz.
- The Elemental: Rád mosolygott a szerencse! 10% + az elvesztációdra.
- The Invoker: Varázskönyvet vehetsz.
- The Illusionist: Új katonád vétkezett, s te megbocsátottál neki. Már megint erőt vett rajtad a jóság. Amíg bűnbánatot tartasz, nem léphetsz. (1d6 körből kimaradsz!)
- The Necromancer: Üres perceidet szentségtelenkedéssel töltöd. Még kétszer dobhatsz!
- The Conjurer: Átokkártya.
- The Priest: Erőkártya.
- The Monk: Megbántad bűneidet. Büntetésből két dobásból kimaradsz!
- The Missionary: Terjeszted a Hollóházi Sötét Erők hitét. Híveidről 2000 arany folyik be.
- The Healer: Ágynak estél. Gyógyulásod két körbe és 1000 aranyba kerül.
- The Shepherd: Sikeresen eladtál egy nyáját. 2000 arany folyik be.
- The Druid: Megrongáltad az erők fát. Menekülnöd kell a druidák elől. +1 dobás.
- The Anarchist: Elvégezted a pusztítási szertartást. A Sötét Erők elégedettek. Jutalmul, ha van kastélyod, kapsz egy ingyen kriptát.
- The Charlatan: Szerelmbe estél, de a nő/férfi kihasznál és meglépi 2000 arannyal.
- The Bishop: A saját magad által kreált vallás követőitől 1000 arany folyt be.
- The Traitor: Átokkártya.
- The Warrior: Erőkártya.
- The Avenger: Egy paladin túnt fel a környéken. Kínzása két körig tart. (S ezekből kimaradsz.)
- The Paladin: Gratulálok, a Hollóházi Sötét Erők lovagja lettél! (Ha még nem vagy 2. szintű, most már az vagy, mint Death Knight.)
- The Soldier: Nem tudod ma melyik kardodat használd. Amíg eldöntöd, két dobásból kimaradsz.
- The Mercenary: Kirabolták az adószedőidet. -1000 arany.
- The Myrmidon: Összeeskövés áldozata lettél. Míg felszámolod -2 kör.
- The Berserker: Lázadás tört ki! Amíg kivégzed a zendülőket és családjaikat, eltelik két kör.
- The Hooded Man: Új emberbarát igazságosztó túnt fel a környéken. Egy körig tart, amíg megölsz.
- The Torturer: Átokkártya.

Hát ez lett volna a kártyák leírása. A továbbiakban pedig mindenkinek jó szórakozást kívánok a Hollóházi viadalokhoz!



Dögölj meg, kedvesem ! (Lev. rov.)



Moicca!

Szépen vagyunk.

Fehérvári Szabolcs, Nyíregyháza

"Szépen vagyunk.

Minden akkor kezdődött, amikor a RÚNÁ-ban felfedeztem a hirdetéseket. Ez az újság kell nekem <A kis mohó... -d.e.s.> -gondoltam. Irány: az újságos. Rövid egyeztetés után kiderült, hogy nincs és nem is lesz ott ilyen lap..."

Figyusz!

Továbbra se az újságárosoknál keresd a Keepert, hanem

itt: Red Dragon Tatabánya, Mártírok u. 69. fsz.

és itt: Rémségek Kicsiny Boltja Bp., V.ker.

Kossuth L. u. 4.

meg itt: Silverland Bp., III.ker. Lajos u. 40.

meg még: Trollbarlang Bp., VI.ker. Teréz körút 13.

és...: Valhalla Páholy könyvesboltok

aztán: Kossuth könyvesbolt Tatabánya, Komáromi u. 28/a

illetve: megrendelheted: ld. (e: lásd (e: ejtsd)) lentebb.

"...Na, jó, akkor a következő célállomás a debreceni Valhalla-bolt. Ott megnyugtattak: volt már két korábbi szám is, de azokról ne is álmodjak, augusztusi pedig még nincs. Két hét letargia. Aztán újból a Valhalla bolt. Az eladó mosolyogva mondta, hogy van: az utolsó példány..." <Ez egy örökzöld történet volt,

Szabolts. -d.e.s.>

Még figyusz!

Keepert RÓZSASZÍN CSEKkes módszerrel rendelheted meg. De most tényleg! Tehát...

preview	70.-
1. szám(június)	100.-
2. szám(augusztus)	ELFOGYOTT
3. szám(október)	150.-
4. szám(december)	150.-

Értelemszerűen a csekken annyi pénzt kell feladnod, amennyi a megrendelésed értéke. **FONTOS!** A közlemény rovatban tüntesd fel, hogy pontosan mely számokra is gondolsz. (Lehetőleg a feladó részbe a saját nevedet és címedet írd.) meg még...

Bónuszként a decemberi számmal minden előfizetőnk kap - nem, nem hőembert - egy részletes ismertetőt a '96-os terveinkre vonatkozóan.

Cím(ahová a csekket küldd): Hilyák Norbert, 2901 Komárom, Pf.: 51/24

"...Mégis valami zavar. <Minket meg valaki... (akinek nem inge, annak nem is a gatyája...) -d.e.s.> Aztán rájöttem, mi az. A 48 oldal az tulajdonképpen 24. <Hát ez érdekes, Szabolts -d.e.s.> <Kitépted a többit, mi? -hp> A RÚNA és a Keeper oldalai nagyságban ugyanakkorák, a RÚNA mégis kétszer annyi szöveget tesz 1 oldalra, mint ti. Fájó ez a lappocsékolás, <Hát igen, igen. Tudod, mennyi fát vágnak ki egy ilyen laaap elkészítéséhez? Belegondoltatok Ti az újrahasznosításba? -e.s.> pedig képességeitek alapján nincs erre szükségetek. <Az újrahasznosításra? -d.> Én azt mondom: egy lap legyen jól megtömve..." <Végy egy kacsát. Fogd le. Markolj bele a beáztatott kukoricába. Ékeld ki a kacsa száját. Eztán pedig gyömöszöld le a torkán. A kukoricát... Hízolgó, ha egy olyan lappal kezdenek minket összehasonlítani, mint mondjuk a RÚNA. Egyébként, lehet, hogy igazad van. Észrevételeled már a jux hatáskörében. Ő vigyáz arra, (bocs, ő is arra vigyáz) hogy a Keeper ne csak egy kagylóba zárt pici gyöngyszem maradjon(tőle idéztünk). Ezért fontosak az olvasói levelek. Visszatérve: mostantól a cikkeket valószínűleg 6 pontos betűre rakja, a sorok közt meg úgyis elfér még egy sor. Nagyon érzékeny az ilyenre... -hp>

Intermezzo



Petya, Komárom

Már tele van az összes hátgerincem, hogy én is itt koptatom az ujjaimat, de ti bezzeg egy nyamvadt levelet sem tudtok úgy kezdeni, hogy ne a hickát szólítanátok meg. Csak azért, mert ő a főszerkesztő? De hát ez a rovat a ket-tönké... Na jó! Elég az önsajnálatásból... Egyébként ezt most nem ellened írtam, hicka! <Hát perszeeee. Mentegetőzz csak, úgyis... Megkérném Csordás Attila nevű leghűségesebb rajongónkat/ olvasónkat/ előfizetőköt, hogy írjon egy levelet Kedves Petya! megszólítás-sal. De most tényleg! -hicka>

Star Trek

Csomós István "Főnix", Eger

"...a dobozban elhelyezett szabálykönyv angol nyelven van írva. <Ez többnyire így szokott lenni... -hp> Az én angol nyelvtudásom csekély, ezért nem tudnátok küldeni egy részletes ismertetőt?..." <Nem! Honnan a halálból? Mondjuk megkérhetnénk a Gábort (ő ismeri a szóban forgó kártya-játékot mindamellet angolul is nagyon tud(?)), hogy fordítsa le, de... Nem kérjük. Ti. (e: tudni illik (e: ejtsd)) másfél hete lelépett, és fogalmunk sincs, hogy hol érhet-nék el... Ez persze nem igaz, mert \$ -hp> "...egyébként szerintem a Keeper sűrűbben is megjelenhetne. Ha lehetne..." <Mielőtt az a vád érne bennünket, hogy keveset és hülyeséget válaszolunk a levélíróknak, el-mondanánk: Az itt közölt leveleket próbáljuk figyelembe venni a további szerkesztéskor. Pölo most teljesen egyetértünk a felettünk szólóval. -hp>

Alluviális II. rész

Csordás "alluviális" Attila, Velence

" Mélyen tisztelt Hilyák Norbert! <Hívdd csak Norcinak. Szereti. -d.e.s.>

Ez még csak a harmadik levelem, <... -d.e.s.> de ebben is megkérem Önt, vagy valamelyik Il-letékes Elvtársat, hogy küldjék már el a Keeper eddig megjelent számait! Mert a szfvári Valhalla boltban nem tudnak róla, és nincs kedvem (pénzem, időm, idegem, stb) beutazni érte/tük Budapestre.

Ha ezt megtennék, én lennék a leghűségesebb rajongójuk/ olvasójuk/ <súgólyuk -hp> előfizetőjük!

Könyöröghetek, és irhatok 4-5-6 levelet is <Na ne, bazzz! -d.e.s.>, de sokkal boldogabb len-nék, ha inkább elküldenék az oly régóta vágyott sajtóterméket. (Ha muszáj, akár ki is fizetem, ha-ha!) <Tapsoljuk meg!! -d.e.s.> Mindegy, hogy csekken megrendelve, után-vétellel, vagy griffmadár postával küldik!..." <Jó. -hp>

Alluviális III. rész

Csordás Attila

Kámán Bébi! <Shout up! And sleep with me... -

e.s.> <You will be with me tonight! -d.>

Yesssss! <Jajj, de jó! Te is bi~ vagy?! Vvégrre egy másik bi~ -d.e.s.> Tihor Miklós egy igazi dörzsölt alak <Érted, dörzsölt... érteddörzső lt... -e.s.> <Értem, Robi -d.>. Valamelyik régi Biborholdban megírta, hogy ha azt írom a levelemben, hogy "Ez már az x. le-velem", arra előbb-utóbb válasz fog jönni. Hát ez bejött, mert tényleg csak 2 levelet írtam, de láthatólag valakinek megesett rajtam a szíve. Mocskos trükk, de egy eredeti Hicka kéziratot megért. <Trükközgetünk, trükköz-getünk? Azért kíváncsiak lettünk volna a reak-ciódra, amikor átvetted a portós leve-lünket...-hp> Meg aztán a Keeper. Tök Yo (mothafucka rappers)! nem csak a baromságok (bár a Chicken Up! tényleg marha jó), hanem a "komoly" témák is. Mondtam, hogy én leszek a leghűségesebb olvasótok/ rajongótok/ előfi-zetőtök..." <Fussunk, fussunk, szaladjunk, hagy, <Petya, mindenhova teszek egy vesszőt, jó? -hicka> <Nosza rajta! -petya> fizessünk, elő, a, Keeperre. Ez most szörnyű volt. -hp>

"...Mi? Hogy mi is ez a doboz? Hát a fedele alapján akár Vampire Boxed Set is lehetne (gy.k.: és vájatan szeműek kedvéért: RÓZSA), vagy ne adj' isten konyakos meggy (ínyenceknek meggyes konyak) ám NEM AZ! Akkor mi? Bemutat-juk az..."

EVIL & Bravo BOXED SET-et

benne:

- 1db Offspring: Shash c. kazettát
- 1db Offspring szövegkönyvet
- 3db hatoldalú dobókockát
- 1 csomag, a játékhoz nélkülözhetetlen

kártyát

- 1db Evil&Bravo szabálykönyvet
- 1db világleírást
- 3db ólommentes anyagból készült

figurát

- csomagolást kap a kedves vevő

IGEN, ezt mind megkapja, <Meg hát! Igaz, Ágnes? Hát persze, hogy meg! -d.> és ez még semmi! Kap hozzá két tartalék fejet, egy barkácskést, gumiápolót (kényszer zubbonyal), csoda-törlökendőt, mágius hengert, varázs-köcsögöt, és egy csodálatos vadászrepülőgép-pilótafülkeablaktörő rögzítőcsavarmenet-met-szökészlettartódobozvédőfestékhigi tóflakonön-tőformatisztító csetet is! Ezt mind ingyen kapja, csak a csomagolási és postaköltséget kell fizetnie 649999.-Ft-ot. Rendelje meg még... aaaaahhh

Természetesen neked egy filléredbe sem kerül (ugyanis 50\$ az ára, kérem postafordultával küldeni (márkát is elfogadok (vagy svájci frankot, az most úgy is divat))). Ezzel együtt érdemes elgondolkozni azon, hogy Te vagy az egyetlen a világon, aki Evil&Bravo Boxed Settel rendelkezik. Ez azért nem semmi, ugye? <Ja, és Te vagy az egyetlen aki késve



kapsz levelet a Keepertől. Nem semmi ugye? -hp>

Imádom a dobozott dolgokat!

Ja, a kazit küldd ám vissza, mert nekem is csak egy példányban van meg! <Jajj, de kis csacsi vagy! Csak nem hiszed, hogy azt viszont hallod?! Csak kérdezd meg a Fecát! -d.e.s.> <Megörültél? Nekünk is csak a Te egy példányod van meg. -hp> Gábor! Te sikkasztottad el a Keeperekből a lapokat, vagy csak én nem kaptam meg? <Esküszünk ő volt, ezentúl neki írjatok.

Itt a címe... -hp>

Hicka, megint hozzád szólok! Nna.

Ne! Ne! Még ne bontsd ki a dobozt!

Várj egy kicsit!

<Ez már gyanús... -hicka>

Jó most kinyithatod.

(Tik-Tak...)

Bummmmm

<Ez igen gyenge volt... -d.e.s.>

ui.: Ó, hogy b....meg! Mielőtt föladtam volna a csomagot, kaptam egy kis papiroost, hogy menjek má' sorozásra! Kész, kóma! Ha nem zsuppolnak be novemberben, majd jelentkezem. <megj.: Ez az. Nagyon tetszik nekünk ezt a levél. Ünnepelesen meg is kérnénk minden kedves olvasót: Ezentúl ne küldjetelek elmarasztaló, kritizáló, rosszaló leveleket. Csak ilyen pozitív, optimista hangvételűeket. -hp>

Turkáló

Ide bárki bármilyen témában írhat. Legyen az üzenet, felhívás, hirdetés, társkeresés, ingatlan, hangszer, híradástechnika, szórakoztató elektronika, háziállatok, haszongépjárművek, alkatrészek, levelezés, számítástechnika, autó 500.000Ft-ig, akármi. Persze ingyenes.

"Velece 20 Km-es körzetében élő RPG-sek (vagy

klubok)! Beszállnék Storyteller, Earthdawn, Shadowrun partiba (akár mesélőként is). Dark Sun AD&D is szóba jöhet.

címem: Csordás Attila

2481 Velece, Szabolcsi u. 61/A"

"Van nektek ilyen?:

Steiger Kornél: Bevezetés a filozófiába

Leontyev: Ember és kultúra c. tanulmány

Mert nekem nincs, de kell. Ha van vökinek, küldje el a címünkre. -ryann"

Meg még figyelj!

Ha kedvet érzel magadban, hogy formáld a Keeper arculatát, akkor alkoss...

pölcö: cikk

novella

rímelő sorok <A többes szám indo-

kolt, ugyanis egy sor is rímelhet (belső rímek), de mi nem ezekre vagyunk kíváncsiak. Segítségül ajánlhatom a következőket: bokor-rím, kereszt-rím, páros-rím. -ryann> <Jahhahajjj ryann! Te kis irodalom-esztéta! (?) -d.e.s.>

grafika

Hömbölgés

Igérjük, hogy a *figyusz*, még *figyusz* és a *meg még figyusz* decemberre kikerül a Lev. Rov.-ból, egy külön/másik oldalra <... -d.e.s.>. Valamint egy észrevétel: a felbélyegzett **válaszboríték** nem az erősségetek... Szóval írjatok.

Ezzel be is fejezzük októberi önimádatunkat. Eredetileg ugyan négy oldalra terveztük ezt a rovatot, de már nagyon szeretnénk kipróbálni a... szóval egy új programot.

Chronicles.press.release

(Az alábbi sajtónyilatkozat a Wizards of the Coast-tól került hozzánk. Mivel fontosnak tartottuk mondanivalóját, csonkítás nélkül közreadjuk. Kérjük, hogy az esetleg benne foglalt téves vagy homályos információk miatt ne bennünket nyaggassatok - Gábor)

Date: Mon, 10 Jul 1995 09:18:21 -0700 (PDT)

From: Charles Keith-Stanley

<werewolf@wizards.com>

Subject: Chronicles Release

A közelmúltban a Wizards of the Coast tudomására jutott, hogy egy, a Chronicles kiegészítő kártyákat pontosan leíró lista került forgalomba. A WotC

üzleti politikája nem engedi meg, hogy a termék megjelenése előtt tartalmi lista piacra jusson. Ezzel próbáljuk meg biztosítani az esélyegyenlőséget és a felfedezés izgalmát.

A lista korlátozott hozzáférhetősége lehetővé teszi tulajdonosának, hogy tisztességtelen előnyökhöz jusson listával nem rendelkező játékosokkal szemben. Nem nézhetjük tovább tétlenül, hogy ez folytatódjon. Emiatt közzétesszük a Chronicles listát a kiegészítő megjelenése előtt. Nem akarjuk, hogy ez később például szolgáljon, és jelenlegi lépésünk nem fog kihatni a WotC későbbi üzletpolitikájára.

Jelenlegi lépésünk teljes egészében vásárlóink



érdekében történik. Nem akarjuk, hogy bárki is belsős információk megszerzése érdekében kétes üzletekbe kezdjen. Mindig is az volt a véleményünk, hogy a kiadandó temékeink tartalmának titkosnak kell lennie a megjelenésig. Most azonban, mivel ez a titkosság már megszűnt, úgy érezzük, hogy listával nem rendelkező vásárlóink érdekében cselekednünk kell.

Azt kérjük, hogy a lehető legszélesebb körben terjesszék az alábbi listát. Emiatt a listánk felkerült az Internetre, valamint megkapta minden terjesztőnk. Célünk az, hogy eljusson a vásárlókhöz.

Még egyszer hangsúlyoznánk, hogy úgy érezzük, vásárlóink érdekében kell az alábbi listát publikál-

nunk. Reméljük, hogy a játékosok megértik szándékunkat, és továbbra is élvezni fogják a játékot a Chronicles kártyákkal.

Skaff Elias
Acting Magic Brand
Manager.

**A hivatalos Magic: the Gathering (TM) Chronicles
Kártyalista
Wizards of the Coast, Inc.**

Copyright (C) 1995 by Wizards of the Coast, Inc.
Arabian Nights, Antiquities, Legends, The Dark, Wizards of the Coast, Magic: the Gathering és a Magic logo a Wizards of the Coast, Inc. bejegyzett védjegye.

Abu Ja'far (AN)
Active Volcano (LG)
Akron Legionnaire (LG)
Aladdin (AN)
Angelic Voices (LG)
Arcades Sabbath (LG)
Arena of the Ancients (LG)
Argothian Pixies (AQ)
Ashnod's Altar (AQ)
Ashnod's Transmogrator (AQ)
Axelrod Gunnarson (LG)
Ayesha Tanaka (LG)
Azure Drake (LG)
Banshee (DK)
Barl's Cage (DK)
Beasts of Bogardan (LG)
Blood Moon (DK)
Blood of the Martyr (DK)
Bog Rats (DK)
Book of Rass (DK)
Boomerang (LG)
Bronze Horse (LG)
Cat Warriors (LG)
Chromium (LG)
City of Brass (AN)
Cocoon (LG)
Concordant Crossroads (LG)
Craw Giant (LG)
Cuombajj Witches (AN)
Cyclone (AN)
D'Avenant Archer (LG)
Dakkon Blackblade (LG)
Dance of Many (DK)
Dandan (AN)
Divine Offering (LG)
Emerald Dragonfly (LG)
Enchantment Alteration (LG)
Erhnam Djinn (AN)
Fallen Angel (LG)
Fallen, The (DK)
Feldon's Cane (AQ)
Fire Drake (DK)

Fishliver Oil (AN)
Flash Flood (LG)
Fountain of Youth (DK)
Gabriel Angelfire (LG)
Gauntlets of Chaos (LG)
Ghazban Ogre (AN)
Giant Slug (LG)
Goblin Artisans (AQ)
Goblin Digging Team (DK)
Goblin Shrine (DK)
Goblins of the Flarg (DK)
Hasran Ogress (AN)
Hell's Caretaker (LG)
Horn of Deafening (LG)
Indestructible Aura (LG)
Ivory Guardians (LG)
Jalum Tome (AQ)
Jeweled Bird (AN)
Johan (LG)
Juxtapose (LG)
Keepers of the Faith (LG)
Kei Takahashi (LG)
Land's Edge (LG)
Living Armor (DK)
Marhault Elsdragon (LG)
Metamorphosis (AN)
Mountain Yeti (LG)
Nebuchadnezzar (LG)
Nicol Bolas (LG)
Obelisk of Undoing (AQ)
Palladia-Mors (LG)
Petra Sphinx (LG)
Primordial Ooze (LG)
Puppet Master (LG)
Rabid Wombat (LG)
Rakalite (AQ)
Recall (LG)
Remove Soul (LG)
Repentant Blacksmith (AN)
Revelation (LG)
Rubinia Soulsinger (LG)
Runesword (DK)

Safe Haven (DK)
Scavenger Folk (DK)
Sentinel (LG)
Serpent Generator (LG)
Shield Wall (LG)
Shimian Night Stalker (LG)
Sivitri Scarzam (LG)
Sol'kanar the Swamp King (LG)
Stangg (LG)
Storm Seeker (LG)
Takklemaggot (LG)
Teleport (LG)
Tobias Andrion (LG)
Tor Wauki (LG)
Tormod's Crypt (DK)
Transmutation (LG)
Triassic Egg (LG)
Urza's Mine (ver. 1) (AQ)
Urza's Mine (ver. 2) (AQ)
Urza's Mine (ver. 3) (AQ)
Urza's Mine (ver. 4) (AQ)
Urza's Power Plant (ver. 1) (AQ)
Urza's Power Plant (ver. 2) (AQ)
Urza's Power Plant (ver. 3) (AQ)
Urza's Power Plant (ver. 4) (AQ)
Urza's Tower (ver. 1) (AQ)
Urza's Tower (ver. 2) (AQ)
Urza's Tower (ver. 3) (AQ)
Urza's Tower (ver. 4) (AQ)
Vaevictis Asmadi (LG)
Voodoo Doll (LG)
Wall of Heat (LG)
Wall of Opposition (LG)
Wall of Shadows (LG)
Wall of Vapor (LG)
Wall of Wonder (LG)
War Elephant (AN)
Witch Hunter (DK)
Wretched, The (LG)
Xira Arien (LG)
Yawgmoth Demon (AQ)

A Wizards of the Coast Duelists' Convocation szeretné tisztázni, hogy a Chronicles lapok megjelenése hogyan hat a II. típusú versenyszabályokra. A Chronicles megjelenése nem jelenti azt, hogy a kártyák automatikusan részt vehetnek az ilyen versenyekben. Ahogy a II. típusú versenyek kegyelmi időszak szabálya kimondja, minimum harminc napnak el kell telnie egy új kiegészítő vagy az alap Magic lapok új kiadása után, mielőtt ezek a kártyák részt vehetnének a versenyekben. Más szóval, a játékosoknak harminc napot kell várniuk a Chronicles megjelenése után, hogy használhassák új lapjaikat.

Mi, a Duelists' Convocationnál nagyra értékeljük türelmedet és megértésedet, hogy segítesz nekünk elkerülni a félreértéseket a II. típusú Magic versenyek örökké változó világában.

Üdvözléssel,

Steve Bishop
Director, Duelists'
Convocation Int'l
Wizards of the Coast,
Inc.



KEEPER tour

Aaargh! '95

Komárom



Egy jól kivitelezett, zökkenőmentesen lezajló tábor volt ez, egy dinamikus, ötletgazdag csapat szervezésében. Persze, ez így hitelt nem érdemlő kijelentés volt. Megkértem valakit (találomra) a táborlakók közül, alkosson véleményt (objektíven) a táborról:

Keeper: Hogy érzed itt magad?

Somlói Ferenc(kiadó): Nagyon szeretem ezt a tábort!

K: Mostanában elég sok találkozózn megfordultál. Az Aaargh! mennyivel jobb ill. rosszabb a többinél?

SF: Nagyon szeretem ezt a tábort!

Most esetleg vannak akik azt mondják: hazabeszélünk. Ez így is van. Tehát következzen még néhány pozitív vélemény:

Szegedi Gábor: "Csak percek óta vagyok a táborban, de nagyon kellemes hangulat van. Sikerült végre évek óta újra ping-pongoznom, ami élmény..."

Gáspár András: "Kémeink jelentették, hogy tényleg nagyon jó hangulat van, az ebéd jó volt, a kola jó, mindennel meg vagyok elégedve..."

Novák Csanád: "Én kipróbáltam a tábori ágyakat, hogy erről is tudjunk néhány szót szólni..."

Szóval van négy véleményünk. És egy rakás képünk. Ha igaz, akkor ezekből ti is láthattok párat a borítón és tőlem jobbra illetve balra...

"Elrobogott mellettünk a nyár, de szerencsére egy darabig mi is vele tartottunk, és még jó néhányan, akik a



szerepjátéknak nevezett csodás szórakozásnak hódolnak. Azért ez nem semmi. Végig turnéztuk a nyarat, hol itt, hol ott bukkantunk fel, de egy biztos: az esőt mindig magunkkal vittük. Hogy mást ne említsek a szentesi égi áldás, s annak áldatlan következményei.... De a buli jó volt, a " fellépők " és a publikum egyaránt élvezte a rendezvényt. Aztán leosontunk **Ásotthalomra**, mintegy véletlenül érintettük Szegedet, s a kedves szavak és a barátságos ökölrázások a hátunk mögött, meggyőzték arról, hogy érdemes volt benézni ide is. Ásotthalmon egy csodálatos helyen lévő táborban tölthettünk egy napot. A nagyszerű hangulat, és a lelkes társaság meggyőzték arról, hogy érdemes a szerepjátékkal foglalkozni. Elérkezett a RÚNA tábor ideje. A szervezők meghívására leruccantunk **Bajára**, no és ki találja ki, hogy mi történt? **<Én! Esett az eső. -hicka>** Igen, igen a helyes válasz az, hogy szakadni kezdett az eső. Ennek ellenére rengeteg jópofa emberrel találkoztunk és sikerült komoly tárgyalásokat is folytatni. Nem csak mindig a szórakozás, azt a kupoláját nekijje!

<hicka>

Telt múlt az idő, de a király hívó szavára egy vitéz sem állt sorba. Az ellen kénye-kedvére fosztogatott, s lassan mindentől kiforgatta az országot. A helyzet egyre reménytelenebbé vált, amikor a királynak mentő ötlete támadt.

- Szólítsuk szolgálatra az őrzőket. - javasolta.
- Az őrzőket ? - kérdezte Dzsaffi - Dzsaffa a király harcos - pap - lovag - varázsló - alkimista - dalnok - vándor - berserker félszerzet bajnoka.
- Igen. - mondta a király.
- Jó. - mondta Dzsaffi - Dzsaffa a király harcos - pap - lovag - varázsló - alkimista - dalnok - vándor-berserker félszerzet bajnoka.

És így is lett. Az Őrzők (KEEPER!!!) nagyszerű tábor szerveztek, s az Ő hívó szavuknak nem tudtak ellenállni a kalandozók. Seregestől érkeztek Augusztus havának 25. napján. Voltak akik négykerekű gépszörnyeken érkeztek, s voltak akiket az ezüstcsik (VONAT - hehe), hozott a komáromi állomásig, s onnan már a jóváll megszokottabb gyalogos módszert választották. A lényeg az, hogy közel száz, SZÁZ, 100 szerepjátékos gyűlt össze erre a hat napra, hogy önfeledt szerepjátékkal töltsék az időt. A szervezők jóvoltából, minden csúszsuperre sikeredett. Lehetett kosarazni (Thanks Nyikoláj!), frisbizni (Thanks Balage!), pingpongozni (Thanks ping-pong asztal, ütők és labda!), és egész álló nap súlyosabbnál-súlyosabb zenék döngölték a földbe a táborlakókat "

Aug. 25., Péntek

15.00 : Megnyitó

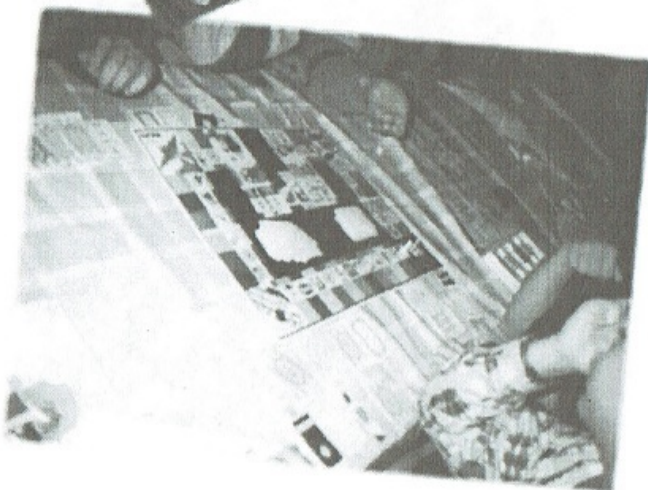
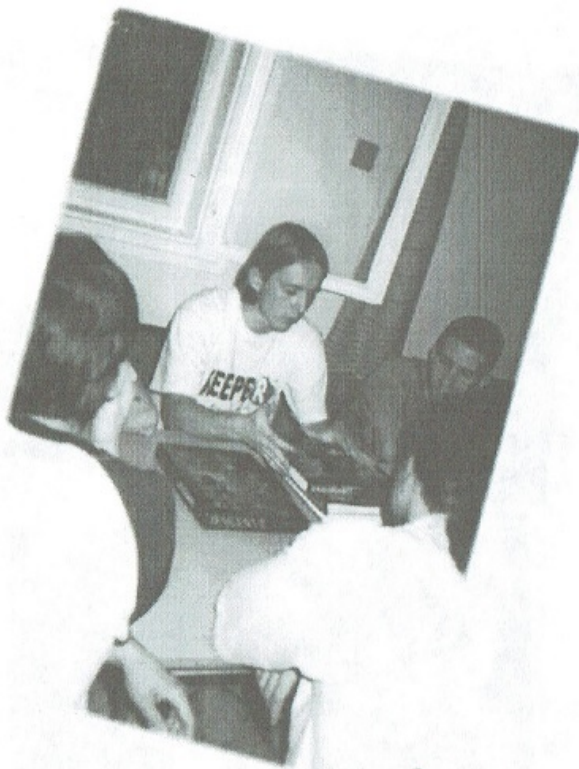
16.00 : Paranoia

16.30 : AD&D versenyre jelentkezés és karaktergenerálás

19.30 : Auvron

"...Az első este az AUVRON stáb adott felejthetetlen műsort, ahol mindenki szabadon eldönthette, hogy IGEN, AKAROK AUVRON SZABÁLYKÖNYVET VÁSÁROLNI! Erre természetesen lehetőség volt, a táborban tartózkodó RED





DRAGON bolt jóvoltából. Lelepleződött AUVRON legendás nem játzó karakterének a négybetűs rövidítése is. (Fantom SZereplő)..."

Aug. 26., Szombat

10.00 : Sólyom bosszúja

10.30 : Magic: the Gathering páros és Blood Wars versenyre jelentkezés

13.00 : Trollbarlang (Warhammer Quest, Talisman, Blood wars)

16.00 : Earthdawn

19.30 : Rúna, Holdtölte vs. Aaargh!

"...A tábor szervezői nem akármilyen fegyvertényt hajtottak végre. Meghívásuknak eleget téve a táborba látogatott a Valhalla Páholy két karakteres egyénisége, Novák Csanád és Gáspár András, valamint a Holdtölte magazin, Beholder Bt és Odin fantasy Bt képviselőitében Szegedi Gábor. Nagyszerű estét köszönhetünk nekik. Mindkét fél irányába záporoztak a kérdések. Voltak szakmai jellegűek, játék információ jellegűek, no és provokatívak, de a vendégek nagyon kedvesen és kitaróan állták a sarat. Még egyszer mondom: Köszí a nagyszerű estéért!..."

Aug. 27., Vasárnap

10.00 : Magic: the Gathering páros VERSENY

10.00 : Shadowrun

13.00 : AD&D VERSENY

19.30 : Impérium vs. Aaargh!

"...Aztán ringbe szállt az Impérium Bt stábjá is és bemutatták az első hazai kártyás játékot a Mítoszt, valamint beszéltek terveikről is. Sok sikert! Ezek után mindenki azt hitte, hogy ezt már nem lehet felülmúlni. Tévedtek. Következtek a versenyek, amúgy Keeperesen. Ezeknek egy részét megtaláljátok ebben a számban..."

Aug. 28., Hétfő

10.00 : Battletech

13.00 : Blood wars VERSENY

15.00 : Earthdawn

16.00 : Paranoia

19.30 : Magisztérium

21.00 : Ravenloft

21.30 : Call of Cthulhu

"...Szeretem ezt a tábort, idézhetném magamtól, de azt mondják, hogy az ilyen dolgok a kezdődő MEGALOMÁNIA jelei, s mint köztudott a MEGA-val kezdődő miegymások közül egyedüli a MEGADETH iránt rajongok. Persze mondhatnánk ezt másképpen is. pl.:

F. - Kedves Ferenc mi a véleményed a táborról?

Ferenc: - Szeretem ezt a tábort.

Mindjárt másképpen hangzik nem?..."

Aug. 29., Kedd

: Gazdálkodj okosan VERSENY

: MALACSÜTÉS

"...Aztán érkezett a tábor utolsó estéje. Az egyik szemünk



sírt, a másik nevetett, hiszen lassan véget ért ez a csodálatos hat nap, ám olyan búcsúestet produkáltak a szervezők, melyre egyikünk sem számított. Igazi disznósütést rendeztek. Sveni mesterszakács jóvoltából, a nagydarab malacka ropogósra, ízletesre, fenségesre sikeredett. Kezdetét vette a középkori lakoma, melyről azt hiszem árulkodik néhány fénykép ebben a számban. Később letelepedtünk a táboritűz köré és dumsizással telt az idő. Jómagam és Olivér barátom egy ötszámos UNPLUGGED gitár-dob impro. koncertet adtunk, melyet (mi lepödtünk meg a legjobban), lelkesen fogadott a társaság.... "

Aug. 30., Szerda

"...Szerda: kiürült a tábor. Súlyos léptű kalandozók tartanak a komáromi állomásra, hogy az ezüstsík (VONAT-hehe)újabb kalandok felé röpítse őket. Egy azonban biztos: ha jövőre is lesz tábor mi mindannyian ott leszünk.... "

- Látod kedves bajnokom az Őzökre lehet számítani. Ugye megmondtam? - kérdezte a király.

- Meg. - válaszolta Dzsaffi - Dzsaffa a király harcos - pap - lovag - varázsló - alkimista - dalnok - vándor - berserker felszerzet bajnoka."

<frank>

Vendég volt:

Auvron

Hajma Miklós
Kovács Olivér
Somlói Ferenc

Rúna

Gáspár András
Nagy Márton
Novák Csanád
Paecsek Antal

Holdtölte

Szegedi Gábor

Impérium

Bukta Zoltán
Nagy
Tóth János
Tóth Victor

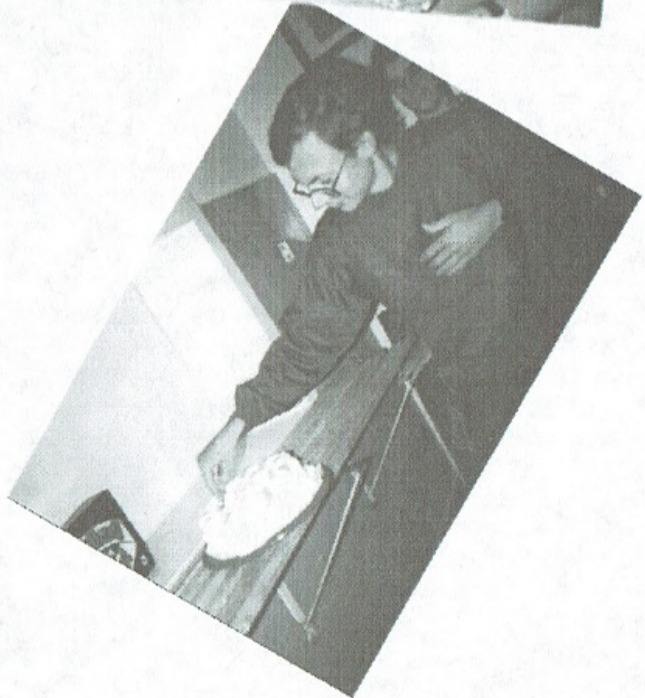
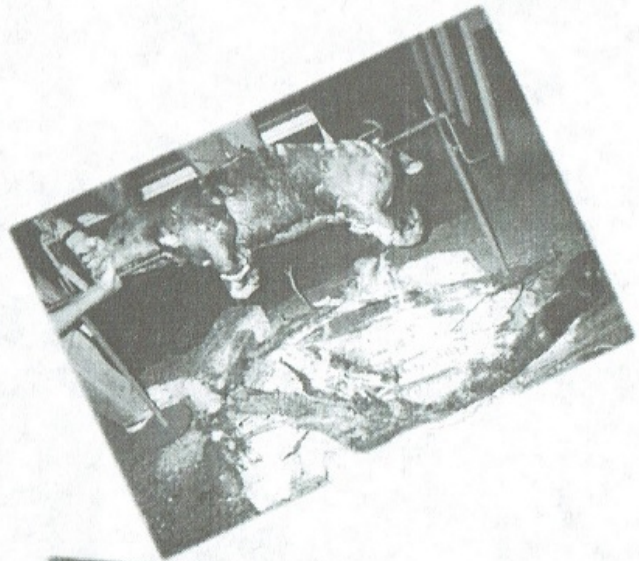
Szervező volt:

Keeper

Csordás Gábor (Gábor)
Hilyák Norbert (hicka)
Juhász Péter (jux)

köszönet:

Góra Johanna
Góra Sven
Hornig Balázs
Wágner Vilmos





Seiten des Grauens

Seiten des Grauens

Üvöltés az éjben
III. fejezet

Álmok korának itt vége,
S egy út visz a sötétségbe,
Átkelsz a Bánat tengerén,
Az emlékek hús vizén.
Ma még a szelek szárnyán szállsz,
De holnap bilincsbe verve állsz,
Szívesen abbagagnád végre,
De az út visz a sötétségbe.

Szilfalvi Malakar - Az álmok kora

Az Öreg tölgy lassan megtelt, A falu lakossága inkább jött ide, mint hogy egyedül üljenek otthonaikban. A kandallóban szomorúan pattogott a tűz, s a fogadó a sok vendég ellenére csendes maradt. Az emberek hallgatagon iszogattak, tudomást sem véve a közjük érkezett idegenről, aki az egyik eldugott asztalnál beszélgetett a bárdal, és a nemrég visszatért Antonnal.

- Sajnálom, ami történt. - fejezte ki részvétét az erdőjáró - Nem tudom meghalt-e a barátja, hiszen Solamnia lovagjai közismerten kiváló harcosok, de az a farkas, a nyomai alapján természetes bestia. Hatalmas küzdelem lehetett.

- Töhrém mindig is bátor volt. Túl bátor....- sutogta maga elé a nő, s végigsimította az előtte heverő kard pengéjét.

A fegyver a maga nemében mestermű volt. A keresztvása egy szárnyait széttáró jégmadarat ábrázolt, s a gazdagon díszített markolaton ott sorakoztak a rend jelképei. A hosszú, csillogó pengébe a következő szavakat vésék: Est Sularis Oth Mithas. Esylana végighúzta ujjait a cirádás betűkön és halkán felsóhajtott.

- Mindig ez élte.

A társaság elhallgatott. Anton nem akarta megzavarni a nő gyászát, inkább szótlanul kinézett az ablakon. Odakint nem történt semmi. A nap lassan lement, s az esti szürkület helyét fokozatosan átvette az éj sötéteje. A talaj felett átlátszó, nyirkos ködpamacsok jelentek meg, s a falu néhány házában lámpa gyúlt. Van aki otthonába zárkózva töltötte az estét, reménykedve a zárt ajtók nyújtotta kétes biztonságban.

- Meg fogja ölni?- törte meg Esylana a csendet.

- A farkast! - tért vissza Anton a gondolataiból. - Még nem tudom.

Ha hihet a nyomoknak, ez az állat hatalmas. Ki tudja mire képes? Egyedül biztosan nem tudja megtenni. Talán, ha Malakar és még néhány férfi segít. Igen, akkor minden bizonnyal el tudják ejteni.

- Mi a terve?

Az erdőjárón egy ideig nem látszott, hogy meghallotta volna a kérdést, de aztán ismét a nőre nézett és megrázta a fejét.

- Még nem tudom, mit tegyek. Először meg kéne várom, hogy ő mit lép. Nem tudom mit akar. Valószínűleg egy ideig nem megyek ki az erdőbe, mert lehet, hogy a faluba jön és itt lesz rám szükség. Ha azonban elhagyja a környéket...

- Nem fogja! - szólt egy rideg hang az egyik közeli asztaltól.

A társaság egy emberként fordult a közbeszóló felé. Az egyik szomszédos asztalnál egy középkorú férfi ült. Izlésesen díszített ruhája és rendezett külseje kiemelte őt a körülötte iszogató falusiak közül, de kerges tenyere és durva arcvonásai nem tették kétségessé azt, hogy valaha ő is kemény munkával kereste kenyerét.

- Elnézést, hogy közbeszóltam, de akaratlanul is hallottam a szavakat. - jegyezte meg a férfi nyájas, behízelt hangon.

- Ugyan, nem tesz semmit. - zárta le az udvariaskodást Malakar, s érdeklődve figyelte a közbeszólót. - Mégis miből gondolja, hogy a farkas itt marad?

Erre férfi megfogta a kupáját, majd a székeről felállva a beszélgetők asztalához lépett. A két férfiről tudomást sem véve a nő felé fordult.

- Engedje meg, hogy bemutatkozzam! - mondta, s kissé meghajolt.

- A nevem Keron.

- Örövendek. Én Esylana vagyok, Palanthas városából. - válaszolt a nő, s az egyetlen üres székre mutatott. - Foglaljon helyet asztalunknál.

- Köszönöm. - mondta a férfi, majd kupáját letéve leült.

Egy darabig szótlanul végigmérte az asztal körül ülőket, majd felemelt a kupáját.

- Ürítsük poharunk e hölgy...- kezdte a pohárköszöntőt, de Anton hangja durván félbeszakította.

- Mondd, ha tudsz valamit Keron, vagy tűnj el! Ne rabold feleslegesen az időnket! - mondta zordan a vándor és sötét tekintettel méregette az újonnan érkezőt.

- Nos, ha nem érdeklí nem fontos elmondanom. - mondta a férfi, majd tettetett sértettséggel indulni készült az asztaltól.

- Kérem bocsásson meg neki! - kérte Esylana, s a férfi vállára tette a kezét. - Nem akarta megbántani.

- Na jó, ha Ön kéri. - mondta a férfi, s látványosan megbocsátva visszaült az asztalhoz.

Még mielőtt ismét az asztaltársasághoz fordult volna, óvatosan a fogadó többi vendége felé pillantott, s meglepedéssel nyugtázta, hogy többen figyeltek az előbbi konfliktusra. Azonban hiába próbálta leplezni, Malakar felfigyelt a lopott pillantásra és újult érdeklődéssel figyelte Keron minden mozdulatát.

- Térj a tárgyra! - mondta Malakar, szúrós pillantást vetve a vele szemben ülő férfira.

- Nos, lehet, hogy tudok valamit, ami titeket is érdekelhet. - kezdte tettetett bizonytalansággal Keron. - Persze már régen volt és...

- Keron. Ez a farkas megölt már három embert. Ha ebből is



hasznát akarsz húzni, nem érdemled meg, hogy embernek hívjanak.- szólt némi keserőséggel Anton.

Malakar látta a Keron mögött ülő emberek érdeklődését és biztosra vette, hogy Keron ezeknek a viselkedésére épít. Ha durván intézik el az ügyet, akkor a férfi lesz a nyertes.

- Ha már e hölgy gyászára nem vagy tekintettel, legalább halottaink emlékét ne gyalázd meg szentségtelen pénzsóvársággoddal. - mondta Malakar, de e szótátot inkább a Keron mögött ülőknek címezte, mint a vele szemben helyetfoglaló férfinak.

Anton és Esylana némileg meglepetten pillantott a bárdrá, nem tudván a hősiesség megnyilatkozás okát. Ugyanakkor, -és Malakart ez jobban érdekelte- a környező asztaloknál halk susogás kezdődött és a bárd tudta, hogy nyert. Győztes pillantást vetett Keronra, akinek arcán furcsa, fintor jelent meg, de el is simult nyomban. Az eddigi magabiztos vonások eltűntek, s átadták helyüket a düh és a bosszúszomj jegyeinek. Keron kupáját feldöntve felállt a székről és az asztalra támaszkodva mélyen Malakar szemébe nézett.

- Szóval tudni akarod, mi fog történni? Hát én megmondom neked! - itt egy kis hatásszünetet tartott, majd egy elegáns mozdulattal rámutatott a fogadóban ülőkre. - Meg fogunk halni mind! Az a dög megöl mindenkit! Ma még csak három halott, holnap az egész falu! Az a csavargó boszorkány ránszabadította Abyss egyik démonát!

- Nem értem miről beszélsz! - mondta zavartan Anton, arra gondolván, hogy Keron Esylanáról beszél. - A nő még csak ma érkezett, nem ártott senkinek.

Keron azonban, mintha meg sem hallotta volna az erdőjáró szavait, tovább folytatta szónoklatát.

- Szóval nem tudod, miről beszélek!? Menj és kérdezd meg Stridert! Ő a felelős mindenért! Mindannyiunk vére az ő kezén szárad! Ha ő akkor nem veszi el a fejét, ma nem lenne ilyen gondunk! - a férfi e szavakkal elfordult a társaságtól és szavait most már a többi ember felé intézte. - Én mondom nektek emberek, olyan vezető kell nekünk, aki nem esik pánikba és mindig tudja, mit kell tenni.

A szavak nem találtak üres fülekre. A iszogató emberek láthatólag Keron háfása alá kerültek. Egyre nagyobb érdeklődéssel hallgatták szavait, egymás között megvitatta az eseményeket. Többen egyetértésük jeléül bólogtak a szószólóra, míg mások halgan, susorogva hozták fel elszenvedett sérelmeiket.

- Ezt nem hallgatom tovább. - jelentette ki Anton és társai kíséretével elhagyta a fogadót.

Mikor kiértek, még hallani lehetett a bentről kiszűrődő folytott hangokat. A társaság Strider háza felé vette az útját. Az öreg már csaknem húsz éve volt a falu fő embere. Az ő vezetése alatt indult virágzásnak az a kis porfészek, amit ma Szilfalyának hívnak. Mára azonban megöregedett és az irányítás lassan kicsúszik a kezéből. Talán ő maga akarja így, hiszen a falu elindult a gazdasági fejlődés útján, így aztán nincs is szüksége olyan emberre, akinek mindenben benne van a keze.

- Mégis ki ez az ember? - kérdezte Esylana.

- Keron? - fordult Anton a nő felé. - Egy Strider vezetése alatt meggazdagodott kereskedő. Valaha favágással kezdett, de az öreg tető alá vitt neki valami üzletet, azzal szerezte meg a vagyona alapjait. Azóta kereskedik. Minden áron a falu vezetője akar lenni, bár ez a tisztség ma már nem jelent semmit. Ha valami válság alakul ki a



faluban, lehet a legapróbb tyúkper is, hatalmasra fokozza és mindig Strider leváltását követeli. Tudja, hogy utána biztosan őt választanák meg, ha nem is a rátermettsége, de a vagyona miatt. Így aztán most is ágál.

Szótlanul folytatták útjukat. A falu nagyon elhagyatottnak látszott. A házak az őket körülölelő nyirkos ködben nagyon távolinak tetszettek. A falakra vetülő árnyak életrekeltek és lassú táncot lejtettek az esti szellőben csörgő falevelek monoton kórusára. A gyülekező felhők eltakarták az eget, így csillagfény híján csak a némelyik házból kiszűrődő lámpafény világította meg útjukat.

Az éjszaka sötétjéből előtűnt egy nagyobb árny, s közeledtükre egy kétszintes ház körvanalait vette fel. Az alsó szint ablakaiból táncoló fény vetült az utcára. Anton e ház felé vette az irányt. Mikor odaértek, Malakar kopogtatott, s a falu körüli erdőt kezdte vizsgálgatni. Valahol a távolban farkas vonyított.

- Ki az? - kérdezte egy fáradt, öreg hang belülről.

- Én vagyok az, Malakar! - szölt a bárd, mire az ajtó feltárult.

Odabent egy öregember állt, kezében lámpa és érdeklődve figyelte az ajtóban álló hármast.

- Gyertek bel- mondta és beinvitálta a csapatot.

Az öreg a nappaliba vezette őket. A kandalló tüzétől megvilágított szoba nagyon otthonos benyomást keltett és a biztonság megnyugtató jelenlétét sugallta. A korosodó Strider egy, a kandalló mellé felállított hintaszébe ült vissza. A lámpát eloltotta és kíváncsian várta a vendégek jövőtlenek okát.

- Miben lehetek a szolgálatotokra? - kérdezte és helyet kínálta őket.

Miután mindenki elhelyezkedett a nappali székeiben, Anton gondterhelten arccal az öregre nézett.

- Keron megint lázít.- jelentette be.

- Tegye, ha neki jólesik.- legyintett az öreg. - Én már fáradt vagyok ehhez a tiszthez.

- És van még valami. - kezdte kellemetlen szájízzel Malakar. - Állítólag a farkas jelenléte a Te kezeden szárad.

A szobára leszállt a csend. Strider elfordult és darabig fáradt tekin-

tettel meredt a tűzre. Egy pillanat alatt csaknem tíz évet öregedett. Mikor ismét a társaságra emelte tekintetét, szemében a fáradtság mellett valami mélyről fakadó gyengeség is csillogott.

- Ugye ő mondta el nektek?- kérdezte alig hallhatóan.

- Tehát igaz. - suttogta Malakar.

- Mondd el, mi ez az egész? - kérdezte Anton.

Az öreg egy ideig ismét a tüzet bámulta, majd felsóhajtott és belekezdett a történetbe.

- Sok éve történt. Azután, hogy ti elhagytátok a falut. Egy este különös idegen érkezett a városba. Egy nő volt. Furcsa, sokszínű ruhát viselt és csak törve beszélt a köznyelvet. Tulajdonképpen egy vándorcigány volt. Azt mondta, hogy valaki vagy valami megtámadta a karavánt és csak ő maradt életben. Megengedtük, hogy köztünk maradjon. Az Öreg tölgyben kapott munkát, mint felszolgáló, de gyakran jószolt is a vendégeknek. Csodálatosan táncolt és nagyon érdekes történeteket mesélt távoli fájokról, ahol a gonosz és a keserűség uralkodik. Látszott rajta, hogy szívesen van köztünk, de amikor előző életéről kérdeztük, mindig hallgatag maradt. Így telt el fél év. Egy este aztán furcsa köd szállt le a környékre. Beborított mindent és félelmet hozott az ittlakók szívébe. A következő este egy félelmetes fenevad támadta meg az éppen hazatérő favágókat. Köztük volt Keron is, aki éppen egy közeli faluból tért vissza. Apád - fordult Antonhoz - a segítségükre sietett. Keronnal hátramaradt, de kettejük közül csak a kereskedő tért vissza a faluba. Azt mondta, hogy apád kérte arra, hogy meneküljön, amíg ő feltartja a bestiát. Ez volt az a "baleset", amiben apád az életét vesztette, nem akartam elmondani, mert a történet elég sötét. Mindenesetre ezzel még nem volt vége. A támadások folytatódtak. A bestia minden éjjel megjelent és már a falut is megtámadta. Nem volt senki, aki meg merte volna támadni. Erre Eve, mert így hívták a cigánylányt, elmondta, hogy a farkas őt akarja. Elejnte ezzel nem törődünk, hiszen a lány már-már családtagnak számított. Azonban ahogy az "ostrom" fokozódott, a hangulat a lány ellen fordult. Keron volt az elégedetlenkedők szószólója. Ellenem hangolta az embereket. Azt mondta, hogy vigyük ki a

lányt és adjuk oda a fenevadnak. A megoldás jó lett volna, ha nem egy emberről lett volna szó, hanem mondjuk egy lóról. Érthetően ellenkeztem, de végül nem tudtam mit tenni. Már nem állt senki mellettem és lány mellett. Bár nem egyeztem bele, egy délután Keron és az elcsigázott emberek rátörtek Evere és kivitték a szakadékhoz és odakötötték az egyik fához. A lány borzalmasan félt, de ahogy odakötötték és menni készültek, valami természetfeletti nyugalom és bosszúszomj vett rajta erőt. Átkot mondott a falu minden lakójára, a már holtakra és a még meg sem születettekre. Kérte a világ sötét erőit, hogy hallgassák meg szavait és a falunak többé ne legyen nyugodt éjszakája. Akkor nagyon megijedtünk, de a farkas azután az este után nem jött többet. Így történt. A többit ti is tudjátok.

<bányusz>
vége következik...



Paranoia



Írta: **bányusz**

Paranoia 'vörös' ismertető

Üdvözetem Polgártársak!

Bányusz-U-RTF-3 vagyok a Belső Elhárítás Különleges Beavatkozóegységének a főparancsnoka, minde mellett a Főprog-ramozók Tanácsának tagja. Barátom **hicka-DIE-O-2** kért arra, hogy írjak egy kis ízelítőt arról, hogy mi is vár azon polgártársaimra, akik infravörös biztonsági kóddal rendelkeznek, s a Számítógép kegyelméből vörös biztonsági kódot kapnak és szolgálhatják Öt, ki apánk és anyánk egyben, akinek irányítása nélkül az egész Alfa Komplexum a gonosz anarchisták uralma alá kerülne, s barátainkra csak szenvedés és halál várna a mostani boldogság helyett. Hiszen a városban mindenki boldog és szereti a Számítógépet, mert a Számítógép mindenki barátja. Mindig figyel rád és segít a bajban. Azonban néha Ő is segítségre szorul. Hogy lehetne képes valaki is cserbenhagyni egy bajbajutott barátját? Ezért olyan csodás az élet az Alfa Komplexumban. Mindenki segít mindenkien, mert mindenki barátja mindenkinek, legfőképpen a Számítógépnek.

Azonban vannak olyan alakok, akik irigyen figyelik az itt kialakult tökéletes társadalmat és a Számítógép elpusztítására törnek. Tudom, hogy hihetetlenül hangzik, de tényleg vannak olyan emberek, akik képesek erre. Nem is kevesen. Sajnos mára már rengetegen vannak. Ott lapulnak minden sarkon, minden árnyékos helyen, s csak arra várnak, hogy megölhessék a dolgozó, becsületes polgárokat és a Számítógépet. Ezért van szükség rád és szolgálataidra. Ha összefogunk, együtt ártalmatlanná tehetjük a sötétben lapuló, gonosz ármányait szövegető árulókat.

A harcok során sajnos mindkét fél szenved veszteségeket. Közülünk is sokan halnak meg mind testileg, mind lelkileg. Testileg ellenfeleink pusztító fegyvereinek esnek áldozatul, lelküket pedig eltorzítja az a végtelen szomorúság, amit mások sötét gondolatai ébresztenek bennük. Tudatuk nem tudja elviselni azt a tényt, hogy

valaki gyűlöli mindenki barátját. Mindez szomorú, de igaz.

Ezért van szükség a vészvadászokra. Ők azok, akiket a Számítógép az infravörös rétegből emel ki és kéri segítségüket. Minden infravörös dolgozó álma, hogy egyszer vészvadász lesz és akár az élete árán is megvédi a Számítógépet. De mindezt te is tudod. Hiszen eddig Te is csak álmoddal minderről. Most pedig leírom mindazt, amit egy infravörös dolgozó tudhat a kezdetben vörös biztonsági kóddal rendelkező vészvadászok feladatáról.

Az első és legfontosabb, a Számítógép védelme. Minden más feladat ez alá van rendelve. Persze nem leszel védtelen, lévén fel leszel vértézve különleges tárgyakkal. A vészvadászok olyan felszereléseket és fegyvereket kapnak, mint a **-titkos-** vagy a **-titkos-**, de nem ritkán vannak felszerelve **-titkos-**. Azonban néha ez nem elég, mert léteznek torz, embertelen lények, akiknek **-titkos-** képességeikkel például **-titkos-** tehetnek veled. Ugye érzed ezen veszélyek jelentőségét. Mindezzel persze nem akarok megfélemlíteni, de hát ez az igazság. Nem engedhetjük, hogy úgy legyél vészvadász, hogy nem vagy tisztában a rád leselkedő veszélyekkel, amik között ott van a **-információ zárolva-**, a **-információ zárolva-** és a mind közül a legveszélyesebb az **-információ zárolva-**. A küldetések területe néha a komplexumon kívül helyezkedik el, mert a **-titkos-** nem csak a legendák tárgya, a **-titkos-** tényleg létezik és ezt a saját szemeddel is láthatod majd.

Ez persze még nem minden. Sajnos az ellenség különböző szervezeteket, úgynevezett **-titkos-** hozott létre. Némelyikben már ott vannak a mi embereink, s tájékoztatnak minket a szervezetek tevékenységéről. Ezek sokféle dolgokkal foglalkoznak. Például a **-titkos-** fő tevékenysége, az hogy a tagjai folyamatosan **-titkos-** és ezzel a Számítógépet segítik. Ez azonban egy barátságos szervezet. Ebből a fajtából sajnos csak nagyon kevés létezik. Ellenpélda azonban van bőven. Ezekbe bele se megyek, mert rengetegen vannak és csak nagyon kis részüket derítettük fel. De hamarosan, a Te segítségével győzelmet aratunk az árulók felett és az Alfa Komplexum ismét a béke és a boldogság városa lesz. De addig még sok dolgunk van! Üdvözöllek köztünk, vészvadász!



<Bányusz-U-RTF-3>



ELSŐ KÜLDETÉS

ötletgazda: **bányusz-U-RTF-3**

Háttér. A Rombolók nevű titkos szektának egy bűvöhe-lyét felfedezték a biztonsági szolgálat emberei. Azonban pillanatnyilag túl nagy a védelem egy frontális támadáshoz, ezért csinálnak egy elterelő hadműveletet, míg az akció fő célja a titkos bázis megsemmisítése.

Fontos tudni. Az elterelő akció résztvevőivel nem törőd-nek. Ők elhanyagolhatóak. Már most -még az akció előtt -leírták őket. Bár van némi százalék a sikeres küldetésre, de elhanyagolható. Ha visszaérnek is - teljesítve a küldetést - tulajdonképpen csak le kellett kötniük, vagy legalábbis meg kellett osztaniuk a helyi **Romboló** erőket, mert minden bizonnyal üldözni fogják őket.

Szóval az elterelő hadművelet célja. Egy bizonyos **Edward-R-TYT-3** nevű Romboló tisztségviselőre rábuk-kanak az East End nevű szállodában, ahová **Robert-R-TYT-3-ként** van bejelentkezve. Ez már önmagában is árulás. Megérdemelné a halált. És meg is kapja idővel. Az elterelő hadművelet 'látszólagos' feladata: élve elhozni a szolgálat egy bizonyos állomáshelyére. Ahol, a jelentés szerint, egy nagyobb jól fegyverzett biztonsági csoport fogja őket várni páncélautóval. Természetesen, ha élve oda is érnek, nem fogja várni őket senki. És ez egy fix pont, mert innen számított fél óra múlva bukkan rájuk - csak ha valami normális úton vannak - egy biztonsági csoport. Ez előtt tíz perccel végeztek a bázissal, s attól fogva nem üldözi őket senki, mert rájöttek, hogy csapda. Tehát a csoport még bujkálhat. Ha visszatérnek úgy, hogy **Edward-R-TYT-3** még él, kapnak: 500 crd/fő + némi kedvezményt. Valamint aki a legkevesebb sérülést szerezte, azt bemutatják a médiákban, mint az ak-ció hőstét...

Jelentés. A karakterek megkapják a behívó üzenetet (ld.: 1 és 2-es mellék-let). Taxival elmennek a harmadik har-cállás pontra. Ez valójában egy nyil-vános helység...

Miután mindegyik elhárító beérkezett, egy szolgálatos tiszt mondja el min-denkinek a feladatot. Vagyis átnyújtja a nyomtatványokat (ld. 3-as mellék-let).

Természetesen az egész akciót feltűnés nélkül kell végrehajtani! (Ha

van IntSec-es csapattag, akkor ő azt a feladatot kapja, hogy minél nagyobb feltűnést keltsen.)

-fél óra múlva páncélautóval mennek a szállodáig.

-érdeklődni lehet a portástól **Edward-R-TYT-3-ről** (623-as szoba). Ha nem marad lenn valaki, akkor a portás fel-hívja a szobát. Kivéve, ha volt talpnyalás és/vagy megvesztegetés.

-lifttel felmennek az emeletre. (Lift nincs, azaz nem működik.)

Fenn lehet némi testőrség. (Van. Két tagbaszakadt vadál-lat.) Edward-R-TYT-3 lehetséges, hogy érintkezésbe lép a rombolókkal. (Biztos. És felvesz egy irányjelző chipet az órája alá.) Tehát vigyázzanak, ha a kijáraton akarnak menekülni. A hotel alatti parkolóban egy gyors autó fogja őket várni. (Hát nem fogja.)

Ellenben megérkeznek a rombolók. Ez 12 embert jelent 4x3-as csoportokban. Egy-egy kereső van minden csap-atban. Tekintve, hogy az utcán nicsen senki, így nyugodtan járálhatnak fegyverrel.

- Elmennek a találkozási pontra, ahol egy csoport katona várja őket, hogy átvegyék a foglyot. (Nem lesz ott senki.) Eddig a jelentés.

Felszerelési tárgyak:

2 db lézerkarabély



Even the most well thought-out assassination may sometimes backfire.



10 db pisztoly/puskatár
 1-1 db gégemikrofon
 1-1 db hátizsák
 6 db gránát
 1-1 db infraszemüveg
 1-1 db zacskó boldogságcukorka

Különleges felszerelés:

1MY45A Elhárítóágyú -működőképes-

Egy irdatlan fegyver. Lényegében négy csöve van és ezek között foglal helyet egy gránátvető. Két kéz kell a kezeléséhez és csak a legerősebb ereje elegendő. Mindegyik cső más-más lövedéket lő ki. Csövei: HE, AP, Grenade. Mindegyikhez 5-5 lövedék van.

Ha kifogy valamelyik, nem lehet utántölteni. Egy el-sütéskor mind a négy elsül. Hiába állítgatja a kapcsolót. A rakétavetőben 3 lövedék van. Ez 17-tel sebez 3 méteres körzetben, zöld kóddal. Méterenként egysel csökken a sebzés értéke.

Jet-pack-hátrakéta -irányíthatatlan-

Egy bizonyos idő után a fékezőernyő kinyílik.

Pajzsöv -hibás-

3 méteres rádiusban tejfehér gömb keletkezik a használó körül, ami megvédi minden külső hatástól. Teljes öt másodpercig. Utána -sajna- zárlatos lesz.

Időzithető csomagocska -működőképes-

Kegyetlenül durvát robban...

A játék.

A házban van étellift, amibe egy ember pont belefér (szemét, szennyesledobó...?), ahol le lehet jutni. Mivel az ürge 6. emeleten lakik, ezért több kell, mint szerencse ehhez. Kb. a kopogás, vagy a hívás után tíz perccel megérkeznek a rombolók.

Ez 12 embert jelent. 4x3-as csoportokban. Egy-egy kereső van a csapatokban. Tekintve, hogy az utcán nincsenek IntSec-esek, így nyugodtan járhatnak fegyverrel. Sőt! Egyáltalán senki sincs az utcán. Ha lemennek a parkolóba, először még ott áll a kocsí, de utána, ha **Edward-R-TYT-3-al** mennek, már nincs ott. (Az IntSec visszavonta.) Van ott még néhány kocsí. Megpróbálhatják elvinni az egyiket. A rombolók egy csoportja felmegy a másik lent várja őket. A maradék kettő szerzett egy tankot illetve egy jeepet. Ha eljutnak a Hampton térre jön a meglepetés. Nincs ott senki. Viszont feltűnnek új ellenfelek. Túl nagy a tér, hogy észrevétlenül eltűnjenek. Nekik lehet ugrani, de minek? Van ugyanis egy csatornalejárát. Távolban van egy beugró, ami a szervízalagutakba vezet.

Ha bejutnak a távolban fény szűrődik ki valahonnan. Egy ajtó. Ha hallgatóznak: kommunisták! Ki lehet őket nyírni, sőt ki kell, ha megtudják, hogy ott vannak, hosyen a számítógép látja őket. Benn öt komcsi van, infravörösök, fegyvertelenek. Eddigre már talán vége a leszámolásnak. Fel lehet robbantani a kommunista koszfészket pluszpon-

tért. Sietve el kell hagyni a terepet. Ha kiérnek a felszínre egy helo tart feljűk, az IntSec.

Kis tájleírás.

A küldetés mindenképpen sikeres, amennyiben valaki túléli. Hiszen az elterelés sikerült.

STATOK:

rombolók

vörös lézer pisztoly

hozzaértés: 8

sebzés: 8

testőrök

gumibot

hozzaértés: 11

sebzés: 8

Edward-R-TYT

lézer puská

hozzaértés: 10

sebzés: 9

JEEP

ágyú (3x lehet vele löni 5 kör alatt)

hozzaértés: 8

sebzés: 13

TANKBOT

ágyú

hozzaértés: 8

sebzés: 10

COPTERBOT

ágyú

hozzaértés: 10

sebzés: 13

Az ötletgazga ötletéből írta:

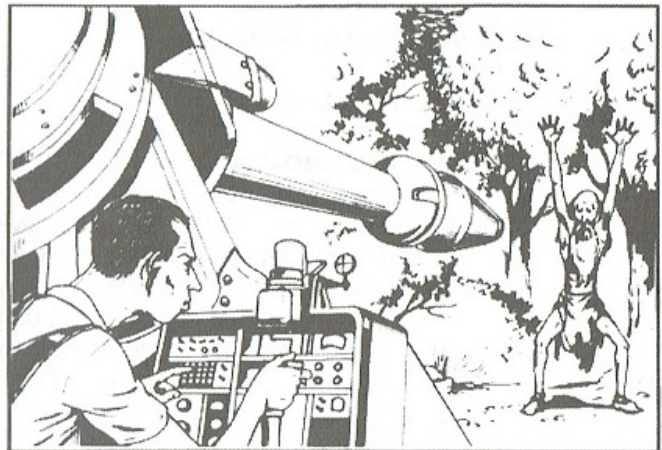
<bányusz-U-RTF-3>

Aztán átírta:

<hicka-O-DIE-2>

kézirat lezárva:

1995 augusztus 24. 0.06



A képek: ©1995 K&EK. A 2. részben a játékos a csatornába ugrással próbálja megkerülni a biztonsági őröket.



RIADÓ!

<melléklet1>

Címzett:

INFORMÁCIÓ ZÁROLVA

Feladó:

INFORMÁCIÓ ZÁROLVA

Hozzáférési kód:

INFORMÁCIÓ ZÁROLVA

Titkosság foka:

INFORMÁCIÓ ZÁROLVA

A Számítógép élete veszélyben forog! A megmentésére toborzott csapatnak Ön a tartópillére! Ne hagyja cserben barátját, a Számítógépet! Azonnal jelenjen meg a 3. számú harcállásponton. Legyen készenlétben! Tartsa kézben a lézert! Árulók mindenhol!

Vészvadász főparancsnokság

Kelt: **SZIGORÚAN TITKOS****SZIGORÚAN TITKOS
UTASÍTÁS!**

<melléklet2>

Címzett:

INFORMÁCIÓ ZÁROLVA

Feladó:

INFORMÁCIÓ ZÁROLVA

Hozzáférési kód:

INFORMÁCIÓ ZÁROLVA

Titkosság foka:

INFORMÁCIÓ ZÁROLVA

Kérem fent nevezett [információ zárolva] polgártársat, kinek biztonsági kódja [szigorúan titkos], hogy mihamarabb jelenjen meg a 3. számú harcállásponton. Amennyiben megjelenési kötelezettségét nem teljesíti, abban az esetben [információ zárolva] szabható ki rá.

A 3. számú harcálláspont helye szigorúan titkos, így az odajutás az ön számára esetleg nem várt nehézségekbe ütközhet. Amennyiben nem rendelkezik a megfelelő információval a harcálláspont helyét illetően, abban az esetben kövesse a mellékelt utasításokat.

Menjen le az utcára és intse le a legelső taxit. A vezetőjének mondja meg a jelszót, mire ő a jelszónak megfelelő választ fogja adni! Ha a biztonsági előírásoknak eleget tett, a sofőr elviszi ont a 3. harcálláspontba. Kérem kerülje a felesleges feltűnést! Ne felejtse el, a számítógép szeret téged és a barátjának tart.



Köszönöm az együttműködést, Polgártárs!

Kelt: **INFORMÁCIÓ ZÁROLVA**

Ui.: Az üzenetet semmisítse meg, nehogy az Ellenség kezébe kerülhessen! Legjobb lesz, ha meg teszi. Ne felejtse el, a Számítógép megbízik magában, ne használja ki ezt a feltétlen bizalmat!



SZIGORÚAN BIZALMAS UTASÍTÁS!

<melléklet3>

Címzett:

INFORMÁCIÓ ZÁROLVA
FEGYVERES ERŐK
BK.: **VÖRÖS**

Helyzet. A TNT szektorban aggasztó méreteket öltöttek a magukat Pusztítóknak nevező árulók szabotázsakciói. Ön egy rutinfeladatot fog végrehajtani társaival, ami -ha sikerül- visszaállítja a szektor biztonságát. A Számítógép bízik magában! Szolgálja meg ezt a bizalmat! Legyen mindig résen, árulók mindenhol!

A küldetés. Az IntSec rátalált a szekta egyik tisztviselőjére, **Edward-R-TYT-3**-ra. Ő lesz a küldetés célja. Pillanatnyilag az East End szállodában tartózkodik (TNT szektor). Az Önök feladata, hogy elmenjenek érte és tartóztassák le. Lehetséges, hogy lesz néhány ember, aki ezt megpróbálja megakadályozni. Őket likvidálják! Ez vár az árulókról! A térségben még lehet több álcázott áruló, úgyhogy igyekezzenek minél kevesebb felesleges feltűnést kelteni!

A küldetés menete:

-Egy páncélozott autobottal mennek a szállodáig.

-A szállodában megkeresik és letartóztatják **Edward-R-TYT-3**-at. (**Robert-R-TYT-3** néven jelentkezett be. A nevezett személyt lifttel érhetik el. A célpontot valószínű, hogy testőrség védi. Ezen kívül a célpont lehetséges, hogy értesíti a szektát, ezért vigyázzanak, hol hagyják el a szállót.)

-A parkolóban várni fogja Önöket egy autobot. Ez elviszi magukat a szektor határán lévő Hampton térre, ahol is az IntSec emberei átveszik Önöktől a foglyot.

Utolsó tudnivalók:

-**Edward-R-TYT-3** élve kell az IntSec-nek!

-Ne keltsen felesleges feltűnést!

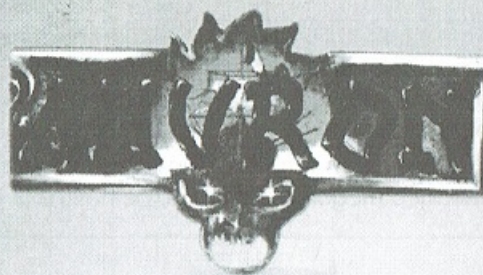
-Az irat szigorúan titkos, úgyhogy elolvasása után semmisítse meg a szokott módon!

-Bizalmas tudnivaló, hogy [**információ zárolva**] gyanús polgár. Könnyen lehet, hogy áruló! Figyelje minden lépését és ha kell intézkedjen! Ne feledje a Számítógép bízik magában!

-Legyen résen! Árulók mindenütt!

Vészvadász Főparancsnokság





ALKONY

1. fejezet

A fiú a Hűvösvíz partján állt. Nézte a csendes hullámokat, melyek fehér habot vetettek a part nagyobb kövei között. Arcát direkt a nap felé fordította, szemeiből könny patakzott, de a fejét nem hajtotta le. Látni akarta, amikor lehanyatlik az izzó korong, hogy tud-e az Aki a napban lakik szintén halandó. Így telt lassan az idő, s a súlyos csendet semmi sem zavarta meg. A lassan szürkülő égen felderengett az első csillag, s a hold sápadt fénye versenyre kelt a nap kilobbanó vörösével. Enyhe lámpaolaj szag terjengett a levegőben; a gyér fűben ott lapult a kiürült flaska. A fiú lehajolt és határozott mozdulattal a vízre lökte a lába előtt fekvő kis tutajt. A frissen vágott rönkök tetején fegyverekkel és virágokkal takart test feküdt. Az arc szobormerev volt, a halál maszkja takarta. A férfi aprónak tűnt a fegyverek között, s jótékony kezek fehér lepelbe burkolták. A fiú a nap felé fordult.

- Milyen teremtő vagy te nagy isten? Milyen apa az, aki saját fiát veszej-ti el, és testét, lelkét betegségbe töri nem adva esélyt a harcos méltó halálának? Megvetlek téged, s fogadom, hogy amíg élek, minden alkalommal végignézem lassú halálad, ahogy a Hold diadalmaskodik feletted.

A fiú leakasztotta hátáról az íját, s a tegezéből egy gyújtó nyílvesszőt vett elő. Beletartotta a parti fővénybe szúrt, sercegve lobogó fáklya

fényárára emelte a fegyvert és közben eszébe jutott egy sokszor hallott, régi dal. Halkan énekelni kezdett.

Egyszer mind elmegyünk, napunk kihuny,
Halvány derengés a kő kapun túl,
Isten veled, mi már nem találkozunk,
Meghal a fény, az éjbe zuhanunk.

A kilőtt vessző alacsony ívben szelte át a kis távolságot és célba érve lánggra lobbantotta a vízen ringó tutajt. A felcsapó tűz pillanatok alatt elemészttette a törékeny testet. A fiú elfordult a látványtól és útnak eredt. Nem tudta merre viszi majd a lába, de nem volt már semmi amiért maradjon.

A hold, mint valami örült festő mély árnyékokat varázsolt a tájra. A poros szekérút látszólag a semmibe vezetett, és Mainasz bátran lépett a végtelenbe futó ösvényre. Apja halálával végleg eltemette azokat az ártatlan emlékeket, melyek a családot, a régi falut idézték. Egyazon haj-nalon lett övé a nagyvilág és vesztett el mindent. A hold már magasan járt égi útján és sápadt fényén kívül nem világított semmi. Az erdő fái mint zord strázsák őrizték az út két oldalát, s az óvatos utazó bizony meggondolta volna, hogy közéjük lépjen-e. A lombok hajladoztak, s az összezörrenő levelek halk suttogással adták tova, hogy idegen érkezett. Mainasz megállt. Érzékei





jelezték, hogy valami változik körülötte, de elméje zárva állt az intő jelek elől.

- Mintha hangokat hallanák. Kedves, simogató becézést. Anyám! Igen, csak neki lehet ilyen édes hangja, hogy suttogva is eljut hozzám.

- Megállj nyomorult! Szépen vedd le a válladról az ijadat, csatold le a kardodat, aztán ugyanezt folytasd a ruháddal is. - Az erdő fái közül három árny bontakozott ki, és az útra lépve koszos, rosszkülső emberek világítottak meg a hold. Hangosan röhögtek a láthatólag megszeppent fiún.

- Apám zord hangja. Megérkezett ő is? Mennyire kellemes! A kis Mainasz maszatos arccal nézett fel rájuk. Úgy futott, mintha a halál követe. A vezetőjüknek a legtelenebb örömet okozta, ahogy a fiú a kezébe vágta a kardot, ahogyan a kard a földre esett, ahogyan a fiú a kezébe vágta a kardot, ahogyan a fiú a kezébe vágta a kardot.

- Hova futsz mamasz, ma még nem voltál nekünk enni? Hol marad a csirke, a kenyér? - A három falubeli fiú idősebb volt nála. Szüleik meghaltak egy tűzvész során, így mindenki gondoskodott róluk vala-micskét. Hangos, nagyszájú legények voltak, s a falu apraja rettegett tőlük.

- Nem tudtam hozni, nekünk sincs. De most kérlek benneteket, hogy engedjete mert men-nem kell! - A három fiú kezébe tör került.

- Akkor vedd le a ruháidat!

A szél felerősödött és a fák leveleinek halk suttogása csikorgó morgássá változott.

- Miket hord ez itt össze? - nézett kérdőn a társaira a szakállas rablók.

- Apám hangja. Már kiabál, mert még nem értem oda. Engedjete, kérlek!

- Fogjátok le, én meg majd letépek róla a ruhákat!

A kis Mainasz védekezően kapta maga elé a kezét, és kis öklöcskéjével a nagyobb fiú arcába vágott.

A rablók vezére megrendült a hihetetlenül erős

ütéstől. Nem várta volna egy ilyen véznacontú utazótól. A másik két társa előrelendült, és köröket húzóan a holdfény. Mainasz kifordult a társaitól, és keményen megmarkolta a másik ember tört tartó kezét. Csavart egyet rajta és hangos recsenés tudatta az eredményt. Ordítás visszhangzott az éjszakában. A másik támadó visszavágott a törével és véres csíkot hasított Mainasz hátára. A kis Mainasz nem érezte amikor megvágták. Szívecskéje haragra gerjedt, és minden erejével menekülni szeretett volna, de a többiek nem engedték.

- Eltörte a kezem. - nyöszörögte a nagyobb fiú. A vezetőjük magához tért, és a fiú kezébe akarta leszárnai a kisfiút. A vezetőjük kirántsa a szemben álló fiút, és a fiú kiáltást hallott. A vezetőjük a földre esett, és a fiú melléből egy fém tárgyat emelt ki, és a fiú kezébe akarta leszárnai a kisfiút. A vezetőjük kirántsa a szemben álló fiút, és a fiú kiáltást hallott. A vezetőjük a földre esett, és a fiú melléből egy fém tárgyat emelt ki, és a fiú kezébe akarta leszárnai a kisfiút.

Mainasz tovagördült a földön. Irgalmatlanul fáj az oldala. A rablók vezetője lassan közeledett feléje. Kezébe villogott a tör, és az arcára alvadt vér olyan kifejezést kölcsönzött ábrázatának, mintha egy eszeveszett kóborló lélek lett volna. Mainasz tapogatózva kinyúlt, hogy megtámaszkodjon.

A kis Mainasz még soha nem érzett ilyen fájdalmat. Hátára tapadt a vértől mocskos ingecskéje, szemei könnyben úsztak. Tapogatózva próbálta megtartani magát, amikor megérezte valamit a tenyere alatt.

A nagydarab férfi későn vette észre, hogy hibát követett el. A kard előre döfött Mainasz kezében és áthatolt a ruhán, a bordák között, a dobogó szíven.

A szél viharossá erősödött és az eleredt eső átáztatta a lassan lépdelő fiút. Mainasz az ég





UNICUM

Üdvözet kedves Olvasó!

Számszerint a negyedik Keepert olvasod, és számszerint mi is negyedszerre jelentkezőnk az újság hasábjain az AUVRON szerepjáték taglalásával. Az alapkönyv már három hónapja megtalálható a boltok polcain, és hála a terjesztőknek, egyre többen jutnak hozzá és kezdenek játszani annak rendszerével. Mi tagadás a szabálykönyv elvi szerkesztésébe csúsztak hibák, ami azzal magyarázható, hogy ezen a téren egy kicsit tapasztalatlanok voltunk, ám annál nagyobb lelkesedéssel készült a játék. Bízunk benne, hogy az újszerű játékmechanizmus elnyeri a tetszésedet, annál is inkább, mert a szerepjáték ilyen fajta megközelítése rettentően nagy szabadságot biztosít a mesélőnek és játékosnak egyaránt. Nem is beszélve arról, hogy már két újság hasábjain is rendszeresen jelentkezőnk szabály-kiegészítésekkel, illetve olyan információkkal, melyek színesebbé, élőbbé varázsolják számodra ezt a világot. Köszönet a Keeper és Rúna magazinnak a lehetőségért!

Engedtessek meg nekem néhány gondolat a szerepjátékról, mint nagyszerű szórakozási formáról. Tapasztalataim azt támasztják alá, hogy a mai szerepjátékosok valamelyest elfordultak a nagyszerű hagyományokat feldolgozó fantasy jellegű játékoktól, és a "cyber" illetve "dark" érzések felé fordultak. Érthető hiszen világunk képe is ilyen irányban változik, a hozzánk eljutó napi információk is ezt a képet erősítik. Én mégis azt mondom, hogy a hősi fantasynek igen nagy szerepe kell, hogy legyen még ebben a világban. Miért mondom mindezt? Talán azért, mert a fantasy világok valahol mindig a tiszta értékek megőrzését jelentik. A mesészerű elemek beiktatásával nagymértékben a múltunkból táplálkoznak. Számomra mindig mámorító érzés volt belebújni egy olyan hős szerepébe, aki kardot visel, kinek a tetteit szájról-szájra adják az emberek, és nem feltétlenül gyilkolja halomra az ellenfeleket. Féltreértés ne essék, én nem a fentebbi érzéseket erősítő játékok ellen beszélek, hiszen jómagam is aktívan játszom ezek valamelyikében, és nagyon jól tudom magam érezni a karakter bőrében, de mégis olyan jó néha felhúzni az erdőjáró gúnyját, megpendíteni a lantot és mesélni az embereknek egy sülték szagától terhes levegőjű fogadóban, vagy ősi szakadozott szélű könyvekből meríteni a tudást. Valahol

ez is a lelkünk része, és helye van a szívünkben a romantikának is. Étvágygerjesztőül néhány film és könyv: Excalibur, First Knight, Sólyom bosszúja, El Cid, Fekete Tulipán, vagy bármelyik Robin Hood. - Dragon Lance krónikák, Holtak tánca, A Ködök Vámpírja, Érzőszívű Mágus, Észak lángjai, Halál havában, Acél és Oroszlán, Korona és Kehely, és nem utolsósorban Végtelen történet.

No eme kis kitérő után lássuk, hogy mi is az amivel foglalkozunk a mostani pár oldalon: az akció témához tartozó, több ellenfeles harcot boncolgatjuk, a népi gyógyítás és a növények kapcsolatára adunk tanácsot, valamint néhány opcionális szabály bevezetését ismertetjük, melyek használatát a játékosra illetve a mesélőre bízuk.

Harc több ellenféllel

Előfordulhat, hogy a karakterek kénytelenek különválni a kaland során. Az ilyen helyzetek fokozott veszélyforrások a játékosok számára, hiszen előfordulhat, hogy az ellenfelek ezt kihasználva, egyenként próbálják becserkészni őket. A játék alapszabálya szerint mindenkinek két cselekedete lehet egy akciókörben. A több ellenfeles harc esetén ez igen kevésnek bizonyulhat, és a karakter kiszolgáltatott helyzetbe kerülhet. Mit kell tudni egy ilyen helyzetről: a karakterhez maximum hat támadó férhet hozzá. Tehát az ellenfelek nem tudnak egymás hegyén hátán támadni. A mesélőnek további körülményeket kell figyelembe vennie. Nagyon fontos például, hogy a támadók milyen fegyverekkel rontanak a karakterre. (szálfegyverek, nagy mozgásteret igénylő eszközök, stb.) Mint ismeretes, annak a karakternek lehet az első cselekedete támadás, aki a leggyorsabbnak bizonyult. Ha a karakterünk volt a leggyorsabb, akkor támadhat, ám úgy is dönthet, hogy csak védekezik. Nos így vagy úgy, hamar kihasználhatjuk a két aktív cselekvést. A szabály adta lehetőségeket kihasználva, ezek után sem marad teljesen vétlen a karakterünk, hiszen végrehajthat ösztönös kitéréseket is. Figyelem! Csak akkor, ha a támadói többen vannak kettőnél. Az ösztönös kitéréshez nem kell dobni kezdeményt hiszen az adott körben ezen már túl van a karakter. Csupán a képzettség értéket (ki-térés) kell módosítani a megfelelő értékekkel. Ezek a következők: reflexből





adódó módosító, a páncél mozgáskorlátozása, valamint az a szám, hogy az ellenfelei mennyivel vannak többen kettőnél. Az előbb említett módosító értékek összeadódnak. (Tanács a játékosoknak: célszerű egy alap kitérés értéket felvezetnünk a karakterlapra, a játék információk rovatba. Ismerjük a karakter kitérés képzettségének értékét, ismerjük a viselt páncél mozgáskorlátozó értékét, valamint a reflexből adódó járulékot. Ezeket összegezve kapunk egy alapértéket, melyet később már csak az ellenfelek száma módosíthat. Így esetleg gyorsabb lesz a játékmenet.) Képzeld el a következő lehetőséget: Eric egy szélesebb síkatorban halad, amikor észreveszi, hogy négy fegyveres állja el az útját, akik lassan körbeveszik őt. Erik kitör az egyik oldalra és pusztakezes harc segítségével maga elé rántja az egyik támadót, mintha az eleven pajzs lenne. Vajon meddig képes tartani a támadót? Nyilván a megragadott személy menekülni próbál. Ilyenkor neki is, és jelen példánkban Ericnek is súlyemelés próbát kell dobnia. Az egyik azért, hogy kitörjön, a másik azért, hogy képes-e továbbra is fogva tartani az ellenfelét. (A próbák során a következők érvényesek: ha mindkét játékos elrontja a súlyemelés próbát, akkor marad az előző állapot, kivéve, ha valamelyik kritikus hibát vét. Ha a menekülni vágyó hibázik ilyen mértékben, akkor azonnal újult állapotba kerül a folytatás miatt. Ha a fogva tartó véti el a dobást, akkor az ellenfele kiszabadul, ráadásul úgy, hogy sérülést okoz a játékosnak 1dk3 mértékben. Ha mindkét karakternek sikeres a képzettség próbája, akkor az dönt közöttük, hogy ki dobott jobban alá a képzettség értékének.) Nos az igaz, hogy az így megragadott ellenfél nagyon jó pajzsak bizonyulhat, ám a fegyvert tartó kézzel nehezebb támadni a fogva tartott ember tusakodása miatt. Tehát Eric a jobb kezében tartott fegyverrel csak negatív akció kocka használatával képes támadni. Nos azt hiszem, hogy eléggé körüljártuk a témát, és befejezősül a többellenfeles harchoz még annyit mondanánk, hogy a mesélő számtalan olyan szituációt találhat, melyre mi most nem térünk ki. Nagyon fontos azonban, hogy soha ne állítsd kilátástalan, megalázó helyzetbe a karaktereket. Ennek a játéknak a célja az, hogy mindenki jól érezze magát. A mesélő és játékos egyaránt.

A népi gyógyítás és a növények kapcsolata

A képzettségek között szerepel a népi gyógyítás. Mint az alapkönyvben is olvashattad, ez nagyban összekapcsolódik a növények ismeretével és azok használatával. Hogyan kell alkalmazni a népi gyógyítás trükkjeit, és valójában mire is jók ezek? Először is nem lebecsülendő a képzettség szerepjáték értéke. A hideg futkározik a hátamon, amikor olyan játékosokat látok játszani, akiket nem érdekel egy fogadó leírása, nem érdekel

az emberek hozzá és egymáshoz való viszonya, csak a harc, a kincs stb. Bizony elképzelhető, hogy a játékosok egy olyan faluba tévednek, ahol fertőzés tombol, vagy betegség tizedeli meg a falusiakat. Képzeld el, ha a játékosok egy ilyen helyzetben segíteni tudnak, vajon a falu miképpen fogja ezt meghálálni? Nocsak lehet, hogy nem kell lemészárolni a lakókat, hogy információhoz, vagy pénzhez jussunk? Nos az a játékos, aki ismeri a növények hatásait, azok gyógyszerként való elkészítését, az megpróbálkozhat a népi gyógyítással. Először is el kell készíteni a főzetet, vagy kenőcsöt (főzet kotyvasztás képzettség), majd ezután kell alkalmazni a népi gyógyászat elveit. Ez azt jelenti, hogy a játékos olyan meggyőződéssel és magabiztossággal fordul a beteghez, hogy az elhiszi a játékosról, hogy valóban érti a gyógyítás mesterségét és bátran megissza az elkészített főzetet. Vannak esetek, amikor nem is kell elkészítenie a játékosnak a gyógyítalt, csak átadja a megfelelő füveket és a határozottsága (sikeres népi gyógyászat képzettség) meggyőzi a beteget arról, hogy alkalmazza a javasolt gyógymódot. Tehát összefoglalva: ismerni kell a füvek hatását, akár el is kell készíteni a főzetet, vagy egyszerűen alkalmazni kell a képzettséget. A növényekről, s azok hatásairól lásd az alábbi írást, illetve az alapkönyv megfelelő oldalait.

Kiegészítés a gyógyító és mérgező növényekhez

A kenőcsök, főzetek, porok és egyéb keverékek elkészítéséhez sikeres képzettségpróbát kell dobni főzet kotyvasztásra, vagy alkímiai ismeretekre.

Útszélek, legelők, szántóföldek növényei

Közönséges aggófű: Cakkozott levelei vannak, harangszerű, sárga bojtú és bolyhos virággal. Fájdalom csillapító és görcsoldó hatású. A friss növény seb-kötözésre alkalmas ill. kenőcs formájában használható sebek gyógyítására. Frissen, nyílt sebre téve gyorsítja a gyógyulást, az első két körben kettő, kettő a harmadik körben egy testiéppesség pontot gyógyít. Kenőcs formájában ez a hatás 1dk4 - szeresére nő. A kenőcs elkészítéséhez szükség van egy kisebb kupac - kb. két marék - friss növényre, amelyet két héten át tejben kell áztatni, majd leszűrni és újabb két napig állni hagyni. Ez a mennyiség egy seb ellátására elegendő.

Nadragulya: Bogyoí zöldes színűek, virágai csüngő harang alakúak. Erősen mérgező. Mérgezése a dühöngő örült viselkedését váltja ki. Pupillatágító hatása miatt a gazdag nők kis téglékben szépítőszernek veszik. A nadragulya leve a szervezetbe jutva - étellel, vagy seben keresztül- 1dk6 körön át fejti ki hatását, körönként 2 testiéppesség pontot sebezve. Továbbá a mérgezett körönként 1dk4+1 józanság pontot is veszít. Ha a nadragulya levét forró vízben kifőzzük, és öt napig állni hagyjuk, akkor hatása megkétszereződik.

Lándzsás útifű: Lándzsás levelei vannak, középen vékony bóbítás szárral. Tüdőbaj elleni teák alkotórésze. Külsőleg a





friss levelek gyulladásszerű daganatokra, sebekre kötve fejtik ki gyógyító hatásukat. Makacs száraz köhögésre csillapítószer a belőle főzött tea. A nyílt sebre helyezett lándzsás útifű enyhén gyógyító hatású, 1dk6+1 testiépség pontot gyógyít.

Féher üröm: Vékony egyenes szár, körben rajta sárgás bogycskával. Teája gyomorerősítő, főleg sebtisztításra használják. A bogycskából nyert lé a friss sebre kenve 2 testiépség pontot gyógyít.

Libapimpó: Kis cakkozott levelei vannak, közöttük vékony száron kecses sárga kis virággal. Magas a növény cseresavtartalma, ezért vérzések csökkentésére kiváló. Összehúzó hatását vágott sebek esetén is használják. Ha a nyílt sebre libapimpót teszünk, akkor a vérzés hamarosan csökken majd végleg eláll. Ha a karakternek nincs súlyos sérülése akkor +3 - at kap az akaratereő dobásához - ez csak arra az esetre

érvényes amikor azért dob ellenőrződobást az akaraterejére, hogy ne vérezzen tovább (lásd 7. fejezet ájulás címszó). Az negyedik körben pedig teljesen eláll a vérzés. Abban az esetben ha a karakternek van súlyos sérülése a fent leírt értékek a következőképpen módosulnak: amennyi súlyos sebe van annnyival csökken az akaratereőre kapott módosító - de nem csökkenhet nulla alá-, és annyi körrel később áll el a vérzés. Például ha négy súlyos sebet kapott egy karakter akkor az akaratereő dobásra nem jár módosító (mivel 3-4=-1 és ez kisebb mint nulla), a vérzés pedig a kilencedik kör végén áll el (5+4=9).

A nyílt sebre helyezett növények csak akkor fejtik ki a fent leírt hatásukat, ha a karakter sikeresen alkalmazta a sebkötözés képzettségét, ellenkező esetben hatásuknak csak a felét fejtik ki.

CASTORIAI MESÉK

Kedves Öcsém!

Bizonyára meglepődés azon, hogy hosszú évek után levélírással szánom magam. Mindig örültnek neveztetek, ha arról beszéltem, hogy egyszer felhagyok a vidéki, silány élettel. Én a zsongásra vágytam, a veszély élmélyítő érzésére és istenemre mondom megtaláltam, amit kerestem. Talán mára már elfelejtettetek, esetleg szánakozva el is temettétek emlékeimet, de most vigadjatok, mert élek. Élek, még hozzá úgy mint egy igazi nemes úr. Mostantól megpróbálom rendszeresebben írni neked, de válaszolni meg se próbálj, hiszen én nem ülök egyhelyben. Járom a déli vidékeket, csodás hölgyek kegyeit keresem és van úgy, hogy hajóra szállok és nagyobb távokat járok be, mint azt gondolnád. Olyan nagy a világ, s annyi csodás rejtély bújik meg az ölen; és én mindet akarom.

Meglátod kedves Öcsém, egyszer még te is útra kelsz, s megízleled az élet édes - fanyar ízét. Tudod amikor elindultam nem volt semmim. Vándorolva, gya-logszerrel eljutottam Ashtor városába. Álmodni sem mertem volna, hogy ilyen gyönyörű és nagyszerű települések vannak a világon. Minek is tagadjam, akkor erősen gondolkodóba estem, hogy miképpen fogom eltartani magam, de aztán a legkézenfekvőbb megoldást választottam, mert biztos voltam benne, hogy számomra ez csak a kezdet. Mint emlékszel, midig volt egyfajta tehetségem az agyag megmunkálásához és apánktól egészen jól elsajátítottam a fazekasság fortélyait; és hálát adok a jó öregnek, amiért vas akaratával megtanított ama

fogasokra. Akkor bizony ezek az ismeretek segítettek. Elszegődtem fazekasnak és megtaláltam a helyem abban a forogtagban, melyet Ashtor városának neveznek.

No de hagyjuk az érzélgősséget. Hol vannak már azok az idők? Fegyvert hordok kedves Öcsém. Valódi, csodás mívű tőrkarot és használom is, nem is akár hogyan. Számon tartani sem tudom, hogy mennyi párbajban vettem részt. Tudod Ashtor jó pár kellemes kis mulatót rejt. Vannak melyek a széles főutcákra nyílnak, ám vannak olyanok, melyek a szűk, tekervényes sikátorok mélyén rejlenek. Ezek az igazán csodás helyek. Rengeteg kalandozó fordul meg falaik között és a táncosnók, hmm... olyan tüzesek, mint a legédesebb déli bor. Olyan történeteket hallani itt esténként, melyeknek ha a fele igaz, akkor is kevés egy ember élete, hogy ennyi mindent megismerjen. El sem tudod képzelni, hogy milyen kicsi az a világ, amelyben élsz. Az öreg falu rogyadozó házai, mindig ugyan azok az emberek. Nem vágyódsz a messzeségbe?

Szóval ott tartottam, hogy én is szívesen töltöm az estéimet a mulatókban. Persze a finom ital, a dalnokok éneke, a nők tekintete hamar megrészegetik az embert, s ilyenkor úgyérzi, hogy az egész világot kitudná fordítani a sarkából. Ráadásul a mi népiünk olyan istenverte büszke, hogy a sértéseket csak vérrel lehet lemosni. Bizony öcsém, párbajoztam olyan hölgy kegyeiért, aki a hátam mögött kacagott rajtam. Vívтам olyan emberrel, aki már ezer összecsapáson is túl volt. Gondolom most azt kérdezed magadban, hogyan tanultam meg így a





kardforgatás művészetét? Nos annak is megvan a maga története.

Ashtor városa mágnesként vonzza a kalandozókat. Van aki az összegyűjtött pénzét költi el. Fegyvert vásárol, készleteit egészíti ki, esetleg hölgyekre költi. Van aki egyszerűen csak pihen, készül a következő akciójára és van olyan, aki a városban tevékenykedő gyógyítók tudományára tart igényt. Igen kedves Ő-csém. Ebben a városban gyorsan telik az idő. Mivel ennyi ember fordul meg Ashtor falai között, a kereskedők is kitesznek magukért. A dél gyümölcsös kertje néven emlegetett városban állandóan zsúfolásig tömött a piactér. A falakkal körülvett belső udvarokból kihallatszik a fegyverkovácsok munkájának a zaja. Messze földön híresek azok a pengék, melyek az itteni mesterek kezei alól kerülnek ki. Tulajdonképpen három nagyhírű mestert lehet megemlíteni, bár igaz a többiek munkája is kitűnő, ám valamivel olcsóbb. Valóságos ereklyének számítanak azok a kardok melyeken Raul Sobera, Iuan Vespero és Esban Cottiga névjegyei láthatók. Képzeld kedves Őcsém ezeket a kézjegyeket hamisítják is. A kontárok így remélik eladni egyszerű munkáikat. Bár aki hosszú évek óta fegyvert forgat, az rögtön megérzi a fegyver hibás súlyelosztását, illetve egyéb hibáit.

No de térjünk vissza az én történetemhez. Az itt élő mesterek, nemegyszer szekérre rakják portékáikat és átutazzatják más városokba, ahol jobb pénzt illetve más terméket kapnak érte. Az én mesterem is gyakran cselekedett így. Az egyik szállítmányt én kísérttem Pendill városába, ahol a bányász családok szívesen vásárolnak jó minőségű termékeket. Szinte a teljes rakományt sikerült eladni és mesterem barátjának, Estorió mesternek szállítottunk volna haza szerszámokat. Annak ellenére, hogy a déli kereskedő út elég forgalmas, gyakran érik támadások a kereskedőket. Azon a napon minket is megtámadtak. Én egy egyszerű fadarabbal hadakoztam a rablók ellen, míg mesterem az ostorral próbálta távol tartani a támadókat. Természetesen semmilyen ismeretem nem volt a fegyverek használatáról, így az ölesbotot is csak ösztönösen használtam. Talán a féktelen harag, talán a szerencse segített, de megfutamtottuk a három rablót. Mesterem a nyakamba borult és őszinte barátsággal dicsérte bátorságomat. Az igazi meglepetés pár nappal később ért. A jó öreg beíratott a legismertebb vívóiskolába. Itt hónapokig tanultam és igyekeztem minden fogást elsajátítani. Ez az időszak meghatározta az életemet. Tudtam, hogy rátaláltam arra, ami igazán érdekelt. Felhagytam a fazekas mesterséggel és elszegődtem szekérvívóként. Várostól - várossig kísértük a kereskedők szállítmányait és nagy büszkeséggel mondhatom, hogy számtalanszor volt szük-

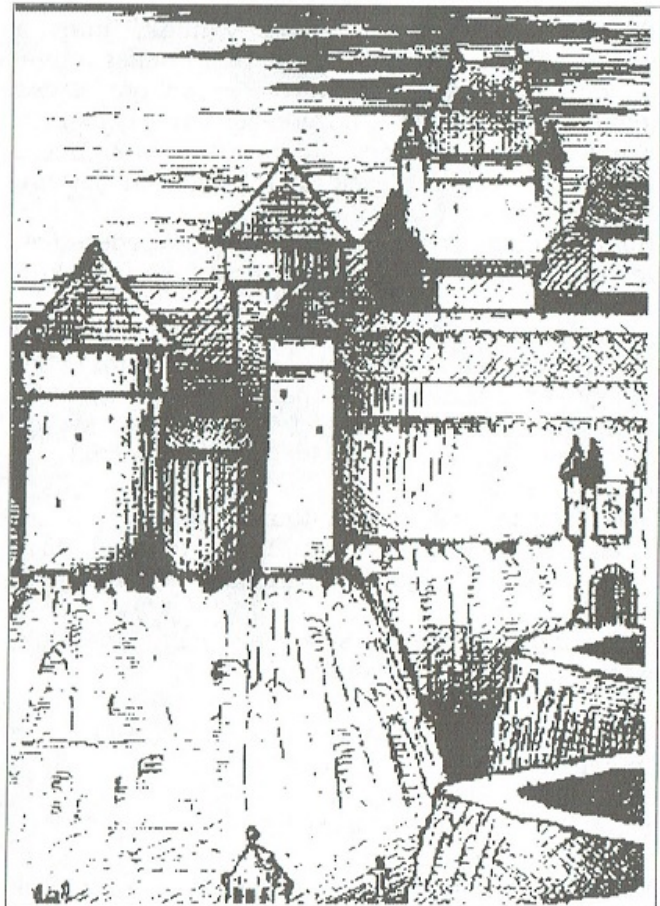
ség a szolgálataimra. Gondolhatod, hogy Ashtor városának utcáin tűzvész gyorsasággal terjednek a hírek. Lassan ismertté váltam és egyre komolyabb megbízatásokat kaptam; no nem csak én, hiszen jó pár kiváló kardvívó fordul meg itt. A legveszélyesebb feladatok azok voltak, amikor az aranyszállítmányokat kísértük Fulterwill városába. Jó pár sebet szereztem, de szerencsés ember vagyok, mert egyik sem volt túl komoly. Ma már van pénzem bőven. Megengedhetem magamnak a nagyvonalú életet. Fegyvertársaim tisztelnek és barátokban, szeretőikben sincs hiány.

Nos kedves Őcsém, most befejezem a levélírást, mert útra készülődöm. Bízom benne, hogy levelem egészségben talál és igyekszem mielőbb újra hírt adni magamról.

Szerető bátyád!

Rico

Idézet a Castoriai mesékből.



CSAK A MESÉLŐK KREATÍVAK?

(Az alábbi körkérdés az Interneten keresztül került el hozzánk. Ha tetszik valakinek az ötlet, ne resteljen válaszolni. A lehetséges címek: postán a Keepernek, az Interneten keresztül benjaminjc@aol.com-ra (angolul) vagy a lh@balu.sch.bme.hu-ra (magyarul). - Gábor)

----- Forwarded message -----

Date: 23 Mar 1995 16:03:38 -0500
From: BenjaminJC <benjaminjc@aol.com>
Newgroups: rec.games.frp.cyber
Subject: [Csak a meselok kreativak?]

Nekem mindig jobb ötleteim vannak, mint a játékosaimnak, de nem játszhatom ki őket, mivel én mindent tudok a világról (és az így csalás lenne). A kérdésem a közetkező: van olyan intelligens játékos, aki egyben nem mesélő? (Senki más nem akart mesélő lenni, így én lettem. Poén, de nem olyan, mint a játék.)

Hogy megválaszolhassam a kérdésemet, felvázolok egy érdekes szituációt, és várok a válaszotokra.

A helyzet: Egy szóló (izomfiú a Cyberpunkban) vagy, aki jelentéktelenebb őrzési feladatokat lát el egy céges szállóban. Éppen pihensz (egy hotel-szobában), amikor állig felfegyverzett alakok megrohanják az épületet. A motivációik ismeretlenek.

Felszerelésed: 9mm-es automata pisztoly, 2 tartalék tár, fogselyem, fogkrém és fogkefe, szappan, törülközők, golyóálló mellény, céges egyenruha.

[A válaszban tüntessétek fel, hogy mesélők, játékosok vagy mindkettők vagytok!]

Egy rutinos Cyberpunkos válasza (szintén az Internetről):

Feltételezem, mivel céges biztonsági vagyok, rajtam van az egyenruha.

Először is kimegyek a fürdőszobába és könnyitek

magamon. (Valószínűleg hosszadalmas harc lesz a behatolókkal, és a Mamám szerint ilyenkor először mindig ki kell menni.) Megnyitom a forró vizes csapot, hogy legyen Gőz Fedezékem. A fogselyemmel hálószerű buktatócsapda-rendszert készítek az ajtó elé. Elrejtőzöm a bejárati ajtó körül. Eközben folyamatosan átkozom magam, hogy nincs nálam egy kibaszott tekercs szigetelőszalag.

(Kétfős őrzőkat tetelezek fel.) Az első figura remélhetőleg megbotlik a buktatózsinetekben, és belekavarodik a fogselyemhálóba. A másodikat fejbevágom a golyóálló mellénnyel. A harmadikat megragadom, és eltöröm a nyakát (mindig tévedni szoktam a kétfős őrzőkatokkal kapcsolatban). A második fickót a páncélom résein keresztül tarkón lövöm (hát nem csodás a Kerámialapok természetes hangtompítása?). Megkötözöm az elsőt a fogselyemmel, a szájába gyömöszölöm a szappant, és a fejére kötöm a törülközőt. Belerúgok, amiért nem ketten voltak őrzőkaton. Átkutatom a testeket, hátha van valakinél negyeddolláros.

Ha találok, akkor kilopakodom egy telefonhoz, kihívom a zsarukat és eltűnök. Ha nincs aprója belerúgok. Aztán újra átkutatom a testeket fegyver és lőszer után kutatva. Elrejtetem a testeket. Belerúgok az első fickóba, mert nem volt nála kibaszott szigetelőszalag. Eltakarítom a koszt, és elindulok, hogy felderítsem az épület többi részét.

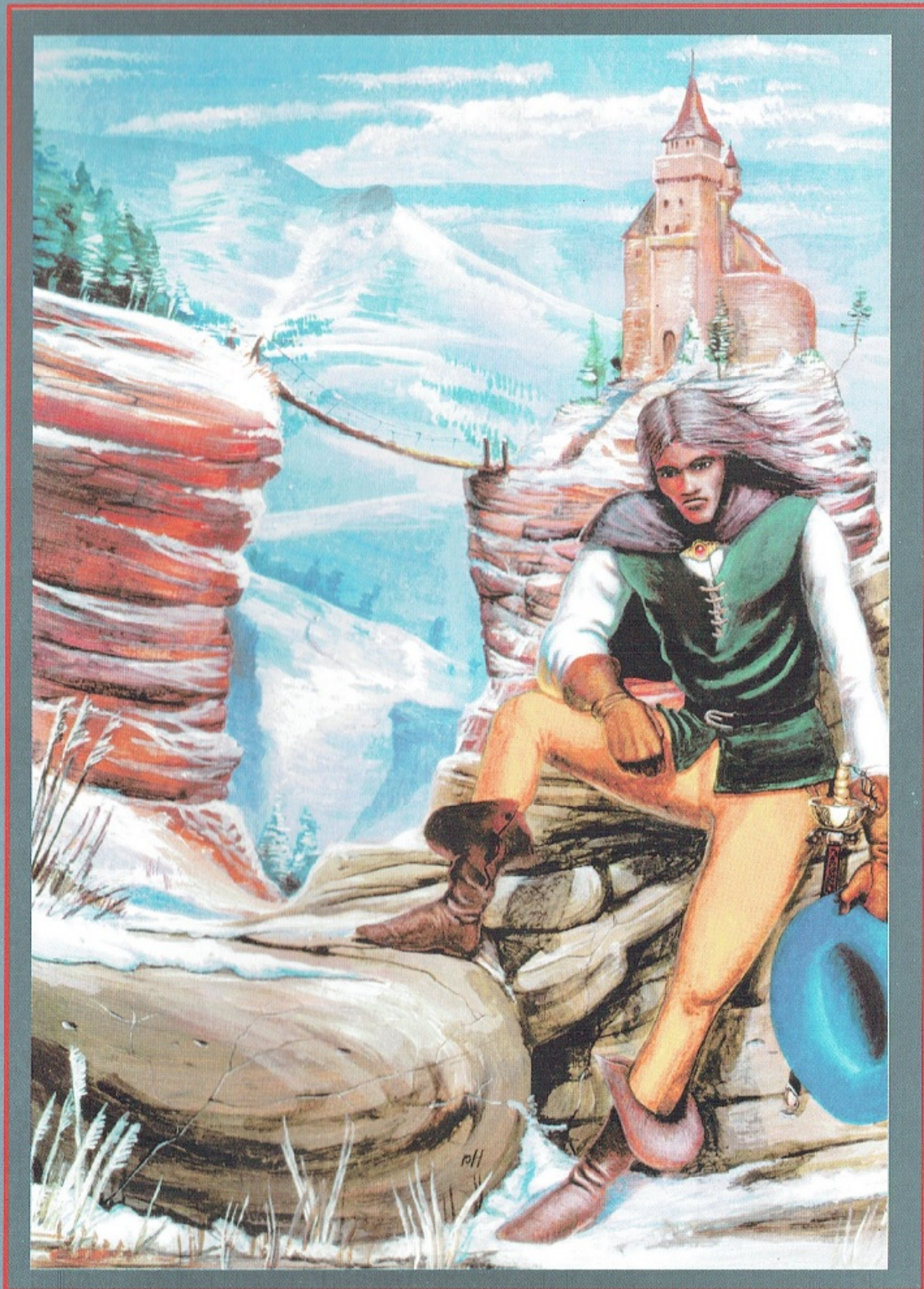
Idáig jutottam anélkül, hogy bármit is tudnék a környékről, vagy arról, hogy mi történik legközelebb. A legjobb ötleteim nagyon szituációfüggők, így most csak ennyit tudtam írni. De ki fogom találni, hogy mire jó a fogkrém meg a fogkefe!

Ja igen. Játsszom is meg mesélek is, és nagyon szeretem a szigetelőszalagomat.



ALVROD

Castoriai Mesék



ALFO02

Keeper
Gondolatok és tények a szerepjátékokról
I. évfolyam 3. szám
1995. október

Főszerkesztő:
Hilyák Norbert -hicka

Laptervező:
Juhász Péter -jux

Irodalmi szerkesztő:
Bolla Mariann -ryann

Grafika:
Csuka János -fish
G.T.P.J.
Hajma Miklós -tmt
Tauer Gergely -tata

Munkatárs:
Csordás Gábor -Gábor

Tégla:
Mikus Tamás -bányusz

Kymmenen:
Maszlavér Péter -petya

Külső borító:
Aaargh tábor Komárom
Gazdálkodj okosan
G.T.P.J.

Belső borító:
Castoriai mesék - Auvron
Képregény -Csörsz Sándor

Kiadó: Future Line Kft. Somlói Ferenc ügyvezető,
2800 Tatabánya, Sárbereki u. 88.
Nyomdai munkálatok: ALFADAT Press Nyomdsaiipari Kft.
Felelős vezető: Léval Ferenc

ISSN 1219-2104

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó írásos engedélyével lehetséges.

A M.A.G.U.S. cikkek a Valhalla Páholy engedélyével készültek. Ezen engedély csak a Keeper-re vonatkozik, át nem ruházható.

Meg nem rendelt kéziratokat és képeket nem őrünk meg és nem küldünk vissza.

Az AD&D, a Blood Wars, a Ravenloft, a Birthright a TSR Inc., a Shadowrun, a Battletech, az Earthdawn a FASA Corp., a Call of Cthulhu a Chaosium Inc., a Paranoia a West End Games, a Blood Blow, a Talisman, a Warhammer Quest a Games Workshop, a Magic: the Gathering a Wizard of the Coast, az Auvron a Future Line, a Mítosz az Impérium, a M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái a Valhalla Páholy Kft. bejegyzett védjegye.

ALFADAT

ALFADAT

ALFADAT