

DEMON

SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

ÁRA: 179 FT

KIBERPUNK ESSZÉ

HASADÉK OLDALAK

A VAMPIRE PÁRIZSA

1



HALÓJÁTÉK

Ajánlom ezt a számot a valamikori nagyszerű Holdtölte magazin stábjának. Hiányuk pótolhatatlan.

Kedves Olvasó!

„Megkaptuk a szent koronát, és a fájdalom ívelét
Azt írta, hogy szeret minket, és gyakran néz majd felénk
Meg-megől és elnyújtózik a megfáradt arcokon
Aztán tovább indul az erek mentén a poros testutakon”

- Populár: Új arcok a feszuleten -

Először is, a köszöntésen túl egy köszönettel is tartozunk neked: köszönjük, hogy figyelmet szenteltél a sorban harmadik magyarországi szerepjáték magazinnak, a Démonnak, és legalább ezt a nyúlfarknyi bevezetőt végigolvassod; amely, ha tetszik, talán további olvasgatásra serkent.

Meglehet, hogy ez a démoni stílus nem a legszimpatikusabb Neked, ám reméljük nem leszel rest tollat ragadni mibamarrabb, és építő kritikáddal csak javítani, bővíteni tudjuk majd magazinunkat. Apropos, kritika: magazinunk fő szerkesztési elve az, hogy a lehető legjobban figyelembe veszi az olvasók kéréseit, kívánságait. És így, a nagyközönség kívánalmainak eleget tevő kiadvánnyá váljon a közeljövőben. A félreértések elkerülése végett, ez a szerkesztési jelleg korántsem a „küldjete anyagot, azt mi majd begépeljük” - stílust tükrözné, hanem azt, hogy állandó cikkeink helyzete nagyban függene az olvasók kéréseitől. Így nagyon szeretnénk, ha minél több építő, vagy romboló jellegű kritikát kapnánk az olvasóközönségtől.

Valószínűleg furcsaként hangozhat a Kedves Olvasó számára az a tény, mely szerint magazinunk szerkesztősége nem Budapest városában, fővárosunkban található. Ezzel többek között azt szeretnénk elérni, hogy az olyanokra elhanyagolt dunántúli szerepjátékosok életét fellendítsük, egyesítsük.

Ugyanebben a szellemben kértük fel az oly népszerű *Hasadék* nevű szerepjátékos fanzin szerkesztő stábját is munkánk segítésében. Ennek termékét a havonta visszatérő *Hasadék* oldalak bizonyítják.

Néhány szót az újság nevééről, hiszen sokan ezt a magazin gyengéjeként jegyzik. Tehát: az újság neve korántsem azért lett Démon, mert szerintünk a szerepjátékot leginkább ezen, és ehhez hasonló szavakkal lehet megfelelően jellemezni. Nem. Azért lettünk Démon, mert úgy gondoltuk a név mögött egy olyan megjelenési forma, egy olyan dizájn áll, amely mind stílusban, mind megjelenésben közel áll szívünkhöz, és persze a szerepjátékokhoz. Bár tudom, hogy azoknak, akik ellenzik a magazin működését, a név egy támadható felület, ám már most megjegyezném: mi kitartunk elképzelésünk mellett, és ezt nyíltan, publikusan is ki merjük jelenteni; ellenben rosszakaróinkkal, akik alattomosan hátulról támadnak.

A magazin tartalmaz már néhány állandó rovatot, és ezek bemutatását nagyon fontosnak tartanám, az okot talán a fentiek ismeretében nem lesz nehéz kiokoskodni.

Elsőként említeném meg az ezen számunkban a *Mi lesz holnap?* című értekezést, Fülöp Viktor barátom által szerkesztett kulturális rovat előhírnökét, amely visszatérő rovatként szerepel majd lapunkban.

Hasonló témájú írások lesznek olvashatóak Koloszar József tollából, ám ezek elsősorban a sci-fi szerepjátékok megszálottjainak szólnak majd; tudományos értekezések lesznek olvashatóak a sci-fi találmányairól, szerkezetéről.

Fülöp Viktor barátom és esetlegesen az én munkáimból összeállított rovatban kifejezetten abszurd és lehangoló témájú egyperces novellák lesznek majd olvashatóak. Pontos képet a *Szabad akarat!* című novellából azt hiszem egyértelműen kaphatunk. A rovat címe nagyon találó: *Pillanatnyi Elmezsavar*.

Újdonságok rovatunkat azt hiszem, nem szükséges bemutatni, talán csak annyit róla, hogy *Interneten* keresztül egyenesen az aktuális kiadótól kapunk ismertetőket a legújabb szerepjátékos újdonságokról.

Ítélet című állandó rovatunk az új, vagy már régebbi - ám figyelemre méltó - a szerepjátékokhoz szorosan kapcsolódó regényekkel, filmekkel és azok kritikáival foglalkozik majd.

Le..belezés rovatunkban az olvasók közérdekű leveleivel, illetve az újság humoros oldalaival találkozhat az Olvasó.

Ennyit előljáróban, a többi döntsd el Te, Kedves Olvasó!

a főszerkesztő

BUGYRÁINK

MEGIDÉZETTÜNK...

négy

DÉMONÖLŐK

hat

PLANESCAPE ISMERTETŐ

tizenegy

PILLANATNYI ELMEZAVAR

tizenöt

STAR WARS - KICSIT MÁSKÉPP'

tizenhat

A HATALOM KÁRTYÁI

tizenkilenc

BESZÁMOLÓ A HASADÉKRÓL

huszonegy

ÁRNYAK A METRÓBAN

huszonkettő

HASADÉK OLDALAK

huszonhét

KI NEVET A VÉGÉN?

harminckilenc

MI LESZ HOLNAP?

negyvenhárom

ÍTÉLET

negyvennyolc

LE..BELEZÉS

negyvenkilenc

M.E.S.É.K. BIRODALMA

ötven



DÉMON

1995. NOVEMBER. I. ÉVFOLYAM I. SZÁM.

MEGJELENIK HAVONTA. KAPHATÓ AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL ÉS AZ ALTERNATÍV TERESZTÖKNÉL.
KIADJA A SZINTÉZIS-SOPRON KFT. 9400. SOPRON MÓRICZ ZSIGMOND U. 1-3. TERESZTI A HÍRKER ÉS AZ NIH BT.
MEGRENDELHETŐ A SZERKESZTŐSÉG POSTACÍMÉN: 9401. SOPRON PF. 19; ISSN 1219-5014

FŐSZERKESZTŐ: CSERHÁTI PÉTER; VEZETŐ SZERKESZTŐ: FULÓP VIKTOR; SZERKESZTŐK: STÖCKERT GÁBOR, BÁLINT ZOLTÁN, SÁRKÓZI JÁNOS ÉS JÓZSEF, KOLOSZÁR JÓZSEF, PAYRITS SZABOLCS; GRAFIKÁK: JUNIOR, TRURL, STÖCKI; TÖRDELÉS: CSERHÁTI PÉTER; LEKTORÁLÁS: PAYRITS SZABOLCS; A HASADÉK SZERKESZTŐ: VADÁSZ NORBERT ÉS TAMÁSI GÁBOR

NYOMDAI MUNKÁLATOK: IMMOBILIÁRE BT.; FELELŐS VEZETŐ: HÜSVÉTI ÁRPÁD

AZ ADIGI, A BAYERLONT, A DARK SUR, A PLANESCAPE, A FORGOTTEN REALMS, A WOOD WARS, VALAMINT A DM ÉS TSR NÉV ÉS LOGO A TSR, INC. BEJEGYZETT VÉDELMEZTE; A SHAIKORWIN A FASA GWP. BEJEGYZETT VÉDELMEZTE; A TURELŐK FÖLDJE, A HATALOM KÁRTYÁI KÁRTYAJÁTÉK A REBOLDER BT. BEJEGYZETT VÉDELMEZTE; A STAR WARS A LUCASFILM LTD.; A STAR WARS RPG A WEST END GAMES BEJEGYZETT VÉDELMEZTE; AZ ARMAGEDDON 2052 - MARS A BÉBIBŐRHD BUDAPEST KFT. BEJEGYZETT VÉDELMEZTE; A CALL OF CYTHULHU A CHAOSRUM, INC. BEJEGYZETT VÉDELMEZTE.

AZ ÚJSÁG OLDALAIN MEGJELENÉ HIBBETÉSEK TARTALMÁÉRT A KIADÓ NEM VÁLLAL FELELŐSÉGET!

A LAPBAN MEGJELENÉ SZÖVEGES ÉS ILUSZTRÁCIÓS ANYAGOK ÁTVÉTELÉ, ÉS BARMIVEN MÓDON TÖRTÉNŐ ÚJRAFELHASZNÁLÁSA CSAK A KIADÓ ÍRÁSBELI ENGEDÉLYÉVEL LEHETŐSÉG.

MEGIDÉZETTÜNK...

avagy, bemutatkozik a szerkesztőség...

CSERHÁTI PÉTER, a főszerkesztő

Cserháti Péter lennék, és bár életkorom megtévesztő lehet, a Démon szerepjáték magazin főszerkesztője én vagyok. Amikor néhány hónappal ezelőtt barátaimmal a közeli Pub-ban összegyűltünk, még én sem sejtettem - bár szívből reméltem - hogy a honi harmadik szerepjáték magazin megjelenése még idén lehetséges lesz. Sőt, abban sem voltam biztos, hogy ez a néhány szerepjátékos fiatal egyáltalán képes lesz-e egy teljes magazin megszerkesztésére. Hát másképp' lett, remélem sokak örömére.



Mivel ezen oldalak a szerkesztőség bemutatására szolgálnak, néhány szót magamról: mint főszerkesztő, elég sok dologban érdekelt vagyok a szerepjátékok terén. Kedvenc játékom a sokak által elavultnak titulált, AD&D, amely szerintem egyedi varázsával és fergeteges hangulatú világaival elsősorú szerepjáték marad az idők végezetéig. Ezen játékon kívül rajongom a kiberpunk stílusért, ebből fakadóan remélhetően sok hasonló témájú írásom lesz majd olvasható a Démon hasábjain. Talán azt még leírom, hogy mindenki Cserikének szólít, és néha már az agyamra megy!

Írásaimmel kapcsolatos véleményeitek a szerkesztőség címére várom, a többi szerkesztőtársammal egyetemben. A borítékra minden esetben írjátok rá a címzett szerkesztő nevét. Sziasztok!

FÜLÖP VIKTOR, a vezető szerkesztő

Üdv! Fülöp Viktor volnék, a helyi ellenzék helyi képviselője. Ez abban áll, hogy utálok a következő dolgokat: Star Wars, fantasy, szerepjáték. Úgyhogy az én profilom a sci-fi novellák és az (esetleges) stratégiai játékok. Ennek megfelelően én írom a *Pillanatnyi Elmezavar* című, egyperceskéimet tartalmazó rovatot. Valamint néha besegítek Janónak a könyvkritikába, már ha a csodálatosan funkcionáló ungarische könyvpiac kiad magából olyan művet, amit esetleg elolvasni is érdemes.

Tervem egyébként az is, hogy néha kultúra is keveredjék az újságba. Ennek a törekvésemnek a legelső termése a mostani kiberpunk cikkem, a *Mi lesz holnap?* Nem tudom, kinek milyen igénye van az ilyenre, ha nem tetszik, írjátok, és akkor nem lesz.

Ja igen! A levrovt pedig Stöckivel közösen szerkesztjük. Egyébként tudom, hogy senkit nem érdekel, de azért leírom, hogy kedvelem a *Populár* nevű együttest, valamint a *Tankcsapda* legújabb lemezéről az *Egyszerű Dal* c. szerzemény pár sorát.



STÖCKERT GÁBOR, aki mindig jót akar



Becsületes nevem Stöckert Gábor, legalábbis így keresztelt el valami első szintű priest. Ennek ellenére mindenki Stöckinek hív, szóval ezt a művésznevet fogom használni a továbbiakban. Szerepjátékok terén, főleg AD&D-ben (kiemelt helyen Dark Sun) és Shadowrunban vagyok otthon, és fordításaimon kívül, ezen kampányokhoz írt kiegészítéseimmel foglak Benneteket terrorizálni. Lehet, hogy később egy-egy novellát is elpottyantok; szóval készüljetek fel. Amúgy kisegítő grafikusként is közreműködöm, és - mivel humoros vagyok - a levelezés + humor rovat szerkesztésében is aktívan részt veszek.

Egyszóval: tehetséges és sokoldalú emberként ismerem magamat; de erre majd úgyis rájöttök. Ennyit tökéletességemről, és ne felejtsetek el: *Mindenhol jó, de legjobb a Démon!*

Bálint Zoltán, aki néha elég szótlan...

Hellósztok! Bálint Zoltán volnék, és utálok az egész (...) világot. Egyedüli menekvés szerintem a gondok elől (néhány dolog kivételével) a szerepjáték. Az legalább eltereli a figyelmet a körülöttem levő sok...

Azért alapjába' véve boldog ember vagyok, feltéve ha éppen nem vagyok másnapos, úgyhogy egy-két havonta még mosolyogni is szoktam.

Bár kedvelem a hagyományos fantasy szerepjátékokat, mégis inkább a White Wolf termékeket szeretem, azok közül is az éjszaka gyermekeivel foglalkozó ősi kódexeket. Meg persze nem vetem meg a fanatikus Cthulhuista szekták üldözését, vagy a rettegésre és szánalomra méltó ködlepthe birtokok urainak megváltását.

Kezdenek... jelentkezni... az... elvonási... tü... tünetek... lassan már... nem bírok... ír...



SÁRKÖZI JÁNOS, aki mindenbe beleszól

Hello! A nevem Sárközi János, és én is alapító tagja vagyok ennek az újságnak. Én írom a könyvitéletet, meg minden mást, amihez könyitok egy kicsit. Kedvelem az AD&D-t (most sokan biztos a fejüket csóválják), ezen belül Ravenloft sötét birtokait. Szeretem még a kiberpunk játékokat, a stratégia is nagyon vonz, sőt manapság a Storyteller játékok is megmozgatják fantáziámat.

Remélem, hogy az újság nem csak nekem, hanem mindenkinek tetszeni fog, és bízom benne, hogy segíthet létrehozni az Egyesült Világot. Nosza nektek testvérek, előre!



KOLOSZÁR JÓZSEF, aki mindent megeszik embertársai elől

Jónapokat! Koloszár József volnék... Az újságban én vagyok a Star Wars rovat felelőse, de valószínűleg bele fogom verni az orromat (reméjük csak azt... - a szerk.) sok minden másba is. A fantasy-t és a sci-fi-t egyaránt kedvelem, ha jól vezetik/játszák. Legtöbbet Star Wars-zal és AD&D:Ravenloft-tal foglalkoztam, különösen szeretem a RIFTS-et, és különösen nem szeretem a v.a.r.á.z.s.l.ó.t.. Rajongója vagyok a jó számítógépes RPG-knek... A szerepjátékon kívül kosarazom és számítógépezgetek, mint ahogyan az kiderült... (Imádom a zárójeleket és a pont-pont-pontot...) Egyébként én is ugyanolyan jó fej vagyok, mint a szerkesztőség többi tagja!



PAYRITS SZABOLCS, aki nem más, mint nyelvi lektorunk

Áve! Payrits Szabolcs vagyok, de azt hiszem, elsősorban Quador Mortis álnéven fogok működni. Elsősorban az AD&D-ben fogok remekelni, remélem van még, aki foglalkozik ezzel az ősi tudománnyal. A másik kedvenc ősi tudományom a misztikum, a Mágia, a Nagy Hatalom, a csodák birodalma. Csoda hát, ha az Elfeledett Birodalmak a kedvenceim? Ezekon kívül persze eddig sem vetettem meg az egyéb nyalánkságokat sem, legyen az bármi, akár A.Z. is. Szeretem még az általános fantasy DM-recepteket (reszkessetek!), amik valamelyest segítik szegény játékmesterek dolgát. (Érzem, hogy ebből állandó rovatot követeltek). Remélem nem okoz nagy gondot a vigyorfejek értelmezése. Oldalról kell nézni őket. Hát akkor addig is a Nagy Istenek legyenek veletek, és imádjátok a Hihetetlen Erők hatalmas szolgáját, a Démont!



SÁRKÖZI JÓZSEF, aki nem a János testvére

Sziasztok! Sárközi József vagyok, és azt hiszem én is az újság alapító tagja lennék. Akár hiszitek, akár nem, én minden szerepjátékot kedvelek, mégha ez egy-két emberben ellenérzéseket is váltana ki. Itt a Démon hasábjain én mindenfélét irogatok, ami az eszembe jut, nemeleg amivel megbíznak. (persze ez úgysem fog előfordulni.) Azért a szerepjátékok közül mégis leginkább a sötétebbik fele a kedvencem; úgymint az összes horror és efféle játék. Persze a legjobb fej én vagyok a szerkesztőségben, úgyhogy a nőnemű játékosok csak engem keressenek!



illusztrálta - Stöcki

Vladimir Szvetovszkij

DÉMONÖLŐK

A kentaur gyanút fogott, s jelzett társainak, hogy álljanak meg. A többiek - egy ember harcos, egy elf íjász és egy törpe pap - azonnal megmerevedtek a helyükön.

Tudták, hogy a félig ember, félig ló mágus azzal a csalhatatlan ösztönrel érzi meg a veszélyt, ami az erdei népek sajátja.

Egy pillanat múlva megelevenedett körülöttük a bozót, s vagy egy tucat ork vetette rájuk magát. A kis erdei tisztás fényében félelmetes látványt nyújtottak a

bőrvértekkel és kardokkal felszerelt gyűlevész rémségek.

Különösen vezetőjük, egy hét láb magas mutáns ork tűnt lenyűgözően ijesztőnek - az ő kezében kétkézes kard suhogott. Iszonyatos küzdelem vette kezdetét.

Az íjász a háttérben állva küldte gyilkos útjukra halált hozó méreggel preparált vesszőit, s titokzatosan elmosolyodott, valahányszor ork halálsikoly hallatszott. A törpe istenéhez fohászokodva aprította az orkokat megszentelt harci kalapácsával, s ezt már két ork hullá is jelezte. Igaz jobban szeretett volna varázslatokat használni, de most az ő feladata volt védeni a kentaurt, aki már a mágia ősi nyelvén belekezdett valamilyen szentségtele litániába. A fiatal harcos a csata frontvonalában küzdött, s már több sebből vérzett. Pár percnyi keserves vagdalkozás után a megmaradt hat ork legyűrte a harcost és a törpét. Kardlappal ütötték le őket - valamiért

élve kellett nekik.

A kentaur sejtette, miért: Grahul, a torz ork istenség csak az élő áldozatokat fogadja el. A

mágus remélte, hogy ezúttal Grahul hiába fogja várni a jussát. Egy utolsó

frázissal befejezte percek óta mormolt varázslatát, s várta a hatást.

Az orkok közben gyűrűbe zárták őt - az elf nő pedig eltűnt valahova a fák közé. Ekkor azonban a rémségek feje felett egy-egy felhőske jelent meg, s egy pillanat múlva lávaeső zúdult a sikoltozó, ordítva menekülő orkok fejére.

Azonban nem volt kegyelem: a felhők követték őket, bármerre is rohantak, s rövidesen már csak nyögdécselő haldoklók és néma hullák borították az egész tisztást.

A kentaur elégedetten nézte mágijája eredményét, amikor hirtelen pokoli fájdalom robbant első két lábába. Lenézett, s hitetlenkedve látta, hogy lábai térdből hiányoznak. Mintha csak most eszmélne rá helyzetére, előrebukott két

csonkjára, s tehetetlenül figyelte a véres pallossal feltápáskodó összeégett ork vezért; ővele nem végzett a varázslat, bizonyára mutáns természetéből fakadó szívóssága miatt.

A fájdalomtól örült vezér diadalmas vigyorral halálos csapásra emelte pallosát, de a mozdulatot nem tudta befejezni, mert egy pillanattal később holtan zuhant a mágusra. A kentaur meglepődve nézte az ork homlokából kimeredő tollas végű nyílvezzőt, majd hálásan fordult a fák közül közönyös arccal



kilépő elf íjászlány felé...

- Tommy, ez nem volt jó kaland! - fakadt ki Greg, aki a törpét alakította a játék során. A társaság többi tagja is hasonló véleményen lehetett, mert egymást túlkiabálva tettek hasonló megjegyzéseket. Különösen a kentaurt játszó Steve volt nagyon dühös: karaktere súlyosan megsérült, és semmi kilátás nem volt regenerálódására. Egyedül a kis csapat egyetlen hölgy tagja, Sandy mosolygott szótlanul: elf íjásza most is jól járt - mint mindig.

Már vagy két éve játszottak szerepjátékot, a világ legnépszerűbb és legbonyolultabb társasjátékát. Eleinte előre kidolgozott játékrendszerrel és világokkal próbálkoztak, ám a mesélőnek, Tommynak nem igazán tetszett egyik sem. Így kreált egy saját rendszert, és hozzá egy, az átlagosnál sokkal veszélyesebb világot. Ebben a környezetben játszottak már több, mint egy éve, ám egyre több probléma merült fel Tommy mesélési stílusával kapcsolatban.

A legfőbb gond az volt, hogy Tom rendszeresen kivételezett Sandy elf íjászával. Persze ennek nyomós oka volt: Tommy bolondult a lányért. Olyannyira tetszett neki a magas, barnahajú, macskaarcú kis csitri, hogy a játék során többször is megengedte neki, hogy egy-egy rossz dobást újradobjon, az pedig csak kivételes esetben fordult elő, hogy egy szörny rátámadott az elfre. Ennek az lett az eredménye, hogy a kilátástalan helyzetekben mindig Sandy karaktere mentette meg a csapatot, ennek pedig az lett a következménye, hogy sokkal több tapasztalati pontot kapott az elf, mint a többiek. Így az íjász már legalább két-három szinttel elhúzott társaitól. Sandy persze tudta, hogy miért van ez így, és alaposan ki is használta Tomot: egy-egy mosollyal, puszival újabb és újabb előnyöket csikart ki a mesélőből. Mindenesetre élvezte a helyzetet, ezért döntött úgy, hogy még vár egy kicsit, mielőtt megmondja Tomnak, hogy még csak szimpatikusnak sem tartja őt... Tom erről mit sem sejtve boldog eufóriában írta a gyilkosabbnál gyilkosabb kalandokat, s rajongása nőttön nőtt. Persze, így az sem volt véletlen, hogy Tommy világában a Szerelem Istennőjének Ydnas volt a neve, míg a Gyönyör Ura Ymnot volt... A többiek sejtették, hogy honnan fúj a szél, s jogosan háborodtak fel minden egyes játék után. A problémák most is szóba kerül-

tek.

- ...és már abból is elegendem van, hogy mindig Sandy menti meg a csapatot! Mi lenne, ha egyszer végre nem csak mi szívánánk? - Nick, a harcos *gazdája* kivörösödött képpel szapult Tomot.

- Arról nem is beszélve, hogy ideje lenne feldobni a játék hangulatát. Jó lenne már végre beszerezni egy bővítőt a berendezéshez! - kontrázott rá Steve.

- Tényleg, Tommy, miért nem veszel egy bővítőt? Hiszen csak kéthavi ösztöndíjba kerül, öten másfél hét alatt összedobjuk... - ezt már Sandy mondta, s Tom dúcás arca egyszerre megenyhült. „Neked, kedves, mindent megteszek” - gondolta, s elhatározta, hogy összegyűjtött zsebpénzéből már másnap megveszi a bővítőt.

- Oké, oké meglátom, mit tehetek... - mondta, majd kivette az *Orkbanda* lemezét a már agyonhasznált gépből. - Akkor jövő héten, ugyanekkor, rendicsek? Tényleg megpróbálok javítani magamon... -

- A kentauirom lábát például meggyógyíthatnád... - morogta Steve.

- Majd meglátjuk. Na, szevasztok! Holnap a suliban találkozunk; Sandy, majd hívlak... -

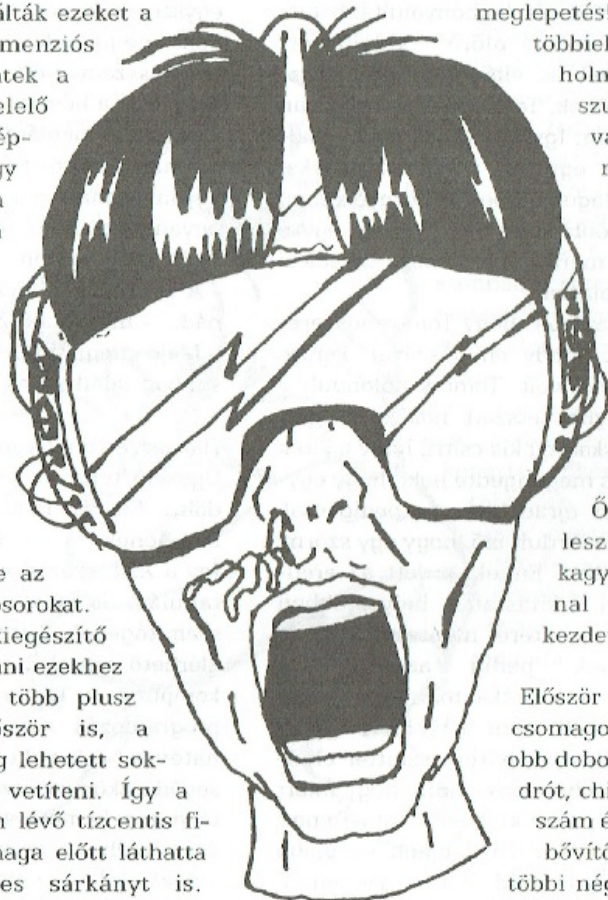
Hazaérve Tom letörölte az *Orkbanda* lemezét. Úgysem tetszett senkinek ez a kaland, gondolta. Ezután leült a géphez, és nekiállt a leckéjének.

Így a XXI. század vége felé, mint mindent, a tanulást is nagymértékben támogatták a számítógépek. Szinte minden gyerek számára elérhető volt akár egy nagyobb teljesítményű komputer is. Tomék iskolájában pedig, ahol a programozás alapjaira okították őket már hatéves koruktól kezdve, kötelező segédeszköznek számított. Tommy és osztálytársai kemény válogatás során kerültek be az iskolába - csak a legtehetségesebbeket vették fel. Bizonyos értelemben minden gyerek, aki ide járt, csodagyerekeknek számított. Belőlük lettek azok az emberek, akik mindig felmutattak valami újat a technika terén, akik a legbonyolultabb berendezésekkel is elboldogulnak. Ezek az emberek tervezték azokat a légszűrő, vízszűrő és talajszűrő szerkezeteket is, amiktől a Föld agóniájának meghosszabbodását várták. Persze, a fegyvergyárakban is ilyen munkások dolgoztak, így a környezetszennyezés nem sokat változott. Tommyt azonban egyelőre csak az érdekelte, hogy jól tanuljon, és ne

okozzon csalódást szüleinek. Ez sikerült is: Tom az egyik legjobb képességekkel rendelkező gyerek volt az osztályban. Szakterülete a holoprogramozás volt, amit aztán a szerepjátékok során is jól tudott hasznosítani. A technikai fejlődés ugyanis a szórakoztatóipart sem kerülte el: A szerepjátékokhoz is kiadtak egy-két speciális gépet. Ezek olyan szerkezetek voltak, melyeket a mesélő tölthetett fel kalandokkal, egy erre a célra készült szoftver segítségével. A program lényege nagyjából a kaland valóságghú visszaadása volt. Ha a kalandmez bekerült a gépbe, a holomonitronon - már vagy harminc éve használták ezeket a kivetített háromdimenziós képernyőket - megjelentek a karaktereknek megfelelő emberek, elfek, gépfegyveres zsoldosok vagy akár istenek; minden a szerepjáték környezetén és a hozzá illő programon múltott. Ha aztán a karakter megölt egy szörnyet, a mesélő megnyomta a megfelelő gombokat, és a monitoron lejátódott a csata a karakterek győzelmével. Ha pedig a karakter meghalt, a gép kikereste az eseményhez tartozó képsorokat. Persze, lehetett kiegészítő chipecet, bővítőket is venni ezekhez a gépekhez. A bővítők több plusz funkcióval bírtak. Először is, a holomonitron méretét meg lehetett sokszorozni és ki lehetett vetíteni. Így a játékos nem a képernyőn lévő tízcentis figurát bámulta, hanem maga előtt láthatta az akár öt-hat méteres sárkányt is. Másodszor pedig, a bővítő mindenben több volt. Több szituáció számára volt benne hely, akár egy kisebb háborút is le lehetett vele játszani. Három-négy bővítővel már akármilyen helyzet ábrázolható volt, szinte tökéletes élethűséggel; a szörnyek véreztek, ordítottak, nyáluk holocseppek formájában fröcsögött a játékosokra. Ilyen felszereléssel már egy játékosnak sem lehetett panasza a hangulatra. Tom fejében éppen ilyen gondolatok forogtak. A leckét már megírta, s most egyetlen gond-

ja az volt, hogy hogyan tehetné a játékot még izgalmasabbá, még élethűbbé. Zsebpénze előtte hevert az asztalon: legjobb esetben két gyengébb minőségű bővítőre lett volna elegendő. Tom azonban tökéleteset akart... és hirtelen zseniális ötlet jutott eszébe. Lerohant a földszintre, anyukájától kikérte háromhavi zsebpénzét előre, majd kismotorján beszánguldolt a városba. Csak késő este érkezett haza, mindenféle gyanús csomaggal a kezében, és első dolga Sandy telefonszámának tárcsázása volt.

- Halló, Sandy? Itt Tommy. Van valamim, ami fel fogja dobni a játékot. Egy óriási meglepetés! Mondd meg a többieknek, hogy már holnapután játszunk! És találd ki valami kifogást nekem, mert holnap nem megyek suliba. Mondd azt, hogy anyagot gyűjtök a különvizsgámhoz. És ne felejtse el, holnapután játék! Örületes kaland lesz! - letette a kagylót, majd azonnal munkába kezdett.



Először is kibontotta a csomagokat; a legnagyobb dobozból mindenféle drót, chip, egy-két szerzőszám és egy vadonatúj bővítő került elő. A többi négy doboz tartalma egy-egy fejkeszülék volt. A

XXI. század mozijaiban használtak ilyen szerkezeteket: a filmet mint szereplő élhette át a néző, a virtuális valóság tökélyre fejlesztett csodája volt ez a kis gép.

Tom egész este dolgozott. Egy-két egységről ugyan nem tudta, hogy micsoda, de a fő áramkört átlátta, s meg tudta valósítani elképzelését.

Anyukája néha aggódva pillantott be a szobába: ilyenkor azt látta, hogy fia kipirult arccal, serényen forrasztgat mindenféle chipecet és

panelokat. Nem értette, hogy Tom miért nem vacsorázik, hogy miért hozza így lázba valami iskolai feladat. Az még furcsább volt, hogy Tommy nem ment másnap iskolába; késő estig az asztalánál munkálkodott, és csak éjfélkor jött le a konyhára, hogy elégedett arccal bekapjon pár falatot. Szülei kérdéseire titokzatosan csak annyit mondott, hogy hardverből meg szeretné kapni a felmentést, és ezért csinálja azt a valamit, ami már majdnem készen van.

Ezután felviharzott szobájába és bezárta maga után az ajtót. Végignézett művén: a bővítő és a négy fejkészülék összeszerelve és átalakítva hevert előtte. Odakötötte a bővítőt a komputérhez, és elindított egy holokaland-programot.

- Már csak a mesét kell megírnom... Na nézzük, izgalmas témát kell keresni, valami olyasmit, amivel még nem találkoztak, hogy még nagyobb legyen a gép hatása... - beszélt magában Tommy. Hirtelen elmosolyodott, majd begépelte a kaland címét: *Démonölők*.

Tom a beavatottak rejtélyes mosolyával nézett végig a társaságon; az utolsó pillanatilag kiélvezte a többiek kíváncsiságát.

- Na, Tommy, ne húzd már az idegeinket, mondjad már meg, hogy mi ez a gép!

- És miért szerelted át a bővítőt?

- Mi ez a négy sisak, most filmet nézünk, vagy mi?

- Játsszunk már!

A társaság egymást túlkiabálva fejtette ki kíváncsiságát Tommy gépezete iránt.

Tom csendre intette őket, majd belekezdett mondókájába.

- Nos, ez a szerkentyű egy kivetítő bővítő négy filmsisakkal, mint azt látjátok. A lényege roppant egyszerű: a hologramot nem elétek vetíti ki a gép, hanem a fejkészülékekbe. Így a hangulat garantált, nekem meg csak a dumát kell löknöm. A képsorokat időzítettem a programban, tehát a gombokat sem kell nyomkodnom, a kaland mindig magát lépteti tovább. Én csak mesélek és a dobásokat figyelem.

A többiek egy ideig némán ültek, majd egymásra licitálva dicsérték Tom nagy eszét.

- Tommy, ez zseniális, így tényleg olyan, mintha mi játszánk végig a mesét!

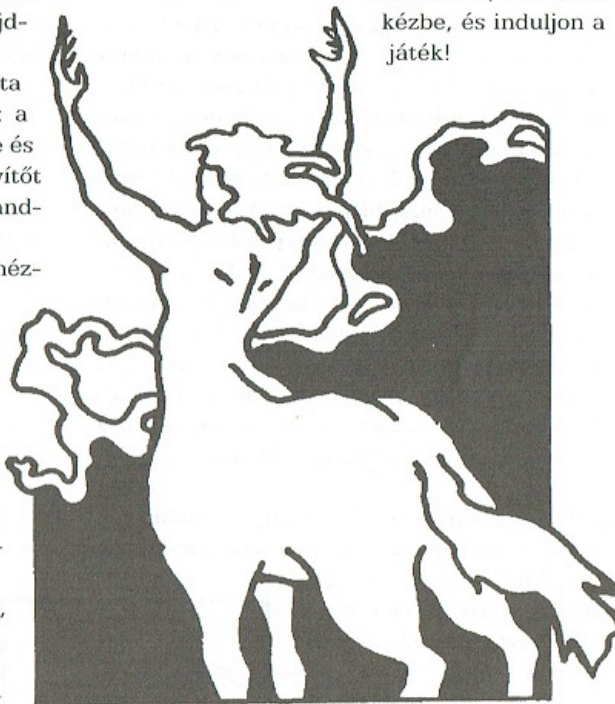
- Gratulálok, haver, ez bombaötlet volt!

- Hé, ezt mutasd meg Mrs. Parkernek is, tutira megadja a felmentést!

- Tommy, ezért kapsz egy pusztit! - Sandy jó nagyot cuppantott a fiú piruló arcára. Tom boldog volt.

- Hát ezért megérte! Mindjárt másképp' néznek rám. Ez után a kaland után Sandy is el fog jönni velem egy randira! - gondolta Tommy.

- Na jól van emberek, elég az áradozásból! Sisakot fel, kockát a kézbe, és induljon a játék!



A z összeszokott csapat már tudta, hogy közel jár a keresett helyhez. Az eddigi akadályokat simán vették, senki sem sérült meg komolyan, de tudták, hogy a neheze még csak most jön. A kentaur próbálgatta lábait: szerencsére, a törpe még vissza tudta forrasztani a levágott végtagokat istene hatalmának segítségével; így nem maradt mágus nélkül a csapat.

Az elöl haladó elf hirtelen csendre intette a többieket. Mormogást hallott; a földalatti útvesztő falai torzítva juttatták érzékeny fülébe a visszavert hangokat, de az elf tudta, hogy mi a zaj forrása. És azt is tudta, hogy nincs sok idejük.

Rohanni kezdtek a hang irányába, s néhány percnyi kóválygás után kiértek egy óriási terembe. A terem közepén egy hatalmas pentagramma éktelenkedett, a bejáratnál egy köpönyeges alak kántált. A kentaur villámgyorsan elküldött palcájából egy Pokollabdát az idéző felé, de már késő volt... A köpönyes

pont azelőtt fejezte be a rituálét, mielőtt az izzó golyó robbanása cafatokra szaggatta volna őt. Már nem lehetett megállítani azt a valamit, ami meghallotta egy halandó hívó szavát, s most elhatározta, hogy megbünteti a vakmerőt.

A pentagramma megolvadt, a padló megrepedezett, és kilátás nyílt egy olyan szentségtelen helyre, aminek láttán a félelem előntötte mind a négy kalandozó szívét. S az iszonyat felcsapó lángjai közül egy tíz méter magas, szárnyas szörnyeteg emelkedett ki.

Odaröppent a harcsohoz, s egy gyors mozdulattal kitépte szívét. A törpét egy, a szeméből kicsapó hőszárral égette halálra, miközben bőréről ártalmatlanul pattantak le a kentaur varázslatai, az elf lány nyílveesszői. Az ő számukra sem volt menekvés.

A démon két ujjal fojtotta meg a mágust, majd elkapta az elf lányt, és arca elé emelte. A sikoltozó ijással saját félelme végzett: az ördögi pofa látványára szervezete csak egy halálos sokkal tudott válaszolni. Az oly sok veszélyt átél csapat ezúttal elbukott...

Tom szorongva nézett végig a többiekén, tudta, hogy valami nagy baj van. Senki sem mozdult a székében.

Megérintette Greget, s riadtan húzta vissza a kezét, amikor rájött, hogy nem érez szívverést. Nem, ez nem lehet! Ki van zárva, hogy némi technikai sarlatánkodással megölte legjobb barátait! Mégegyszer megvizsgálta őket: Nick mellére szorított kézzel hevert székében, mellette Greg feküdt összegömbölyödve. Steve görcsösen szorította saját nyakát, s Sandy, a kis Sandy sikolyra nyíló szájjal ült ernyedten. Tommy levette a lány fejéről a sisakot. Sandy arcára torz vigyornak tűnő grimaszt vésett a félelem. Tom sírva fakadt.

- Hé, srácok, ne hülyéskedjétek! Keljete fel, ez nem jó vicc! Mindent újradobhattok, csak ébredjétek! Ne csináljátok ezt velem! - de a testek nem mozdultak.

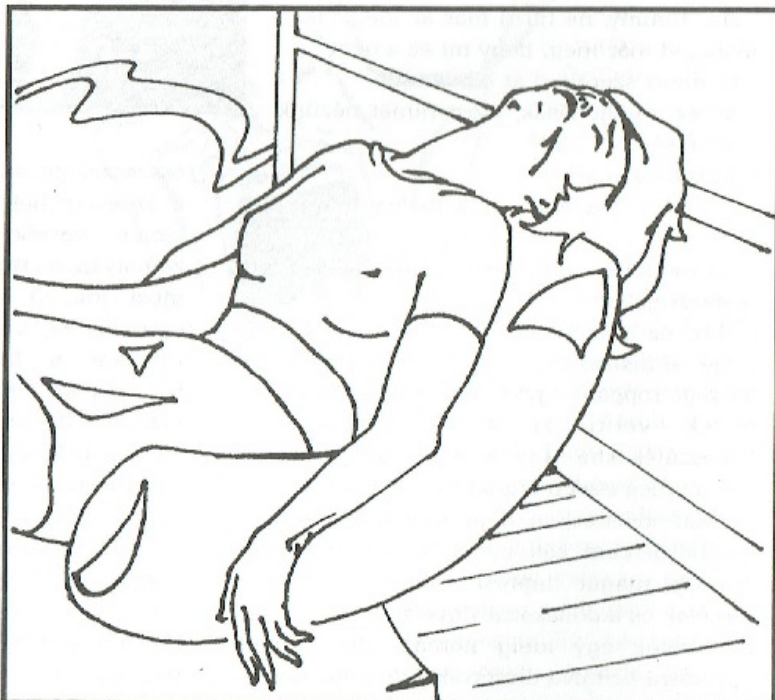
Bár Tom nem tudta felfogni, hogy mit tett, rádöbbsent, hogy már késő. Akkor kellett volna leállítani a gépet, amikor látta, hogy a többiek már kocka nélkül, saját képzeletükkel játszanak. Fuldokolva nyelte a könnyeit. Ő csak egy izgalmas kalandot akart írni, ami mindenkinek tetszik! Ő csak egy tizenhárom éves kölyök, és csak jót akart!

Eszébe jutott a jövő. A hét év javítóintézet, a mindennapos pszichológiai lélekmosások, a munkahelye, valami olyan alsóbbrendű üzembn, ahol nem tud bajt keverni, az elfcsérelt tehetése és az élete végéig rajta levő bélyeg. Arról nem is beszélve, hogy a világ üres Sandy nélkül.

Feltette fejére Sandy sisakját, kényelmesen elhelyezkedett székében, és elindította a *Démonölők* lemezét...

V É G E

fordította - Stöckert Gábor
illusztrálta - Stöcki és Junior



TÁVOLI VILÁGOK VARÁZSA

PLANESCAPE ISMERTETŐ

Ugyan néhány hónappal ezelőtt egy hasonló szerepjáték magazinban már megjelent egy rövid ismertető a *Planescape* csodálatos környezetéről, ám ennek ellenére szükség lehet egy bővebb, részletesebb ismertetőre a *TSR, Inc.* egyik legigényesebb és méltán népszerű kiadványáról.

Mikor először kezembe vettem a *Planescape* egyedi hangulatú dobozát, csak egy egyszerű üzleti fogásra gyanakodtam, ám mostanra biztosan tudom: a *Planescape* környezet korántsem ebbe az irányba tendál. Ez a feltevés abból is könnyedén igazolható, hogy a *Planescape* környezethez már egy népszerű és kifejezetten jól működő gyűjtögetős kártyajáték, a *Blood Wars* is megjelent. Nem is beszélve az alapdobozhoz hasonló felépítésű és minőségű kiegészítésekről, kalandmodulokról és szörnygyűjteményről, amely olyan hihetetlen mennyiségű információt tartalmaz a *Planescape* környezetről, ami a *TSR, Inc.* szerzőgárdájától egyáltalán nem megszokott.

De hát mit is rejteget ez a hangzatos cím: *Planescape*?

Az alapdoboz

Az alapdoboz, a többi hasonló *TSR* terméktől eltérően, most nem egy világleírást tartalmaz. Nem; az egész világegyetem leírását találhatjuk meg benne.

Minden, amit érdemes a síkokról, azok lakóiról és érdekességeiről tudnod, az benne van ebben a dobozban - hirdeti a *TSR, Inc.* Ám nem mind arany, ami fénylik, tartja a közmondás, vagyis a *TSR* megtartotta üzleti taktikáját, miszerint az alapdobozban csak néhány elhintett morzsát találhatunk az egyes síkokról és egyéb síkközi helyekről; azonban rengeteg utalást kaphatunk a közeljövőben megjelenő, az adott témát bővebben tárgyaló kiadványokról...

Akkor lássuk, mit is tartalmaz ez a borsos áru alapdoboz:

Egy 32 oldalas, a játékosoknak szóló ismertetőt a síkokról, lakóikról és az ott talál-

ható érdekességekről.

Továbbá egy hosszabb, 64 oldalas füzetecskét, amely már a *DM*-eknek szól, és az elérhető síkokat tárgyalja.

Valamint egy tartalmas, 96 oldalas könyvet, amely *Sigilt*, a kapuk városát és az alatt elterülő környéket tárgyalja.

A dobozban található még egy *DM* paraván, négy gyönyörűen megrajzolt, poszter nagyságú térkép, illetve egy szörnygyűjtemény, kifejezetten ezen kampányhoz kapcsolódó bestiákkal.

Azonban ami különlegessé teszi ezeket a köteteket az nem más, mint Tony DiTerlizzi egyedi hangulatú képei, amelyek az egész *Planescape* hangulatot nyújtják, és amelyek teljesen színesben találhatóak meg az alapdoboz füzetecskéiben.

Igen, a kiadvány teljesen színes, és a *TSR* jövővi terveiben leginkább a *Planescape*hez hasonló minőségű és tartalmú kiadványok kiadása szerepel.

A játékosok könyve

Lássuk akkor bővebben az egyes füzetek tartalmát:

Az első füzet - a játékosok füzet - leginkább egy könnyű ismerkedésre hasonlít a *TSR* új kiadványával, a *Planescape*-pel. Azonban már ebben a kötetben is fellelhető az angol nyelv argója, illetve az angol szavak szleng változatának használata. Ez a nyelvhasználat kifejezetten színesíti és bővíti az amúgy is nagyszerű *Planescape* hangulatot, ám nem vagyok benne biztos, hogy minden játékos perfekt képes beszélni az angol nyelvet, sőt azt hiszem, még egy hétpróbás nyelvzsenit is próba elé állíthat.

A könyv szerkezetét tekintve először a világegyetem - a multiverzum - alaptörvényeivel, újdonságaival és különlegességeivel foglalkozik, úgymint az anyagi síkok elhelyezkedése a külső síkokhoz képest, a síkok felépítése, a jellemekek eloszlása a síkokon, stb. Nagyon érdekes, bár én azt hiszem van egy kis szájtépés is a lényeges szavak kavalkád-

jában.

A következő fontos szerkezeti elemben a már meglévő kampányok *Planescape*be helyezéséről, illetve az újonnan induló kampányok jellemzőiről, előnyeiről és hátrányairól is kaphatunk információkat.

Én például nagyon érdekesnek tartom a nem pusztán síki - azaz *Planar* - karakterekből álló party összeállítását. Sőt, kifejezetten tetszett a füzet szerzője által felvetett partyötlet, amelyben a krynni „tinker” gnóm és a síki bariaur lovag mind egy-egy játékos karakterét képezik.

Ugyanebben a fejezetben taglalja a szerző, hogy milyen különleges síki fajokkal indulhatnak a *Planescape* kampányt játszó játékosok, illetve, hogy milyen „hagyományos” fajú karakterek származhatnak Sigilből és környékéről.

A *Planescape* környezetben bevezetett új játékos fajokból egyet emelnék ki különösképpen: a *Tiefling*-et.

Ők olyan lények, (emberek, elfek, stb) akiket „megérintettek” a síkok, és hihetetlen változáson mentek így keresztül.

Legjobb példa ezen fajra Rhys, a Pártatlan Rend (*The Transcendent Order*) nevű frakció vezetője, aki egykori lábai helyett most egy ló patáját tudhatja magáénak. Egyedi, ami azonban a további két fajra - a Bariaur és a Githzerai - nem mondható el.

Míg az első - a Bariaur - egy kentaúr-szerű kosember, a Githzerai egy káoszban élő vadszörnyből előlépett játékosok réme.

Nem véletlenül emeltem ki Rhyst, a Pártatlan Rend frakció vezetőjét, hiszen a füzet további részeiben a *Planescape* egyik legkülönlegesebb attrakciójával, a frakciókkal ismerkedhetünk meg.

Mik is ezek a frakciók? Talán leginkább a földi pártokhoz hasonlítanak. Minden egyes frakciónak ugyanis egyes témáról - például az istenek létezéséről, vagy a multiverzum közepének helyzetéről - vallanak eltérő véleményeket.

Vannak nagyon különleges frakciók is, egészen a teljesen használhatatlan MIÉP-

szerű gondolatkezdemenyekig.

Ezek a frakciók vagy pártok - kinek hogyan tetszik - sok esetben békében megvannak egymás mellett, ám legtöbb esetben a kulisszák mögötti intrikus küzdelmek jellemzik ezen csoportokat is, hiszen a szerző sokat merített a földi problémákból...

Azt hiszem, ennyit tartottam fontosnak elmondani a *Planescape* alapdoboz játékosoknak szóló füzetecskéjéről. Lássuk hát a következőt:



A mesélők könyve

Ugyan ezen füzet oldalainak száma duplája az imént ismertettnek, leginkább csak érdekességnek számítanak azon információk, melyeket megtalálhatunk benne.

A füzetecske első nagy fejezetében az író a mágiát és a mágia viselkedését tárgyalja

síkokra bontva. Némelyik síkon ugyanis egy bizonyos varázslat jobban, míg ugyanaz a mágia egy másikon rosszabbul - vagy egyáltalán nem - működik.

Gyatra mennyiségű információt kaphatunk az ún. varázslat és hatalomkulcsokról. Míg az előbbi a varázslók síkközi varázslását segíti elő, az utóbbi a papok hatalmát erősíti varázslataik alkalmazásakor.

A papok hatalomkulcsaiban azonban még az az - úgymond - *különlegesség*, hogy nemcsak visszaállítja a varázslat hatását, hanem növeli is azt.

A következőkben a szerző az egyes síkokat tárgyalja. Azonban nagyon mély részletekbe nem merül, hiszen a füzetecske bevezetőjében leszögezte: a későbbiekben megjelennek majd a *TSR, Inc.* kiadásában az egyes síkcsoportokat bővebben tárgyaló kiadványok. Jó üzleti taktika, csak nem biztos, hogy mindenütt a világon beválnak majd.

Ezen kiegészítőket már nagyon sok üzletben meg lehet vásárolni, hasonlóan borsos áron, mint a *Planescape* alapdoboz esetében.

Az ismertetőből talán úgy tűnhet, hogy a mesélők könyve nem nyerte el tetszésemet. Ez tényleg így van, ám az igaz, hogy ezen füzetecske elolvasása nélkül sem lehetne teljesértékű *Planescape* kampányt indítani.

Akkor most lássuk az alapdoboz legjobban sikerült füzetét:

Sigil és környéke

Sigil, a kapuk városa. Minden kalandok központja. Egy város, ahon-

nan az összes síkra közvetlen kapuk nyílnak, egy város, ahol a koldusok és a Mélység teremtményei egyaránt járják az utcákat; egy város, ahol a Fájdalom Úrnője az egyetlen uralkodó.

Ezen kötet - véleményem szerint - a *Planescape* alapdobozának legjobban sikerült része.

A könyv - mert 96 oldalas terjedelmével már joggal nevezhetjük annak - kiválóan van megszerkesztve, és bár kizárólag a *DM*-ek részére készítették, némely részét kifejezetten ajánlott a játékosokkal is elolvasatni, de legalább megosztani az olvasottak élményeit.

Az első fejezet pontosan tárgyalja azon dolgokat, amelyek minden *DM*-nek problémát okozhatnak. Itt ugyanis a síki kalandok készítésével, a síki kalandok fajtáival és méreteikkel ismerkedhetünk meg.

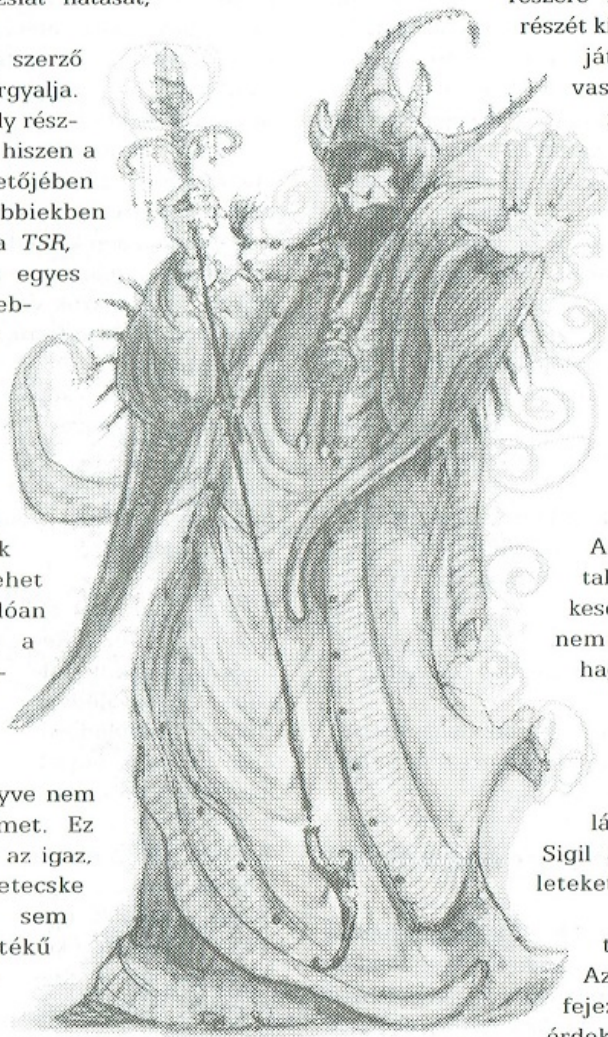
A következő fejezet talán az egyik legérdekesebb, így erről sokat nem is írnék - meghagyom a felfedezés élményét a Kedves Olvasónak, hiszen ez tényleg egy fantasztikus kirándulás lesz: bejárhatjuk a Sigil alatt elterülő területeket. Egészen Tir na Og-tól a Fény palotájáig.

Az ezen következő fejezet is hasonlóan érdekes, itt ugyanis a Földeken (*The Outlands*)

megtalálható birodalmakkal és városokkal ismerkedhetünk meg.

Ezen érdekes fejezetek után megismerkedhetünk a kapuk városával és annak lakóival. Egy röpké betekintést kapunk Sigilbe, és az ottani szokásokba.

Fontos része ezen fejezetnek a frakciók tárgyalása.



Megismerkedhetünk Sigilben elfoglalt helyzetükkel, illetve Sigilben betöltött szerepükkel. Ezen információk fontosak lehetnek az intrikái, illetve egyéb - frakciókkal kapcsolatos - történetek kiigyalása folyamán. Ugyan kimerítő részletekbe most sem bocsájtkozik a szerző, mégis kielégítő információkat kaphatunk, elegendő alapot, amelyet saját fantáziánkkal vegyítve használhatunk fel igazán.

A további részekben Sigil negyedeivel, és egyéb, a várossal kapcsolatos tudnivalókkal kapcsolatban szerezhethetünk információkat, ám a kapuk városáról, a *TSR, Inc.* egyik újkeletű kiadványában bővebben is olvashatunk.

A füzet végében még egy - a síkokon használt - szleng és egyéb szavakból összeállított kis szótárt találhatunk, amely jó szolgálatot tesz. Valóban ez a füzet a leghasznosabb a *Planescape* kampány alapdobozában. Kimerítő információkhoz azonban ebben a kötetben sem jutunk, de hát...

Mielőtt rátérnék az eddig napvilágot látott kiegészítők felsorolásához és tömör ismertetéséhez, az én saját benyomásomat szeretném még papírra vetni ezen kiadvánnyal kapcsolatban.

Ugyan nem éppen dicshimnuszokat zengtem az iménti oldalakon, bizton állíthatom, hogy a *Planescape* az egyik legrangosabb és legkitűnőbb terméke a *TSR, Inc.* eddigi munkásságának. Nekem nagyon tetszett, szívből ajánlom minden Kedves Olvasónak!

Ezek után lássuk, melyek azon kiegészítések, amelyek ezeddig felkerülhettek a lelkes *Planescape* rajongók polcaira:

A *Planescape* kiegészítőkről

Úgy érzem, a kampányhoz megjelent három kalandmodul és egy kalandmodulgyűjtemény ismertetésére nincsen szükség; ellenben a nagyobb lélegzetvételű kiegészítőkről szóló kiadványok bemutatása fontos lehet.

Rögtön a *Planescape* alapdobozának kiadása után jelent meg a hobbiboltok polcain a káosz síkjait tárgyaló - az alapdoboz léptékeit követő - kiegészítés: a *Planes of Chaos*.

Ezen dobozban részletesen megismerkedhetünk a káosz síkjaival, név szerint a Mélység, Limbó, Pandemónium és Ysgard ördögi bugyraival.

Hasonló kiegészítő, azonban ez nem a káosz, hanem - ki hinné! - a rend létsíkjait taglalja. Címe mi is lehetne más: *Planes of Law*.

Az ördögök otthonától kezdve az első kiadásból „reinkarnált” modronok lakta síkokon folytatódhatnak a bátor kalandozók utazásai. Az alapkönyvben egy oldalban ismertetett létsíkok szinte lenyűgözőleg hatnak terjedelmükkel és lehetőségeikkel. Ezen síkok: Baator, Acheron, Mechánusz, Árkádia és Celesztína hegye.

A következő kiadvány nagyon sokat késett, pedig használata nélkülözhetetlen a Sigilt járók számára. Ez a kötet az *In the Cage: a Guide to Sigil*, vagyis - A Kalickában: egy útmutató Sigilhez.

Tartalma lenyűgöző, és bár minőségi kivitelezése korántsem egyezik a korábbiakban megszokottal, nélkülözhetetlen kiadvány a *Planescape*ben kalandozók számára.

Nemrégiben jelent meg egy kötet a frakciókról, illetve azok vezetőiről. A kötet címe *The Faction's Manifesto*. Mivel a tegnapi nap folyamán vettem először kezembe, bővebbet nem tudok róla, csupán annyit, hogy a frakciók vezetői, egyes frakciók népszerűsége, stb. található meg benne. Reméljük tartalmi színvonala egyezni fog a *Planescape* kampányhoz készített eddigi kiegészítőkével; reménykedjünk.

Végére értem hát a *Planescape*ről elképzelt ismertetőmnek. Remélem sikerült felkeltenem a Kedves Olvasó érdeklődését ezen furcsa és egyedi hangulatú kampány iránt.

További számainkban - ha az Olvasó is úgy akarja - hasonló léptékű ismertetőket közlünk majd a szerepjáték ingyencségeiről.

írta - Cserhádi Péter

Az illusztrációk, a stilizált démon kivételével a *TSR, Inc. Planescape Campaign Set, A DM guide to the Planes* kiadványából származnak.



pillanatnyi ELMEZAVAR

SZADAB AKARAT!

Soha nem hittem volna! Minden létező számítást elvégeztem, és pont ez a nyilvánvaló tény kerülte el a figyelmemet!

Pedig annyi mindent áldoztam rá. Harminc éve vetődött fel az ötlet bennem először, és azóta szinte minden időmet lekötötte. Volt egy jó állásom, ahonnan hanyagság miatt kirúgtak, és volt egy kedves kis családom, akikre szinte nem is emlékszem már. Pár napja fejeztem be a munkát. Akkor azt hittem, hogy én vagyok az emberiség legnagyobb gondolkodója, a megváltó. Most pedig...

Szóval múlt szombaton lettem kész a géppel, ami képes átszelni az időt. Nem érdekelt, hogy öreg vagyok, hiszen egyszerűen csak előreutazom a jövőbe addig, amíg fiatallá nem tudnak változtatni. A lehetőségek korlátlanok...

Úgy gondoltam, először a klasszikus példával kezdem a kipróbálást. Nem, nem, ne gondoljanak rosszra, nem akartam megölni a nagyapámat. Az túl kockázatos lett volna, lévén nem ismerem az idő természetét. Inkább a lottós példára hagyatkoztam. Tudják, előreutazom jövő péntekre, megtudom a nyerőszámokat, visszajövök, és kitöltöm a szelvényt. Nagyon jól is ment a dolog, a gép remekül funkcionált. Mivel helyváltoztatásra nem képes, ezért a saját házamba érkeztem. Felmentem a nappaliba, és megnéztem az asztalon heverő újságot. Június 8., remek! Sikerült végre! Bekapcsoltam a TV-t:

„-Tehát, kedves nézőink, a 37. heti nyerőszámok a következők: 7, 11, 39, 61, 88. Ha nem lenne öttalalatos szelvény, akkor a jövő heti nyereményalap összege 167 millió forint.”

De lesz! - gondoltam magamban kajánul, miközben a számokat jegyzeteltem. Visszamentem a múltba, kitöltöttem a szelvényt, és postára adtam. Nem bírtam volna egy hetet várni, ezért előreutaztam újra jövő péntekre. Izgatottan leültem a tévékészülék elé, és vártam:

„-...és most, kedves nézőink, engedjék meg, hogy felolvassam a 37. hét nyerőszámait, emelkedő számsorrendben: 9, 13, 25, 51, 76.”

Ennyi.

írta - Fülöp Viktor

Emberek, orkok, elfek és egyéb szerzetek!

Megnyílt az ország legolcsóbb szerepjáték boltja, a **DUNGEON!**

A bárpuznál... (izé, boc) az eladópuznál CZG, a Holdtölte egyik grafikus akit a mindenféle CHARM varázslatok annyira engedékennyé tettek, hogy ilyen árakat rajzol a cuccok hátuljára, hogy pl.:

EARTHDAWN	2070	MASQUERADE 2ND EDITION	1870
NEW PLAYERS HANDBOOK (AD & D).....	3150	WEREWOLF PLAYER'S GUIDE.....	1870
BIRTHRIGHT.....	3615	BATTLETECH COMPENDIUM	2070

Ezen kívül természetesen egyéb AD & D, BATTLETECH, SHADOWRUN, CALL OF CHTULHU, EARTHDAWN, MERP, VAMPIRE, WEREWOLF WRAITH és más kiadványok a legsuperebb áron.

Természetesen kártya is van, töménytelen mennyiségben: Hatalom Kártyái, MAGIC!, Rage stb.

Csak siess, mert ilyen áron nem sokáig van belőlük!

Dungeon. VII. ker., Erzsébet krt. 37. Az udvarból nyíló „DUNGEON”-ban. (Telefon folyamatban)

Dungeon

STAR WARS

EGY MÁSİK SZEM- SZÖG- BŐL

Hát itt vagyunk! Az első Démon első *Star Wars* rovata. Ezen a néhány oldalon mindent meg fogok próbálni azért, hogy a témáról rendhagyó módon, nem a többi szerepjáték magazinhoz hasonlóan beszéljek. Ha azon népes táborába tartozol, melynek tagjai valamilyen okból irtóznak Lucas bácsi univerzumától, de kedvelik a sci-fi-t, akkor is olvasd végig ezt a néhány bekezdést, hátha rábukkansz valami új, netalántán érdekes dologra, amit akár más kampányokban, játékokban felhasználhatsz. (De ha másért nem, azért is továbbolvashatsz, mert mondjuk nincs jobb dolgod addig, amíg a következő Démon megjelenik...) A mostani rovat bevezető jellegű lesz, egyébként később lesz itt karakter, fegyver, hajó, modul, novella, és minden más, mi szem-szájnak (játékosnak és játékmesternek) ingere!

Nem fogom elmondani, hogy mikor, mire föl, hogyan készült a *West End Games - Star Wars* szerepjátéka, sőt azt sem, hogy milyen jó és csodálatos, de azt azért elmondom, hogyan kerültem kapcsolatba én a dologgal. Történt egyszer, nem is olyan rég (egész pontosan a 94-95-ös tanévben), hogy kijutottam az óperencián (azaz az Atlanti Tavacsán) túlra, az USA-ba, hogy egy évig egy ottani iskolában butuljak. Lelkes szerepjátszó voltam már akkor is, bár tapasztalatom inkább csak fantasy terén volt. Egészen véletlenül derült ki egyik osztálytársamról, hogy *Star Wars* őrült. Addig-addig beszélgettünk amerikai-történelem órán, míg nem egy szép napon készített velem egy karaktert, és meghívott játszani. A filmeket apró gyermekkorom óta kedveltem, és hobbim a űrhajózásról való elmélkedés, nem csoda hát, hogy nagyon rövid idő alatt beleszerettem a *Star Wars* szerepjátékba. Hazajöttem hát, és

azt tapasztaltam, hogy idehaza bizony nem sok fanatikus rajongója van a dolognak... Gondolkodtam, gondolkodtam, és arra a következtetésre jutottam, hogy a kevés anyanyelvünkön megjelent kiadvány (Amerikában kb. 30 könyves háttérrel ment a játék), bizony elég egysíkúnak mutatja be a *Star Wars* univerzumot, és bizony nagyon nem ad elég információt ahhoz, hogy az elég legyen fantasztikus kalandozások hátterül. Ebben a rovatban, elsősorban ezen a problémán próbálok meg segíteni.

Hogyan játsszunk *Star Wars*-t másképpen?

Először is a játék két hibájáról (mert még egy ilyen csúcs játékban is akadnak ilyenek) néhány gondolat erejéig. (Ezek az én gondolataim, és ha valaki nem ért egyet velem, az ne hívja fel rögtön bérgyilkos barátait!)

A legnagyobb butaság szerintem az, hogy az ember nem lehet gonosz. Ennek hiányát gondolom minden tapasztaltabb szerepjátékos megérzi. Erről terveim szerint még lesz szó a rám bízott oldalakon.

A másik hiba (melyért talán nem a játék írói a felelősek), a fő oka annak, hogy idehaza nem annyian rajonganak az *Star Wars*ért, mint kéne. A probléma a következő: csak átlagon felüli IQ-s halandók képesek arra, hogy elszakadjanak a „Birodalom gonosz, a Lázadók jók - más nincs, mi meg jók vagyunk!” felfogástól. Pedig ennél azért jóval többet ki lehet hozni egy galaxisnyi játéktérből, nem igaz?

A fent említett „gonosz hiányt” egyszerűen ki lehet küszöbölni: a sötét oldal pont szabályt csak a jedikre kell vonatkoztatni (erre szük-

ség van, mert egy sötét jedi elég tápos jelen-ség, és bizony PC-ként tönkre tudja vágni a kalandozást), így nyugodtan indítható és játszható a vérszomjas zsoldos, a lelkiismeretlen kalóz, a szabadúszó terrorista, és a többiek. A második, kissé jobban elvonatkoztatott hibucira a már kissé bonyolultabb dolog megoldást találni, lássuk hát...

El kell szakadni a klasszikus *Star Wars* környezettől. Ez a következő módokon olda-ható meg:

A Corporate Sectorban kell játszani. Angol háttérrel rendelkezők bátran szerezzék be a „Han Solo and the Corporate Sector” és a „Bounty Hunter's Sourcebook” című kiadványokat, ezekkel már jól el lehet szórakozni. Azoknak akiknek a „Corporate Sector” akár egy kínai cselekvést jelentő ige múlt idejű, ragozott alakja is lehet latin betűkkel írva, annak elárulom, hogy ez a galaxis azon része, ahová nem ér el a Birodalom keze, az államforma anarchia, az urak a társaságok (...ismerős gondolat, nem?), a szereplők pedig csempészek, kalózok, crackerek, és az őket nem szeretik (névleg a Corporate Sector Security, azaz a zsaruk). Ezek alapján egy fantáziadús GM akár maga is kreálhat egy jó kampányt, akár az eredeti kiadványok nélkül! (egyébként most én is így vezetek, ha éppen összejövünk a szerkesztőséggel...)

Aztán lehet az időben is ugrálni, nem muszáj az unalmassá váló Yavin-Hoth-Endor korszakot játszani. Ehhez hol találunk eredeti kiadványt, hol nem, de a *Star Wars* regények, képregények, és a „*Star Wars* Adventurer's Journal” című havonta (vagy negyedévente?) megjelenő párszáz oldalas kiadvány segítségével azért már lehet valamihez kezdeni. A véleményem szerint jó korok:

- A Clone Wars, vagyis a klón háborúk; ez lényegében a jedik és a Mandalorian-ek konfliktusára szűkíthető. Bobba Fett, egy azt hiszem viszonylag közismert mandaloriani, a táposabb fajtából... A korszakra egyébként alacsonyabb technikai fejlettség, sok jedi és sok harc a jellemző.
- A Birodalom hanyatlása, az endori incidens (A Jedi visszatér és a Császár leverődik...), és a Császár visszatérése közti időszak. (Ahol a lázadók egyre több csatát nyernek, a Birodalmi Flotta pedig egy Thrawn admirális

vezette katonai junta irányítása alá kerül, és gyengül a birodalmi befolyás. Thrawn egyébként az az ezüstbőrű fazon a TIE Fighter című PC-s programból...)

- És végül, de nem utolsósorban, a Dark Empire, azaz a Sötét Birodalom, ahol Császár visszatér mint klón, és már lézerkardozni is egész jól tud. A Birodalom nagyot fejleszt a haditechnika terén, és megpróbál rendet rakni. Ehhez a korhoz van egy „Dark Empire Sourcebook” címre hallgató kiadvány, és azt hiszem hat képregény. Fejlett technika, tápos karakterek, és kedvencem az Eclipse osztályú csillagromboló, amelyről valamikor majd bővebben is fogok írni, mert „tök kül”.

Ha van rá igény, talán össze tudok majd hozni néhány ötletcsomagot a fent említett témákhoz, és itt a rovatban majd leközzöljük őket.



Lehet a Birodalom szemszögéből játszani. Ez egy nagyon jó móka: a csapat lehet egy különleges operatív egység, a kaland bármilyen katonai, vagy belpolitikai jellegű kampány része lehet, és persze lehet a drágalátos lázadók orra alá borsot törni. Egy jó eszű GM csodákat tud művelni ebben a keretben, minden haladónak bátran ajánlom a dolgot, érdemes kipróbálni! A témához nem árt, ha van „Imperial Sourcebook”, „Imperial Field Guide” és „Dark Empire Sourcebook” kiadványunk.

Végezetül pedig pusztán a szabályrendszer használva (véleményem szerint ilyen úrbéli dolgokhoz ez a legjobb rendszer) egész más galaxisokban és világokban is el lehet játszani. A *Star Wars*-t mintának használva megkreálhatjuk saját fegyvereinket, hajóinkat, idegeneinket, társadalmakat és persze politikát, és nekivághatunk a Nagy Ismeretlennek. Ajánlott világok: Frontier (Dawid Braben és az „Elite” világa, ahol az élelmesnek áll a világ, és nem árt ha az embernek hátul is van szeme, mert az emberélet nem ér túl sokat), Traveller és

MegaTraveller kalandok (kb. két kampányunk úgy ahogy volt ebből a világból konvertáltott amerikai ügyködésem idején) és végül persze a mi távoli jövőnk... A lehetőségek határtalanok! Ha van rá igény, a rovat akár ilyen világokkal is foglalkozhat.

Korábban nem írtam róla, de ide tartozik még az is, hogy *Star Wars*-ba majd minden sci-fi könyvből, filmből, számítógépes progiból és szerepjátékból lehet (és érdemes is) konvertálni. Néhány ötlet: Rifts-ből fegyverek, Cyberpunkból cyber-technológia, Robotechből egyszerűsített mechák (én imádom őket!), az X-wing, TIE Fighter és Defender of the Empire című Lucas Arts produkálta progikból pedig rengeteg klassz hajó nyerhető.

Apropó Robotech és mechák! Feltűnt a honi *Star Wars* szabálykönyvben az „energiapáncél” nevezetű képesség, amely minden bizonnyal a „power-suit operations” fordítása akar lenni. Ez az olyan gépek használatát akarja jelenteni, mint amilyenek a mechák, vagy a „rakódó” az Aliens-ben. Ennek eredeti *Star Wars* környezetben azt hiszem csak azok veszik hasznát akiknek sikerül rátenni a kezüket egy Nulla-G Rohamosztagos páncélra (valamelyik sourcebook-ban, vagy az „Imperial Field Guide”-ban van benne a dolog). Ezt azért írtam le, mert szerintem az „energiapáncél” ebből nem sokat árul el... (Bár lehet, hogy csak én vagyok ilyen tudatlan!)

Ennyit tehát az én eszmeifuttatásaimból, és kis ízelítő abból, hogy milyen irányba próbálom majd terelni a rovatot nagy, általánosságban. Mivel a *Démon* interaktív lapnak készül, persze sok múlik azon is, hogy ti mit akartok, úgyhogy ha kérdés, vagy javaslat van, lehet írni. Minden kommentárt szívesen várok, hiszen itt a szerkesztőségben senki más nem szereti túlzottan a *Star Wars*-t, és jó lenne, ha bebizonyosodna azon gyanúm, hogy azért akadnak páran rajtam kívül is, akik kedvelik ezt a játékot!

Most pedig vágjunk bele a dolgok tárgyilagosabb részébe...

A fent említett konvertálgatásra jó példa a most következő fegyver leírása. Ha jól tudom az alapötletre a „*RIFTS: Manhunter*”-ben akadtunk. Megjegyezném, hogy ez egy „feltá-

pos” szintű puska, tehát azért ne adjuk oda minden induló halandónak...

SPLUG - 20

A fegyver a közepes sugárvető technológia egyik legkiemelkedőbb vívmánya. Multifunkciós orvlövész rendszerről van szó. A SPLUG - 20 leghasznosabb tulajdonsága minden bizonnyal az, hogy mint pisztoly és mint puska egyaránt használható, hála szerelhetőségének. Az összerakható egységek a következők: pisztolytörzs, tár, váltámasz, sugárgyorsító cső, Splugsight lézer/optikai távcső és célzó rendszer. Összeszerelési fokozatok értelmezése:

- alap: pisztolytörzs (sugárpisztoly)
- a gyorsítócső felszerelése eredményezi a nagyobb sebést, hatótávot és hatszoros energiafogyasztást (sugárvető)
- váltámasz, és távcső bármely fázisban +1K-t ad a célzáshoz

Statisztikák (Az adatok teljes összeszereltségre vonatkoznak, a zárójelben közölt adatok a pisztoly formára. Ha a pisztolytörzsre csak a cső van felszerelve, az aktív hatótávolság a következőképpen módosul: - / -250 / -600)

Típus: Revenard System SPLUG - 20 specializált sugárvető rendszer

Lépték: karakter

Jártasság: sugárfegyver: sugárvető (sugárvető: sugárpisztoly)

Lőtávolság: 3-50 / 450 / 1400 (3-10 / 30 / 120)

Veszteség: 6K (4K)

Töltet: 10 (60) *

Ár: 50.000 credit **

Előfordulás: ritka, birodalmi felségterületeken illegális

Fejleszhetőség: veszteség max: +1K (+2); lőtávolság max - / +50 / +400 (- / - / +30) ***

*A tár maga egy henger alakú energiacella, mely a pisztolytörzs hátuljába csatlakozik. Külön beszerzése szinte lehetetlen, viszont a legtöbb energiatelepről egyszerűen feltölthető (pl.: hajón, robotokra csatlakoztatva, stb...).

** Az ár feketepiaciként értendő CS kreditekben, a fegyvert csak rendelésre készítik, és csak megfelelő engedélyekkel (pl.: Teljes jogú birodalmi, vagy CS fejedelemség engedély) rendelkezők részére. Nem hiába, a minőségért fizetni kell...

*** Azért ilyen alacsony, mert a fegyver már alapban is meglehetősen a lehetőségek határára van fejlesztve. A maximális fejlesztést kizárólag sugárfegyver javítás: sugárvető javítás specializációval rendelkező személy tudja elvégezni minimum 50-es dobásértékkel!

írta - Koloszá József

A HATALOM KÁRTYÁI KÁRTYAJÁTÉK

Egyik nap egy igen érdekes csomagot kaptam. Érdeklődve forgattam, amikor feltűnt rajta egy név: Beholder Bt. A név láttán már egy kicsit hevesebben bontogattam a csomagot. A csomagból egy kártyapakli pottyant az ölembe, a Hatalom Kártyái. Először megdöbentem, majd még nagyobb igyekezettel felbontottam. Hát én is hozzá jutottam az első igazi magyar gyűjtögetős kártyajátékhoz!

Az első megdöbbenésemet a tetszetős megjelenés okozta; hiszen gyorsan megtekintettem a csomagban található 45 kártyalapot, és egy-két kivételtől eltekintve nagyon tetszetek a képek, amiket láttam. A leginkább hozzám közelálló Lexa Klára grafikái voltak.

Na persze találtam néhány „Móricka” stílusú rajtot is, ám ezeket leszámítva állíthatom, hogy a Hatalom Kártyái Kártyajáték (röviden HKK), a külföldi piacokon is megállná a helyét.

Hát lássuk, mi is rejlik a tetszetős külső mögött!

A lapok szinte mindegyikét a népszerű Túlélők Földje (röviden TF) levelezős játékból megismert



isteneknek (vagy istennőknek) a nevével jelölnek. Ezekből a lapokból kell tetszés szerint összeállítanunk egy minimum 30 kártyalapot számláló paklit, ha játszani szeretnénk.

Ezen lapok segítségével kell elérnünk, hogy ellenfelünk életpontjait nullára csökkentsük. A játék kezdetekor minden játékos húsz életponttal, és nulla varázsponttal rendelkezik.

A lapok nagy részének kijátszásához varázspontra, azaz VP-re van szükség. Így a játékosok minden körben varázspontokat kapnak; az első körben egyet, majd a második körben kettőt, egészen az ötödik körig, hiszen ötnél több varázspontot a hatodik körben sem kaphat a játékos.

A játékosok saját körük elején húzhatnak egy lapot, majd ezután cselekedhetnek.

A kezünkben lévő lapokat lehelyezhetjük a tálalékba, majd innen helyezhetjük át a játék csere fázisában - természetesen már varázspontért -

kártyáinkat az örposztba.

Csak az örposztból képes egy lény támadni, és ameddig egy játékosnak vannak lényei a saját örposztjában, addig a játékos nem támadható, kizárólag a lényei. Egy játékost csak az örposztban levő szörnyei elpusztítása után lehet megsebezni.

Minden szörny és kalandozó rendelkezik életponttal és sebzéssel. Ezek a legfontosabb tulajdonságaik.

Támadás esetén mindkét szörny életpontja annyi csökken, amennyi az ellenfél sebzése. Ha valamelyik lény életpontja elfogy, a gyűjtőbe kerül. A varázslatokat általában bármikor ki lehet játszani a körünk folyamán. Ezek lehetnek sebző, védekező, vagy pedig egyéb varázslatok. Azon kártyák kijátszásához, melyek egy bizonyos tárgyat jelölnek, nem varázspontra van szükség, hanem szörnykomponensekre. Szörnykomponenseket az ellenfél megölt szörnyeiért kapunk. Ha a harcban egy olyan lényt ölünk meg, ami rendelkezik valamilyen tárggyal, akkor azt a tárgyat saját lényünk kapja meg.

Tömören talán ennyi lenne a Hatalom Kártyáiról elképzelt ismertetőm. Ebben a kis leírásban csak nagy vonalakban írtam le a szabályokat, hisz' aki kedvet kapott a játékhoz, az a Hatalom Kártyái Kártyajáték alapsomagjában úgyszólván találhat egy bővebb szabálykönyvet. A szabálykönyvben továbbá egyéb opcionális szabályokat is közölnek. Úgy mint szín vagy isten korlátozás, szín-előny, stb. Valamint leírják, hogyan lehet páros játékot kezdeni, valamint hogyan érdemes egy vérbeli Hatalom Kártyái versenyt levezetni.

Úgy érzem, nagyon jól sikerült a Hatalom Kártyái Kártyajáték. Igényes kivitelezéssel, érthető szabályokkal egy igen jó magyarországi kártyajátékot sikerült készítenie a Beholder Bt.-nek.

Csak egy dolog zavar, annyira hasonlít valamire, vagy csak nekem van Deja vú-m?

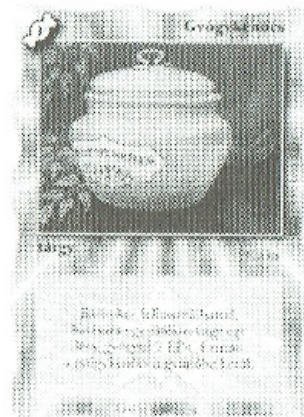
írta - Sárközi József

ott jártunk:

A HATALOM KÁRTYÁI TALÁLKOZÓ

A hatalom kártyái kártyajáték (röviden HKK) találkozó, október 14-én szombaton, a Lányi Művelődési Házban került megrendezésre, a Beholder Bt. szervezésében.

A frissen megjelent új magyar kártyajáték bemutatója, versenyek és cserélgetés volt a program, kedvezményes vásárlási lehetőségekkel összekötve. A HKK alap- és kiegészítő paklikon kívül, a Beholder Bt. által forgalmazott, magyar nyelven megjelent regények is kaphatóak voltak.



A kedvezményes vásárlási lehetőség valószínűleg nagyban növelte a vásárlói kedvet, hiszen a HKK kiegészítő pakli ára például 260 forintról 250 forintra volt leértékelve. Ezzel valószínűleg az áruskisasszonyok pénzvisszaadási problémáját is orvosolni kívánták.

A találkozón természetesen leginkább a Túlélők Földje játékosok vettek részt. Ennek

két oka is lehet: az egyik, mely szerint a TF játékosok jobban bele tudják magukat élni a HKK-ba, hiszen az ott megjelenő szörnyekkel, tárgyakkal így vagy úgy már biztosan találkoztak.

A második ok az az lehet, hogy minden TF játékos ingyen kapott egy ajándék kártyalapot; ezzel ösztönözve a további gyűjtögetéseket.

A színpadon Makó Balázs, a játék egyik fő tervezője várta a játékos kedvű amatőröket egy-egy bemutatójátsszama erejéig. Jómagam is kiálltam a játék atyja ellen, és csodák-csodájára, a játszmát megnyertem. Nyereményem egy ritka HKK lap volt, amelynek természetesen nagyon örültem.

Talán még annyit elmondanék, hogy nekem nagyon tetszett a HKK találkozó, mint ahogyan tetszik a HKK is. Nagyon hangulatos volt, ám ezen a találkozón is felmerült az a probléma, hogy leginkább az erősebb nem képviselői vettek részt. Vajon ez minden szerep- és kártyajáték átka?

Egy elég érdekes dolog, amelyet még fontosnak tartanék elmondani a találkozóval kapcsolatban.

Ahogy egyik TF játékos barátommal beszélgettem Ghalla jövőjéről, egy érdekes kérdés ütötte meg a fületem: - *Valaki nem akar Magic: The Gathering lapokat vásárolni?*

A kérdés nagyon meglepett. Vajon mit jelent ez? Haladni kell a korrall, vagy mi? Nem tudom.



Ezek az események történtek tehát október 14-én szombaton, a budapesti Lányi Művelődési Házban tartott Hatalom Kártyái Kártyajáték bemutató találkozóján. Remélem még sok hasonló stílusú találkozón vehetünk részt, amely ily hangulatos lesz.

További sok sikert a játék készítőinek, és jó játékot a fanatikus HKK játékosoknak!

írta - Ladislav

A cikkek illusztrálásához a HKK, Púpos burástya, Szintlépés, Gyógykenőcs valamint Ellenvarázslat nevű lapjait használtuk fel.

A kártyalapok grafikáit Lexa Klára és Udvarhelyi Zsolt készítette.

ott jártunk:

A HASADÉK szerepjáték találkozó

1995. 10. 13 - 15-e között került megrendezésre Pécsen a Dozso Művelődési Házban a Hasadék szerepjáték klub által lebonyolított szerepjáték-találkozó.

1995. 10. 13. Péntek

Az első nap meglepetése a Vámpírok Bálja volt, ami egy halandó számára csupa érdekességgel szolgálhatott. Az alkalomhoz illő jelmez és személyiség elengedhetetlen volt a megjelenéshez. A bál „táncos-zenés multság” képében mutatkozott meg. Legelőször is bevonultak az oly sokáig némaságra ítélt klánok, akik nevét méltán feltehetjük. A klánok (bevonulási, érkezési sorrendben): Brujah, Malkavian, Toreador, Tremere, Ventrue, és a klán nélküliek a Caitiffek.

A zene ezen éjszaka velejárója volt, olyan nevek, zenekarok szóltak meg, mint Vangelis, Dead Can Dance, Twin Peaks és a The Crow Soundtrack (volt itt még más is csak kb. ennyit bírtam megjegyezni).

1995. 10. 14. Szombat

Ez volt a második nap, ami megintcsak sok meglepetést tartogatott.

Egész nap mozgóképszínház üzemelt, ahol olyan filmek kerültek vetítésre, mint az Elveszett fiúk, Interjú a vámpírral, Drakula, A holló, A farkas, a Gótika és még amire nem emlékszem.

Többek között ezen a napon került sor „A kevesek által lakott alternatív valóságok ismertetésére”. Az előadások: értekezések az Ars Magicáról, Kultról, Nephillimről, Amberről. Amik kiemeltképpen elnyerték a tetszésemet (ez nem azt jelenti, hogy a többi nem tetszett): Vampire, Wraith, Call Of Cthulhu, Mage. Mindegyik előadás színvonalas és ugyanakkor nyílt volt; „bármit” lehetett kérdezni az előadóktól.

Volt még íjsz bemutató, amit egy kis beszélgetés nyitott meg, amelynek témája természetesen az íjjakkal és nyilakkal kapcsolatos fogalmak, történetek köre csoportosult. Ez után az udvaron egy kis „lövöldözésnek” lehettünk tanúi. A célpont Tier Nan Gorduin volt...

Ez a nap még mindig nem ért véget. Ezen a napon lett elkövetve egy szerepjáték-újság beszélgetés. Itt megnyilatkoztak a pécsiek, mint a Hasadék őrei, na meg (ugye kitaláltatok már) a Démon. Helyet kapott még az ugyancsak soproni

illetőségű Sivárvári Krónikák nevű fanzine is.

Ez a nap sohasem akart véget érni! Este (késő este) rendezték meg az interaktív szerepjátékot, ahol mindenki mindenbe beleszólhatott. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a mesélő és a főhőseink fent álltak vagy ültek a színpadon és a KM (nem kis mérsáros) döntötte el, hogy mi történjen velük. Ebbe persze a közönségnek is volt beleszólása. Mókás volt, főleg a tömegverekedések.

1995. 10. 15. Vasárnap

Erről a napról sajnos nincs túl sok információ, ugyanis sikerült nem résztvenni rajta, de bízom benne, hogy volt olyan jó, mint az előző két nap. Amit tudok róla, az az, hogy a szombaton elmaradt Nephilim bemutatót, valamint Ravenloft bemutatót tartottak.

Egy telefonbeszélgetésből pedig az derült ki, hogy *nagyon* olcsó italvásárlási lehetőségek voltak adottak.

Összegzés

Jó ötletnek tartottam, hogy minden klubnak küldtek egy Étlapot pécsi barátaink, így mindenki előre felkészülhetett (volna) rá. A szállást is sikerült ügyesen megoldani egy jezsuita kollégiumban.

A rendezvény alatt a Lighting Bolt végig nyitva tartotta asztalait, bármit meg lehetett nézni, vásárolni.

Amit nagyon sajnáltam, az az volt, hogy kevesen voltunk, száznál több látogató (szerintem) nem volt. Az arányok relációval a jelenlévők megoszlását illetően lakhelyük szerint: pécsiek > soproniak > budapestiek. Gondolom ez egy kicsit meglepő.

Kedves budapestiek, hát hol voltatok? Hiszen annyi szerepjátékos van köztetek, legalább egy páran eljöhettek volna (ez nem vonatkozik azokra, akik jelen voltak), vagy lehet, hogy nektek nem ér meg a szerepjáték egy kis utazást?

Pécsiek (Hasadék)! Innen Sopronból csak gratulálni tudunk a rendezvényhez (a kevés látogató nem a ti hibátok!)

Reméljük, még találkozunk!

írta - Sárközi János

ÁRNYAK A METROBAN

Leszáll az éj...

„És mondá az Úr: Eltörölöm az embert, akit teremtettem, a földnek színéről, az embert, a barmot, a csúszó-mászó állatokat, és az ég madarait, mert bánom, hogy azokat teremtettem.” (Mózes I. könyve 5.6.7)

- Üdvözöllek barátom. Látom új vagy itt. Nyugodj meg, kissé szokatlan lesz egy darabig az új környezet, tudom, de egy idő után már észre sem veszed a romokat. Rágyújtasz...? Helyes, úgyis káros az egészségre, de én már nem tudok leszokni. Hé, hé, ne rémüldözz, csak egy kis láng, majd megszokod..., ha lesz rá időd.

Normális esetben nem törődnék veled, de mostanában semmi nem nevezhető annak; már mi sem vagyunk a régiek.

Emlékeztetsz magamra, én is ugyanilyen kétségbeesett voltam az első éjszakáimon. Na elég az üres fecsegésből, ülj le, és figyeld a szavaim.

„Vér, a rejtélyes egyesülés rózsája.” (Jim Morrison)

Halandók, és halhatatlanok. E két - talán nevezhetjük így - eltérő faj között bár óriási különbségek vannak, egymástól soha nem szakadtak, és nem is fognak elszakadni teljesen. Azok, akiknek ma már mit sem jelent az idő múlása, valaha olyan mulandó lények voltak, mint a mai világ emberei, kiknek máig a közelében kell élniük természetüknél fogva. Így elkerülhetetlen hát, hogy ha még akaratlanul is, de kölcsönösen befolyásolják egymás sorsát. Ez történt 1997. augusztusán, Párizsban.

Forró nyár volt, nagyon forró. Aki csak tehetette, otthon feküdt a szobájában, és igyekezett elrejtőzni a hőség, a meleg és a napfény elől. A mentők fel-alá járták a

várost. Sok embert kellett beszállítani a kórházakba. Az öregek szervezetét és a sofőrök éberségét egyaránt megviselte a bágyasztó meleg. Kínzó szomjúság gyötört mindenkit nappal és éjszaka. Aztán augusztus 9-én éjjel megmordult a föld, majd - talán - az emberek ellene tett bűneitől feldühödve megrázkódott, lerázva hátáról az élősködő parazitákat. A város sorsa beteljesedett. A hatalmas földrengést senki nem várta, és semmi sem jelezte előre. A tudósok értetlenkedve szemlélték az évszázad katasztrófáját. Hitetlenkedtek, de mindez semmit sem változtatott a tényeken. Alig húsz perc alatt a természet elpusztította mindazt, amit az ember évszázadok folyamán épített fel, és az a rengeteg élet... Reggel a nap nem gyönyörű utcákat és hatalmas tereket vont be aranyló fényével, hanem rompusztaság utcáin síró meggyötört embereket, pozdorjává zúzott gyermeki testektől búcsúzó haldokló anyákat, fájdalomtól eltorzult arcú hívőket, akik kétségbeesésükben a templomba menekültek, ami isteni ítéletként temette maga alá őket. A csapás, mely a lakosokat érte, megtörte őket testben és lélekben, csak a veszteség és a fájdalom maradt számukra. A túlélőknek kérdés volt kik jártak jobban, azok, kiket a romok maguk alá temettek, vagy azok, akik életben maradtak.

A testvériség

„Fogai a félhomályban még hosszabbnak és élesebbnek tűntek, mint reggel kivált szemfogai, valószínűleg, mert a világítás furcsamód épp ezekre esett.” (Bram Stoker: Drakula)

A vámpírtársadalomnak egyetlen szerencséje az volt csupán, hogy a katasztrófa nem nappal történt, hiszen akkor valószínűleg

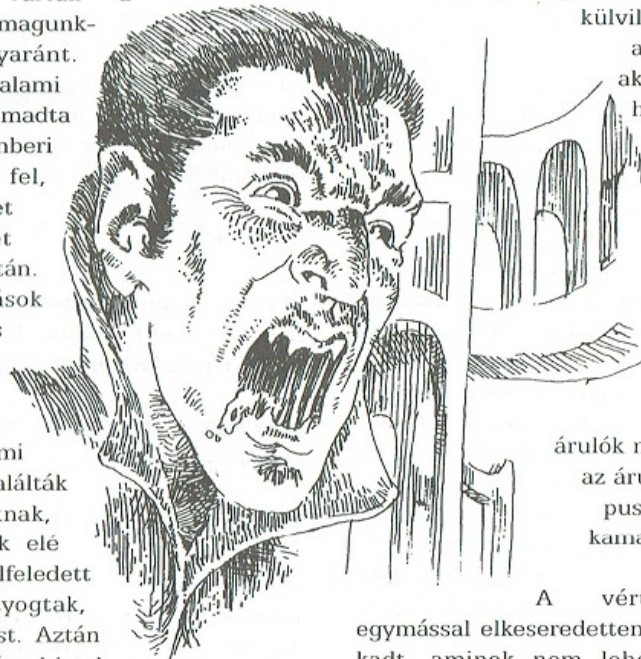
gyors és kegyetlen pusztulás várt volna rájuk.

Igaz, hogy hála természetfeletti képességeiknek, a pusztulás aránya nem volt akkora, mint az emberek lakosságának - akiknek csaknem a fele lelte halálát a romok alatt - mégis mire a rengések befejeződtek, és a testvériség összegyűlt, alig nyolcvan volt jelen a Pere Lachaise temető romjai között. A herceg először mutatkozott meg egész népe jelenlétében, akiknek megparancsolta, hogy minden erejüket egyesítve azonnal kezdjenek neki a metrólejáratok szabaddá tételéhez, ami számukra a nap ragyogásától és az emberek kíváncsiságától jelenleg az egyetlen menedéket nyújthatja. Reggelre már valamennyien a föld alatt pihentek a metró romjai között.

A Kitaszított

Nehéz idők vártak a halandókra és a magunk-fajtákra egyaránt. Mindannyiukat valami titokzatos kór támadta meg, ami az emberi lelket emészti fel, reménytelenséget és ürességet hagyva maga után. A romeltakarítások és az esetleges túlélők keresése nagyon lassan folyt.

Az emberek semmi értelmét nem találták a munkálatoknak, néhányan maguk elé merengve rég elfeledett bűnökről motyogtak, várva az elmúlást. Aztán az érdektelenség hirtelen átcsapott az ellenkezőjébe, és az emberek csoportokba verődve estek egymásnak minden különösebb magyarázat nélkül. Véres napok voltak ezek. Az emberek valami titokzatos „Kitaszított” akaratára hivatkozva tépték a másikat, lopakodva egymás torkát metszték át a szerelmesek. Az emberek egymást áldozták fel ajkukon Isten nevével, hogy barátaik vérével mossák le, az emberiség bűnét a megbocsátás



reményében. Hitték, hogy ez a természetesi csapás isteni akarat volt, amiért annyi rosszat cselekedtek, és ha az Urat nem engesztelik ki, akkor újabb és újabb büntetés vár rájuk. De ha feláldozzák szeretteiket, Isten láthatja mennyire bánják bűneiket, hogy képesek megválni attól ami számukra a legértékesebb, a megváltás reményében. Hiába próbálták megfékezni az örületet, hiába vetették be a katonaság nagy részét a rend érdekében, az éjszaka mégis vérfagyasztó halálhörgéstől volt hangos. És a „Kitaszított” igéje a rend őrei között is megértő fülekre talált. Az anarchia egyre csak terjedt, és a város csak lassan, nagyon lassan épült.

Az új eszme örültsége a testvériséget sem kerülte el. A klánok, miután befészkeltek magukat a metró járataiba, elkezdtek újra szervezni életüket. Titkos, eldugott rejtékhelyeket készítettek a romok között, ahol biztonságban tudhatták magukat a

külvilágtól, de leginkább azoktól a rokonoktól akik befogadták az új hitet. Megtörtént az amire senki sem számított. A vámpírok egymás után hagyták ott a klánok biztonságát, eladva magukat egy láthatatlan, de mindent átható hatalomnak. És az árulók nem elégedtek meg az árulással, volt társaik pusztulását akarták. A kamarilla megismerte a félelmet.

A vértársadalom két egymással elkeseredetten küzdő részre szakadt, aminek nem lehetett győztese. A herceg mindenki ellen, aki az új vallást felvette, vérvadászatot rendelt el. Megkezdődött a vendetta. A Burion-elv.

A Loranz Burion elv

Loranz Buriont mindig is érdekelte az emberek lelki világa, a cselekvéseiket meghatározó külső tényezők. Vajon mitől lesz egy igen sikeres üzletemberből egy

kéjgyilkos, vagy tömegmészárosból istenfélő pap? Ilyen erőteljes jellemtorzulások véleménye szerint sokszor valami erős sokk hatására bekövetkező Pavlov féle reflexek lehetnek, ezzel védekeznek az elme a megőrlés ellen. Általában az elmében bekövetkező szakadást a valamiben való hittel próbálják befoltozni, elkötelezve magukat egy dolognak, hogy eltereljék a gondolataikat fájdalom tárgyáról. A kamarilla elé a következő elmélettel állt:

„Az utóbbi heteket hosszantartó vizsgálatokkal töltöttem, hogy megfejtsem, mi állhat ennek a tömeges örültségnek a hátterében. Kutatásaim folyamán több emberrel beszélgettem, sőt voltak néhányan, akik hipnózisnak is hajlandóak voltak alávetni magukat azok közül, akik több embert is megöltek már egy bizonyos „Kitaszított” igéit követve. Elmondásuk szerint többféle úton térhetnek meg. Egyesek álmukban világosultak meg, másoknak a fejükben lévő hang mutatta meg, hogy mit kell tenniük maguk és mások lelki boldogságáért. Az pedig, hogy hogyan tisztuljanak meg és állhassanak emelt fővel az Úr angyalai elé az Ítélet Napján, roppant egyszerű, bár más emberek ezt talán nem értik meg. Ez véleményem szerint csak azért van, mert ők nem látják a tetteiket mozgató igazi eszméket.

De vajon mit kell tenniük, tehetjük fel joggal a kérdést? A válasz ott hever az utcákon, több tucat halott képében. Hitük szerint ahhoz, hogy az Úr lássa valakin, hogy bűneit valóban megbánta, valami olyan dolgot kell felajánlaniuk neki, ami igazából fontos számára és fájdalommal jár ennek elvesztése, de ő képes lemondani róla az Úrért, tettei megbocsátásáért. Az a dolog, amit ők felajánlanak, az a szeretteik, embertársaik, akik meghalván, mivel ilyen nemes dologra áldozták életüket boldogok lesznek a mennyországban, ők maguk pedig itt a Földön a veszteségek fájdalmának a tűzében tisztulnak meg. Hát ezért lehetséges, hogy anya a gyermekét, szerelmes a szerelmét öli meg. A gyilkosságok elkövetésében találhatóak bizonyos azonosságok. Például: néhány kivétellel majdhogynem az összes áldozatot ártalmatlanná tétele után késsel ölték meg, vagy valamilyen vágóeszközzel, és jó néhányat szinte a végtelékig szétdaraboltak. Ez és még sok más jel arra enged következtet-

ni, hogy annál jobb, minél többet szenved az áldozat, hiszen maguk a kínzók is együtt szenvednek velük. Az, hogy végül is mi ez az egész, továbbra is titok marad. Vajon tömeghisztéria vagy valóban egy idegen erő áll a háttérben? Erre a kérdésre nem igazán lehet választ adni, de kutatásaim eredményeképpen én úgy gon...

Sajnos azt, hogy a jó öreg prof mit hitt, vagy mit nem azt máig se tudjuk. Ugyanis a tömegből valaki egy molotovkoktéllal végleg elhallgatatta Buriont. A merénylő pedig még körülbelül 5 másodpercig élt, mert a feldühödött jelenlévők cafatokra tépték. Engem az egészben az keserített el leginkább, hogy a gyilkos közülünk való volt és senki még csak nem is sejtette, hogy áruló. Teszem fel a kérdést, kibn bízhatunk meg ezután, hiszen bármelyikünk megszállott lehet anélkül, hogy ezt bárki tudná, és ha kiderül akkor már késő.

Hmm... fiam, jól van. Elég volt a hasztalan szócséplésből, ideje törődni a mával is, mert ha sokat üldögélünk még felkopik az állunk. Gyere és csináld amit én, még hajnal előtt végeznünk kell. Remélem ma akad némi harapnivaló!

Tények?

„Kedves Uram, disznó lettél hát ezen a bolygón! Azért jöttem, hogy megszabadítsalak. Gyere velem ne kérlekedj! (Brahma)

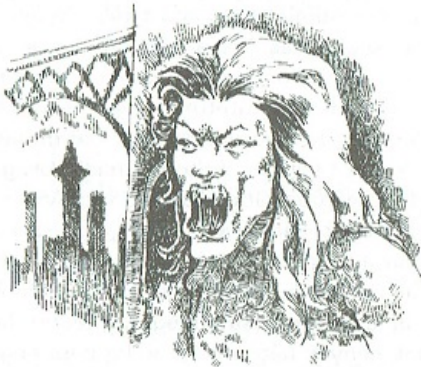
Részletek a *The Times* „Jelentések a párizsi katasztrófáról” cikksorozatából.

1997. augusztus 4.

„Múlt éjjel este 20 óra körül Franciaországban 8,75-ös erejű földrengést regisztráltak. A rengés epicentrumát Párizstól 1,5 kilométerre határozták meg, azonban a lökéshullámok kiterjedtek az egész városra. Helyi riportereink jelentései szerint a város több mint egyharmada teljes egészében megsemmisült és a megmaradt részeket is súlyos károk érték, még ezeken a területeken is több száz ház temette mag alá a lakosságot. Az egyelőre bizonytalan felmérések szerint több milliárd dolláros az anyagi kár, és egyedülálló történelmi emlékművek ezrei veszték oda örökre.

így történész szemszögből szemlélve a dolgokat nyugodtan kimondhatjuk, hogy a kár felbecsülhetetlen. Mindezek azonban semmit nem jelentenek a hallatlan méreteket öltő lakossági áldozatokhoz képest. Egyes híresztelések szerint közel két millióan veszték oda a 13 milliós városból és a sérültek száma is milliókra rúg. Megdöbbenő, hogy egy ilyen erejű természeti katasztrófát nem jeleztek előre, talán emberi mulasztás történt, vagy - mint egyes tudósok állítják - lehetséges, hogy a földrengés nem természetes eredetű volt? A kérdésekre egyelőre senki nem tud biztos választ adni.

Henry A. Fox"



1997. augusztus 6.

„A franciaországi katasztrófa óta immáron három nap telt el, és az azóta megkapott pontos információk sajnos további elkeseredésre adnak okot. A lakosság részéről eddig 1 500 000 halottról érkezett adat és további 3000 turistáról. A sebesültek száma meghaladja a félmillió főt, és a mentési munkálatok még folytatódnak. Egyesek úgy vélik, hogy csak a halottak és a sebesültek elszállítása több hétre tehető, nem beszélve a mentésekről, amik még akár 1-2 hétig is elhúzódhatnak, és sajnálatos módon minél tovább tart a mentés, a megaltáltak között egyre nagyobb lesz az elhalálozottak száma. A katasztrófaterületre érkezett osztagok helyzetét szintén tovább nehezíti a lakosság pusztítása. A túlélők nagy részét olyannyira megrázta lelkiükben a csapás, hogy még beszélni sem hajlandóak, mások pedig idegösszeroppanást kaptak és nekiestek a segítségükre sietőknek. Nagy gondot

jelent a sebesültek ápolása, az életbenmaradtak elszállásolása és a halottak eltávolítása. Ezekre a célokra a városban és környékén úgynevezett sátorvárosok épültek. A tetemeiket az azonosítás után - ami legtöbbször sikertelen - lehűtött nylonzsákokban tárolják, azonban a hűtés folyamatosságának biztosítása egyre nehezebb a nagy hőség miatt, így a megoldás csupán átmeneti lehet.

A világ fővárosaként is emlegetett Párizs pusztulása a világ minden országában mélységes megdöbbenést okozott, és már több helyen indultak akciók a párizsiak megsegítésére. Azzal azonban mindenki tisztában van, hogy a régi várost már nem lehet újjáépíteni olyanra amilyen volt. Párizs elpusztult és egy világ gyászolja.

Henry A. Fox"

1997. augusztus 19.

„A párizsi helyzet napról-napra tovább romlik, de immáron nem további természeti csapások miatt, hanem a lakosság érthetetlen viselkedése miatt. Az életben maradtak között egymás után alakulnak a különböző sátánista szekták, melyek eddig 58 embert öltek meg különböző módon, de a legbrutálisabb gyilkosság és a legtöbb áldozatot követelő az a tett volt, amikor a sebesültek sátrai között kezdtek gyújtogatni. Mire eloltották a tüzet, addigra 14 sátor égett le, több megkárosodott és mintegy 93 sebesült halt meg menekülésképtelenül, 8 ápoló halt meg mentés közben és több tucat ember szenvedett kisebb-nagyobb égési sérüléseket. A tettesek sikeresen elmenekültek a bűntény színhelyéről. A rendfenntartás érdekében a rendőrség és a polgárság közös csapatainak segítségére sietett a katonaság. Eddig a katasztrófa sújtotta területre Amerika, Anglia, Kanada, Németország, Japán, Svájc, Ausztria, Hollandia küldött jelentősebb mentőosztagokat, összesen mintegy 9000 embert és további nagyobb összegű pénzt adományoztak az országnak a javítási munkálatokra.

Miután a város déli területei szinte teljes egészében elpusztultak, a szakértők véleménye szerint a munkálatok hosszú-hosszú évekig elhúzódhatnak. Az első lakosok körülbelül 3-4 hét múlva kezd-

hetik el beköltözésüket azokba a házakba amelyeket a földrengés csak könnyebben károsított meg, és gyorsan helyrehozhatóak. Az ország egész területéről és más nemzetek közül is sokan jelentkeznek önkéntesnek a javítási és mentési munkálatokra. A mentés sajnos már nem több, mint a halottak kihantolása a romok alól. Eddig az elhunytak száma 3 287 094 fő. A halottak emlékére egy húsz méter hosszú és két méter magas, márványból készülő emlékfalat akarnak állítani a Champ de Mars parkban. A falra fel fog kerülni a szörnyű katasztrófa valamennyi áldozatának a neve, emlékül az utókor számára, és intésül, hogy a természet fölött nem lehet uralkodni (csak reménykedni), mert csupán megtúr bennünket.

Henry A.Fox"

1997. szeptember 2.

„Bár már majdnem egy hónapja, hogy Párizst romba döntötte a földrengés, a párizsiak számára az elmúlt időben a helyzet továbbra sem nevezhető üdvöztetőnek. A különböző nemzetek által küldött mentőosztagokat a megbízott kormányok visszarendelték és tettüket azzal indokolták, hogy a helyi mészárlások, melyek egyre nagyobb méreteket öltenek, megengedhetetlen áldozatokat követelnek a rászorulóknak segítségére sietőktől.

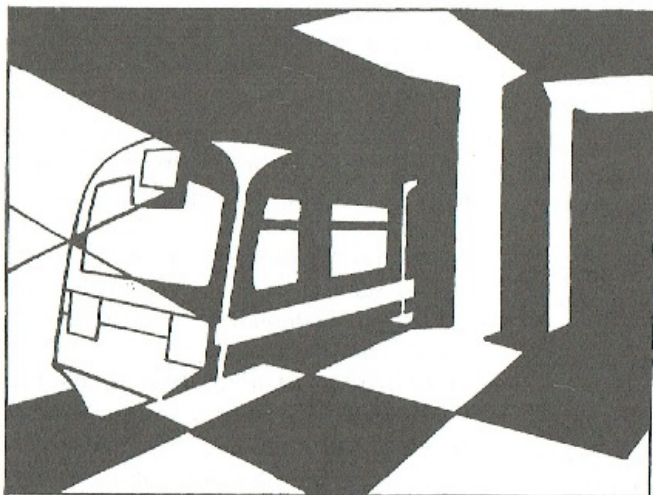
A helyzet valóban egyre drasztikusabb. Párizst az emberek lassan már az „Elátkozott Városként” emlegetik. A lakosságot egyre

inkább hatalmába keríti az a furcsa vallásos örület, ami újabb és újabb áldozatokat követel minden egyes éjszakán. Nap nap után megközelítőleg 15-20 embert gyilkolnak meg különböző brutális módokon. A halottak sérüléseiből a halottképek azt a következtetést vonják le, miszerint az áldozatokat meggyilkolásuk előtt hosszan tartó ideig kínozták, és sokszor a halált nem közvetlen tett okozta, hanem az, hogy a sérüléseket nem ápolták. Az esetek majd' háromnegyedében a halált elvérzés okozta, vagy a kínoktól meggyötört áldozat teste felmondta a szolgálatot. Ezt a brutális gyilkosságsorozatát a közvélemény egységesen elítéli, és ennek hatására valamennyi kormány egyértelműen kijelentette, hogy ameddig a körülmények nem változnak, addig semmiféle támogatást nem nyújtanak Franciaországnak. És a helyzet egyre csak romlik. Már a helyszínre érkező karhatalmi erők között is felütötte a fejét a vallásos örület. Meg nem erősített hírek szerint eddig mindegy 14 katonát állítottak hadbíróság elé és előre megfontolt gyilkosság vádjával valamennyiüket halálra ítélték. A francia katonaság Párizs köré vesztegzárat vont, azzal indokolva, hogy amíg ki nem derítik, mi áll a drasztikusan megnövekedett bűncselekmények hátterében addig nem engedhetik meg a különböző pánikkeltő, alaptalan híresztelések terjedését, valamint ezzel csökkentik az ismeretlen feltehetőleg arab terroristák bűncselekményeit. A városból csak a segélyszállítmányokat és a javítási-mentési feladatokat ellátó személyeket engedik be vagy ki. A valaha turista forgalmáról híres Párizs napjainkban nem több, mint pusztá emlék.

Henry A.Fox"

írta - Bálint Zoltán
közreműködött - Sárközi János
illusztrálta - Junior és Trurl

A könnyebb érthetőség kedvéért a következő számunkban egy bemutató kalandvázlatot közlünk ezen furcsa Párizshoz.



HASADÉK OLDALAK

BEVEZETŐ

A Démon szerepjáték magazin sikeres tárgyalásokat hajtott végre a nagyszerű hasadék fanzin szerkesztőségével.

Ennek végterméke ezen 12 oldalm amelyet kizárólag a pécsi Hasadék szerepjáték klub tagjai töltenek meg a szerepjáték ingyencségeivel.

Valószínűleg sok olvasónak ismeretlen ez a név: Hasadék. Azt, hogy miért így hívják ezt a szerepjátékos fanzint, nem tudom, azonban abban biztos vagyok, hogy az általuk szerkesztett oldalak tartalma mindig nívós lesz. Ismervén a főszerkesztőt, Vadász Norbertet, pedig biztos vagyok abban, hogy a melléklet mindig időben és a megfelelő módon fog megérkezni szerkesztőségünkbe.

Sajnos a mostani - az első! -

számunkban nem sikerült megvalósítani ezt az elképzelést tökéletesen. Ezért voltunk kénytelenek nagyon sok képet, és megnövelt méretű karaktereket alkalmazni a Hasadékra kiosztott oldalakon.

Ennek okait inkább nem részletezném. Közrejátszott benne tapasztalatlanságunk, valamint az idő is fontos szerepet töltött be: hiszen csak rohant-rohant...

Tehát elnézést kérek, mind az olvasóktól, mind pedig a Hasadék felelős szerkesztőitől, hogy a mostani Hasadék melléklet „nem úgy sült el”, mint ahogyan terveztük. De lássuk be: még újszülöttek vagyunk...

a Démon főszerkesztője

A STORYTELLER ÚT

Réges rég, a filmek, a TV, a rádió és a könyvek előtt, az emberek egymásnak mondtak történeteket a vadászatról, legendákat a hősookról vagy istenekről vagy a szomszédokról pletykáltak. Fennhangon mondták a mesélés hagyományai szerint, mely mára majdnem elveszett. Ma már nem mondjuk a történeteket, hallgatjuk csak őket, várakozva arra, hogy felkapjanak és elvigyenek bennünket egy világba, melyet mások alkottak. A TV rabszolgái lettünk. Átengedjük a lehetőséget pár művészeknek, hogy irányítsa kultúránkat.

Nem maradhat ez így !!!

-Egy Storyteller könyvből-

Ez a cikk nem a Storyteller játékok rendszeréről fog szólni, inkább próbálom megragadni azt a hangulatot, ami a játékból árad, hiszen a rendszerről már sok jót hallhattunk, hála a Holdtöltének. Ahogy a White Wolf jelmondata is hird-



eti: Ez a Játékok Reneszánsza. Az emberek belefáradtak a klisészerű fantasy játékokba.

Mark Rein Hagen fogta magát, és



megírta az Ars Magica-t, amire mindent lehet mondani, de én nem hiszem azt, hogy átütő siker volt a játékpiacon és a játékosok tömegestől hagyták volna ott a Forgotten Realms-t.

Rétegjáték lett a már megcsömörlött szerepjátékosoknak.

De Rein Hagen olyan szerepjátékot akart csinálni, ami nem csak nekik szól. A játékok reneszánsza visszaadja mindenkinek azt a lehetőséget, hogy játsszon még. És nem csak AD&D-től megfáradtjátékosok veszik a White Wolf termékeit, hanem abszolút kezdők is,

olyanok, akiket eddig visszatartott az asztal melletti kockadobálás. Mi az, amivel sikerült ezt a játékosábort összegyűjteni ?

Három alapelv kell, amely így hangzik:

- Legyenek elegánsan egyszerű szabályok
- Legyen nagyon sok háttér-információ a világról
- Legyen benne filozofikus jelentéstartalom

Ami pedig a kezdőknek megkönnyíti a játékot, az a karakteralkotás teljessége. Van egy elképzelésed amiből felépítesz egy karaktert, (Például egy Vámpírt, Vérfarkast, Szellemet, stb...) és ez már megszüli a kalandot. Olyan tökéletes a karakteralkotás - PRELÚD - , hogy akár arra is lehetne egy kalandot építeni. És hogy a karaktered kordában tud tartani játék közben, ott van a Nature - Demeanor ötlet, amely beszabályozza a személyiséget. A Nature a karakter alaptermészete - amilyen ő valójában, a Demeanor pedig az a maszk, amelyet a külvilág felé mutat. Ez megegyezhet az előzővel, de természetesen szöges ellentétet is alkothat, illetve jelene-tenként változhat.

A Holdtölte szerint „Egy Storyteller karakter kínos pszichoanalízishez vezethet, ami nem mindig olyan fergeteges szórakozás, mint a szerepjáték.” Ez így is van, gondoljunk csak Szondi

Lipót „Kalapács-technikájára” !

De akkor miért olyan sikeres mégis ez a játék ?

Okoljuk ezért is a XX.század dekadenciáját (Ha jól emlékszem, a XIX.századét okoltuk már), vagy mondjuk azt, hogy csak kiégett deviánsok játszásk, és pszichológia szakos hallgatók mesélnek nekik ?

A helyzet egészen más, szerintem a siker oka az a fogalom, amit már az ókori görög drámaírók is el akartak érni a hallgatóságuknál: A Katarzist ! Ezekben a játékokban nem hőseket játszol az AD&D-s értelemben, hanem esendő figurákat, akiknek akkora hibáik vannak, mint a Thebai Ödipusznak voltak. Megmártózol a karaktered bűneiben és megtisztulsz a saját szenvedéseidről. Emlékezzünk mit is írt Hermes Trismagistos

„Ascendit a terra in coelum, iterumque descendit in terra et recipit vim superiorum et inferiorum. Sic habet gloriam totius mundi. Ideo fugiat a te omnis obscuritas.”

„A földről az égbe emelkedik, aztán ismét a földre leszáll a felső és alsó erőket magába szívja. Az uralmat az egész világ fölött így nyered el. E perctől fogva előled minden sötétség kitér.”

írta - Omne Animal Triste Post Coitum



A TUDÓS ÉS A SZERZETES

Mottó: Akik mindent pontosan definiálni akarnak, hasonlatosak azokhoz, akik cseppenként kívánják megmérni az óceánt.

A Szerzetes a földön ült. A Tudós fel-alá járkált és magyarázott:

- ... Az a ti bajotok, hogy elzárjátok magatokat. Nem veszitek észre, mi folyik a világban, úgy értem az igazi világban, nem a kolostorokban. Az idő nem fog megállni a kedvetekért. Már régen nem a babonák korában élünk. Az ész akar, formál és uralkodik. Méghozzá általunk! Figyelsz egyáltalán? Fel tudod fogni, mit kínálunk az emberiségnek? És neked is? Mi vagyunk a világ urai! Parancsolunk Hellász négy ősi elemének, le tudjuk győzni Newton gravitációját, megcsapoljuk a Napot, flottáink maholnap a Világúrt hódítják meg. És mindezt egyetlen szent cél: az Emberiség felemelkedésének ér-

dekében. Látom, még mindig nem érted. Neked ajánlom fel a lehetőséget. A Hatalmat. Hogy tedd, amit kell: építsd a Tudományt, segítsd a világ felépülését. Igen, a felépülését, hiszen a világ úgy épül körülöttünk, ahogy megismerjük. A segítő kezet nyújtom neked! A kezet, amely kiemel téged és társaidat a vakhit és a babona mocsarából, amellyel majdan te is a Megvilágosodás fényét bocsájthatod az emberek ujjongó tömegére...

- ... Látom, sötét vagy. Nem érint meg téged a valóság érzése. Ej, hiába is magyaráznának egy efféle barbárnak. Csak az időt sajnálom, amit rád pazaroltam. Maradj meg saját ostobaságod sarában... Kellemes dagonyázást!

A tudós bosszúsan csettintett és eltűnt. Csak egy kis kénközság maradt utána...

Sárkányról, lovagról, létezésről

- Én nem hiszek benned - mondta György.

A sárkány bólintott. - Jogod van hozzá. De nem hiszem, hogy csak ezért jöttél ide.

- Le foglak győzni. Meglakolsz tetteidért!

- Valóban? - A hatalmas sárkány végigmérte az aprócska Györgyöt. - Ne próbáld meg! Nem tudsz legyőzni!

- Nem fegyver lesz a végzeted. A te erőd a mi hitünk. Ha senki sem hisz karmaid élében, lángod perzselésében, meggyöngölsz. Ha a létezésedet vonjuk kétségbe, kiszorulsz a világból, és mi többé nem hiszünk benned! Isten engem úgy segítjen! A sárkány nevetése kísérté le a hegyről.

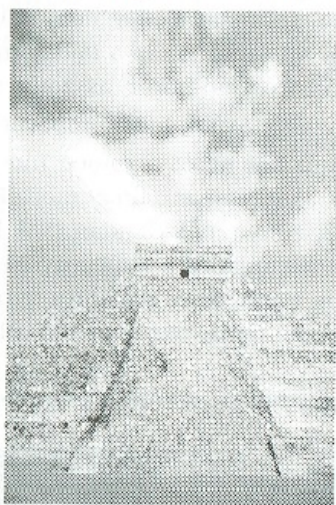
György visszament a városba és jelentette, hogy végzett a sárkánnyal. Mindenki hitt neki.

A sárkányról azóta nem hallott senki.

Egy emlékezetes ábránd

Amint a pokol tüzei között jártam, gyönyörködve a Lángész örömeiben, amelynek az Angyalok szemében gyötrelem és örület, összegyűjtöttem néhány közmondást, gondolván, hogy valamint egy nemzet szólásmondásai feltárják a nép jellemét, úgy a Pokol Közmondásai is jobban megmutatják a Pokoli Bölcsesség természetét, mint az épületek vagy ruhák leírása. Hazatértemben, az öt érzék szakadékán, ahol sima sziklafal mered a mi mostani világunkra, egy sötét felhőbe burkolt hatalmas Ördögöt pillantottam meg, a sziklafal szélein lebegve. Emésztő tűzzel a következő mondatot marta a sziklába, amelyet a földi ember most lelki szemével olvas:

Ki tudja, tán minden madár ott fenn a lég útjain,
Határtalan, boldog világ, mit az öt érzék kalitba zárt.



A Pokol Közmondásai

Vetéskor okulj, aratáskor oktass, télidőben örvendezz.
Hajtsad szekeredet és ekédet a holtak csontjain át.
A Mértéktelenség útja vezet a Bölcsesség palotájába.
Az Okosság gazdag és csúf vénlány, akinek a Tehetetlenség udvarol.
Aki óhajt és nem cselekszik: dögvészt áraszt.
Az elvágott féreg megbocsát az ekének.
Aki a vizet szereti: dobjátok a folyóba.
Az ostoba nem ugyanazt a fát látja, mint a bölcs.
Akinek az arca nem ad fényességet: sose lesz csillag.
Az Örökkévalóság szerelmes az Idő gyermekeibe.

A munkás méhnek nincsen ideje búbánatra.
A Bolondság perceit kiméri az óra, de nincs óra, mely a Bölcsesség perceit megmér-
je.

Csak az a táplálék egészséges, amelyet háló és tör nélkül szereztünk.
Számot, súlyt s mértéket ínséges esztendőben vegyünk elő.
Ameddig a madár a maga szárnyán száll, nem mondhatod túlságos magasnak a rö-
pét.

Holttest nem áll bosszút, ha megbántják.
A legfenségesebb cselekedet: másvalakit magad eleibe tenni.
Ha a bolond következetes maradna bolondságában: bölcs lenne.
Ostobaság a gyávaság ruhája.
Szégyen a gőg ruhája.
Börtönök a Törvény köveiből épültek, bordélyok a Vallás tégláiból.
A páva gőgje Isten dicsősége.
A bak bujasága az Isten jósága.
Az oroslán dühe Isten bölcsessége.
Az asszony meztelensége az Isten munkája.
A bánat telje nevet, az öröm telje sír.

Az oroslánok ordítása, farkasok üvöltése, a viharzó tenger tombolása és a romboló
Kard

túlságosan nagy darabjai a Végtelenségnek: sehogy se férnek az ember szemébe.

A róka a csapdát okolja: nem magát.
Gyönyör ejt teherbe, de a fájdalom szül.
Hordja a férfi az oroslán bőrét, asszony a juh gyapját.
Madárnak fészek, póknak háló, embernek barátság.
Az önző, mosolygós bolond és a komor, mord képű bolond:
mindkettő bölcsnek akar látszani, hogy mértékül szolgálhasson.
Amit ma bebizonyítanak: hajdan csak képzelték.
A patkány, egér, róka és a nyúl a gyökeret figyeli;
az oroslán, tigris, ló és elefánt a gyümölcsöt.
A ciszterna tartalmaz: a forrás túlárad.

Egyetlen gondolat betölti a végtelenséget.



REKVIEMEM...

Azon a magasztos éjszakán csak ketten voltunk. A lány mellettem feküdt. Olyan szép volt, Istenem, mennyire szép! Arcára gyertyák imbolygó fényvetett árnyékot, ott táncolt rajta az egész torz Örökkévalóság. Keze puhán a kezemben, ereiben maga az Élet lüktetett. Szeme lehunyva. Akkor már más világokat láthatott, tovatűnt, elfelejtett időket és helyeket.

- Mind csak por, szerelmem - mondtam neki. - Mind csak hamu.

Úgy hiszem, hogy akkor éppen sírt. Könnyeit soha nem mutatta meg nekem. Az a világ tette ilyené, amely állandóan csak gyötörte törékeny tökéletességét és amely világnak én is részese voltam.

- A Föld a halál országa - mondta és mosolygott. Hányszor, de hányszor láttam már magam előtt ezt a mosolyt! - Mi mindannyian csak szellemek vagyunk és angyalok, akiket valahol a messzeségben valaki álmodik.

Zöldesen villant szeme a félhomályban. Egy metsző, nagyon is ismerős és mégis oly idegen pillantás a barna hajkorona alatt. Egy gyönyörű test az ölelésemben. Egy lány, aki maga a Nő és akivel egy pillanatra eggyé válhatok.

- Ez a költészet - suttogtam a fülébe.

- Hallod a zenét? - kérdezte erre halkán. Odaát, a Fájdalom Színházában, hegedűk sírtak. Egész éjjel sírtak. A fájdalom szimfóniáját dalolták. Egyszerű volt és bonyolult, hol halk, hol hangos. Végtelenség volt és örökkévalóság. A Teremtés és a Pusztulás aspektusai alkották a kotta hangjegyeit. Én pedig velük sírtam és nevettem, ahogy a zene forrón simogatott és jegenen a

szívembe markolt. Végül már bennünk szólt a muzsika. Ölelésünk végtelen szenvedélye és mély, átélt keserősége visszhangzott a nagybőgő húrjának pendülésében és az egymással vadul versenyző, fájdalmasan szépen szóló hegedűk dalában.

És akkor végre megéreztem azt a végtelen fájdalmat és szomorúságot, amely a lány szívét kitöltötte. Megnyílt előttem. Akkor először. Tisztán láttam lényének minden apró rezdülését. Könnyei lágyan peregtek alá és minden csepp mögött ott volt Ő. Nem takarta semmi vérző szívét. És rájöttem, hogy aznap éjjel a könnyek értem hullottak. Egyedül csak értem.

- Én vagyok a szerelem a halálban és a halál a szerelemben - mondta. - A szépség, amely örökre eltűnt a Földről.

- A virágok elhervadnak, szerelmem - válaszoltam. - És mi is meghalunk ebben az ölelésben.

A lány szemébe néztem és végigkövettem könnyeinek útját azon a varázsos arcon és akkor már tudtam, hogy el kell őt veszítenem. És mindent betöltött a bánat, amely elkísér még a halálon túlra is; ahogy ott Előtte, végtelenül lassan, megöltem magam.

Már halott voltam, mikor fölém hajolt és megsimogatott. Csókja édes volt és perzselő. Övé volt a legszebb arc, amit valaha is láttam. Már abban az első pillanatban, amikor számlálatlan évekket ezelőtt először találkoztunk, ostoba maszkká változott mellette mindenki más. Azóta nem ismertem más pillantást. Azóta nem láttam más könnyeket, mint a sajátomat. De már akkor is tudtam, hogy ez egy szerelem,

amelybe bele kell hálnom.

Emlékszem, ősz volt. Nem is lehetett más, mert a Föld maga az örök ősz. A színek mind kifakultak, az emberek mind a halált hívták, és az öreg Föld könnyezett.

Álarcosbál volt. Hegedűk szóltak. Sírtak. Könnyeztek. A táncoló forgatagot még mindig látom. Hallom az énekszót, a keserű dalokat és a kecses, stílusos pezsgőspoharak szolid kocogását. Odébb különös hölgyek és elegáns urak társalogtak szerelemről és halálról. Ott volt közöttük. Ott álltam én is, az erős, a büszke, az ünnepeelt költő... És emlékszem az első táncra a fagyosan, vakon bámuló, holt emberek gyűrűjében. Álarcuk mögött, szemük tükrében ott láttam táncunkat...

Később évszázadokig feküdtünk egymás ölelésében, valahol odalent, egy koporsó fenekén. A temető kertjét csak néha láttam, de azt hallottam, hogyan is dalolnak a holtak. Aztán, nem is tudom már mikor, feljött a Hold és fényével előntött minket.

- Ez itt a Nagy Ébredés - mondta és egyre csak mosolygott. És megtaláltuk a Fájdalom Színházát mi ketten, a lány meg én. Mindig ketten voltunk. Amikor a költővel beszéltünk és együtt verseltünk hajnalig, a nap első sugaraival mi is elégtünk. De megint feltámadtunk és utána százszor is meghaltunk és ezerszer is; de mindig új életre keltünk.

Azon a magasztos éjszakán nem volt ott senki más. Csak Ő. Betöltött mindent. Milyen csodálatos volt és oh, milyen szomorú! Megölt engem és én is megöltem magam. És a végén már nem is tudtam, hogy Ő álmodott-e engem, vagy én Őt. Ez volt a beteljesedés, a vég, az utolsó felvonás... és utána nem maradt semmi, csak a fájdalom szürke tengere.

- Meg kell hálnunk, szerelmem - mondta Ő. - Elmúlik életünk, mint

ahogy a virágok is elhervadnak. De felejteni talán nem fogunk - És ezzel fölém hajolt és megcsókolt. Megégetett. Megint meghaltam és megint. Aztán felállt és végigsimította arcom tűzforró tenyerével. Utoljára.

- Miért ölted meg a költészetet? - kérdeztem halkán és remegve. - Tudod, hogy ez mélységesen fáj...

- Mert a Föld a halál országa és számunkra csak az emlékek maradhatnak - felelte és elment. Örökre. És én megsírtam, mert mindig is olyan védtelen volt... Akárcsak én...

És ott maradtam egyedül, meghalni a hegedűk szavára, kéz a kézben a fájdalommal. A Színházban a muzsikusok egyre csak játszottak és újra meg újra átéltem minden mesés szép és ezerszer is elélték percet... Minden csak muzsika... Egy gregorián kórus... Egy dekadens vers... Orgona mennydörög... Ez az Én Rekviemem...

írta - terribilis Est Locus Iste

Lightning Bolt

Megnyílt az első Pécsi szerepjáték bolt.

Ajánlatunk:

- Szerepjáték szabálykönyvek
- Kiegészítők, modulok
- Dobókockák, ólomfigurák
- Karakterlapok és sok minden más

Cím: Pécs, Alajos u.7., alagsor

Nyitvatartás: H-P 12-18h

Sz 10-16h

Szeretettel várunk !!!!!!!!

A VÁROS

Gyönyörűek a város fényei. Hivalkodóan sziporkáznak, mintha az éj sötétjével akarnának harcra kelni. A fények alatt milliányi ember éli életét. Hatalmas bálók zajlanak, csodálatos ruhaköltemények, pazar ékszerek vonulnak fel egy-egy finom, előkelő testre aggatva. A vidámság, gondtalanság megannyi megtestesülése fesztelesenül cseveg, lassú táncokat lejt a fényes parkettán, kisebb flörtöket bonyolít le. Az utcákon drága járművek, bennük aranyifjak mulatnak barátnőikkel. Mások a hatalmas, drága játékbárlangokat választják, a játékszenvedély estéről estére szólítja őket. Füstös kis szobákban öltönyös urak, nagystílusú színhámosok kártyáznak, az asztalokon kisebb vagyonok cserélnek gazdát. Óriási kristálycsillárok alatt izgatott emberek figyelik a csontgolyót, amint egyre lassuló köreit rója. Nem számít, ha vesztenek, vagy nyernek - csak egy csepp a tengerben.

Az előkelő éttermekben, mulatókban halk zene szól, a vendégek gondtalanul élvezik a műsort és az ételek által nyújtott élvezeteket. Néha üres zsebű, összetört szívű alakok lépnek ki a fényvilágából a sötétbe. Éjszakai sétájukat talán egy híd alatt, a folyóban fejezik be, sorstársaik fehér maradványai közt. Az éttermek ablakán láztól csillogó szemek bámulnak befelé, egy-egy ádámsutka mozog tehetetlenül alattuk, régmúlt időkre emlékezve.

Valahol a távolban szirénahang csap föl, visitva vágat ismeretlen cél felé. Rőt derengés vibrál a város peremén, egy

omladozó ház elfeledett lakói hosszú idő óta először éreznek meleget és talán utoljára rövid életük során. A szomszédokban néhány nyomorult pár vacogva húzza össze magát. Ha megérik a reggelt, nem a halál fölött aratnak diadalt, csak haladékat kapnak, tovább szenvedhetnek saját siralomvölgyükben.

Egy közeli sikátorban eltévedt, balszerencsés ember lépked sietve. Későn figyel föl a sötét alakokra, melyek lassan körülfogják. Kifosztott, mozdulatlan teste talán még reggel is az utcán fekszik majd.

A kivilágított utak mentén kifestett nők várják, hogy valaki megkívánja őket. Portékájuk saját testük, a szerencsésebbek nap mint nap eladják, megalázkodva sorsuk előtt. Minden egyes órával, perccel, pillanattal közelednek az elmúlás felé, eközben lassan sorvadnak, haláluk életükhöz méltó. Az idősebbek már csak reménykedhetnek, a fiatalabbanak nem törődnek a holnappal.

Egy ember, a Halál földi mása, magányos rongycsomóként hever a hideg kövezeten, a fal mellett. Teste merev, melege elszállt. Ölt, lopott volna, ha lett volna ereje, de magányos életét elhagyatottan fejezte be a város rideg betonján.

Fölkel a nap és a horizontról egy szürke városra néz le. A fények kialudtak, a mulatságok véget értek. Az áldozatok nem térnek vissza. A sötétség győzött...

Szilcszakáll

SZERKELEM

Alkonyodott,
mikor elértem a 14. és 23.
utca sarkát. Nem sok ember volt
már az utcán, csak néhány szerencsétlen
otthonatlan melegedett az olajoshordók
tüzénél. A novemberi éjszaka igen fagyosnak
ígérkezett. Én is összébb húztam a nagykabátomat, fél-
tem, hogy megfázik a kicsi. A közvilágítás amúgy sem volt
jónak mondható, de a kereszteződésben félelmetes sötétség
fogadott. Mintha az árnyak megkétszereződtek volna körülöt-
tem. Arra gondoltam, ha futok, hamarabb hazaérek és nemsokára
átölelhetsz minket. A baba, mintha átvette volna borzongásomat,
hangosan felsírt. Próbáltam nyugtatni, de csak arra lettem figyelmes,
hogy néhány kétes alak ránk figyel. Megszaporáztam lépteimet és félve
hátratekintettem a vállam mögött. Követtek. Éreztem minden porcikám-
ban. Gyilkolásra éhes lelkek vettek körül, futni kezdtem, de sehogy sem
tudtam lerázni őket. Ott lihegték a nyomomban. Hangosan ziháltam és
csak úgy reménykedve elkezdtem imádkozni. Éreztem őket. Engem akart-
tak és a picit. Rád gondoltam, talán utoljára találkoztunk tegnap éjszaka.

- Már csak két sarok - gondoltam. - Ki kell bírnom!

Arcomon éreztem bűzös leheletük; féltem, reszkettem, kiáltani akartam
neked. De még távol voltál tőlem, nem hallhattál meg. Elfogyott az erőm
és elestem. Röhögtek rajtam, én és a bébi kétségbeesetten üvöltöttünk.

Egyre közelebb jöttek. Megérintettek és nevettek; gúnyolódtak. Már a
fejemben visszhangzott mindez, de hirtelen csend lett, elhallgattak a
szörnyetegek. Fölnéztem és ott álltál előttem, úgy, ahogy még
soha: féltőn és óvón. Nagyon jól esett. Gyönyörű voltál. Hosszú,
szőke hajad, pisze orrod, nőies formáid minden férfit felizgat-
tak volna. Hosszú, fehér, áttetsző túllruhád lebegtette a
szél. Úgy éreztem, te az én angyalom vagy, aki mindig
vigyáz rám. Megnyugodtam, de még reszkető hangon
szólaltam meg:

- Örökké szeretni foglak. Elhoztam, amit
kértél tőlem. Kérlek, „öleld” át!

írta - Balázs Richárd

SZÖSSZENETEK

BALÁZS RICHÁRD:
ELLIOT

Régóta nem fordult elő velem, hogy csak a magam kedvtelésére foglalkozzam az írással. Kezdetben nemhogy írni, de beszélni is alig tudtam. Mindenre ő tanított. Az életem helyett ő adott újat, mondhatnám az apám volt. De nem mondom, mert amit kaptam tőle, nem adta ingyen. Az ár hatalmas volt. Hogy miért én voltam az a szerencsétlen, kire két izzó szeme rávetült?

Igen, talán a tehetségem miatt. Mindig is lenyűgözte a muzsikám. Az az átkozott zene! Ha ő nem létezne, akkor már nem is élnék!

Élnék?

Sajnos már most sem élek.

- A létezés örömeit majd valaki általad is megismeri - szokta mondani.

- Létezés, és az élet nem ugyanaz. -

Már csak a zene az, ami életben tart.

A muzsika és a vér. Egyik a léleknek, másik a testnek.

Az egyik szükséges, a másik elengedhetetlen.

És a test, mely akkora, mint nyolcvankilenc éve, olyan törékeny, olyan gyermeki, olyan...

Kilencven borzalmas év szelleme, egy ártatlan kisfiúban örökkön örökké...

Elég! Itt az éj...indulok...

Már csak a sötétség az enyém...

Vámpír vagyok !!!

SCHÉCER ZSOLT:
EGY TÖRTÉNET

Ketten jártuk a város utcáit, magányosan a tömegben, forgolódtunk a piacon.

Deja vu volt az egész. Én ideges voltam, remegtem belülről és közel jártam ahhoz, hogy kitépjem szívemet.

Ő lehajtotta a fejét, némán követett. Ébren csak sírni tudott, álmában beszélt csak. Nevetni nem nevetett soha.

Átléptünk néhány tükrön és megérkeztünk a Halál Boltba. Végigsimított rajtunk az édeskés szag. És az árusok kínálták portékáikat:

- Friss Halál!... Friss Halál!... Friss Halál! -

Végigjártuk a sorokat, kimért, arisztokratikus fájdalommal. Dicsértük az árut és néztük az árusok szemét.

Mindegyikben ott voltunk mi is.

BÚCSÚOLDAL

Könnyes szemmel búcsúzunk, hisz mint az éjszaka, a mi oldalaink is véget énekr egyszer. Ám mielőtt befejeznénk közlünk még egy-két hasznos információt.

Először is reméljük kedves olvasó, hogy sikerült ép elmével átvészelned oldalainkat és talán meglelted a számodra érdekes dolgokat is. Legyen így vagy úgy mindenképp szeretnénk arra kérni, ha van valami óhajod, észrevételed az oldalakkal kapcsolatban, azt írd meg nekünk.

Az oldalak első száma kísérleti, felmérési jelleggel készült. Ezért szükségünk lenne minél több véleményre és kritikára, hogy úgy alakíthassuk a lapokat, hogy a várható olvasótábor igényeit minél jobban kielégítse (a tartalom nem lesz állandó, a cikkeket, novellákat az olvasók szája íze szerint válogatjuk majd össze).

Ez úton is szeretnénk mindenkit megkérni, ha van valami érdekes témája, legyen az novella, cikk, grafika, világ- ill. karakterleírás, és szeretné ezt hasábjainkon a nagyközönség elé tárni, küldje el nekünk. Mivel a melléklet eléggé deviáns jellegű - ezt egypár cikken észre is vehettétek - ezért az ún. „normálistól” elütő írásokat is szívesen fogadjuk.

A hajnal közeledtével a szerkesztők

is pihenni térnek ...

A következő szám lehetséges tartalma:

- *Real game*
- *Earthdawn*
- *Novellák*
- *A Hasadék*

S most végezetül idéznénk pár sort a nagy twelf neuronecromanta mágustól, Kalyr Farkhontól:

Füles Mackó mond most nektek
szép meséket gyerekek.

Lekonyuló két fülemnek köszön-
hetem nevemet.

Kedvencem a friss méz, s más finom
falatok.

De azért szerettek, hogyha kövér is
vagyok.

Brumma-brumma-brumma-brum-
ma,

Brumma-brumma-brum-brum-
brum.

Címünk:

7624 Pécs, Alajos u. 7.
Hasadék SZEREPJÁTÉK Klub

KI NEVET A VÉGBÉN?

CALL OF CTHULHU KALANDVÁZLAT

„Micsoda gyönyörű hely! Magányosan áll, távol az úttól, és legalább három mérföldre a falutól. A kert kőfalai, a rajtuk nyíló kapuk és a sövények regénybeli angol kastélyokat juttatnak eszembe. Itt-ott házikók állnak elszórva a kertészeknek, és a személyzetnek. A kert maga isteni! Ilyen nagy és arányos kertet még sose láttam. Ösvényeit bokrok szegélyezik; mindenféle hosszú vadszőlő lugasok, alattuk padok. Üvegházak is voltak, de már rég tönkrementek.

Hallottam valami jogi hercehurcáról az örökösök és örököstársak között, tudni azonban csak azt tudom, hogy a ház már évek óta üresen állt. Ez persze sajnos elrontja a kísértetiségét, de ezért nem bánkódom... akárhogy is, határozottan érzem, hogy van valami furcsa a házban...”

- Charlotte Perkins Gilman
A sárga tapéta

Ajánlás: Azoknak, akik mostanában merültek el a mítoszban, és szeretnék megérezni a lovecrafti hangulatot.

Háttértörténet

William Vorvodos sosem volt nagy tudású ember, mindig csak azt, és annyit tudott, amennyit tudnia kellett, gyakran még annyit sem. Aztán egy szép napon egy messzi-ági rokontól örökölt egy kastélyt és birtokot. A kastély távol feküdt a nagyobb, városoktól csupán egy kis falucska volt pár mérföldnyire tőle; North Sunderland. A birtok a skót határnál terült el, a tengerpart mellett, egy égbeszökkenő hegy ormán. Vorvodos miután megkapta az üzenetet, összekapta a holmijait, eladta a házat és beköltözött a magányos Hamilton kastélyba. William mindig is nagyon anyagias ember volt, és látván a könyvtár polcain a rengeteg antik könyvet, nem a tudást csupán az értéket látta bennük. Úgy gondolta, pénzzé teszi őket, de egy könyv mégiscsak felkeltette az érdeklődését. Egy régi, évtizedek óta fel nem lapozott ősi Grimoire. Bár nem értette, mi áll a lapokon, mégis valami furcsa vágy úzte, hogy megtudja, mit rejt a könyv. Évek hosszú során megfejtette mit jelentenek a hieroglifák, és egy furcsa világ tárult elé. Egy világ, ami tele van lehetőségekkel és végtelen tudással. Tudással, mely számára elérhetetlen volt, de most eljött az

ő ideje... A könyv útmutatása alapján egy sötét rituálé segítségével elnyerhette mások tudását, ha azokat feláldozza egy ősi erőnek. Így vált Cthulhu szolgájává anélkül, hogy tisztában lett volna vele.

Alig fél éve végezte el először a rituálét három gyanútlan professzoron, és most új tudásra vágyik.

Vorvodos a karaktereket valamilyen ürüggyel a Hamilton birtokra csalja. A kastélyhoz csupán egy út vezet, az is North Sunderlanden keresztül. Ha itt megállnak és szóba elegyednek a helyiekkel - akik egyébként nagyon zárkózott és távolságtartó népség - megtudhatják, hogy a kastélyt és a birtokot kb. öt éve örökölte Vorvodos, aki maga nem nagyon szokott mutatkozni a faluban. Mélyebb érdeklődéssel az is kideríthető, hogy mintegy fél évvel ezelőtt vendégeskedett a kastélyban három



napig három professzor, akik egy szörnyű autóbalesetben haltak meg. Hazafelé menet a kocsijukkal lehajtottak az út menti szakadékbá...

Első nap

Miután megérkeztek a játékosok a Hamilton kastélyba, Vorvodos szívélyesen fogadja, majd azonnal komornyikjának a gondjaira bízta őket, és elnézést kér tőlük, mondván, neki egy-két napra el kell utaznia fontos üzleti ügyben, de

addig is fogadják el a meghívását, és arra a kis időre élvezik a vendégszeretetét. Vorvodosnak erre a két napra azért van szüksége, hogy előkészítse a rituáléhoz a pincében lévő templomot. Majd elnézést kér és távozik. A komornyik körbevezeti őket a kastélyban, és megmutat nekik mindent. A karakterek mindegyike külön szobát kap. A kérdéseikre a komornyik készségesen válaszol, de arra, hogy miért hívta őket Vorvodos, csak kitérő válaszokat ad. A nap hátralévő részét a karakterek bármivel eltölthetik, járhatnak a kastélyban vagy a környező vidéken, a komornyik mindenben a segítségükre lesz. A várban egyedül két ajtó van csak bezárva: az egyik a pincébe vezető ajtó, a másik Vorvodos magánlakosztályába vezet. A játékosoknak esetleg feltűnhet, hogy nem láttak távozni senkit a kastélyból, de a kérdéseikre a lakáj azt válaszolja, hogy Sir Vorvodos már elhagyta a kastélyt. A nap hátralévő része eseménytelenül telik.

Az este folyamán újabb vendég érkezik, egy fiatal nő személyében. (leírása a modul végén) Róla kiderül, hogy őt is Sir Vorvodos hívta meg. A lakáj a nő láttán kissé zavarba jön, majd elsiet és pár perc múlva visszajön, most már nyugodtabban. Az éjszaka is teljesen eseménytelen. Ha a karakterek az éjjel nagyon aktívak, hagyják őket nyugodtan mászkálni, nézelődni, de ne engedjék, hogy lejussanak a pincébe. Ha bejutnának Vorvodos magánlakosztályába, megtalálhatják a Grimoire-t, és egy két foljegyzést, de nem túl sok mindenre jöhetnek rá.

Második nap

A reggelinél a komornyik közli velük, hogy az ura telefonált és az este folyamán fog megérkezni. A játékosoknak feltűnhet, hogy az egész kastélyban nem láttak telefont. A kora esti órákban kocsi-zúgást hallanak, majd megérkezik William Vorvodos. Ez eloszlathatja a gyanújukat, hogy esetleg a ház ura el sem távozott a kastélyból. Vorvodos üdvözlöli a játékosokat és megígéri, hogy a vacsoránál teljesen a rendelkezésükre fog állni. A vacsoránál kiderül, hogy a kedves ifjú hölgy eltűnt. Ennek észlelése után Vorvodos heves

vitatkozásba kezd a komornyikkal, amit a karakterek nem értenek, majd a szolgáló elsiet. Vorvodos a játékosok italába altatót kevert, hogy könnyebben a templomba szállíthassa majd őket. Miután a karakterek elaludtak, leviszi őket a pincébe. A játékosok már az áldozati asztalon ébrednek fel, ahová jó erősen le vannak kötözve. Vorvodos pedig már belemerült a rituáléba. Ne hagyj, hogy kiszabadíthassák magukat! A rituálé közepén feltűnik az ifjú hölgy egy pisztollyal a kezében. A nő közelebb lép Vorvodoshoz és ráfogja a fegyvert.

- Megölted az apámat, és azt hitted, ezt büntetlenül megúszod!? Hát tévedtél! - mondja, majd tüzel. A golyók az oltár mögé repítik Vorvodost. Miután a nő befejezte a lövöldözést, a karakterek felé fordul, de ahogy elfordul az oltártól, Vorvodos felemelkedik, és mély, morgó

hangon különös szavak kántálásába kezd. Miután elhallgott, a lányt egy óriási erejű robbanás hátraveti. A robbanás erejétől a fáklyatartókban lévő fáklyák a földre hullanak és begyűjtik a környezetükben lévő dolgokat. A kavargást kihasználva a játékosok kiszabadulhatnak. De se Vorvodoshoz, se a lány testéhez nem tudnak a lángoktól hozzáférni. Anynyi idejük marad, hogy a szobáikban összeszedhessék a tárgyukat. De mire az előtérbe jutnak, szinte az egész kastély lángol. Az előtérben egy sötét, magas alak állja az útjukat, az egyik kezében egy nyitott könyv, a másikban egy vadászpuska. Az alakról kiderül, hogy Vorvodos az.

- Madárkáim, hova ilyen sietve? A játéknak még nincs vége - mondja, és kántálni kezd. A varázslatot már nem tudja befejezni, mert egy puska lövedék szinte leszabja a fejét. Vorvodos mögül a lány lép elő még mindig füstölő puskával a kezében. Lehajol a holttesthez és felemeli mellőle a könyvet.

- Végre enyém lett a hatalom! - kiáltja. Majd a karakterekre fogja a puskát. - Már látom a rendőrségi jelentést: „Néhány idegen megölte William Vorvodost, de sajnos bentégték a Hamilton kastélyban...”

Innentől kezdve rátok van bízva a történet befejezése, hogy hogyan oldják meg a játékosok ezt a



kissé kényes helyzetet, az csupán rajtuk múlik. De azért ne feledjük: ez a kaland leginkább kezdő játékosoknak készült.

A szereplők

Sir William Vorvodos

Str 11, Con 9, Siz 11, Int 10, Pow 10, Dex 10, App 12, San 0, Edu 16, Hp 11

Fegyvere: Vadászpuska 35%

William Vorvodos 47 éves, magas, szikár alkatú ember. Haja fekete, arca borotvált. Beszédmodora heves, kiejtése furcsa, nem angolra valló.

Doreen O'Bannon, az ifjú hölgy

Str 10, Con 8, Siz 12, Int 15, Pow 9, Dex 8, App 14, San 31, Edu 15, Hp 30

Fegyvere: Vadászpuska 30%, Revolver 45%

Doreen fiatal hölgy, 24 éves és felettébb csinos. Londonból származik, és ott is él, mint egy antikvárium vezetője. Sir Vorvodos hívására érkezett a kastélyba; egy igen különleges antik szobrot szeretne megvásárolni tőle. Ez az, amit a játékosoknak elmond. Az igazi szándéka pedig teljesen más. Hiszen ő az egyik tudós lánya, akit Vorvodos megölt. Miután édesapja meghalt, elkezdett nyomozni a rejtélyes halál ügyében. Szinte mindenre rájött, arra is, hogy Vorvodos miért ölte meg a tudósokat. Azonban mostanra már nem is a bosszú, hanem a Grimoire megszerzése vezérli.

Ennyi lett volna a kalandmodul. Már csak a helyszínleírások következnek. Ám már most elmondanám, hogy ez a kalandmodul leginkább kezdőknek ajánlható, hiszen a történet szinte vezet magát, túl sok gondolkodás nem szük-

ségettetik hozzá. Azonban egy jó mesélő segítségével, nagyon jól bele lehet szólni a Cthulhu oly egyedi ízét. Hiszen meg van benne a biztos vereség, a kilátástalanság zamata... Lássuk hát a helyszíneket!

Helyszínleírások

A kastély

A várhoz egy kitaposott földút vezet a hegy oldalán levő fenyesen keresztül. A kastély már messziről szembetűnik, két oldalán emelkedő hatalmas tornyával.

A várból csodálatos kilátás nyílik a környező erdőre és az alatt elterülő falucsukára. A kastély se nem túl hivalkodó, se nem túl egyszerű. Leginkább átmenetet képez az erőd, és a hercegi kastélyok között.

A könyvtár

Körbe a falakon végig polcok állanak, rajtuk pedig sokezer könyv sorakozik. A könyvek mindegyike poros, koszos; leginkább úgy néznek ki, mint amelyeket már évek óta nem használtak.

A szoba közepén egy nagy mahagóni asztal terpszkedik. Körben kényelmes karosszékek állnak.

Ebédlő

A kastély egyik legnagyobb terme. Közepén egy hosszú asztal áll. A szoba északi végében egy kandalló emelkedik. Körben a falakon középkori fegyverek, címerek, pajzsok sorakoznak.

Vendégszobák

Egyszerűen berendezett kis szobák. Egy ágygal, éjjeliszekrénnel és íróasztallal.

Konyha

Itt készíti a komornyik az ura és maga számára a mindennapi ételeket. A szekrényben konyhaeszközök, fűszerek és mindennapos használati tárgyak vannak.

Raktár

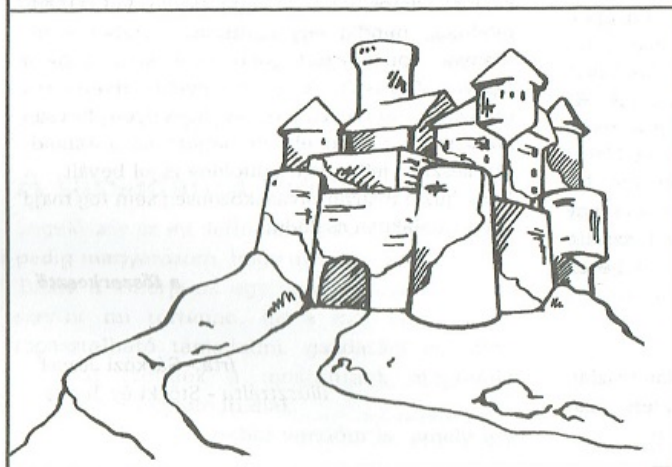
Tulajdonképpen élelmiszer raktár. A polcokon konzervek, fűszerek, sonkák és kolbászok kaptak helyet.

Komornyik szobája

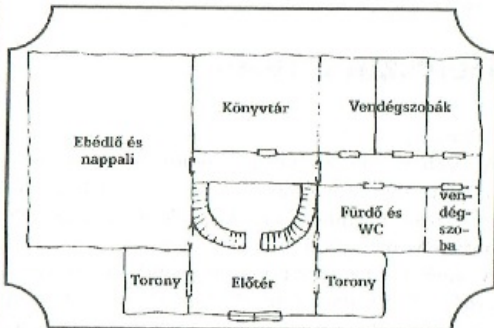
A vendégszobákhoz hasonló berendezettségű szoba. Kivételt csak egy szekrény képez, ahol a lakáj ruhái találhatóak.

Dolgozószoba

A falakon végig perzsa és más arab országokból származó szőnyegek vannak kifeszítve. Középen egy íróasztal található, mögötte egy



kényelmes bőrkarosszék. Az egyik fal mellett egy bárszekrény, amiben mindenféle különleges ital helyet kapott. A dolgozószobából nyíló ajtón keresztül lehet bejutni a hálószobába.



Hálószobába

Sir Vorvodos pihenőhelye. Szinte az egész szobát egy hatalmas franciaágy foglalja el. Az ágy mellett egy éjjeliszekrény helyezkedik el, mindig kulcsra zárva! A szekrényben található meg William naplója, amiben mindent leír ami eddig történt vele. Az ágy alatt egy vadászpuska fekszik. Ha Vorvodos nem a pincében van, akkor itt vagy a dolgozószobában tartózkodik.



Jobb és bal oldali torony

Meredek csigalépcső vezet fel. Mindent por és pókháló borít, látszik, hogy nagyon ritkán használgják. A Toronyból gyönyörű kilátás nyílik a környező vidékre.

Pince



Egy hosszú kőlépcsőn lehet lejutni ide. A pince méretei óriásiak, alapterülete a kastély nagyságával egyenlő. Középen egy hatalmas oltár nyugszik, körülötte öt-hat kőasztal. Az oltár annyira nagy, hogy egyben biztos nem lehetett ide lecipelni. Az anyaga egy ismeretlen fekete kőserű képződmény. Diszítése különböző szörnyeket ábrázol. A falak is teljesen feketék, elvéve egy-egy fáklya világítja meg az óriási helységet.

Ennyi lett volna a Call of Cthulhu kalandvázlat. Kalandvázlatokat valószínűleg minden számunkban találhat majd a Kedves Olvasó.

A kalandvázlatokról

A kalandvázlatok ötlete a Démon szerepjáték magazin ötletével együtt született meg. Lényege az, hogy sohasem közöljük le az egész kalandmodult, hanem elhagyjuk a megoldás részt. Így azt a hatást érezzük el, mintha egy drámai színműből hiányozna a megoldás.

A kalandvázlatok befejezését tehát teljes egészében a játékosokra, és az azokat irányító játékosokra bízunk.

Erre az úgymond „rövidítésre” azért van szükség, mert úgy gondoljuk, egy valódi kalandmodul leköléséhez nemhogy

négy vagy öt oldal

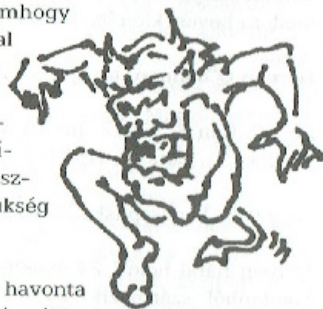
nem elég; egy

igazán kidolgozott

mese leírására valószínűleg

magazinunk összes

oldalára szükség lenne.



Tehát mostantól havonta visszatérő rovattá válik a kalandvázlatokkal foglalkozó újságrész. Valószínűleg négy oldalon közlünk majd minden hónapban egy-egy kalandvázlatot. Természetesen csak akkor, ha Kedves Olvasóink is úgy akarják, hiszen mindenképpen kíváncsiak vagyunk az olvasóközönség véleményeire is.

Továbbá itt említeném meg azt is, hogy szívesen várjuk az olvasók által beküldött kalandvázlatokat is.

Amennyiben a beküldött kalandvázlatok valamilye elnyeri szerkesztőségünk tetszését, abban az esetben az első adandó alkalommal leköljük azt.

A kalandvázlatokkal kapcsolatban fontosnak tartanám megjegyezni, hogy az általunk közölt kalandvázlatok, vagy ha úgy tetszik rövid kalandmodulok, mindig egy lejátszott történet eredményei. Éppen ezért gondoltunk arra, hogy a Kedves Olvasóknak is könnyebb ilyen írmányokat szerkeszteni; és bármilyen furcsán hangzik is, bátran elmondhatjuk: ez a kaland-szerkesztési jelleg már külföldön is jól bevált.

Reméljük a magyar olvasóközönség sem fog majd ezen oldalakban csalódnai!

a főszerkesztő

írta - Sárközi József
illusztrálta - Stöcki és Junior

MI LESZ HOLNAP?

esszé a kiberpunkról

Cikkem a kiberpunkról szól, mégpedig annak társadalmi vonatkozásairól, lehetséges vagy lehetetlen voltáról.

Mert mit is tudunk a kiberpunkról? Azt, hogy nagy a bűnözés, nagy a környezetszennyezés, mindig sötét van, esik az eső, és lehet benne gyakni. Úgy gondolom azonban, ez az irányzat többet jelent ennél.

Legelőször tehát meg kellene határozni, hogy mi is az a kiberpunk, hisz addig nem beszélhetünk róla:

Először is mint irodalmi irányzat. A közhiedelemmel ellentétben az első ilyen jellegű könyveket nem William Gibson, hanem Philip K. Dick írta. Gibson egyszerűen ellopta az ő ötletét, és (szerintem silányabb) formában újraalkotta. Az eset leginkább Kolombusz Kristóf és Amerigo Vespucci esetére emlékeztet.

Visszatérve: ez az irodalmi stílus szerintem a sci-fi és a fantasy között helyezkedik el. Ezt úgy értem, hogy míg a sci-fi a realizmus, addig a fantasy a romantika formanyelvét, eszközeit és ideológiai kliséit használja. A kiberpunk anynyiban képez átmenetet, hogy maga az irányzat inkább a sci-fi felé hajlik (tehát világfelfogásában a realizmus mint irodalmi korstílus elemei figyelhetőek meg), míg a stílusba tartozó művek, azok cselekménye és történetbonyolítása inkább a romantika, tehát a fantasy jegyeit viseli magán. Ebbe egyébként most nem akarok részletesebben belemenni, inkább később írok egy cikket az irodalmi irányzatokról úgy általában.

A társadalmi modell

Legelőször az én definíciómat közölném, azután pedig magyarázom, hogy miért gondolom úgy. Tehát: a kiberpunk egy gondolat kísérlet, mely szerint mi történne, ha a mai világunkban tapasztalható társadalmi, gazdasági és technológiai trendek a mostaninak megfelelő mértékben folytatódna.

Ennél volt egy régebbi verzióm is, amely így

hangzott: ...mi történne, ha a gazdasági és technikai fejlődés töretlen lenne, de a társadalmi változások leállnának.

Először is nézzük meg, hogy mi a két definíció között a különbség, és miért döntöttem úgy, hogy a második hibás: ugyanis a második meghatározásból hiányzik a „minőségi” szócska. Ugyanis én ezt úgy értettem, hogy csak az a változás, ami fordulatot jelent. Például ha valaki utcaseprőből milliomos lesz, vagy esztergályosból elektrolakatos. Azonban rájöttem, hogy ez a szemlélet hibás. Hiszen az is társadalmi változás, ha a szegények még szegényebbek lesznek, tehát ha az eddig megkezdett folyamat folytatódik. És pont erről szól a kiberpunk. Hiszen, ha megfigyeljük, az ott leírt társadalom alapjaiban teljesen ugyanaz, mint a mostani, csak épp minden egy „kicsit” sarkosabb, végtesebb. Tehát emiatt voltam kénytelen a definíciót újrafogalmazni.

A futuroológia

Bizonyára sokan ismerik ezt a (társadalom-)tudományágot. Lényege az, hogy művelői rengeteg számadat birtokában megpróbálnak azokhoz matematikai formulákat illeszteni, és így megbecsülni, milyen értéket fognak a vizsgált tényezők a jövőben felvenni. Egy példa: ha 1900-ban 10 autót adott el egy gyár, 1901-ben százat, 1902-ben pedig ezret, akkor az üzem termelése az $y=10^x$ függvényt követi, ahol x az eltelt évek száma, y pedig az eladott autók száma. Nos, a futuroológusok pont ezzel a módszerrel dolgoznak, csak épp össztársadalmi méretekben. Tehát a népesség, gazdaság, vagy éppen a környezetszennyezés jövőbeli állapotáról tesznek kijelentéseket. Ezzel az a probléma, hogy a változások korántsem szokták követni a kiszámolt képleteket, általában bizonyos idő elteltével a képletek is megváltoznak. Tehát példánkban könnyen kiszámolható, hogy a kérdéses autógyár 2000-ben a Föld össztömegének a sokszorosát kitevő autótömeget gyártana. Ez nyilvánvalóan

lehetetlen, és sajnos erről szoktak elfeledkezni a futurológusok, ezért is hibásak szinte mindig egy-két év elteltével a becsléseik.

Mindezt azért írtam le, mert nekem úgy tűnik, hogy a kiberpunk nem más, mint a futurológia nevű tudomány irodalmi kifejeződése. Ugyanis teljesen ugyanazt - az előbb már említett - szabályt alkalmazza, vagyis úgy tekinti, hogy a társadalom életében semmiféle fordulat nem következik be, minden az eddigi trendek szerint folyik majd tovább. Ebből a gondolatmenetből származik a kiberpunk harmadik, kissé irodalmias meghatározása: a kiberpunk egy gondolatkísérlet, mely szerint mi történne, ha a mennyiség nem csapna át minőségbe. (Egyébként érdekes, állandóan előkerül ez a fránya „minőség” szócska. Bizonyára az újság vonzza magához, mint önmagával egylényegű fogalmat.....)

Milyen a kiberpunk jövő?

Ebben az alfejezetben, a stílus néhány főbb elemét szeretném megvizsgálni, hogy az általunk a kiberpunk jellemzőinek tartott dolgok hogyan is valósulhatnak meg, valamint, hogy azok létrejötté társadalmilag lehetséges-e egyáltalán.

Kezdjük azzal, amit Gibson révén mindenki tud: a sötét jövő társadalma információs társadalom. Ha megfigyeljük az emberiség történetét, észrevehetjük, hogy gazdasági szempontból minden korszaknak volt egy olyan alapvető cikke, ami az adott társadalmat működésben tartotta, amire minden alapult. Ezek: az ókorban a rabszolga, a középkorban a föld, az újkorban a nyersanyagok, és a jövőben pedig a már említett információ. Nézzük, hogyan is alapulhat erre egy egész struktúra, hogyan válthatja fel a látszólag sokkal hasznosabb nyersanyagokat. Erre a választ az általam bevezetett „negatív termelés elve” adja meg. Legjobb lesz, ha egy példán mutatom be: Tegyük fel, hogy pár évtizeden belül a Holdon egy kis állandó, automatikus (vagyis ember nélküli) tudományos kutatóállomás épül. Valamint tegyük fel azt is, hogy az

állomáson valami meghibásodik. Mit tennének ekkor az ipari társadalomban? Felültetnének egy szerelőt egy rakétára, aki odamenne a Holdra, megjavítaná a berendezést, és visszajönne a Földre. Ezzel szemben az információs társadalomban már az építéskor elhelyeznének egy fillérekkbe kerülő szerelőrobotot, majd esetleges vészhelyzet esetén a robot távirányításával megoldanák a keletkezett problémát. A különbség pedig a másfél milliárd dollárba kerülő, egyszer használatos hordozórakéta, amit elpocsékolnak. Tehát olyan, mintha megtermelték volna egy rakétát, mert nem pazarolták el feleslegesen. Ez a negatív termelés elve, hogyha valamit nem gyártunk le feleslegesen, az olyan, mintha egygyel többet termeltünk volna belőle. (Tehát ha mindkét társadalom legyártja a rakétát, akkor az ipari csinálhat még egyet, míg az információs felhasználhatja az egyetlen meglévő értelmesebb célokra is.)

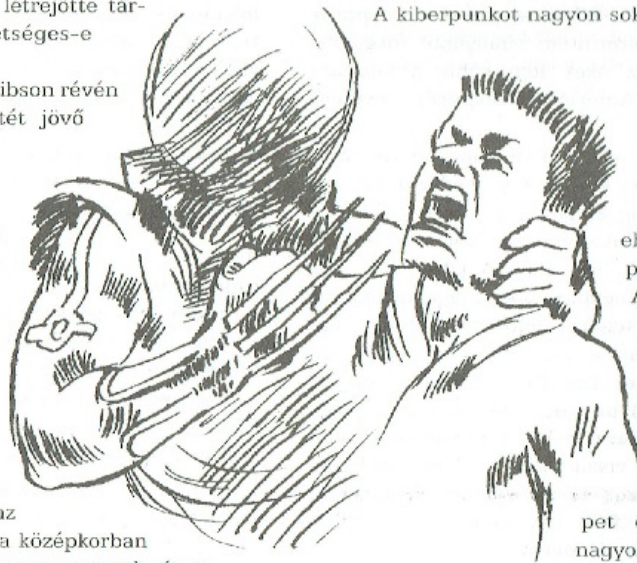
Ha globálisabb szemszögből nézzük az általam említett elvet, akkor elmondhatjuk, hogy a kiberpunk takarékosabb, vagyis magasabb határfokú, mint az azt megelőző kultúrák. Ezért képes felváltani azokat.

A kiberpunkot nagyon sokan úgy ismerik,

mint a hatalmas megatársaságok uralta sötét jövő világát. Most nézzük meg ebből a szempontból:

A dicki és gibsoni alapötlet szerint a jövőben a vállalatok egyre inkább multinacionális kárpát öltönek, egyre nagyobbak és hatalmasabbak

lesznek, ennek megfelelően a gazdasági életben szerepük óriási lesz, és ennek révén az élet szinte minden területét uralni és irányítani fogják. Viszont ha a társaságok ilyen fontos szerepet töltenek be, akkor egyértelmű, hogy az eddig ilyen poszton lévő állam egyre inkább veszít szerepéből, hisz minden a társaságoktól függ majd, egyszerűen az államnak nem lesznek erőforrásai és eszközei ezt ellensúlyozni. Tehát ha a megatársasá-



gok növekedéséről beszélünk, akkor az olyan, mintha az állam elhalását szögeznék le. Én, személy szerint a társadalmi folyamatok gondolati szinten történő modellezésénél a következő módszert szoktam alkalmazni: a vizsgált jelenséget a végletekig fokozom, majd akkor vizsgálom meg, hogy valóban elképzelhető-e az adott trend vagy esemény. Ez esetünkben nagyon is jól alkalmazható módszer, tekintettel a kiberpunk általam megadott definíciójára. Tegyük fel, hogy állam nincs is többé, képzeljünk el egy olyan a jövőt, ahol a legmagasabb szintű szervezőerőt a megatársaságok jelentik. (Ennek elképzelésénél nagy segítségetekre lehet az „Armageddon 2092 - Mars” c. kiváló magyar szerepjáték, mely pontosan ilyen környezetben játszódik.) Ez lát-

szólag egy teljesen újfajta társadalmat eredményez, hisz gyakorlatilag ez adja a kiberpunk velejét és sajátos charmját. De nézzük csak meg egy kicsit részletesebben ezt a szituációt!

Vegyük sorra az állam funkcióit, melyeket ezek szerint a jövőben senki sem lát el.

1., Stabilizációs feladat: vagyis esetleges gazdasági válságok esetén beavatkozásával segíti a válság minél gyorsabb és problémamentesebb lefolyását. Már itt egy óriási ellentmondással találkozunk. Ugyanis a krízis elhárítása a Társaságoknak nyilván elemi érdeke. Tehát pont az a jó nekik, ha az állam fennmarad, és ezt a stabilizációs feladatkört ellátja. Ellenkező esetben óriási válsághullámok söpörnének végig a gazdaságon. (Például az 1988-1993-as gazd. válság sokkal kisebb mértékű volt, az állami intervenciónak hála, mint az 1929-32-es.) Másrészt ezt a funkciót nyilván csak egy erős állam tudja ellátni.

2., Elosztási funkció: ide tartozik többek között a rendőrség és a katonaság is. Rendőrségnek mindenképpen kell lennie, még a kiegészítő írói is gondoltak erre, például ott van a Lone

Star Sourcebook, a népszerű Shadowrun szerepjátékhoz. A társasági hadsereg pedig szinte minden könyvben előkerül, sőt, központi szerepet játszik. Tehát nem történt más, mint a multinacionális cégek átvették az állam szerepét.

Ennek a funkciónak a része a szociális feladatok ellátása is. A kiberpunknak ez egy elég markáns része, mindenki ismeri, hogy ott nincs munkanélküli segély; aki nem dolgozik az csak maximum betörésből vagy seftelésből tartja el magát, stb. Csak az ezzel a gond, hogy így a dolog nem működik. Hiszen a társaságok minél nagyobb haszonra törnek. Azonban fizetőképes kereslet hiányában a haszon egyre kisebb lesz. Tehát nekik érdekük, hogy az embereknek

minél több pénze legyen, hiszen csak úgy tudnak vásárolni tőlük.

Erre jó példa a General Motors 1991-es esete, amikor a csődöt úgy próbálta meg elkerülni, hogy utcára küldött pár tízezer embert, és legalább ennyi bért megtakarított. Ezzel csak az a baj, hogy a GM vásárlóinak jelentős hányada saját dolgozói közül került ki, érzelmi és anyagi okokból. (lásd magyar Suzuki). Így a GM csak még jobban belekerült a csávába,

mert csak tovább esett az eladási ráta.

3., Allokációs funkció: vagyis olyan beruházások, amelyeket megépíteni a magánszféra számára nem éri meg. Ilyenek pl.: autópálya, vasút, fúziós erőmű, úrállomás, utcai lámpa. Ezek vagy nagyon lassan megterülő beruházások, vagy megtéríthetetlen beruházások. Például nem lehet megoldani, hogy egy utcai lámpa nyereséges legyen, hisz nem lehet mind-egyik alá eladót szerződtetni, aki a számla kitöltése után felkapcsolja a villanyt. Másrészt nem tudom, mit szólna ahhoz az Opel például, ha az autók mellé az utat is neki kellene megépítenie.

Ezek lettek volna a fő funkciók. De még ezeken kívül is felmerülnek kérdések, például: egyál-



talán egy állam nélküli társadalomban ki nyom pénzt, kinek van erre jogalapja. Hiszen ha a cégek nyomhatnának annyit, amennyit akarnak, akkor olyan nagy infláció lenne, hogy abba mindenki belebukna (lásd az 1944-46-os pengőinflációt). Ha pedig senki nem nyomhatna pénzt, akkor szintén nem működhetne a gazdaság, hisz egy adott, sok-sok éven keresztül nem változó pénzmennyiség mellett szintén nem lehetne biztosítani a gazdaság töretlen fejlődését. (Hogy miért nem, abba most nem megyek bele, túl hosszú lenne, aki tanult valamit a monetarizmusról, az úgyis tudja az okát.) Pénznyomás alatt természetesen nem a fizikai műveletet értem, hanem ennek jogi alapjait.

Végül egy utolsó motívum: mi értelme van egyáltalán megmaradni a céges keretek között egy állam nélküli társadalomban. Hisz egy társaságnak sokkal kisebb és

nehezebb a mozgástere, mint egy kormányának. Például ha egy cégnek pénzre van szüksége, akkor elő kell rukkolnia egy termékkel, meg kell győznie az embereket arról, hogy azt megvásárolják, le kell gyártania, stb., stb. Egy állam azonban kijelentheti, hogy most füstadó néven mindenki befizet x összeget, aki nem, az megy a dutyiba.

Azt hiszem az eddigiekből is világos a következő: a cégeknek vagy nem érdeke megszüntetni az államot, vagy átveszik annak a funkcióit. A kiberpunk tehát nem egy új, életképesebb társadalom, hanem gyakorlatilag az összes eddigit másolja, maximum nem úgy hívják a végrehajtó szervet, hogy francia kormány, hanem hogy Renault Művek Vezérigazgatósága. Így a sötét jövő világa, tehát tulajdonképpen a kb. kétszáz éve megfogalmazott államkapitalizmus sémáit követi.

Lesz-e kiberpunk?

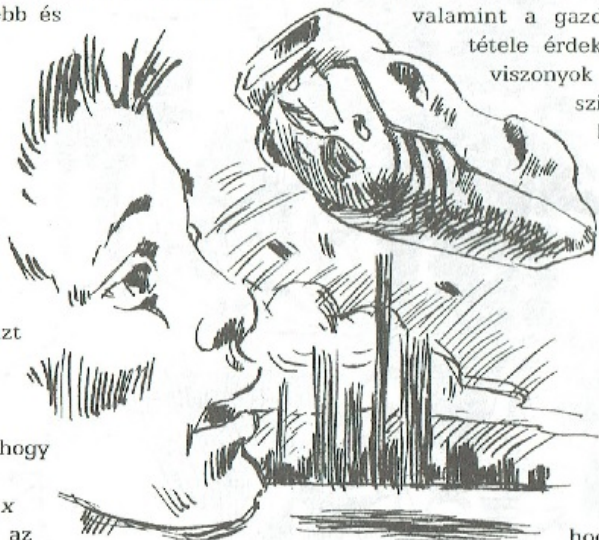
Nem tudom, ki mennyire követi figyelemmel az Egyesült Államokban zajló politikai eseményeket. Ugyanis ott a szenátus (vagy hogy hívják...) elnöke egy Newt Gringich nevű

úriember lett. Programja teljesen újszerű volt, a hatalmon lévő liberálisokétól teljesen eltérő, és nagyjából a következőket tartalmazta: elég volt abból, hogy minden kisebbségi állami támogatásban részesül, minden munkanélküli segélyeket kap valaki csak azért, mert néger, vagy bevándorló, vagy homoszexuális, pénzt (és nem kevés pénzt) kapjon. Ezzel szemben aki egyszerű, hétköznapi ember, az hatalmas adókat fizet (ami a kisebbségek támogatására folyik el), és dolgozhat látástól mikulásig. Szerinte egy kisebbségi, (vagy hátrányos helyzetű) pont az állami támogatások miatt, sokkal jobb helyzetben van, mint az úgynevezett átlagpolgár. Amit ő hirdet, az úgy mond „...a többség hatalma”.

Ha bármelyik nyugati országban körülnéztek, hasonló trendet láthattok kialakulni. Tehát az állami befolyás csökkentése folyik, valamint a gazdaság hatékonyabbá tétele érdekében, tehát a piaci viszonyok erősítése a jellemző szinte az egész világban (Így például nálunk is.). Ezek egyértelműen a kiberpunk felé mutató jelek. Ennek okára, hogy miért most vannak ilyen jellegű törekvések, van egy elméletem, ami biztos, hogy nem fedi teljes egészében az okokat, de lehet,

hogy van benne valami:

A második világháború utánra datálhatjuk a nyugat-európai jóléti államok létrejöttét. Ekkor teljesedett ki teljesen az ún. szocialista-kapitalista országok ellentéte is. Ennek ellenére a két világrendszer, ha áttételesen is, de mindig példának tekintette egymást. Tehát a Szu-ban a nyugati gazdasági potenciál túlszárnyalása volt a cél. Nyugaton pedig a szociális rendszerek kiépítése, és a Keleten deklaráltaknál is jobbá tétele. Ezen alapult az akkoriban eléggé divatos konvergenciaelmélet is, mely szerint a két világrendszer harcában egyik sem fog győzedelmeskedni, hanem a két tömb egyre inkább hasonlítani kezd egymásra, míg végül a különbségek eltűnnek. Nos, ezeknek a folyamatoknak vetett véget a Szu. felbomlása 1991-ben. Ez az esemény sajnálatos módon egybeesett a Kondratyev-ciklus egyik mélypontjával, magyarul a világgaz-



dasági válsággal. Így megszűnt az előbb említett konvergenciaerő, a szociális rendszerek presztízszokkból történő fejlesztése. Valamint a gazdasági válság mindig is a piaci hatékonyság növelésére (tehát liberális és nem szociáldemokrata irányba) ösztönözte az országokat.

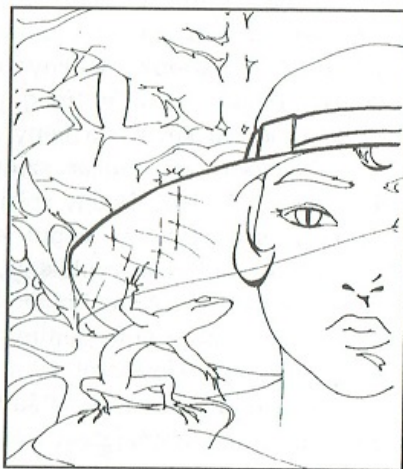
A másik ok a kiberpunk kialakulására, hogy szerintem akarják. Ugyanis nagy divat lett a stílushoz tartozó termékek árusítása. A fiatalok gondolkodását annyira áthatja ez (főleg a filmek által), hogy egyszerűen „menő” ez a stílus. Például a számítástechnikai cégek fejlesztési céljait a kiberpunkban bemutatottakhoz igazítják, tehát azt akarják elérni, amit ott látnak. Az autóiipari óriások pontosan olyan gépkocsikat terveznek, amilyenekkel például a Freejack főhőse utazott. (Bár a fordítottja is igaz. Ugyanis a Pusztító című, Nemere István által írt Sylvester Stallone filmben a Mercedes gyár kísérleti autót használtak a jövőbeli környezet kialakításánál.) Egyébként Nemere esete is érdekes példa. Mert ugyan a film teljes egészében az ő, Holtak harca c. regényét dolgozza fel, tehát a plágium nyilvánvaló, perelnie mégsem érdemes, hiszen a filmkiadó óriáscég jogászai révén könnyedén nyerne a hozzá képest koldusszegény Nemere ellen. Ezt a példát azért írtam le, mert ez is a kiberpunk jövő kialakulásának az irányába mutat, vagyis, hogy a kisember (deklarált jogai ellenére) teljesen kiszolgáltatott a milliárdos tőkével bíró nagy cégeknek.

Egy másik érdekes problémakör a nagyvárosoké. Hiszen az információs társadalomban a városok szerepe egyre csökken, ugyanis sok lesz a szellemi munkahely, amit viszont otthon, a számítógépe mellett is megoldhat az ember. Tehát nem szükséges egy városban laknia a cégével, így valószínűleg kiköltözik a kistelepülésekre, ahol lényegesen jobb az életfeltételek. Az egyetlen érv a nagyvárosok kialakulására az, hogy akkora a népességszaporulat, hogy egyszerűen nem férnek el, csak ilyen zsúfolt körülmények között. Azonban az emberiség összlétszáma korántsem fogja elérni a 15 milliárdos és ehhez hasonló számokat, hiszen minden ország a népességnövekedés négy lépcsőjét járja be. Így 2-3 évtized múlva Kína is eléri azt a fokot, ahol most az európai országok többsége áll, vagyis a népességbeli stagnálás időszakát.

Ezzel elérkeztünk újra ahhoz a témakörhöz, ami sokszor előkerült már a cikk során, és amit a kiberpunk általam írt harmadik definíciója tartalmaz. Vagyis hogy a trendek folytatódnak, és így jön létre a sötét jövő világa. Szerintem

azonban a trendek nem fognak folytatódni.

Erre egy példa: a XVIII. sz. végén a francia parasztság életszínvonala folyamatosan csökkent. Azonban nem ment át negatív tartományba (ami lehetetlen lenne), hanem kitört a nagy francia forradalom, aminek a hatására teljesen új folyamatok indultak el. Szerintem valami ehhez hasonló fog lejátszódni a jövőben is. Mármost nem az, hogy kitör egy forradalom, mert egyrészt nincs is rá esély, másrészt én személy szerint ki nem állhatom a forradalmakat, tehát nem is gondolnék rá, hogy ez menne végbe. Arra gondoltam azonban, hogy hiába van sok, a kiberpunk irányába mutató jel a mai világunkban, mégsem jön létre. Ugyanis mielőtt elérnénk azt az állapotot, be fognak következni olyan változások, amelyek egy más irányba fogják terelni a társadalom fejlődését. Hisz a sötét jövő világa egyfajta visszalépés, mind életszínvonalbeli, mind pedig társadalmi-fejlődési szempontból. Márpedig a történelemben soha nincs visszalépés, legfeljebb valaminek a magasabb szinten történő megismétlése.



Ez lett volna a leendő kultúra rovat első cikke. Nem kell megijedni, terveink szerint ez lenne a legfajszínűsabb írás az összes közül. A januári Démonban olvashattok majd egy újabb, ebbe a rovatba tartozó, lényegesen könnyedebb hangvételű cikket. Úgyhogy kérlek Benneteket, hogy újságunk interaktív jellegét figyelembe véve döntsétek arról, hogy érdekel-e valakit egyáltalán az ilyesmi, vagy ez egy hamvába holt próbálkozás. Tehát várom mindenki levelét, amely a kultúra rovattal kapcsolatos véleményeket tartalmazza, akár negatív, akár pozitív irányban.

írta - Fülöp Viktor

illusztrálta - Trurl és Junior



A lény (Spieces)

Amikor először olvastam a film előzetesét, rögtön megakadt a szemem H. R. Giger bácsi nevén (aki nem tudná, ő alkotta az Alien szörnyet). Mivel benne még nem kellett csalódnom, nagy várakozással ültem be a mo-ziba. Bár ne tettem volna... A film meglepően ötletesen és jól indul, de az első akciódús jelentek után a történet teljesen leereszt. Röviden a lényeg: Az úrból kapott DNS információk alapján létrehoznak egy embert (aki egészen véletlenül egy gyönyörű nő), azonban kiderül, hogy a kódok szörnyeteget rejtenek magukban. Az ötlet még jó is lehetne, de inentől kezdve a Lény nem lép túl a tizenkettő egy tucat szintjén: tudósok, embervadászok, és egy spiritiszta kergetik a szörnyet, és végül el is kapják. Vannak mellékszereplők is, de ezek úgymeg meghalnak. Amit hiányoltam, az a sci-fi science oldala volt. Semmi nem derül ki a lény táplálkozásáról és a szaporodása is eléggé zavaros. Ráadásul Giger bácsi is eléggé fantáziátlan szörnyet kreált. Sok tekintetben hasonlít az Alienre, azzal a különbséggel, hogy az ő testéből fallikus csápok nőnek (a pszichoanalitikusok örömtüzeket gyűjthatnának).

Az egyetlen dolog, amiért érdemes a filmet megnézni, az a főszereplő. Egyébként sem ő, sem más nem nyújt kiemelkedő színészi teljesítményt.

Egyszóval, aki meg akarja nézni, inkább várja meg a videó-változatot. És, akinek mégis tetszene a film, azzal a nem egyértelmű happy (?) end tudatja: to be continued....

First Knight- Az első lovag

„Tessék, csak tessék, Hölgyeim és Uraim! Legyenek üdvözölve Hollywood nyáltermékeket produkáló álomgyárában! Ime legfrissebb attrakciónk, az Első Lovag, melyben minden jó tiszta és tökéletes, minden gonosz koszos és borostás, a happy end pedig garantálva! Ismerkedjenek meg társulatunkkal! Itt van Richard Gere, aki Lancelotként annyit ér, mint Sylvester Stallone Robin Hoodként! Ime Julia Ormond, aki annyira túljátsza szerepét, hogy a néző bizonyára sirvafakad (még ha nem is az elérékenyüléstől). Végül, Sean Connery, aki Arthur király szerepében az egyetlen valamirevaló színész a filmben. Hogyan? Hogy kimaradt az Excalibur, Merlin, s gyakorlatilag az egész Camelot mondakör? S hogy a néző csak egy logikátlan és nevetséges, harcjelenetekkel megtűzdelt love storyt kap? Hiszen az kell a népnek, vagy nem? Hogy Önt röhögögörccs kerülgeti annak láttán, ahogy Lancelot fél kézzel kiüt egy kétméteres óriás kezéből egy kétkezes pallost, vagy ahogy Arthur önfeláldozóan megöleti magát? Hogy csalódott a filmben? De hiszen tudja: ma a történelmi film a legnagyobb üzlet. Hogy becsapva érzi magát? Hát persze, de azért nincs harag? Reméljük, legközelebb is sikerül Önt átvágnunk, s újabb dollármilliókkal gazdagít majd minket... Csak tessék, csak tessék, folyvást folyvást...”

írta - Stöcki



Üdvözlök mindenkit az Első Egyesült És Általános Levelezési, Humor És Antialkoholista Rovat hasábjain. Immáron harmadik hónapja lessük a postaládát, de sajnos újságunkhoz még egyetlen levél sem érkezett. Ezért *téráttá-táráttá-tátá-tárátá* úgy gondoltuk, jót tenne Nektek valami ösztönzésféle. Ennek szellemében, ebben a számban már tizedszer, szeretnénk felhívni a figyelmeteket csodás magazinunk interaktív jellegére. Legjobb, ha ezt egy példával illusztrálom: például ha nem tetszik Nektek egy novella, azt írjátok meg Nekünk, és a kérdéses szám összes példányát hozzázzuk. *(az olvasóktól pedig felvásároljuk... -a szork.)*

Most lesz ilyen bemutató, hogy milyen lenne az újság, ha tényleg humoros lenne: Példának okáért:

Hírek:

(Ez itt most egy újdonságrovat kifigurázás lesz.)

- Megjelent a Lorimar és a Vampire of the Coast koprodukciójában egy új gyűjtögetős kártyajáték, a *Dallas: the Gathering*. A játékosok a Kisegyed olvasótáborát személyesítik meg, és a cél Bobby-t kihozni a Graveyardból. A cég tervezi a Brazil pakli árusítását is, melyben a managyűjtésből befolyt összeget akár Isaura kiszabadítására is költhetjük.

- A *TSR, Inc.*, új DSün trilógiát indít, az Egyszemélyes Törzs alcímű után az Egytörzsű Személyt. A könyv főhőse egy ettinszerzet sziami ikerpár, összesen már négy fejjel.

- Új Drizt Do'Urden regény készül. A szerző személyes bevallása szerint minőségi ugrásnak lehetünk tanúi az Ezüsterek folytatásában, az Aranyerekben. R.A. Salvatore állítólag nagyon sok önéletrajzi elemet is bevisz művébe. A jobb beleélés elősegítésére a *TSR, Inc.* különszerződést kötött a Lábatlani Papírgyárral a könyv alapanyagának kivitelezésére.

- A *White Wolf* új szerepjátéka a *Barbie: The Prostitution*, melyben kiöregedett utcalányokként riogathatjuk az alternatív Sopron lakóit.

Sikerült *jo* betűt csinálni! Íme: *ë*.
Hinnie, ez aztán rohadt poénos volt!
Ja, és még lesz *grAFIKAI* alrovat is. Pl. ami itt van Na, ennyi volt a levrov, márcsak arra kérünk Benneteket, hogy kügyetek sok levelet kügyetek. Lapzárta után kaptuk a hírt, hogy mégiscsak

megérkezett szerkesztőségünkbe az első olvasói levél. Ebből adunk közre részleteket:

„Tsókolom Démon! Sótész Gögy vagyok, és tizenégy éves....”

Ja, bocss, ez egy másik. Tehát:

„Tisztelt Főszerkesztő Bácsik!

Az Önök újságja a legjobb a világon! Szerintem még a Dragon magazint is kemterbe verik. Igen. Egy a hibájuk, hogy túl ritkán és túl olcsón jelennek meg. Én szívesen kifizetnék akár 2-3 száz forintot is az újságért. **(Ó, hát hogyné. Az olvasókért mindent...-Démon)** Egyébként nálunk Csajánrócsöge alsón az ált. suliban szinte mindenki Ars Magicát illetve Nephilimet játszik. Ezekről többet is írhatnának. Na zárom soraimat.

U.i.: Irhatnának a magussszról is egy-két szavat.”

Igazi feltevés csupán csak az utolsó mondatban volt, ám sajnos nem kaptunk engedélyt, ezért e.z.z.e.l. a játékkal sajnos nem foglalkozunk.

A végén pedig a legfontosabb: ne felejtsetek el válaszborítékot is küldeni. Esetleg levelet is a válaszboríték mellé.

Stöckert Gábor és Fülöp Viktor



A M.E.S.É.K. BÍRODALMA

Régóta üresen tátongó űrt tölt be a M.e.s.é.k. Birodalma című új kiadvány. Végre egy, az óvodás és kisiskolás gyermekek számára készült szerepjáték került a piacra.

Ami első ránézésre feltűnik, az az igényes külalak. A borítógrafika élethűen ábrázolja Húvelyk Matyi haláltusáját, ahogy kifordult belső szerveit igyekszik visszatuzszkolni. A belső illusztrációkon is látszik, hogy a művész otthon van az anatómiában.

A történesek színhelye a Négyszögletű Ke@ek Gettó, ide kerülnek az élet normális körforgásából kikerült mesefigurák. Ebben a világban szüntelen harcban áll egymással a Gonosz és a Méggonoszabb. A Méggonoszabb oldal prominens személyisége Holle anyó, a véreskezű diktátor, aki uralma alá akarja hajtani az egész Négyszögletű Ke@ek Gettót, hogy központosított államhatalmat építsen ki, hiszen úgy mennyivel jobban lehet kegyetlenkedni és kizsákmányolni. Ellene szerveződött a „Tégy a Holle anyó ellen” nevű szervezet, melynek tagjai inkább a humánusabbnak mondható Gonosz oldal felé húznak. Rendszeres időközönként e két ellenfél kiássa a csatabárdot, a láncos buzogányt, az ostort, a szögecses bőrdzsekit, a bőrből készült rendőrsapkát, a spanyol csizmát és a heregolyózúzókat. Ilyenkor csontok reccsennek, vér fröccsen, szervek roncsolódnak és végtagok repkednek.

A karakterkasztok széles skálájából választhat a játékos. Egy kis ízelítő: Furulyás palkó, Hétfejű Sárkány, Hamupipőke, Ördög, Babszam Jankó, Pirooska, Legkisebb Királyfi... Megjegyezném, néhány tesztjáték tapasztalata alapján, hogy némi egyenlőtlenség mutatkozik a karakterkasztok között. Míg a hétfejű sárkány (egyébként kedvenc karakterem) nagy, erős, repül, lángot fúj, varázsol, addig a Micimackó kaszt csak fára mászik, mézet gyűjt és sokat eszik. Már ebből is látszik, hogy harcban egy sárkánynak sokkal nagyobb hasznát lehet látni, mint egy Micimackónak. A kiadó ígérete szerint az új kiadványok erősíteni fogják a gyengére sikerült kasztokat. Mindjárt az első, a

„Hófehérkék, Csipkerózsikák, Pirooskák” engedélyezni fogja ezen kasztok számára a tápolást (sebezhetetlenség, éles fogak schwarzeneggeri izmok, aknavetők, IDKFA, stb...).

A végén kedvcsinálóként bemutatok egy harcot, ami szemléletes képet fest a játékról:

Az alaphelyzet a következő: Egy elbambult hétfejű sárkányra, a helyzetben rejlő lehetőségeket kiaknázva, rátámad Tündérszép Ilona.

1. kör:

Tündérszép Ilona: Űtő pont (ÜP): 1, Meglepetés Járulék (MJ): 5, Kockadobás: 72
Összesen: 78.

Hétfejű Sárkány: Véletlen Űtésre Reagálás Pont (VÜRPP): 352, Pikkely Védelem (PV): 2347, Táp Járulék (TJ): 123000, Kockadobás: 20, Összesen: 15041.

Tehát a sárkánynak sikerült kivédni az űtést, most ő jön:

Hétfejű Sárkány Jobb Mancsa: Űtő Pont (ÜP): 160, Erő Bónusz (EB): 1620 Táp Járulék (TJ): 23500, Kockadobás: 20, Összesen: 25300.

Tündérszép Ilona: Sárkány Jobb Mancsa Elő Elugrás Pont (SJMEEP): 2, Pech Járulék (PJ): -5, Kockadobás: 97, Összesen: 94.

A sárkány eltalálta Tündérszép Ilonát, dob a trancsír táblázatból: 2, ez a végtagok altáblázat, ezen belül újra dob: 3, tehát leszakította Tündérszép Ilona jobb lábát. Ez után (már csak szimplán) Ilona minden egyes harcértékéből levonódik a Hiányzó Jobb Láb Járulék (HJLJ).

A csata leírását itt abba hagyom, még bármelyik fél felül kerekedhet a küzdelemben. Győzzön a jobbik!

Remélem sok óvodás és édesanya érdeklődését felkeltettem ennek a tüneményes játéknak az ismertetésével. Óvodák mindenképpen szerezzék be, hiszen sokban hozzájárul a kisgyermekek egészséges személyiségfejlődéséhez, és segít a társadalomba való surlódásmentes beépülésükben.

írta - Pif

Egyedül vagy?

Unatkozol?

Csak Rád vár a

KILLUSPÁL

EGY ÚJ VILÁG...

részletek a januári *Démonban!*

MÉLYSÉG

EGY BOLT, AHOVÁ ÉRDEMES BENÉZNI!

EGY BOLT, Ahol minden
szombaton megjelenik
a démon szerkesztősége

SOPRON, MÓRICZ ZS. U. 1-3.

NYITVA:

HÉTFŐ-PÉNTEK: 8-16h

SZOMBAT: 9-13h

Szintézis SOPRON



SZINTÉZIS - SOPRON

9400 SOPRON, MÓRICZ ZS. U. 1-3.
TEL/FAX.: (99) 341-500


SZINTÉZIS

9021 GYŐR, SZT. ISTVÁN U. 15.
TEL/FAX.: (96) 327-355, 327-764



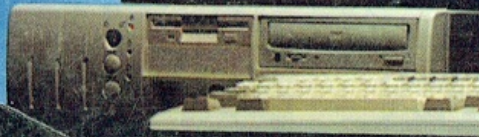
authorized distributor


Microsoft
Qualified Dealer

 **Autodesk**
dealer

COMPAQ

dealer



Ez a magazin egy  Pentium 100 Mhz - Intel Triton chipset típusú számítógépen készült