

SZEREPELÉS
STRATÉGIAI
JÁTÉKOSOK
HAVILAPJA

II.
VÉRFOGYAM
10. SZÁM

ÁRA: 219 Ft



Mrs Magica

Cyberpunk

CALL OF
CATHULHU

BLOOD BOWL

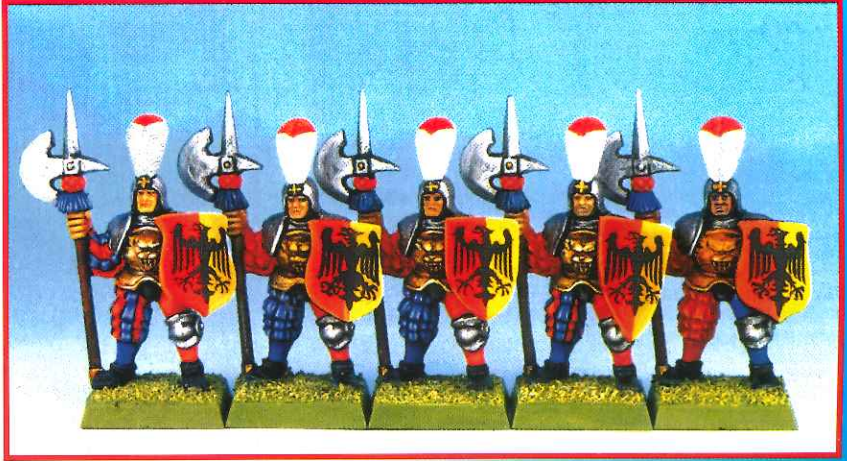
WARHAMMER
40000

Advanced
Dungeons & Dragons
2nd Edition

WARHAMMER

HOGYAN FESSÜNK HADSEREGET ?

Az eddig megjelent, figurafestéssel foglalkozó írások általában egyes technikák bemutatásával foglalkoztak, amelyek általánosan jellemzők és szükségesek, ahhoz, hogy az ember egy idő után olyanokat fessen, mint amilyeneket pl. a White Dwarf hasábjain és a Painting Guide-okban láthat (ami nem feltétlenül jelent rengeteg figurát, hiszen vannak tapasztalatok, hogy egyesek már néhány figura kifestése után is remekelnek). Most kezdődő sorozatunkban kicsit más oldalról közelítjük meg a remek hobbist (nem felszeretről van szó!), mert a Warhammer Fantasy és a Warhammer 40.000-hez készült figurákon keresztül mutatjuk be, hogyan



fessünk orkot, törpét, úrgárdistákat, szörnyeket, harci gépeket és sok egyéb dolgot, ami kell a csataterre, vagy csak egyszerűen dísznek a polcra. Természetesen az itt leírt technikák és ötletek bármelyik cég által gyártott figurához alkalmazhatóak, és persze a személyes tapasztalatok legalább annyit segítenek, mint az itt leírandó fortélyok.

Először is ha valaki stratégiai játékot akar játszani

kifestett fém és műanyag

megcsináljuk mindegyikén, és mikor a következő színért nyúlunk, azzal is végigmegyünk az összes figurán. Ezzel időt spórolunk, mert először is nem kell az adott színt újratekerni, valamint mire az utolsót befejeztük, addigra az első megszárad. Ezt a műveletet a figura összes részén elvégezzük, és így az egység mindegyik tagja megközelítőleg egyidőben készül el. Amikor készen vagyunk egy csoporttal, még érdemes rajtuk egyenként elvégezni az aprólékos utómunkákat, mint pl. a rangjelzések, számozások, tetoválások stb. felfestését és felmatricázását, valamint az arcok részletes befejezését, kifejezővé tevését.

A Citadel bemosók (Washes) remek segítséget adnak, a minél egyszerűbb és gyorsabb árnyékoláshoz. Mindig azt az elvet kell szem előtt tartani, hogy a mélyebben lévő területek sötétebbek, és a bemosók segítenek a már előtte, világosabb festékekkel kiemelt magassabb részeket összemosni, ezzel megalkotni a színátmenet látványát. A legtöbb seregegységnél fontos az ún. koherencia, ami azt jelenti, hogy az osztagokat megközelítőleg azonos színek kombinációjára festjük. Ez persze nem jelenti azt, hogy minden egyes figurának teljesen azonos színűnek kell lennie, de ha az ember ránéz, felismerhesse, hogy ugyanahhoz az osztaghoz tartoznak. Amennyiben egy szakasznak kitárltuk a színösszeállítását, az egyforma színeket a fentebb leírt módon érdemes festeni, s mikor ezzel elkészültünk, szórakoztató dolog a figurák részleteit aprólékosabban kidolgozni és apróbb különbségeket készíteni rájuk, hiszen ezzel egyéniségeké válhatnak (rangjelzések, tetoválások, sebek stb.)

Azonos egységhez tartozó különböző figuráknál (pl. klántörpék, vad orkok stb.) a figurák azonos részeit festjük, egyformára (pl. a klántörpék ruháját vagy a birodalmiak uniformisát), és ez a figurák különbözősége ellenére is egyöntetűvé varázsolja az osztagot. Előfordulhat az is, hogy egy seregben a különböző egységeknek más színűeknek kell lennie valami miatt (pl. másik úrgárdista rend tagjai esetleg másik ork vagy goblin törzshöz tartoznak), ilyenkor csak arra figyeljünk, hogy a figurák összességében jól mutatassanak.

Ennyit előljáróban, és a következő számtól már speciálisan egyes fajokkal és hadseregekkel foglalkozunk.



figurákkal, ajánlatos eldöntenie, hogy milyen fajból, állítja fel hadseregét, esetleg Vértóci csapatát.

Warhammer stratégiai játék esetében általában senki sem vásárolja meg egyszerre 2-3000 pontos hadát, hanem ajánlatos seregrészenként (pl. 4-500 pont vagy 1-2 szakasz) fejleszteni, hiszen így az azonos jellegű figurák - amiknek általában azonosak a színeik - egyszerre készülnek. Minden sereghez és sok osztaghoz tartoznak speciális karakterek, akiket kidolgozottságuk és részletességük miatt ajánlatos külön készíteni. Az egy egységhez tartozó gyalogosokat, lovasokat stb. kisebb csoportokban - 4-8 figura - érdemes festeni, mert rengeteg időt takaríthatunk meg, és előbb küldhetjük, haderőnket a csatába.

Legelső művelet, hogy a festendő figurákat letisztítjuk, ha szükséges leSORJÁZZUK, és leALAPOZZUK. Az alapozás azért szükséges, mert a festék sokkal jobban tapad erre az anyagra, és nehezebben szalad el a felületen (ajánlott a Citadel alapozó, ami fehér és fekete színekben létezik).

A legjobban bevált, az a módszer, hogy néhány olyan figurát, aminek egyformák a színei, egyszerre festünk, tehát ha elkezdjük pl. a nemes elfek pánccélját festeni ezüstre, akkor ezt



Khitomer

Előszó helyett	2.
Frup - avagy Fantasy Rajongók Utálatos Porfészke	3.
A Sötét fél krónikása - Ars Magica novella	4.
Hitehagyottak, azaz a büszke adrenalingolyók mentalitása	8.
Mindíg van folytatás - Cyberpunk novella	10.
Necromunda - Egy teljesen új GW játék ismertetője	11.
Éltünk holtunking - Cthulhu modul Lovecraft után szabadon	12.
Blokkolás és cselezés, avagy ember csapatok a Vérforciban	17.
Kisleviták - Történelem és szokások	18.
Laterna Magica, a filmrovat	19.
Bevezetés az élőholtak világába	20.
Zavar a rendszerben - Cyberpunk kalandmodul	22.
Kult, a halál csak a kezdet	27.
Levrov, avagy inkvizíciós periratok	29.
Leman Russ Demolisher Datafax	30.
XX. és XXI. századi fegyverek	32.
A '95-ös Trollbarlang játék és közvélemény kutatás eredményhirdetése	35.
Az áldozat - Warhammer modul	36.
Gyakás vagy győzelem?! - Miért jó az Ork edzőknek?	39.
A Behemoth Tyranida kaptárflotta hiteles története	40.
Tűzkatlan orkjai, avagy egy új AD&D világ születése	43.
Hívjunk segítséget!	45.

Egy új világ küszöbén

Végre! Íme egy élő, komplex, real-fantasy világ egyenesen Max Craighead, az USA-ban megrendezett 1993. Dungeon Masters Challenge különdíjasának tollából! A New York-i Reneszánsz Fesztiválon hosszas könyörgésünkre rendelkezésünkre bocsájtotta az általa tervezett világot és annak magyar megjelentetéséhez szükséges jogokat. Hazatérve belemélyedtünk a fénymásolt oldalakba. Tettük mindezt azért, mert nem árt egy kis változatosság a megszokott TSR világok mellett, amelyek bár bonyolultabbak eme világnál, de magyar nyelven még jó darabig nem lesznek beszerezhetőek. Sokan azért kényszerülnek saját világ teremtésére, jól vagy rosszul, mert bár ötleteik vannak egy-egy történethez, angol nyelvismeretük nem elég a könyvek lefordításához. Ezen a problémán szeretnénk segíteni Tűzkatlan világának minden számban megjelenő ismertetésével. Az általunk leköszölt kalandok is eme világon fognak játszódni a földrajzi és politikai viszonyok figyelembevételével. Szó lesz majd az istenekről, országokról, városokról és ezek történelméről. A második számban a világ születésével és a történelemmel foglalkozunk, míg a mostaniba ízellőtől Tűzkatlan orkjai kerültek. Ezúton is köszönjük az alkotó segítségét a magyar megjelenéshez, és különösen azt az engedélyt, amellyel a további kalandmodulokat ehhez a világhoz illeszthetjük.

Komlós Bálint

FŐSZERKESZTŐ ÉS LAPMANAGER: Komlós Bálint
TÖRDELŐSZERKESZTŐ ÉS LAPTERVEZŐ: Aradi Sándor (Khaled)
OLVASÓSZERKESZTŐ: Kovácsi Barnabás (Inkvizítor)

LAPSZERKESZTŐK: A TROLL teljes stábjá, azaz Kshitomer (Balázs Károly), Dwyn (Cservák Gábor), Elin (Koppány László), Inkvizítor (Kovácsi Barnabás), Khaled (Aradi Sándor), Nyíhi (Komlós Bálint), Gabesz (Gyenes Gábor), Wolffe (Tóth János), Viharmadár (Bukta Zoltán), Garth (Qyórfi András) és az olvasók.

KIADJA: A Troll kft.

CÍM: Budapest, Bihari János u.16

TEL: 269-30-16, **TEL/FAX:** 269-25-32

GRAFIKÁK: Fogarasi Balázs(Fogi), Nemes Gábor (Titán), Nagy Attila

TERJESZTÉS: Baranyi és Társa Kft.

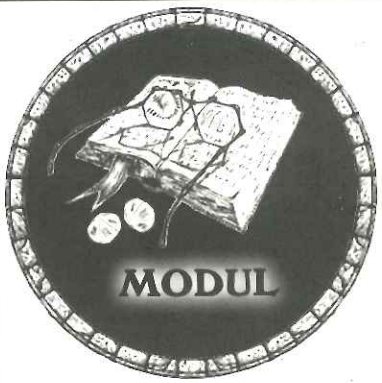
A MAGAZIN MEGRENDELHETŐ A TROLL KFT. CÍMÉN, ILLETVE MEGVÁSÁROLHATÓ A HÍRLAPÁRUSOKNÁL. HIRDETÉSFELVÉTEL A SZERKESZTŐSÉGBEN.

A lapban megjelent illusztrációs és szöveges anyagok átvétele, másolása és bármilyen módon történő felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. Fel nem használt kéziratot és illusztrációt nem küldünk vissza. A FRUP a Hogshead Publishing; az Ars Magica a Wizards of the Coast; a Warhammer, Warhammer Fantasy Battle, a Warhammer 40.000, a Necromunda és a Blood Bowl a Games Workshop; a Kult a Target Games; a Cthulhu a Chaosium Inc; a Cyberpunk az R. Talsorian; az AD&D a TSR Inc. védjegye. A Firekettle azaz Tűzkatlan világ Max Craighead védjegye.

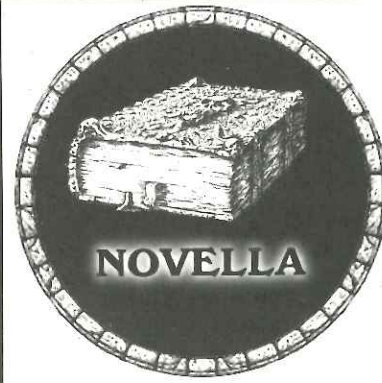
KÜLÖN KÖSZÖNET A HOLDTÖLTE STÁBJÁNAK, VALAMINT A BÍBORHOLD BUDAPEST KFT-NEK KEZDETI SEGÍTSÉGÜKÉRT.



Az itt látható jelek az újságon belüli könyvekből elgázodást kívánják szolgálni. Szerintünk meglehetősen egyértelműek, de a biztonság és a gyengébbek kedvéért álljon itt egy jelmagyarázat.



A legfelső, karkötőbe foglalt info szócseka azon cikkeket fölött jelenik meg, melyek híreket, szabályt vagy szabálymódosítást, esetlegesen saját véleményünket, kritikánkat foglalják magukban. A középső, ki hite volna, a kalandmodulok környezetben szokott feltűnni.



A legutolsó pedig, a novellák mellé kerül. Bár én legszívesebben a méhész rovat elejére tettem volna, de nem engedte meg a főszerkesztő. (Mármint a méhész rovatot.)

ELŐSZÓ

H E L Y E T

Egy bűnös vallomása

Amennyiben ezeket a sorokat olvassátok, semmi kétség, megjelentünk. Mint azt már ti is észrevehettétek, nincs szerencsénk ezzel a mellékletesdivel. Hiába, mindenütt jó, de legjobb otthon, akarom mondani saját oldalakon. Előre szeretném bocsátani, hogy a közhiedelemmel ellentétben a Troll nemcsak a Games Workshopos stratégiai és szerepjátékokkal fog foglalkozni, hanem minden olyannal, amit a mélyen tisztelt olvasógárda megkíván. Közvélemény-kutatásunk meghozta gyűmölcsét, így nagyjából pontos képet kaphattunk arról, hogy mit kíván a magyar szerepjátékos társadalom. (Erről részletesebben a 35. oldalon olvashattok.)

Az elmúlt pár hónap alatt történt egy-két olyan dolog, mely talán a ti érdeklődéséteket is felkelti majd. (Ilyen például az esseni Nemzetközi Játékiállítás és a New Yorkban rendezett reneszánsz fesztivál, melyekről a következő számban olvashattok részletes élménybeszámolókat.)

Bizonyára feltűnt, hogy nemcsak új írókkal, hanem újabb grafikusokkal is büszkélkedhetünk. Ezen ifjú titánok közül azt az emberkét szeretném külön kiemelni, aki korát meghazottolva készíti el hihetetlen alkotásait. (Ha minden igaz 16 éves, és Nemes Gábor névre hallgat.) A Troll ehavi számában a „Bevezetés az élőhalottak világába”, a „Kisleviták” és a Cyberpunk modul oldalain találkozhattok képeivel. Aprópó, kalandmodul. Ezúton szeretnék köszönetet mondani minden olyan cégnek amely hozzájárult lapunk tartalmi felépítésének színesítéséhez. Közülük az R.Talsorian, a Chaosium, a Hogshead Publishing valamint magyar vonalon a Bátorhold Budapest Kft. volt a legkézségesebb. És az egyetlen...

Amúgy rendben mennek a dolgok, és ha minden igaz el tudom intézni, hogy helyet kapjon a méhész rovat az újságban. (Addig verem a főszerk. fejét a falba, amíg igent nem mond!!)

Részemről csak ennyit akartam mondani, úgyhogy átadnám a szót mélyen tisztelt főszerkmegecölömpkénknek, Komlós Bálintnak.

Üdvözet kedves olvasó, meg ilyesmi!

Hála az Isteneknek, túlestem a frappáns bevezetésen. Először is szeretnék bemutatkozni. Komlós Bálint vagyok, a Troll előbbiekben már felemlegetett megafőszerkcölömpstb-je. A megjelenésünk öröme okozta kábulatból hirtelen felocsúdva köszöntelek benneteket a néhai Troll melléklet stábja és a közjűk „furakodott” új tagok nevében. Olyan használható és szórakoztató lapot szeretnénk minden hónapban kezetekbe adni, melyben infókat, modulokat, novellákat, érdekességeket, (Khaled meggyőzőtt:) méhészeti alapismereteket (Töcskőn és Pumón még gondolkodom) találhattok. Rémálmotok, miszerint csak stratégiai játékokkal fogunk foglalkozni, nem vált valóra, erről meggyőződhetek, ha hátrébb lapoztok. Kiadónk gondozásában könyvek is napvilágot fognak látni. Ez az első ígéretünk, de még jó pár követni fogja, a hagyományoknak megfelelően. A nyomda állandóan késni fog, de mi sohasem leszünk hibásak semmiben. A pontosabbnál pontosabb dátumokról az újság hasábjain értesítünk mindenkit. Egy változás: amennyiben rendeltek valamit, ne a Trollbarlang, hanem a szerkesztőség címére írjatok, mert a csomagküldéssel ezentúl az újság foglalkozik. Ugyanez áll a telefonos megrendelésekre is. Más. Írjatok! Nem csak levelekre gondolok, hanem cikkekre, novellákra. Ha van egy jó modulod, csomagold be egy borítékba, és küldd el nekünk! Ne lepődj meg, ha legközelebb a Trollban fogod viszontlátani. Személyesen is várjuk leendő szerzőinket hónapok alatt súlyos mappákkal a szerkesztőségben. Remélem észrevettétek: a stáblistában ti is szerepeltek! Mégpedig nem valami faldolog miatt, hanem mert szeretnénk, ha véleményeteket nem szűgyelnének! Ezért bármilyen kritikát, mely a lapot a ti ízlésetekre formálja, örömmel fogadunk. Röviden ennyi. Neveletlen szerkesztőségünk nevében búcsúzom, vessétek bele magatokat az új Trollba, és jó szórakozást!



Khaled

Komlós Bálint



FRUP

avagy Fantasy Rajongók Utálatos Porfészke

MOTTÓ: "Élj a szabályok szerint vagy a kocka döntsön sorsod felől!"

Tényleg szüksége van a világnak egy újabb fantasy szerepjátékra? FRUP népe mindenestre kapott egyet. Három keményfedelű, nagyméretű szabálykönyv pottyant földjükre, mely kötetek - legalább is a nép szerint - az istenek akaratát foglalják magukban. Kétezer évvel később a Nagy Könyvek képezik vallásuk alapját, a szentírást, melyet a Jogászok (ha jobban tetszik KM-ek, azaz Könyv Mániákusok) könyörtelenül betartatnak. (Az ellenszegülők, eretnekek sorsa kockán forog...)

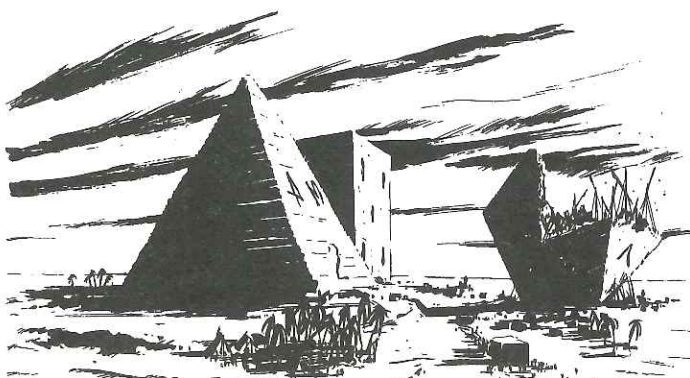
A Paranoia sötét humorának, az angol cinizmusnak valamint egy kiváló, pergő játérendszernek az ötvözetét tisztelhetjük a Hogshead Publishing gondozásában megjelent FRUP-ban. Ez a remekbe-szabott idiotizmus nem csak olvasmányosságával és a legnépszerűbb szerepjátékokat pellengérré állító paródiáival hívja fel magára a figyelmet (...tudniillik a borító is ezt célt szolgálja, mellesleg kedvenc illusztrátorom, festőm Les Edwards alkotása található rajta...), hanem sodró lendületű játérendszerével és komplett, az egész világot átölelő bestiáriumával (szörnyciklopédia) is. Ez utóbbi olyannyira részletes, hogy azokat a szörnyeket is megtalálhatjuk benne, melyek nem élnek a világon, de élhetnének... A mágiarendszer működése pedig teljességgel (és előre megfontoltan) megjósolhatatlan. O.K. azt hiszem, elég a reklámdumából. Azt kérde, milyen valójában a játék? Nos, a FRUP játékos két karakterlappal játszik. Az egyik, a karakter karakterlapja, melyet mindig magával kell cipelnie, különben szörnyek nézik és karrierpontok reményében lemészárolják. Mellesleg ezen található kalandozónk összes, jellemzője: életerő, gyorsaság, fizikai erő, valamint hovatartozása (Rend) és fejlettségi foka (Szint). A másik karakterlap a kalandozó valódi képességeit taglalja. Mondanom sem kell talán (de azért mondom), hogy a két karakterlap tartalma gyökeresen eltér egymástól. FRUP népe két alapvető csoportra osztható: RFK-ra és MSZ-re. (Azaz Rendkívül Pontos Karakter és Mellekszereplő.) Ha valaki RFK akar lenni, megteheti, hiszen állampolgári jogai közé tartozik, viszont hogy ezt megtehesse, évente potom 100 "krajcárt" (geeps) kell leszurkolnia. Az előbbi összegből adódóan a RFK-k és az MSZ-ek aránya egy a százhoz. A világ rendháza csak RFK-kat fogadnak tagjaik közé, így csak ők indulhatnak el a kalandozás veszélyes ösvényén. (Rendek: Harcosok, Varázslók, Zsiványok stb...) Vajon mivel akarnak majd jövődjő játékosaid játszani, RFK-val? Naná! És mire fogod őket kényszeríteni? Természetesen arra, hogy MSZ-szel játszanak, hiszen ez is a karakterfejlesztés része...

A hivatalos karakterlapra feljegyzett és karakterünk valóságos képességei közötti különbség igen fontos, hiszen ha Zsivány karakterdet varázsláson kapják, vagy Igéződ nem képes egy vacak varáz-

igét alkalmazni, eretnekek nyilváníthatják. Ha Elf vagy és nem rendelkezel az északai látás képességével, vagy ha törpe vagy és nem veszed észre, hogy a földalatti járat lejt, nos akkor gáz van... Főleg amióta a Rendház jutalmazza az eretnekek felkutatását, illetve az eretnekségre utaló információkat. A Szent Szabályok betartását ellenőrző, mindent uraló Rendház a Papok Rendjének szerves része. Ötödik vagy annál magasabb szintű pap folyamodhat ide felvételért. Amennyiben szerencsés, felveszik és KM lesz belőle, a kiválasztottak egyike, aki beleolvashat a Szent Szabályba. (A másik két könyvet bárki lapozgathatja, sőt a RFK-nak kötelezően magával kell hordania. Ezek pedig a következők: az Élet Könyve és a Szörnyek Könyve) A Rendházzal szemben az aljas hazugságokat, miszerint korrupt disznók, máglyahalállal büntetik. Ezt csak akkor úszod meg, ha van elég pénz a bírók megvesztegetésére... A KM felelős a RFK karrierpontjaiért, ő határozza meg ennek alakulását. A RFK alapvető célja (legalább is a Szent Szabály szerint) minél több szörnyeteg lemészárlása és hatalmas mennyiségű kincs elorozása. A leölt szörnyekért karrierpont jár, melynek mértékét a KM állapítja meg, méghozzá a halott bestia levágott fül alapján. Ez igen nehéz mesterség, hiszen a bemutatott bundás fül birtokosa lehetett farkas vagy vérfarkas is. A megfelelő anyagi támogatás határozottabb döntést eredményez. Gazdagabb RFK partik megengedhetik maguknak, hogy saját KM-et alkalmazzanak, míg a többiek továbbra is azon törhetik a fejüket, hogy miként vonsozlják vissza áldozatukat a civilizációba. Nem tudja valaki közületek, hogy a legtöbb hatalmas szörnynek miért nincs füle?

FRUP világán négy királyság kap helyet: Dalriada (a Karakán Kelta Kultúra); Reih*navia (a sötét, a dühtől duzzadó); Zarzuela (a misztikus keleti birodalom) és Ortolon (az átlag fantáziavilág). Ezek mindegyike utálja a másikat. Ja, még ott van Landrone, az elfek birodalma és a Nagy Törpe Birodalom, mely (ki hitte volna?) a föld alatt helyezkedik el. No, meg a szűz, feltáratlan, Északi Északföld, mely északon, és a szűz, igen jól sejtitek, ismeretlen Nyugati Nyugatföld, mely délen helyezkedik el. Aztán ott van még Chekalatoun misztikus szigete, és Carfax a főváros, a Rendház központja és a Nagy Könyvek székhelye. Carfaxot az északról beszivárgó Varne hordák támadják rendszeresen. Ezek fő célja a Nagy Könyvek elpusztítása, meg egy jó kis balhé lezavarása... A Varne nem szerepel a Szörnyek Könyvében, így senki nem veszi komolyan őket, bár az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy több évszázada folyik az ellenük vívott harc. Hogy néz ki a Varne? Tényleg, hogy néz ki a Varne? Ja! Megvan! Többnyire egy hat láb magas barbár koalára hasonlít, hatalmas, véres kardokkal felszerelve waaaagghhhh.....

Khaled



**ZARZUELAI NAGY POLYHEDRA.
A TERVEZET FÜSTBE MENT AZ
1987-ES HOMOKVIHAR MIATT,
MIKOR IS, A DÍQO VAZRENDSZERE
MEGRONGÁLÓDOTT ÉS AZ
ÉPÍTMÉNY ELGURULT. SOSEM
TALÁLTÁK MEG...**

A SÖTÉT FÉL KRÓNIKÁSA

COLLOQUIUM - A VIZSGA

Ajánlom Dokinak, Daniel karakteréért; Denisenek és Hajninak, a lelkemért; és Mersant le Sinistre-nek, mert az ő írott története volt az első...



"Varázslat és ősi rítusok egyesültek ezen a helyen; elfeledett mágia kelt életre s veled elfeledett félelem..."

Dark Millenium: Varázslók gyülekezete

PROLOGUE : PERDO CORPOREM

Az utazás végefélé betértek egy nagyobb városba kipihenni az eddigi megpróbáltatások fáradalmait. Rémálomszerű menekülésük már hat hete tartott; minden pillanatban attól rettegtek, hogy az antwerpeni inkvizíció fejedelmek beérik őket. Szent Bertalan napján szöktek meg a városból, egy nappal aztán, hogy Daniel mestere hamuvá s porrá égett a Főtéren felállított máglyák egyikén. A város, úticéljuk és pihenőhelyük neve maga felért egy varázslattal: Prága, a Mercere Ház Kelet-európai fellegvára, a nyers mágikus energiák gyűjtőhelye. Ám ide is betört a Szentség s Racionalitás: a két tábor egyesülni látszott egy harmadik, Hermész rendje ellen. Ahogy a sötétség leszálltával beovakodtak a városba, félig elhamvadt máglyarakások mellett haladtak el, melyeken pár órája a Szentség eretneknek nevezett tagadói tértek vissza az Egyház keblére, szenteknek kikiáltott bálványok neveit sikoltozva, miközben záróízmaik elengedtek a testüket emésztő-tisztító tűzben, majd visszaadták lelküket a Teremtőnek. Néma csendben haladtak keresztül a városon a sivatagok sötétjébe rejtőzve, csak csizmájuk vasalt sarka pendült halkán az egyenetlen macskaköveken. Piter, Daniel kísérője már járt Prágában, magabiztosan vezette a város nagyságától ámuló fiút az utcák labirintusában.

Rögvest megérkezünk - Piter halk, mély hangja meglepte a fiút, ugyanis a Tremere csak a legkritikább esetben szólalt meg, akkor is csak valamilyen, az életbenmaradáshoz szükséges parancsot adott. Úgy tűnt, egyáltalán nem szívesen vállalja a régi barátja végrendeletként ráruházott feladatot: Daniel védelmét, így tökéletesen megfelelt az eddigi hermetikus tanulmányai során Tremerekől kialakult képnek. Piter megragadta védenca vállát, és az egyik kapualj felé húzta, amikor sietős léptek zaja hallatszott a hátuk mögül. A Tremere elengedte Danielt, felleghajtója alá nyúlt, ám pengéjét elővonnai nem maradt ideje. A sötétségből négy alak vált ki karddal a kezében, az egyikük szikraeső kíséretében végighúzta pengéjét a ház falán; az éles csikordulás, ahogy az acél összecsiszokolózik a terméskövel, megtörte az éjszaka csendjét; a kardokon megcsillant a csillagok fénye, majd az egyik támadó lángra lobbanó testé, ahogy ugrás közben eleven fáklává vált.

Gyűlölöm a rögtönzött mágiát - Piter leeresztette balját, jobbában már ott volt a kard -, de néha időt nyerhetek veled! - Daniel a falhoz lapult, utat engedve a Tremere haragjának. Piter félelmetesen gyorsan mozgott, kihasználva ellenfelei pillanatnyi bénultságát, melyet társuk rettenetes halála okozott. Kardja markolatig fúródott az első támadó gyomrába, hogy a következő pillanatban társa fejét vegye. A kibelezett és a lefejezett hullája egymásnak dőlt a törzsétől elválasztott fej vérszökőkút kíséretében a falnak csapódott, majd Danielt lába elé gurult. A harmadik magához tért bénultságából, és Piter felé lendült, de társai gyors halála megfosztotta józan eszétől, rohama nélkülözött minden stratégiát. Piter oldalt lépett, gáncsot vetett, majd a társai vérebe csúszó testre térdelt:

- Perdo corporem.... - bal tenyerét a férfi hátára fektette, ujjai közül fény szivárgott. Áldozata szája sikolyra nyílt, ám hang helyett habos vér tört elő ajkai közül, elkeveredve társaiével. - ... s envérebe fullad bele! - az utolsó mondat vérszjósó suttogássá halkult. Daniel, bár már látott meghalni embereket, köztük atyjaként tisztelt mestereét, éremlygő gyomorral bámulta a vérről szennyezett macskakövet s a lábai előtt heverő fejet, melyre vicsorgó grimasz rajzolt a halál.

- Az Inkvizíció vérebei - Piter, hat hetes ismeretségük során először, elmosolyodott. - Végül mégis utolértek. Hiába, oly múlandó a sekélyes emberi lét... - ismét megragadta Daniel vállát - Jer!

A kapu, mely felé Piter vonszolta, halk csikordulással kinyílt. Daniel megindult társa nyomában befelé. Két mellvértes férfi állta útjukat, kezükben számszerják. Egyikük Piter felé nyújtotta lánckesz-

tyűs kezét:

- Ide nem léphetsz be fegyverrel, Tremere! - Piter megvetően felhorkantott és az őr kezébe nyomta a csupas, véres pengét. Az őrk felvezették egy lépcsőn a két utazót a felső szintre. A folyosó falait sötét, földöntúli szépséget sugárzó festmények díszítették, Daniel által sosem látott lények életszerű képeivel. Ajtó nyílt előttük, hatalmas terembe léptek. Három falat bőrkötéses kódexszel roskadásig pakolt könyvespolcok takartak el. A negyedik falat pentagrammába foglalt Kabbala-fa ábrájával díszített szőnyeg fedte. A terem mértani közepén - ahogy Daniel megállapította - hosszú asztal állt, körülötte magas támlájú karosszékben három idősebb férfi ült. A középső felállt, ahogy beléptek a terembe:

- Salve, magus tremere minor! - köszöntötte Pitert enyhe főhajtással. A Tremere térdet hajtott, s jellemétől szokatlan tisztelettel válaszolt:

- Salve, magus merceris magister! - A férfi intett, hogy folytassa.

- Magister, eme ifjú - Piter felállt és Danielt mutatott, - ama híres Walterus mágus famulusa, kit pár hete a csuhás sópredék saját maga által megfeszített istene nevében eretnek boszorkánymesterként elégetett. Walterus, kinek étellemmel tartoztam, s barátomul fogadtam, halála előtt levelet juttatott hozzám, melyben kér, hogy famulusát juttassam el hozzád, mivel kár lenne ilyen nyers tehetséget az Inkvizíció prédájául hagyni. Ezért, bár nem fűtött fogam életemet esetlegesen feláldozni a Mercere Ház szolgálatában, kimenttem a kölyköt a csuhások fejedelmének kezébe s elhoztam, hogy sorsát beteljesíthesse - Piter ismét térdet hajtott, várva a Mercere mágus választát.

- Meghallgattalak és elbocsátalak! - az idős férfi visszaült a karosszékbe. - Vállalt feladatotad tisztességel teljesítetted. A kapunál visszakapod a fegyveredet. És most távozz, cselekedeted a Rend javát szolgálja, s a Rend minden Háza hálaival köszöni a személyes áldozatot. - Piter felállt, megfordult, s anélkül, hogy egy pillantást vetett volna Danieltre, kilépett a folyosóra és eltűnt a sötétben.

- Nos, adeptus minor - a magiszter előlépett az asztal mögül, megtörve a Tremere távozása után keletkezett zavart csendet -, te lennél Walterus szépreményű tanítványa? Látom, meglepett a Tremere viselkedése. De ne foglalkozz véle: az egykor dicső Tremere Ház mára csak egy rakás hatalomittas, megkeseredett mágus gyülekezés seregéből áll. Civakodó Lajos és atyja, Fülöp pénzüisége nekik okozta a legnagyobb veszteséget: világi szervezetük, a Templomos Lovagrend elpusztítását. Innen a vak gyűlölet egyházi és világi hatalmak iránt. Az 1313-as templomos per óta a Tremere maradéka elszigetelt kis bosszúálló csoportokban ott árt az Egyháznak, ahol tud. Piter a legkiválóbb harcosa s varázslója Házának, ám ő is a feneketlen gyűlölet hibájába esett, ezért érdes hát modora olyannyira - megállt Daniel előtt, arcáról eltűnt az érzelmentesség maszkja, szemei szomorúságot tükröztek:

- Mohóság, hatalomvágy, bosszú. Ezek veszejthetnek el oly egyszerű elméket, mint a mestered. Walterus a legkiválóbb rendtársunk volt Északon, oly talantomú tanító, kinek hiánya pótolhatatlan veszteség. Egészen a halála előtti héti levelezésünk fejlődéséről, igen nagy reményeket fűzött tanítatásodhoz. Még utolsó levelében is elnyomta az elárultatástól és autodafétól való félelmét rendkívüli tehetséged felett érzett öröme. Érzem a belőled áradó Nyers Erőt, így teljesíted utolsó akaratát. Ne szégyelld a könnyeidet adeptus minor, töröld le őket. Holnap kereskedők kíséretében Párizsba indulsz, hogy a legalkalmasabb helyen tanulj nem a hét Szabad Művészet, de a hermetikus mágia tudományát! - A másik két férfi is felállt az asztal mellől, és két oldalt a magiszter mellé léptek, aki megérintette Danielt könnyáztatta arcát, szemei kifordultak, ahogy elméje kiszípolozta a fiú agyából emlékeit és gondolatait. Összerándult, mialatt átélte Daniel hat heti értetlenséggel vegyes rettegését, orrában érezve a máglyák bűzét, dobhártyája belerездült az autodafé áldozatainak sikolyába, tekintete - Daniel szemei - Walterus tekintetét kereste, de a mágust teljesen elborították a lángok, égett hús édes-kés szaga csavarta az orrát, végül a tér sarkán megkönnyebbült a gyomra. Felnézett, két erős kéz ragadta meg, fekete felleghajtó, Piter.... A mentális kontaktus megszűnt, Daniel ájtultan hevert a padlón.

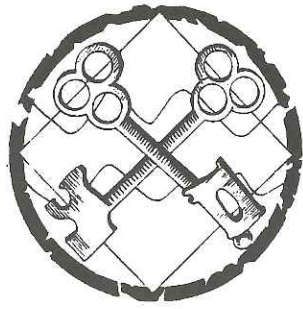
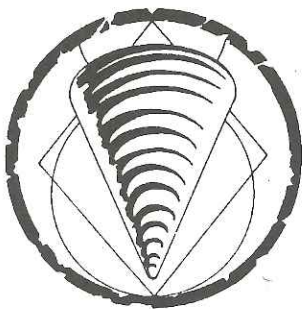
"Mi a jó ember, ha nem a rossz ember tanára?
Mi a rossz ember, ha nem a jó ember hibája?"

Lao Ce: Tao Te King

IN MEDIAS RES: REGO MENTEM

1315, Párizs, Sorbonne.

Dem, adeptus minor, ne ítélj elhamarkodottan! Bár az Egyház elvakult eretneküzése valóban ellenségeinkké teszi a papokat, tudásuk, hitük és belőle nyert mágiájuk tiszteletet érdemel. Hermész rendjének nem egy követője hisz Isten hatalmában, tőle eredeztetve a hermetikusként, de ettől még nem kevésbé értékes tagjai rendünknek. Az igazi ellenségek: a vallási fanatikusok, a démonológusok és legfőképp a Racionalitás hívei, akik tagadják a Valóság sokféleségét, veszélyeztetve ezzel a mágia, a nem emberi értelem létét, legendákká alacsonyítva azokat. Ne feledd, a Mercere ház léte a politikai semlegességben s az ezáltal nyert információk hasznosításában rejlik. Mi Hermész Házainak futárai vagyunk, egyszerű emberek álcájában, kik sosem fedik fel mágiájukat az arra nem méltó előtt... A Kabbala-fa jelképezi a hermetikusként tizenöt Művészetét; öt Technikát: Creo-Teremtek, Intelligo-Érzékelek, Muto-Átalakítok, Perdo-Megsemmisítok, Rego-Irányítok, ezek a pentagramma csúcsai, valamint tíz Formát: Animal-Állat, Aquam-Víz, Auram-Levegő, Corporem-Test, Herbam-Növény, Ignem-Tűz, Imagonem-Illúzió, Mentem-Szellem, Terram-Föld és Vim-Erő. Mint minden másnak, a mágiának is a négy őselem: Föld, Levegő, Víz és Tűz az alapjai, ez kell minden adeptusnak elsajátítania. Az ágakat összekötő erővonalak, a szefírák jelképezik a lehetséges kapcsolatokat a Technikák között... A mágiának három fajtája van: a Spontán mágia, melynek elmondása nem kívánt mellékhatásokkal járhat, viszont nagyon gyors; a Formuláns mágia, a varázslás



klasszikus formája; a Rituális mágia, a legnagyobb erejű varázslatokkal, szigorúan kötött szabályokkal... Bár Jacques de Molay templomos nagymester és rendje elpusztításával Fülöp és fátya nagy hatalomra tett szert, szinte teljesen elsöpörve Hermész rendjét a kontinens nyugati részéről, a Sorbonne, hála Házunk előrelátásának, a rend titkos franciaországi központja maradt. Itt politikától függetlenül bármely háznak helye van; menedéket lelhet, bővítheti tudását. Mi nem támogatjuk az egykori templomos lovagok, nagyobb részt Tremerek titkos bosszúhadjárátát, mellyel de Molay átkát kívánják foganatosítani a királyi családon hetediziglen, mert félénk, hogy démonidézéssel kísérleteznek céljaik érdekében s ezzel könnyen a Diedne Ház sorsára juthatnak... Tanulmányaid során megtanultad a varázslás helyes alkalmazásának elméletét és szabályait, a Rend hitvallását és törvényeit. Hamarosan elérkezik az erőpróba ideje, ha azt sikerrel teljesíted, beavatást nyersz a Házba, felszabadítjuk a mágiuk Ajándékot, mely hajdanán arra készítetett egy közülünk valót, hogy okításodba kezdjen...

"A Valóság se nem Jó, se nem Gonosz.
Azzá lesz, mi felé irányítja akarod!"

Cornelius Agrippa, Diedne mágus:
Ars Magica Negra

COLLOQUIUM: REGO MENTEM ET CORPOREM

1316, Szent Bertalan napja, Párizs, Sorbonne, valahol a föld alatt.

Ezfél után egy fertályórával jöttek érte. Két megtermett csuklyás férfi kirángatta az ágyból. Marie, a csinos fiatal fruska az egyik fogadóba, akit három hónapja tett szeretőjévé, rémülten húzódt a kamrácska egyik sarkába. Daniel - inkább ösztönösen, semmint szándékosan - megpróbált ellenszegülni, de satuként szorították karjait. Az egyikük ráfordult:

- Nyughass kölyök, beavatásod próbája eljött!

Daniel elernyedett az adeptusok szorításában, hagyta, hogy halálos csendben magukkal vonszolják. A kollégium kihalt volt, a többi deák, legyen bár adeptus minor vagy közönséges tanulmányozója a Szabad Művészeteknek, az igaz tudatlanok közönséges álmát aludta. Az adeptusok nagy biztonsággal közlekedtek a sötét folyosókon, egészen a kollégium nagyterméig. Odabent az óriási kandalló lassan kialvó tüze bizarr árnyékokat rajzolt a terem puritán, dísztelen falaira. A két férfi a kandallóhoz lökte Danielt:

- Lépj be, adeptus minor! - A fiú félve lépett át a kandalló tüzén, a lángok egy pillanatra felcsaptak körülötte, elborítva testét, ám némi hideg fuvallaton kívül nem érzett semmit; sem hőt, sem fájdalmat.

- Imagonem - suttogta áhítattal - Megkezdődött hát!

Hátát a kandalló falának támasztotta. Halk surrogás majd hangos láncsörgés hallatszott, ahogy valamilyen hatalmas, hidraulikus szerkezet működéskébe lépett. A kandalló padlója megrándult, majd Daniellel együtt elkezdett aláereszkedni egy éjsötét alagút gyomrába. Odalent hasonló nagyságú terem kandallójába érkezett. Néhány ember állt szemközt a kandallóval, Danielle várva. Csak az egyikük nem viselt csuklyát, Francois, a fiú mentora, aki az utóbbi két évben a hermetikusként mágia elméletére oktatta őt. Arcán a hangulat komor ünnepélyességéhez nem illő izgatottság látszott, s ez érződött a hangján is, amikor megszólalt:

- Daniel adeptus merceris minor, elérkezett a megmérettetés pillanata. A mögöttem lévő ajtón át, - a háta mögé mutatott csonka baljával (ifjúkora egyik kalandjának emléke, mesélte) - a vizsga hét veszedelme vár rád, ahol tanúbizonyosságát adhatod rátermettségednek és tudásodnak. Ha elbuksz, e bukás nemcsak szégyenteljes lesz, hanem a végső is, mivel túl sokat ismersz titkainkból, semmint hogy beavatatlanként tovább élhess.

Francois a köpenye alá nyúlt, dísztelen tört vonva elő alóla, majd folytatta:

- Íme e tör; ezen és tudásodon kívül nem lesz más segédeszközre szükséged, hogy e vizsgán sikerrel járj - lehelyezte a tört a földre, és hátrébb lépett. - A Rend alapítója?

- Bonisagus - az ajtó egyik szárnya hangos nyirkorgással kinyílt.

- A hermetikus mágia elméletének megalkotója?

- Hermész Triszmeiszosz, egyenesen a Merkúrtól kapott isteni gondolataival. - Hangos nyirkorgás. A másik ajtószárny. Francois oldalra lépett, szabdá téve Daniel előtt az utat:

- Járj hát sikerrel, mon fiú, adeptus minor! - a fiú felvette a tört és belépett az ajtón át az első szobába. Újabb hangos nyirkorgulás, mielőtt bármit tehetett volna, az ajtó bezárult mögötte. Sötétség. Évszázados nyirkosság párja nehezíti a légzést. Szűk folyosó-érzet. Doh és enyészet szaga. Majd fáklyák lobbantak fel önmaguktól, végig a folyosó két falán, kis időre elvakítva Danielt. Ősöreg katakombába. Ki tudja, mely civilizáció ásta titokzatos céljai érdekében? Nyálkás mohafélével borított falak, falikaros fáklyák világítják az utat. A folyosó másik végén újabb, lakattal lezárt kapu. Daniel elindult felé, agya lázasan dolgozott, hogy elméletben összeállítson egy nyitásvázst. A lakatot zöldes fény derengte körül, mely áterjedt jobbjára is, ahogy megfogta.

- Perdo Terram... - a fém felsikoltott ahogy ujjai körbefogták... s enkezével zúzá össze! - a lakat hangos pendüléssel darabjaira tört, a retesz a földre hullott.

- Ideiglenes mágia - gondolta ahogy kinyitotta a kaput. Amint belépett, odakint egyszerre aludtak ki a fáklyák, ez a kapu is bezárult mögötte. Bár ebben a teremben félhomály uralkodott, a kiömlő vér friss, nyers szaga, a halk nyögdécselés és a berendezési tárgyak körvonalai egyértelművé tették számára, hol van. De mit keres egy lendő hermetikus mágus a kínzókamrában? Ahogy kitapogatózott egy fáklyát és a másik égővel meggyújtotta, rájött a próba kegyetlen természetére. A kamra egyik falán, nehéz bilincsekkel felüggesztve a kegyetlenül megkínzott Marie lógott, rongyai alól kivillant nemrég még hófehér bőre, melyet oly nagy élvel csókolgatott. Kínzói véresre verték, a végtagjait és az arcát megégették, körmeit kitépték. Nehezen vett levegőt, ajkait időnként halk nyögés hagyta el.

- Marie, - oly rekedt volt a hangja s bizonytalan, - mit keresel itt?

A lány összeégetett ajkai válasza nyíltak:

- Mi...miután elvittek, uram, két páncélos fickó megragadott, be-kötötték a szememet és idehoztak. Azt mondták, démon szállt meg s ha kell, erőnek erejével kiűzik belőlem. Én rimáncodtam, mondtam hogy nem, mondtam, tegyék kedvüket rajtam, erre megverték. Aztán felhúzták a láncokra, letépdesték a ruhámat, fáklyákkal összeégették és elkezdtek kitépdetni a körmeimet, kiabálva, valljam be a testembe fogadott démon. Elájultam és amikor felocsúdtam, ki-mentek, mondván, hogy a démon kiszabadult és itt hagynak prédájául! Azóta itt reszketek, ments meg! - Mire sikerült elmondania, a lány teljesen elvesztette erejét ismét elalélt. Daniel megkereste a láncok kulcsait, kinyitotta a bilincseket, elkapta a karjaiba omló testet. Óvatosan térdére fektette a fejét és gyengéden végigsimított az összeégett arcon. Marie szemei kinyíltak a lány érintésre:

- Menjünk innét jóra, nehogy itt érjen bennünket a... - a lány hangja minden átmenet nélkül elmélyült, szemé kifordultak, - DĒMON! - és reszelős torokhangon felkacagott, földöntúli, sátni érzékiséggel. Daniel elengedte a lányt, ahogy annak felszakadt két helyen a homloka, szarvak törtek ki a bőre és húsa alól, vért fröcskölte a fiú arcába. A démon átölelte Daniel nyakát, véres csókot nyomva ajkára.

- Miért nem illesz csókokkal szép kedvesem,- hörögte, miközben arcvonásai átalakultak; szemei vörösen felizzottak, összeégett arc-bőre rücskösre keményedett, s barna, redves nyelvvel végignyalta ajkait.- hiszen annyira szeretted ezt megtenni velem. - Az egykor szép női test összerándult, ahogy csontjai átalakultak, helyet adva a démon alakjának. - Mily hévvel szeretél abban a nyamvad kis kamrácskában, ahogy összeforrt a testünk, édesen becézgettél... tégy hát magadévá, itt és most, szerelmem!- a karmos mancsok hívogatóan intettek Daniel felé, aki törét elővonna feltápázkodott, és vele együtt a démon is.

Ahogy a törrel a kezében megindult a lény felé, arcán a rettenet keveredett a gyilkos elszántsággal, az eltorzult test megremegett, majd felvillant Marie eredeti alakja:

- Ments meg- sikoltotta, majd ismét a démon állt Daniellel szemközt.

- Szúrj, és öld meg a lotyót is. Vagy van elég hatalmad ahhoz, hogy elűzz?- Vad, gúnyos röhögés. Daniel furcsa, váratlanul jött erőf érzett, ahogy a démon szemébe nézett. Egy Forma és Technika, a démonizés Művészetének varázslata futott át az agyán.

- Perdo Vim...- jobbjából kék fénycsóva tört elő és körbefonta a démont, -... és visszaüzé a démont az örök kárhozatba!- Egy kék, vakító villanás, a démon eltűnt és ott feküdt Marie, vérbe fagyva, de alig pihegő kebellel, de élve. Daniel egy pillanatra rettentő fáradtságot érzett, de a pillanat elmúlt. Valami zavarta, apró kis gondolat, sőt inkább ösztön. Elindult a lány felé. Marie szemei kinyíltak, nehézkesen felült:

- Mi történt, kedvesem? - A tör a bal szemén át hatolt az agyába, ahogy Daniel kirántotta a pengét, vér szökellt a nyomában. A lány teste ismét átalakult, majd a démon jól látható asztráteste elhagyta a gazdatestet. Daniel vágást érzett az arcán, keskeny vércsíki futott le az álláig.

- Megjelöltelek. Még találkozunk! - a démon asztráteste felszívódott, visszatért a Pokolba. Daniel megállt Marie, egykori kedvese összetört holtteste felett:

- Ha a démon megszáll egy testet, felzabálja lelkét, eltorzítva személyiségét. A démont elpusztítani csak a gazdatesttel együtt lehet s nem változtat ezen sem ima, sem valamiféle hirtelenjött nagyhatalmú varázslat. És a démonnak minden esetben pusztulnia kell! - Törét a ruhájába törölte és lelkében izzó haraggal az újabb kapu felé indult, mely csendben kitérült előtte újabb folyosóra vezetve útját. Itt fokozatosan gyulladtak ki a fáklyák, amint elhaladt mellettük, de nem törődött vele, a tehetetlen düh hajtotta tovább. Megint kapu állta útját, belerúgott egyszer, kétszer, az egyik ajtószárm beszakadt, a másikat a vállával nyomta be.

A teremben világos volt, közepén porondszerűen kialakított óriási dobogó, rajta öt férfi várakozott. Daniel kezében megvillant a tör, felugrott a porondra. Az első férfi régimódi bőrpáncélt viselt, csatabárdjával a fiúra sújtott. Daniel elhajolt az ütés elől, jobbjával megakasztotta támadója fegyvertartó kezét, törét megforgatva a gyomrában. A második mongol volt, széles pengéjű szablyája éppen hogy elkerülte Daniel fejét. Am a vágást követő rúgás talált: a fiú hanyatt esett, ahogy a mongol lába csonttörő erővel a mellkasán csattant, kibillentve az egyensúlyából.

A szablya ismét felemelkedett, Daniel ekkor harci gyakorlatain szerzett fűrgességét kihasználva ágyékon szúrta a mongolt, pontosan egyujjnyival a mellvértje alatt. A férfi lábain vér patakzott a porondra ahogy térdre rogyott, arcán férfiaságát féltő rettenet. Daniel megmarkolta a nyelet és felfelé rántotta a pengét a mellvért alá. A mongol hang nélkül dőlt a saját vérébe. Daniel kezébe vette a szablyát, felállt. A harmadik, egy testőr Civakodó Lajos udvarából, hátulról támadt. A lovagi kard kiverte a fiú kezéből a szablyát, míg az előlől támadó negyedik, egy fura selymekbe öltözött pörgelalapos ficsúr, nevetségesen vékonynak tűnő pengéjét Daniel bal vállába dőtte.

A válasz spontán elmondott, kétségbeesett varázslat volt. Maga Daniel is meglepődött sikerességén: a ficsúr kétrét görnyedt, ahogy szemei kifolytak üregükből, a testőr kardja pedig használója karjára olvadt. Daniel ruhája lángora lobbant, s szemközt is tűz fénye csapott felé, a vörösbe öltözött ötödik kezében tartott vaskos fémcsőből. Va-

lami elsúvított Daniel mellett, feltépve ruháját. A fiú leugrott a porondról, lerángatva magáról égő ruhadarabjait. Ekkor látta meg túloldalt a kijáratot.

Megfordult és földbe gyökerezett a lába: a bőrpáncélos a beleit rakta vissza gyomrába, a mongol kirántotta a törét lágyékából, a testőr karjáról lecsavarodott és újra egyenesen meredt kardja, a ficsúr meg végigsímitott szemhéján, újra látott. Az ötödik kényelmesen tömködött valamit a vascsóbe, szemlátomást arra várva, hogy újra megpróbálhassa a fiú vérét ontani. Daniel elszégyellte magát, ahogy rájött a feladat egyszerű megoldására:

- A Mercere követ s futár, nem démonológus és még kevésbé örökös testi megmérettetésre vágyó Tremere. A Mercere ezért megfontoltan elkerüli a bajt, sosem fedve fel ellenfelei előtt varázsló mivoltát. Így hát megfut inkább az ilyen helyzetekből, mivel fontosabb a tudás amit hordoz, mint kakaskodási vágya, vagy saját élete.

Ahogy elmondta a litániát, ellenfelei abbahagyták a készülődést. Daniel hátat fordított nekik, elindult az ajtó felé:

- S persze nem hagyja ostoba indulatai által vezetni magát!- tette hozzá keszerűen, miközben kilépett az ajtón.

„Bocsásd meg neki tetteit; mert nem tudta, mit cselekszik.”

Type O Negative: Keresztény Nő.

COLLOQUIUM II.: REGO IMAGONEM ET REGIO

Az ónkupa szétroppant Francois markában. A mágus megnézte vérző ujjait, majd a kandallóba vágta a serleget. Segédei összerendezték; még sosem volt rá példa, hogy a sorbonne-i

Mercere páholy nagymestere, az adeptusok legfőbb mentora ily nyíltan kimutatta volna haragját.

- Hogy történhetett? Miként szabadulhatott ki a démon a gazdatestből? - Francois hangja vészjósló volt. Az egyik segéd megkösörülte a torkát:

- Ezt nem láhattuk előre magister. A fiúban eddig észrevétlen erők lappangtak. Senki sem tanította meg a Vim Forma használatára. Ó maga szabadította ki a démont... -

- És a démon megjelölte a fiút. - Francois torka kiszáradt - Attól félek, még nem végezte be vizsgáját s máris elkárhozott. Meg kell találnia a démont vagy az találja meg őt. És

amíg egyikük el nem pusztítja a másikat, senki sincs biztonságban Daniel társaságában... - Francois egy lepecsételt pergamentekercset húzott elő köpenye ujjából:

- Pierre, vidd e levelet a Notre-Dame-ba, Lecroix püspöknek. Jacques, készíts elő mindent az ifjú beavatására, hamarosan bevégzi a vizsgát. - Francois hátradőlt a faragott karosszékben, arcán töprengő kifejezéssel:

- Nem tudom, helyesen cselekszem-e, - suttogta, - de az egyén érdekei a Rend érdekeivel szemben... tán a keresztényen isten megítéli majd e cselekedetemet...?!

A harmadik folyosó illúziók sokaságából állt. Mindegyikből valamely apró részlet hiányzott, melyek csak az Imágonem Formát ismerőknek tűnhettek fel: az embereknek és szörnyeknek az árnyéka hibádzott; míg a tárgyak túl szabályos formában jelentek meg. Ez a feladat gyorsan ment az amúgy is zaklatott Danielnek; a katakombában eddig eltöltött idő alatt az érzékei egyre élesebbé, így ő maga egyre gyorsabbá vált. Ahogy haladt előre a folyosón, úgy foszlottak széjjel körülötte az illúziók, ezek a buján harsány, színes-szagos képek. A kapu maga óriásira nőtt érzéki női száj volt, vaskos rőzsaszín nyelvvel, hívogatóan mosolygott invitálva Danielt, aki bátran belépett az óriási ajkak közé. Sima tölgyfaajtó rejtőzött a nyelv alatt, érintésre nyílt. Odaát... egy pillanatra felvillant a szoba képe, majd elhalványult, Daniel egy erdőben találta magát. Meglepetve fordult vissza a kapu felé, mely éppen bezáródott egy fa göcsörtös törzsén. Az erdő valahogy eltért a megszokottól, furcsa idegenkedést váltva ki Danieltől. A fák rendellenesen nőttek ki a földből, lombjaikat megrezzengette a fel-fel támadó szél. Ahogy elindult az erdőbe befelé, a fák együtt mozdultak vele, a látterében minden léptelven párhuzamosan mozgott, nem pedig az ellenkező irányba, mint rendszeren. A színek elmosódottak voltak, duplák az árnyékok, fordítottja min-



den a normális világnak. A férfi teljesen váratlanul tűnt fel az ösvényen, ki tudja, honnan materializálódott. Kezében gyönyörűen faragott botot tartott, melyen zöldes fényben játszottak a rúnák.

- Mondd csak, mi fili, hol vagyunk épp?

- Ki vagy? - Daniel ismét érezte felhorgadni dühét.

- A nevem Agrippa - a férfi szélesen elmosolyodott. - Ó igen, jól hiszed, AZ Agrippa. És ez hogy lehetséges? Szerintem tudod te is a választ.

- Ez a Regio, a miénkkel párhuzamos világ, bajban lévő mágusok menedékhelye.. És tudtommal te elég régóta bajban vagy - mondta Daniel gúnyosan.

- Rettenetes dühöt érzek belőled áradni, mi fili. Á, a próbatétel okozott némi problémát! - a mágus hangja fölényesen csengett. - Mondd csak, mi a hermetikus mágia hitvallása?

- A Valóság sokfélesége.

- Ebből mi következik? - Agrippa arcáról eltűnt a mosoly.

- A Valóság bármikor manipulálható. - Daniel dühe elpárolgott. - Ezért minden igen tünékeny, történéjk bármi is.

A mágus bólintott:

- Helyes válasz. Ez magyarázza azt is, miként vizsgáztathat téged egy démonológus. Helyt álltál, mi fili, beavatásod ideje eljött. - a férfi és az erdő eltűntek nyomtalanul. Daniel egy teremben állt, óriási pentagramma közepén, melynek minden csúcsán magas állványban fekete gyertya égett. Talpa alatt a Kabbala-fa stilizált jele volt a kövezetre festve. A pentagrammát férfiak vették körül, Francois segítéi, és mögöttük ott állt Marie, épen s gyönyörűen. Maga a mágiszter azonban nem volt sehol. Jacques előlépett a többiek közül.

- Daniel Thorsen, a németalföldi Walterus és a párizsi Francois adeptusa, készen állsz-e, hogy a hermetikus mágia baccalaureatusa, a Mercere Ház teljes jogú ifjú mágusa légy, s hogy az Ajándék eddig elzárt erejét magadban felszabadítsd? - kántálta fennhangon. Daniel bólintott, leplezni sem próbálva izgatottságát:

- Igen! - remélte, hogy hangja elég szilárdan, magabiztosan csengett, s nem hallatszik ki belőle a vizsga alatt megfogalmazódott kétkedés. A férfiak a pentagramma öt ágához álltak, halkán kántálva a beavatási rituálé szövegét. Jacques két karját a mennyezet felé emelte s felkiáltott:

- Hermész nevében, Bonisagus kegyében, Merkúr erejében: LIBERO MENTEM - a latin szavak súlyos visszhangként verődtek vissza a terem falairól. Nyomukban fény tört ki az öt mágus Daniel felé mutató ujjából. A nyers, mágikus energiakitörés a levegőbe emelte és lebegtette Danielt a pentagramma közepe felett.

Testét át- meg átjárta a mágikus energia, fájdalom-gyönyörítas sikolyra készítve. Mentális gátjai átszakadtak, materializálódott körülötte természetes mágikus védőpajzsa - Parma Magica -, a maga pillanat alatt megismerte és megértette a Világ eddig ismeretlen titkainak lényegét, s mily elenyészően kevés volt e tudás az elkövetkező években tapasztalhatóhoz képest! Az energiavihar megszűnt, teste a padlóra zuhant, szemei félig kifordultak, nehezen szedte a levegőt, orrából vér patakzott, egyszerre volt kielégült és halálosan fáradt. Marie beszaladt a pentagrammába, ölébe kapva Daniel fejét:

- Jól vagy, szerelmem? - Jacques megállt a lány felett, arcán fáradt mosoly:

- Pár nap pihenés visszaadja erejét és még annál többet is!

Daniel letörölte arcáról a vért és ő is elmosolyodott, a révbé értek örömeivel.

*"En Istenné tehetlek téged,
És szenvedhetek bűneidért,
Bilincsbbe ver a fájdalom,
Nem számít fajod, királyod vagyok,
Bár higgy a Pokolban, tiéd a Menny,
Sírj a Halálért. Örökké szeress."*

My Dying Bride: Szégyenteljes Mennysországod.

EPILOGUE: EXTERMINATIO ET DAMNATIO.

Élsőnek Jacques halt meg, számszerűlövédékektől találva. Testét a becsapódások ereje kivetette a pentagrammából, feje az eséstől szétloccsant a kövezeten. Marie szája sikolyra nyílt, de egy nyílveszű átütötte a torkát, Danielt borítva a lányt. A varázslattól kimerült férfiak kardot rántva szembefordultak a bejáraton betóduló ellenféllel. A párizsi inkvizíció katonái nyomultak be a terembe a felső bejáraton át. Számszerűjas mesterlövészeik a lépcső tetején maradtak, fedezni társaikat, míg azok villogó pengékkel rontottak neki a mágusoknak. Vezetőjük egy magas, körszakállas lovag volt, sárkány festményét viselve ezüst páncélján. Míg emberei az öt mágusra támadtak, ő Daniel felé indult. A fiú minden erejét összeszedve feltápáskodott, magával húzva a sebesült lányt. Ezüsfény villant, ahogy a sárkánypáncélos kardja lesújtott, kettészelve Marie fejét, vérrrel és agyvelővel szennyezve be Daniel arcát. Katonái térdig gázolva a vérben, kardélre hányták a Mercereket. A lovagi kard lejjebb mozdult, kettészelve a lány testét. Daniel benuktan figyelte kedvese kettéváló testét, második, immáron végleges halálát; majd nekiugrott a kardját leeresztő lovagnak. Ahogy teste a levegőbe emelkedett, erős ütést érzett a bal arcfelén, időlegesen megvakult. A páncé-

los férfi könnyedén kitért a felé szálló test útjából. Daniel ismét a földön találta magát, bal szemüregéből arasznyi nyílveszű állt ki, arcán szennyes vér vegyült ép szeme könnyeivel. Páncélciszma nehezedett a mellkasára, nem tudott mozdulni. Még akkor sem, mikor egy szikár pap társaságában rendtársai véreben megcsúszó Francois jelent meg szomorú arccal.

- Ime e fertelmes eretnecség, mely sajnálatosan beférkőzött az egyetem soraiba - mondta. A pap rábólintott:

- Dicséretes hitbuzgalomról tett bizonyosságot, hogy jelentette ezt a szégyenletes tettet - Danielt nézett.

- Párizs népe amúgy is régen látott autodafét, így itt a nagyszerű alkalom. - A lovag páncélkésztyűs keze megragadta a nyíl végét és kirántotta a sebből. Daniel elájult, az utolsó gondolata mérhetetlen düh volt Francois árulása iránt.

A per pár napig tartott. Danielt mind az egyházi, mind a világi bíróság halálra ítélte boszorkányságért. Aprócska toronyszobába zárták a Notre-Dame-ban. Kezét-lábát bilincsbbe verték, a falhoz láncolták. A szobát valamiféle szent- mágikus védőburkok vette körül, mely az agyát is bilincsbbe verte, nem tudott varázsolni. Naponta kétszer kapott enni, ekkor cserélték szemén a kötet. Az első héten napban apatiában esett, néma csöndben viselte sorsát, gondolatai tompák voltak, fél szemével ködösen látta a világot. A pert követő héten dührohámot kapott, rázta láncait, artikulálatlanul átkokat üvöltött. Ahogy halasztották a kivégzés időpontját, magába fordult és eddig ismeretlen hatalmakhoz kezdett fohászolni, hogy beteljesíthesse bosszúját. Ám a keresztények közönyös istene sem volt hajlandó meghallgatni az elárult és elátkozott mágus őszinte imáját, hiába meredt áltathatosan megmaradt szeme a szoba szemközti falán lógó feszületre. A megpróbáltatások csontsoványra fogyasztották testét, arca beesett, egyedül mélyen ülő jobb szemében villant fel az élniakarás és düh szikrája. A harmadik hét végén eleget lett mindenből, fohászolni kezdett a megváltó halálért. A felsőbb hatalmak azonban meghalni sem hagyták. Teste megfeszült a láncokon, szája rettenetes átokra nyílt:

- Pusztulj híveiddel együtt hazug isten! Akár a Pokol hatalmaival is szövetséget kötnek, hogy birodalmukba juttassam szolgálodat! - Sze-me lecsukódott, így nem vette észre a keresztet a falon, mely milliméterről milliméterre megfordult a tengelye körül, fejre állt. Zöld fény szivárgott belőle, majd fokozatosan egy alakká állt össze.

- Valóban komolyan gondold az ajánlatodat? - kedves, fiatal lányhang. Daniel kinyitotta szemét. Szép, anyaszült meztelen lány állt előtte, kicsiny mellek, szép kerek fenék, derékgig érő barna haj.

- Ki vagy? - nehezen nyíltak beszédre ajkai.

- Ismersz engem, megjelöltelek - a démon karmának nyoma felizzott Daniel arcán, ezzel egyidőben a lány alakja elhalványult s megjelent a démoné. - En segíthetek neked.

- Miért nem ölsz meg? - kérdezte Daniel.

- Mert a tested pusztulása csak pillanatnyi kielégülést okozna. Ám a lelked olyan ÉEDES, olyan SÖTÉET. Annak birtoklására vágyom. Add el nekem a lelkedet, cserébe hatalmat adok neked, szabaduláshoz és bosszúdhöz. S ha bevégzed, eljövök érted, elviszlek magammal a Pokolba, hol a fájdalom édes megváltását élvezheted. Daniel bólintott:

- Legyen hát, az alku áll. Segíts!

Láncai felizzottak, a földre hullottak, Daniel a padlóra huppant. A démon, ismét lányalakban, hozzásimult és szájon csókolta. Ahogy nyelve a fiú szájába csúszott, Daniel teste feltöltődött energiával, rég nem tapasztalt testi vágyat érzett.

- Ne itt és ne most. Szóknöd kell. - súgta a lány és eltűnt. Daniel a porba mártotta ujjait és egy ajtó körvonalait rajzolta a falra. A rajz felizzott, ahogy kaput nyitott a Regioba. Daniel átlépett a falon, egy pillanatra érzekelve a Regio látványát, majd kinn találta magát a folyosón. Őrei meglepődve felkiáltottak, fegyverükhöz kapva. Daniel feléjük fordította mindkét kezét, tenyérrel felfelé:

- Rego Ignem... - Tűz csapott ki tenyereiből, beborítva az öröket, ... és elégeté testüket az Élet tüzével! - belegázolt a hamuba, mi az örökből maradt, s az ablakhoz lépett. Lenézett a térre, ahol a máglyát állították fel a másnapi kivégzéshez. Az égen fekete felhők gyülekeztek, vihar készült.

- Rego Corporem... - felállt a párkányra és leugrott. - s a madarak szárnyait növeszté önnön testére. - s lassan aláereszkedett. Megdőrdült az ég, villám cikázott el mellette, felgyújtva a máglyát és a rajta dolgozó embereket.

Reggel két katona vonszolta a legszebb álmából felvert Francois Lecroix püspök szobájába, a Notre Dameba. A sárkánypáncélos lovag várta egy pap kíséretében. A férfi az ágyra mutatott, feltárva Francois vérekes szemei előtt a félig elégett, feszülettel meggyalázott püspök holttestének látványát.

- Egy üzenet neked, rektor uram. - A lovag az ágy fölél mutatott. A falra vérrrel- a püspök vérevel - üzenetet róttak latinul:

„Egyszer még visszatérek, hamarabb mint gondolnád Francois mágiszter, hogy bosszút álljak. S a Pokolnak erői járnak majd nyomomban, melyeket rázabadítok e világra.”

Az elaléló mágiszter még látta az aláírást, mielőtt minden sötétbe borult volna: A KIÁTKOZOTT DANIEL.

(Sosem lesz) VÉGE.

Gyórfi András

WARHAMMER

A HITEHAGYOTTAK

„Mannslieb és Mórrslieb fénye csak homályosan tűnt át a Loreni erdő fáinak közé telepedett ködfátyolon. Feketeöklű Grok, a hitehagyott óriásölő meglehetősen harapós kedvében volt a köd miatt, úgy érezte mindene átázott. Minden gyanús neszre figyelve, kiélezett érzékekkel haladt a fák között, bivalyerős markában szorongatva rúnákkal televesztett csatabárdját, mellyel már számtalan szörnyet és teremtményt küldött át Grimnir szolgálatába. Félelem nem lakozott a szívében, hiszen életének célja - ha ezt egyáltalán „életcélnak” lehet nevezni -, a hősi halál elnyerése volt, mellyel lemoshatja saját és családjáé becsületén esett foltot. Vándorlásaihoz - akárcsak számos társának is, kik hasonló útra léptek -, a magányos pusztítás vágya adott erőt. Sűrű erdőket és kietlen tájakat barangolt be, s ha valahol hírére vette szörnyek felbukkanásának, nyomban felkerekedett, hogy elpusztítsa őket. Legkevésbé sem törődött azzal, hogy kiszemelt áldozata milyen fajhoz tartozik, mely isten követője (már ha egyáltalán hisz valamiben). Csak egy dolog számított: minél nagyobb, vérszomjasabb és félelmetesebb legyen. Számos orknak, trollnak és egyéb sötét lelkű teremtménynek adatott meg a múltban, hogy a hitehagyott fejszéjétől pusztuljanak el, Grok legnagyobb bánatára, hiszen „ügyetlenségük” egyre csak késeltette saját hön óhajtott halálát. Hirtelen neszezést hallott a közeli bokrok felől, mintha valami közeledett volna felé, megbolygatva az avar. Elindult a zajforrás irányába, bízva abban, hogy nem a birodalmukat védő erdei elfek okozzák, akik legendásan pontos nyíllövők. Grok beleborzongott a gondolatba, hogy a szemtől szembeni párbaj helyett láthatatlan ellenség kezétől pusztuljon el.

Közelebb érve azonban a törpe számára világossá vált: csak egy nagyobb teremtmény csaphat ekkora zajt. Grok érezte, ahogy vére felpezsdül, s remélte, hogy a két hold halovány fénye jól megvilágítja kaskastaréjként felmeredő narancsszínű hajzatát, mely az ellenfelek figyelmét volt hivatott felkelteni.

Egyszer csak szétnyíltak az ágak, s a törpe elől óriási árnyék takarta el a holdakat. Hatalmas volt, legalább kétszer akkora, mint Grok, szeme gonosan izzott, és pofájából kiálló agyari félelmetessé tették lenéző „mosolyát”. Egy ogre volt az. Markában embernyi méretű rozsdáette kardot szorongatott, melynek csorba pengéjére véres mocsok száradt. Torokhangon mormogott valamit, amiből a hitehagyott egy szót sem értett, majd meglóbálta törött hegyű kardját. Lesújtani azonban nem maradt ideje. Gyaszdal csendült fel Khazalid nyelven Grok ajkáról - akárcsak őseinek, mikor a biztos halálba mentek -, s csatabárdjával hatalmasat sújtott az ogre bordáira. A szörnyeteg kiserkenő véreinek látványától teljesen megvadult. A teremtményt váratlanul érte a törpe villámgyors támadása, így még magához sem tért a meglepetéstől, mikor Grok feketére tetovált ökle újra eltalálta, ezúttal a gyomrán. Úgy tűnt az ogre még sem érezte az ember számára minden bizonnyal halálos erejű ütések. A szörny ökle megközelítőleg akkora volt mint a törpe feje, s mikor lecsapott annak homlokára, Grok úgy érezte mintha hegy omlott volna rá. Hanyatt esett. Sós ízt érzett a nyelvén, s elszálló erejének utolsó fellángolásával az ogre ágyékába vágta díszes fegyverét. Loren erdejének csendjét messze hangzó halálordítás törte meg...”

Egy hitehagyott emlékeiből

Sokan úgy tekintenek a WARHAMMER FANTASY világra mint kizárólag a narancssárga "punkhajú" törpék őrzöngésének színhelyére. Ezen cikkben ezt a félreértést szeretnénk tisztázni.

A törpék népe talán a legbüszkébb és legállhatatosabb Öregvilág fajai közül, s ennek következtében nagyon nehezen viselik el a személyes veszteségeket és a becsületükön esett csorbát. Egy meg nem tartott ígéret, egy szerelmi csalódás arra kényszerítheti a törpét, hogy egész életére elvándoroljon, a hitehagyottak nehéz és keserű életét vállalassa, sőt gyakori, hogy a szegény nemcsak elszenvédőjét, hanem annak egész családját is bemocskolja őseivel és utódaival egyetemben. Ezek a törpék önkéntes száműzetést vállalnak, elhagyják az otthonukul szolgáló erdőt, s feladva egzisztenciájukat, s az ismerősöktől minél messzebb vándorolva, hatalmas és veszélyes szörnyekre vadásznak, hogy az e lényekkel vívott hősi csaták során párviadalban szálljon vissza lelkük Grimnir, a törpék harcos istenének szolgálatába. Ezen törpéket hívják hitehagyottaknak, kik komor és mogorva természetűek, szűkszavúak, s csak a trollok, óriások, sárkányok és egyéb szörnyek nyomainak kutatása élteti őket. A hitehagyottak általában ríkitó narancssárgára fes-



tett szakállal és hasonló színű, felállított hajzattal járók Öregvilág erdeit, s minden útjukat keresztező szörnyeteggel megküzdenek. Ruhát, páncélt szinte sosem viselnek, testüket tetoválasok (főként rúnák) borítják, valamint számtalan szörnyű heg és forradás, amelyeket a rengeteg összecsapás során szereztek. Túlélésüket a kegyetlen, ám annál egyszerűbb kiválasztódás szabályozza. Azok a szerencsétlen és „sikertelen” törpék, akik túlélnek az összecsapásaikat, tapasztalatot szereznek, és ezáltal fejlődnek, keményebbek, gyorsabbak és ügyesebbek lesznek, ennél fogva nehezebb lesz megölni őket, vagyis egyre kevésbé a várva várt hősi halál. Egy idő után az ilyen törpe rendkívül kegyetlenné, erőszakossá és szinte pszichopátává válik, mivel a találkozás könnyen végzetessé válhat. A fiatalabb hitehagyottak esetenként csoportokba gyűlnek, hogy egy idősebb mester - általában egy sárkány- vagy démonölő - útmutatásai mellett tanulják a szörnygyilkolás művészetét. Idejük nagy részét harci jártasságaik fejlesztésével töltik, s bár folyamatosan a halált keresik, a törpék természetéből adódóan a győzelemért mennek csatába.



A HITEHAGYOTTAKRAVONATKOZÓ KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK A WARHAMMER FANTASY BATTLE-BEN

Hitehagyottak:

Minden hitehagyott törpe, ezért a törpékre vonatkozó összes szabály megegyezik az ott leírtakkal.

Pszichológia:

Minden hitehagyott mentes az összes pszichológiai szabály alól, kivéve a törpék legendás gyűlöletét az orkokkal és az egyéb goblinoid fajokkal szemben. Ennek értelmében soha nem kell dobniuk rettegésre, félelemre, pánikra és egyéb pszichológiai tesztre.

Törés teszt:

A hitehagyottak sohasem törnek meg kézitusában, ezért vesztés esetén sem kell töréstesztet dobniuk, hiszen ezek a törpék az utolsó leheletükig harcolnak. Mivel nincs szükségük pszichológiai tesztekre, sosem kell használniuk Akaraterő értéküket, a táblázat pusztán csak az összehasonlítás kedvéért tartalmazza azt.



A hitehagyottak fegyverzete:

A hitehagyott törpe modellek egy vagy két csatabárdal, esetenként kétkezes csatabárdal vannak fel fegyverkezve. Az osztagon belül nem viselnek azonos fegyverzetet, ami kivételt jelent a rendes szabályok alól. A hitehagyott osztag például tartalmazhat két trollölőt, az egyik egy csatabárdal, a másik két csatabárdal, egy óriásölőt egy kétkezes csatabárdal, egy sárkányölőt két csatabárdal és egy démonölőt egy kétkezes csatabárdal. A játékos dönti el, hogy a modelleket azonos fegyverzetűnek tekinti-e, vagy sem. A leghasználatosabb megoldás, ha a modellnél két fegyver van, hisz ekkor kap egy extra támadást.

Hitehagyott bajnokok:

A csatamezőn a hitehagyottak kis csapatokba verődve küzdenek, s különböző tapasztalattal és képességekkel rendelkező törpék küzdenek egymás mellett, de a hitehagyottak kultusza egységessé kovácsolja őket. A hitehagyott bajnokoknál három szintet különböztetünk meg: az óriásölőket, a sárkányölőket és a démonölőket, melyek mindegyike együtt harcol az osztaggal, s mivel ezen egységek tartalmazhatnak korlátlan számú bajnokot, nem vonatkozik rájuk az általános szabály, mely szerint egy osztag egy bajnokot tartalmazhat. Ezeknek az osztagoknak is legalább öt modelltől kell állniuk, és a leghatékonyabb, ha mindenféle bajnokot tartalmaz, akik közül a legmagasabb szintű az egység vezetője. Függetlenül a bajnokok típusától, mindegyik vihet egy varázstárgyat, melynek kötelezően a fegyverének kell lennie. Megjegyzendő, ha a hitehagyott bajnok varázsfegyvert visel, nem használhat másik fegyvert (lásd Warhammer Harci Mágia szabálykönyv 38.old.).



Hitehagyott jártasság:

A hitehagyottak célja hatalmasnál hatalmasabb szörnyekkel csatát vívni és dicsőséges halált halni. Ezek a törpék rutinból felismerik az egyébként legyőzhetetlennek hitt szörnyek gyenge pontjait. Erre a különleges jártasságra erőbónuszt kapnak, amennyiben nagyon szívós szörnyel küzdenek. Ez a következőképpen működik: a hitehagyott ereje (beleértve az összes módosítást: pl. kétkezes csatabárd) annyi lesz, amennyi az ellenfél szívóssága. Ezt természetesen maximalizáltuk. (A határértékeket az alábbi táblázatban találjátok.) Ez azt jelenti, hogy a következőképpen bevitt találat után D6 dobásnál 4+ esetén sebez. Ha az ellenfél ereje (minden módosítóval) kisebb, mint a törpéé, akkor a hitehagyott rendes erejét kell számolni, és a sebzéshez szükséges pontérték kisebb, mint 4.

Trollölő	Erő	7
Óriásölő	Erő	8
Sárkányölő	Erő	9
Démonölő	Erő	10

PROFIL	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	A	PONT
TROLLÖLŐ	3	4	3	3(7)	4	1	2	1	9	11
ÓRIÁSÖLŐ	3	5	4	4(8)	4	1	3	2	9	63
SÁRKÁNYÖLŐ	3	6	5	4(9)	5	2	4	3	10	136
DÉMONÖLŐ	3	7	6	4(10)	5	3	5	4	10	210

A hitehagyottak gyakori szereplői a Warhammer Fantasy szerepjátéknak is, bár ott a jelen időkig csak a trollölő és a démonölő lett kidolgozva (talán azért, mert ha valaki jól kijátssza e karakterosztályokat, nem él hosszú ideig).

	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
Trollölő	+10	+10	+1		+4	+10	+1	+10					+20	

Jártasságok: Disarm (Lefegyverzés), Dodge blow (Hárítás), Specialist Weapon: Two Handed Weapon (Fegyverre szakosodás: Kétkezes fegyver), Street Fighter (Utcai harc), Strike Mighty Blow (Hatalmas ütés)

Felszerelés: Kétkezes csatabárd

Karrier váltás: Óriásölő

	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
Óriásölő	+40	+3	+3	+8	+20	+2	+10						+30	

Jártasságok: Dodge Blow (Hárítás), Secret Language - Battle Languge (Titkos nyelv - Harci nyelv), Specialist Weapon - Flail, Two Handed Weapon (Fegyverre szakosodás - Cséphadaró, Kétkezes fegyver.), Strike Mighty Blow (Hatalmas ütés)

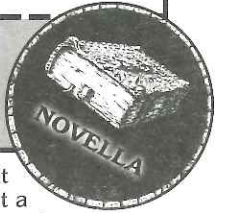
Felszerelések: Kétkezes csatabárd, Kétkezes cséphadaró

Karrier váltás: Nincs (amennyiben a karakternek sikerül befejezni ezt a karrierosztályt, másik karriert kell keresnie 200 tapasztalati pontért - pl. Grimnir pap)

Khitomer (az Óriásölő)

Cyberpunk

MALCOLM STAFFORD: MINDIG VAN FOLYTATÁS



Meleg fürdő. De jól esne most egy kis forrótság. Napok óta nem fürödtem. A kórházban nincs tiszta víz, ez nagyon nem Társasági Zóna. A szétmart bőr feltűnő ismertetőjel. A munka pedig munka. Még ha ilyen szemét dolog is. Embereket ölök, ez a melóm. Sok ember engedély nélkül lép be a munkaadóm rendszerébe. Néhányat lokalizálnak, néhányat nem. A profi deckereket soha, a nyomorultakat mindig. Ezeket lelövök... bocs, kiiktatják a rendszerből. Általam. Most legyen lelkiismeretfurdalásom? Ne röhögtess. Aki hülye, haljon meg. Sajnálom őket, de élnem kell valamiből. Másokhoz nem értek, csak a pusztításhoz. Hmm... az elnyomó nagyvállalatok láncravert vérebe vagyok. Ez a véleménye a médiának is a magamfajtaról. Na és? Azok többet ártnak, mint én. Ők is csak nekik ugrálnak. Én is nekik ugrálok. Végülis mindenki nekik ugrál. Médiage-nya. Hideg van itt a tetőn, és az eső sem áll el egy darabig. Mit nem adnék egy jó forró fürdőért.

A padlásajtót berúgtam, nem volt valami nagy húzás. Legfeljebb ez is bekerül a nyomozati anyagba. Negyvenháromas szint, kétszázötvennégyes lakás. Megint valami hülyegyereknek lesznek. A cég szerint ketten vannak. Bekapcsolom a zsebszámítógépet, lehívom a térképet, amit kaptam. Nyugis ez a légakna, nincs itt senki rajtam meg pár patkányon kívül. Utálom a patkányokat. Magány, csend, béke. És halál. Én hozom. Ha azon a napon van riasztásom, amikor Mia elment, futni hagyom őket. Szentimentális leszek még a végén. Ez jó.

Biztonságos útvonal. Kettes liftakna, aztán a folyosó. A liftajtót majd monowakizashival kivágom. Mia elment. Már két éve. Szerettem. Szarok rá! Meg kell húzni az ereszkedővedert, nem szeretnék megtanulni repülni. Csigák, kötélt, minden a helyén. Kesztyűt nem használok, mióta megkötött a golyóálló anyag a bőrsejtjeimben. Első, második, harmadik... mindegy, a számítógép majd jelez, ha elérem a célterületet. Lassú zuhanás. Rohadt patkányok. Mindig félek, hogy megbabrállják a kötelet. Meg ki tudja, miféle sötét... Az istenit! Mi a franc mozog oda-fenn!?... dolgok csuszálnak a padlástérben. Mocskos lé csepeg a nyakamba miközben ereszkedek... de jó lenne egy dermat szomjas vénámra tapasztani. Még a fürdőnél is hatalmasabb lenne. De bebiztosítva nem lehet dolgozni.

Miától kaptam az első dermat. Akkor még keveset nyomtam. Amikor elment, nagyon rászoktam. Az Elit Csoportból is emiatt rúgtak ki. Valami társasági ürgéhez ment hozzá. Áhhh... kit érdekel! Ez lesz az a szint. Rohadt életbe, fent hagytam a monopengémet!... Belerúgok az ajtóba. Jó messze elszállok, pár emelettel lejjebb bírok csak lefékezni. A kötél majdnem belobban. Látszik a kórházban töltött idő. Kijöttem a formából. Gyerünk vissza. Három percm van még. Időre mért halál, amiből én élek tovább. Nyitva a liftakna ajtaja. Az egyszerű biztonsági ór a pisztolytáskájához kap, amikor észrevesz. Kopaszodó, kövérkés ember, talán az ötvenes éveiben járhat. Szőrös keze elindul a csipogója felé. Késő. Nem csodálom. Kaméleon holokruha, sötétség. Nem volt rá esélye. A 7.62-es FN-emen van hangtompító, nem hallatszott semmi. Francba! Úgy látszik, ma velem nincs rendben valami. Egy lövés, egy halál. Örök fejedánsz jelmondat. Nem tudom, miért löttem bele az egész tárat. Harminc lövedék. Tiszta sor. Lesz dolguk a zsaruknak. A festők se fognak pihenni. Szegény dagi. Rossz időben, rossz helyen, rossz helyzetmegítéléssel. Ez pedig a rövid élet jelmondata mostanság. Sajnálom a fickót. Két perc, negyven másodperc. Szegény. Remegve nyomom fel a speedet a csuklómra. Hoppá. Tárcsere. Csúcsjárat indul. Nem is futok, villámlak a kétszázötvennégy felé. Megállok. Ez az. Egy perc husz



másodperc. Az agyi alapprocesszoromhoz kapcsolt detektor szerint hárman vannak a szobában. Ennyit a tutkó céges irányítókról. Bammm. Átrobbanok az ajtón, biomechanikus implanttal így illik. A srácnak, aki a deck fölé hajol, nagyon rémült szeme van. Piros rasta haj, harci festés az arcán, neon-színű esőkabát, agyi becsatlakozóaljzatok a tarkóján. A másik egy

Céges. Konzervatív üzleti öltöny, mesterséges izmok, drága arcsebész munka. Ő is meg van hőkenve. Szeretem a krómozott félautomatákat, nagy kaliberrel. De nem akkor, amikor rámfogják. Bocs, ez fájni fog... A sorozatom kettéfűrészel több ezer dolláros zakóját és testét. Visszapattan a falról bíborra színeze a drapp tapétát. Nem lepődök meg, hogy azonnal vége. Miért csusszan a piros hajú keze a háta mögé? Mellberúgom a szerencsétlent, csak úgy nyekken. Elejti a machetét. Krómos villanás, acél csendülése a parkettán. Ereimben a hipersebesség, száguldó mámor zsbongása.

- Kérlek, ne. Nem akartam semmi rosszat. Kényszerítettek, hogy... - nyekergi a zsoke srác miközben megpróbál levegőt venni összeroncsolt tüdejét elborító vértől.

- Sajnálom. Te cseszted el, nem én. - Az orrcsont hangos reccsenéssel beszakítja az agyhártyát. Gyűlölöm ezt a rohadt munkát! Befejeztem. Soha többet nem akarok vért látni a bakancsom orrán. Soha többé. Tárcsere. Megyek a fürdőszobába nyíló ajtóhoz. Vízcsobogás. Elég halk voltam ezek szerint. Vagy legfeljebb belemászok egy csapdába. Szeretek csapdába esni. Talán egyszer otthagynom a fogam, és vége lesz az egész gyönyörű életnek. Halálvágy, rámkényszerített paranoia, speed, magány... ez lenne az élet? Élet és Halál. Mi lenne, ha belenyomnám a szájába az FN-t, és kényszeríteném, hogy vehessen egy fürdőt? - vigyorgok a hülyeségemen, miközben beletérdelek az ajtóba. Forgácsok, faszilánkok, hangos reccsenés. Pára mindenhol, csobogó fürdővíz, nyitott ablak. Eldobált nő fehérmemű, divatos cipők és kosztium. A fenébe is. Miért ne?

Nagyon finom ez a víz. A csapra erősíthető szűrő kiiktatja az ártalmas kénhatású elemeket. Lassan, teljesen kiélvezve a mozdulat gyönyörét ki-nyújtózom. Ez az első misszióm, amit elbasztam. A zsebkom pont akkor jelzett, amikor a hologóncót cibáltam le magamról. Végül is a cég nem tud a harmadik madárról. Akit nemsokára megismerem. Jöhetnek már. Utálok várni. A víz nem tesz valami jót a szervóimnak. Csikorgok majd egy kicsit.

Az ablakunkból látni lehetett a Hidejosi torony sötét tömegét. Jól éltünk. Hidejosi. Szemét banda. Nekik dolgozok. A kéregfonom megszólal. A külvilág zajai megszűnnek. Sükettség. Ismerős hang.

- Száztizenkettes mi van magával? Miért nem jelentkezett le? Mit csinál?

- Fürdöm.

- Mi?

- Szarok rátok.

Most már nem főz nekem senki. Ott fürdök, ahol bírok. Nem szeret senki. Sehol sem lakok. A Hidejosi tornyot belülről látom. Már nem dolgozom senkinek. Rosszul fogok meghalni. Elég rosszul. Vajon ki ér ide előbb? A lány haverjai, vagy a cég tisztogató alakulata? Kiderül majd. Jó puha ez a törülköző. Kéne papírsebkendő a lábamhoz. Szeretem, ha csillog rajtuk a króm járás közben. Soha nem harcoltam még gatyában meg atlétában. Mi a fene? Szintelen, szag-talan mérgegáz. Azonosíthatatlan. Legalább is a procim analízátora szerint. Az automata védőproram beindítja a légúti szűrőrendszerem. Egy - null. Ki a szobába, teljes sorozat a bejárati ajtó felé. Fekete hosszukabátos alak terül el, arcán gázmaszkkal. A lány ismerősei.

Nincs több táram. Következő bőrkabátos. Rohamfegyver. Balra vetődök de a sorozat vége elkap. Fáj. Fekszem, mozdulatlanul és bénán. Hátha bejön. Bejön. Elkaszálom a lábát, amikor fejbe akar lőni. Alkarpengém előcsusszan. Megpróbálja elkapni a jobbjom, de nem sikerül neki. Kész. Elég. Ez volt az utolsó. Soha többet. Soha. Először a lökést érzem meg, ami lever a lábamról. Aztán a fájdalom. Hangos döbbenés, belerezdül az egész lakás. Csend. Fekszem arcraborulva. Várom a halált. Nem jön. Fáj. Néma csend. Egy sóhajlás.

- Dave. Dave? Te vagy az Dave? - valaha ismertem ezt a hangot. Valaha kedvesen szólt hozzám mindig. Döbbenet. Kínlódás megfordulni.

- Szia Drágám. Hogy vagy?

- Dave. Drága... bocsáss meg... nem tudtam... kerestelek. Még a céggel is. Eltűntél... úristen... Dave.

- Hagyd ezt a fos dumát. Régen volt... utálok rád nézni. Gyűlöllek! - szeretem ezt a nőt. Milyen gyönyörű még mindig. Ha újrakezdhetném az életet... meghalok. Érzem.

- Dave...

- Mia... szerettelek. Valahogy visszajövök... esküszöm.

Garry könnyei patakozottak, mikor letépkedte magáról a szimstim berendezés elektródáit és a virtuálsisakot. A stáblistát nem olvasta el, hiszen kívülről tudta már az összes szereplő nevét. Legalább hússzor látta már ezt a részt. Ray Thompsontól, a főszereplőtől még autogramot is szerzett hála Vologyanak, aki a Centurynél dolgozott,

mint kisegítő takarító. Óvatos mozdulattal kihúzta a gépből a vékony szilíciumtuskét, a "Kemény Világ" kilencedik epizódját, majd lapáttegyerébe véve lefújta róla a port, szeretettel gyönyörködve büszkeségén. Az áhítat sóhaja hagyta el duzzadt ajkait, mikor becsukta a tárolót és a helyére tette.

- Csoda. Csoda ez a film - sóhajtotta tükörbéli önmagának a szűk fürdőszobában. Szomorú volt. Vologya azt mondta, a tizedik rész már a stimbárokban van és mesélték neki, hogy Dave-et újjáépítik, megint összejönnek Miával és szörnyű bosszút állnak az embertelen Hidejosin.

- Rohadék, vérszopó Cégesek - dörmögte a tükörbe. Elhatározta, hogy mindenáron megszerzi a folytatást. De hogyan... ?

- Mit csinálna most Dave? - próbált olyan szigorú arcot vágni, mint Dave a harmadik rész pincejelenetében. Hirtelen rájött, mit kell tennie. Egy óra talán és már a tizedik részt nézi.

- Köszönöm, köszönöm neked... - szinte már látta, ahogy a fejére tapasztja a tródákat.

Apja szekrényének ajtaját feltépni egy pillanat műve volt. És ott volt. Örömmámor töltötte be egész testét. Megszerzi a folytatást. A pisztolymarkolatú, lefűrészelt csövű Stakeout kecsesgetően simult a markába. Elmosolyodott, farkasvigyorral, mint Dave a kilencedik epizód végén, majd lassan, bárgyú mosollyal arcán útnak indult az éjszakába...

Fordította Komlós Bálint



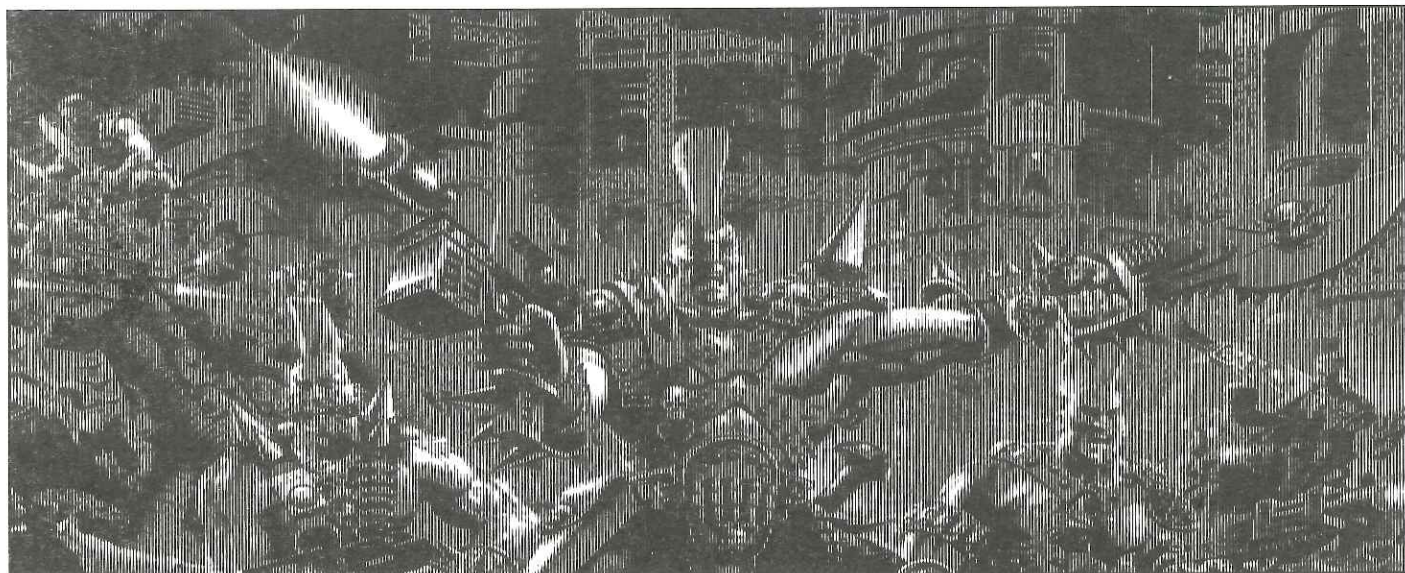
Emlékeztek még Ian Watson Űrgárdista című regényének elejére? A később gárdistává váló főhősök egy hatalmas megapolisz mocs-kában vívták bandaháborúikat, s az itt élő egyedek küzdöttek a túlélésért. Kegyetlen csaták - melyek néha durvábbak, mint az Impérium csataterain zajló ütközetek - tizedelik a Negyvenedik Évezred hatalmas városaiban tengődő lelkeket, kik nyomorúságukban gyakorlatilag tiltott hitekhez, vagy térnek meg a Káosz valamelyik istenéhez. Ebben a „kellemesen” borongós környezetben játszódik a GAMES WORKSHOP legújabb játéka, mely november óta megvásárolható. Ezen játékban a Warhammer 40.000-beli stratégiai hadviselést a klasszikus társasjátéki elemekkel ötvözik, és mindezt 3D-ben. Necromunda rémalomhoz hasonlítható alvilágában a levegő szinte belélegezhetetlen, lángoló savfelhők és más toxikus anyagok teszik a helyet majdnem lakhatatlanná. Bármennyire is hihetetlen, e világban emberek és nem egészen emberek küzdenek a mindennapi túlélésért, ami fegyveres bandaháborúkban ölt testet. A városokat kaptáraknak hívják, amelyeknek felső régióiból a mérhetetlen gazdagsággal és hatalommal rendelkező urak irányítanak, s diktálják feltételeiket az utcai „hadsergeknek”. A játékban a csaták folyosókon és átjárókon zajlanak, ám minden eddig megszokottól eltérően három dimenzióban, ami teljes élethűséggel modellezi az egymást

keresztül-kasul behálózó útvonalak kaotikus rendszertelenségét. A Warhammer 40.000-rel teljesen kompatibilis 25 mm-es Citadel figurák jelenítik meg a Necromundán harcoló csőcseléket. Minden játékos eldöntheti, hogy az Escher, a Cawdor, a Goliath vagy éppen az Orlock ház megbízásából tevékenykedő bandát vezet, s a Games Workshoptól megszokott színvonalon gyakhatja ellenfele - vagy akár ellenfelei - sorait.

És most nézzük meg, hogy mit is tartalmaz a Necromunda alapjáték doboza: először is találunk két teljes utcai bandát (12 Orlock és 12 Goliath), egy 80 oldalas szabálykönyvet, egy 88 oldalas forráskönyvet (amely bemutatja a világot és Necromunda lakóit), egy kartonból és műanyagból készült emeletes folyosórendszert, valamint ami még szükséges a játékhoz (kártyák, kockák, sablonok, stb.). Akiknek megtetszik a játék, nem kell megelégedniük a dobozban található bandákkal, mert folyamatosan látnak napvilágot a kiegészítők és az új figurák, amelyek más és más egységekre létrehozására adnak lehetőséget. Tehát vár téged is NECROMUNDA.

Jó gyakást!

Khitomer

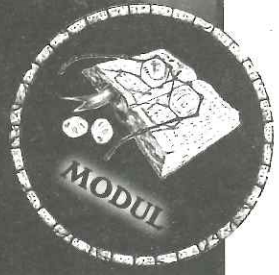


Éltünk Holtunkig

Cthulhu szerepjáték kalandmodul 3-4 fős kutatók számára
CSAK MESÉLŐKNEK!

(Nem bánom, kíváncsi játékosok is belekukkánthatnak.)

De akkor ki fog játszani?



A KARAKTEREK (ajánlott): kezdő rendőr, okkultista, régész/történész

HELYSZÍN - Anglia, 1922 októbere. Történetünk egy borongós délutánon kezdődik. A karakterek - könnyítésképpen - már régóta kapcsolatban állnak egymással, ugyanarra az egyetemre járnak, s egyik barátjuknál jönnek össze az elengedhetetlen ötörai teára. A társalgás a szokott mederben folyik mindaddig, amíg egyikük (a rendőrtanonc) említést nem tesz egy, a közelmúltban vele történt esetről: Egyik éjszaka két rendőrrel egyetemben járőrözött a számukra kijelölt körzetben. Maga kissé lemaradt, amikor dulakodás jellegzetes zajára lett figyelmes, ami a mellette lévő sikátorból hallatszott. Anélkül, hogy társainak szőtt volna, belépett a szűk utcácskába. Homályos alakot látott, amint egy nőt fojtogat. Természetesen segítségére sietett a szerencsétlen áldozatnak. Előrántotta .45-ös automatáját és felszólította a gyilkost, hogy hagyja abba, de az alak anélkül, hogy ennek eleget tett volna, örülettől izzó szemekkel felé fordult és szó nélkül neki rontott. A rendőr kénytelen volt leléni az illetőt, aki a helyszínen belehalt sérüléseibe. A hölgy túlélte a támadást, de súlyos, sokkos állapotban szállították be a Szent Mária kórházba.

Ha a karakterek úgy döntenek, hogy meglátogatják a nőt, akkor konflison közelíthetik meg a kórházat. Esetleg van közülük valakinek autómobilja? Akkor nem kell a lovak közé csapni, de a mesélő ne felejtse el, hogy ebben a korban az útvisszonyok nem voltak a legjobbak. Az utak átlagosan két sávosak, egy-egy sávval mindkét irányban, a főbb vidéki utak keskenyek, kanyargósak és gyakoriak az úton kószáló vad- vagy éppen háziállatok, a részegekről nem is beszélve.

A SZENT MÁRIA KÓRHÁZ: Mikor hőseink betoppannak az előtérbe, először a portáson, majd a recepciósnővéren kell átküzdeniük magukat. A rendőrtanoncnál lévő ideiglenes igazolvány egyszerűbbé teszi a bejutást (csak sügtam... ha esetleg ez nem jutna eszébe egyiküknek sem, úgy használniuk kell meglévő tulajdonságaikat, úgymint: rábeszélés - Fast Talk, vitatkozás - Debate). A folyosókon halványan érződik az altatáshoz használt kloroform szaga, a lámpák szűrt fénye a halványkékre festett falakra rajzolja a mogorva, zárkózott nővérek és görnyedt, ideges, gyorsléptű orvosok árnyékát. A beteg ajtájánál korosodó rendőr tejesít szolgáltatást, az előbbi módszerrel itt is sikeresen elkerülhetik a felesleges kérdőősködést. A szobában nővér szorgoskodik a betegágy körül. A karaktereket észrevéve megkérdi, hogy kicsodák. Ha a karaktereknek sikerül meggyőzniük, hogy joguk van beszélni a beteggel (hivatalos személyek, családtagok, barátok) akkor közli, hogy Miss Fraser most tért magához, így pár szót válthatnak vele, majd kimegy a szobából. Elisabeth Fraser fiatal, szőke, kékszemű szépség, hófehér bőrrel, szemei za-

varosak. (Ha ki szeretnének kíméletesen kérdezni, ajánlatos pszichológiát alkalmazni). Remegő hangon elmeséli a támadás előzményeit, miszerint két napja valaki kirabolta a Fraser házat, pontosabban elvitt a családi széfől néhány értékes ékszert, melyeket apja észak-afrikai katonai szolgálataiban szerzett. Rá egy napra levelet kaptak:

Ha vissza akarja kapni az ékszereket, akkor 500 font kíséretében legyen este kilenckor a Soho-ban, a Wilson és a Broad street sarkán.

Mivel az ezredest egy ideje titokzatos sorvadás gyötri, ezért a lány ment el a találkozóra. Rövid ideig alkudoztak, majd a férfi váratlanul nekirentott a lánynak és megpróbálta megölni.

Ettől a ponttól kezdve a karaktereknek több alternatívájuk van, - ha társaságát elfogadják - a lány kalandvágyából velük tart (természetesen a gyógyulása után).

Elizabeth Fraser képességei:

OCCUPATION (foglalkozás): Dilettáns (Dilettante)

STRENGTH (Erő): 11

CONSTITUTION (Állóképesség): 11

SIZE (Méret): 10

INTELLIGENCE (Tudás): 17

POWER (Akaraterő): 17

DEXTERITY (Ügyesség): 16

APPEARANCE (Megjelenés): 16

EDUCATION (Műveltség): 19

SANITY (Épelméjűség): 85

HP (Életerő): 10

DAMAGE BONUS (Sebzésbónusz): 22

KOR (Age): 23

DODGE ROLL (Kitérés dobás): 32

LUCK ROLL (Szerencse dobás): 85

MAGIC POINTS (Mágikus pontok): 17

KNOW ROLL (Tudás dobás): 95

IDEA ROLL (Rátermettség dobás): 85

AZ EZREDES HÁZA: Fraserék a Baker street egyik elegáns bérházában laknak, felső-középosztálybeli környezetben. A lakást afrikai vadász és háborús trófeák díszítik, valamint az ezredest különféle személyekkel megörökítő fotográfiák. **Az ezredest a karakterek érkezésekor éppen a teáját (eredeti indiai) fogyasztja és a szolgálólánya eltűnésén dühöng. A karakterekkel eleinte barátságatlan, de megtudván a lányával történeteket, megnyílik irányukban. Ha az ékszerekről kérdezik, némi töprengés után elmeséli történetét.**

AZ EZREDES TÖRTÉNETE: Fiatal őrnagyként portyát vezetett egy sivatagi tuareg banda ellen, akik egyes jelentések szerint embereket áldoztak valamiféle zavaros vallási ünnep részeként. Természetesen a Birodalom nem tűrhette, hogy fennhatósági területén efféle dolgok megtörténjenek. Fraser és csapata egy oázisban ütött rajta a tuaregeken éjfél tájt, megzavarva az ünnepeiket. A rohamozó katonák szeme elé szörnyű látvány tárult: elmondhatatlanul szentségtelen jelekkel vésett obszcén oltár, melynek faragásairól frissen kiontott embervér folyt a homokba. Azoké az embereké, akiknek végtagjait, beleit, ürülékét szennyes burnuszba burkolódzó emberfajzatok falták az oltár körül. Rettenetes csata bontakozott ki, mivel a fanatikusokat csak jól irányzott fejlődésekkel lehetett megállítani. Fraser maga az oltár mellett álló fiatal férfiba ürítette revolvérére, aki éppen néhány dolgot pakolt sietősen egy vászonzsákba. Ahogy a férfi holtan az oltárra zuhant, a fanatikusok megfutamodtak. **(A fanatikusok egyfajta zombi varázslat hatása alatt álltak, ami a tudatuk felett veszi át a hatalmat. Marc esetén addig küzdenek, amíg fejbe nem lövik őket.)** Fraser átvizsgálta a zsák tartalmát. Emberbőrbe kötött könyvet talált, arab jelekkel és szentségtelen képekkel. Ezt az oltáron hagyta. A könyv mellett emberbőr zacskót talált, benne kis aranykoponyából fűzött nyaklánc medállal; egy pár keleti írásjelekkel díszített karkötő és fejpánt. Fraser ezeket magához vette, mint hadi zsákmányt. Ez a portya szerezte meg neki az ezredesi rangot. **Ha a karakterek megkérdik, mi látható a medálón, akkor lerajzolja. (Stilizált felhő, melyen villám hasít keresztül.)** Szolgálati ideje letelvéen hazatért családjához és beszállt az olajüzletbe, melynek egyik legbefolyásosabb egyénisége, az olajpályáját Fraserével együtt kezdő Ali-Ben Kazah lett a fő ellenfele. Néhány éve megmagyarázhatatlan gerincsorvadás támadta meg, melyen az orvosok azóta sem tudtak segíteni, ezért elhatározta, hogy kiszáll az olajüzletből és hogy adósságait ki tudja fizetni, kénytelen régi ellenlábásának átengedni érdekelségeit.

A HALOTTKÉMI HIVATAL: A Scotland Yard alagsorában található. A folyosókon (szó szerint) síri csend honol, melyet néha megtör a csontízürszék háttorzongató hangja. Átható parafinszag érződik a levegőben. Egy tisztés munkában megöszült boncmester véres gumikötényben, kezében egy koponyatöredékkel (Lenni, vagy lenni?) megkérdezi a karaktereket, hogy mit keresnek itt. **Ha felmutatják az igazolványt, hajlandó felvilágosítást adni.**

A támadó hulláját a hármás boncteremben találják meg, éppen mélyreható vizsgálatot végeznek rajta. A boncnok hátát a sárgára mázolt falnak vetve éppen az alany máját szemlélgeti, kávért kortyolgatva. Ha a karakterek ALAPOSAN megvizsgálják a tetemet (keresés - Spot Hidden), észrevesznek egy tetoválást a bal sarka felett: stilizált felhő, amelyen villám hatol keresztül (ha a lány velük tart, akkor felismeri, hogy ez a jelkép volt az ellopott nyaklánc medállján, ha nincs velük, akkor az ezredes rajza alapján azonosítja). Ha kikérdezik a boncnokot, megtudják a halál okát (revolverlövések, itt a rendőrtanonc megengedhet egy zord mosolyt) és azt, hogy a holmijait átvitték a rendőrségi raktárba.

A RENDŐRSÉGI RAKTÁR: A karaktereknek két lehetőségük van: használhatják a tanonc rendőrségi kapcsolatát; ugyanis igazolványa nem biztosít elég mozgásteret a rendőrségi bürokráciában. Ha nincs kapcsolata, jöhet a csel! Ennek kivitelezését a mesélőre és a játékosokra bizzuk (rábeszélés - Fast Talk).

Az elhunyt ruhái között a karakterek kopott bőr irattárcát találnak, benne pár fontot, női fotográfiát, amelyen Miss Fraser megdöbbenve ismeri fel a szobalányt és egy darabka papírt, melyen kusza, szállás kézírással a következő cím áll: Russel street 15.

RUSSEL STREET 15: A Russel street a Soho egyik félreeső kis utcácskája. Mire a karakterek megérkeznek, súlyos köd ereszkedik alá, nyirkosság keveredik a csatornák szagával, a macskakő csúszós-nyálkás, a hold felhők mögé bújik, a gázlámpák fénye halványan világít a sötétben. A tizenötös szám egy csatorna menti rogyadozó viskó, melynek eresztékein fény szivárog ki. Az ajtó viszont jól megerősített, a bejutás nagyobb erőt vagy zárnýtítási képességet igényel. Odabent félhomály uralkodik; átható édeskés szag terjeng, az egyik sarokban mintha mozdulna valami...

A sötétből rémisztő alak lép elő... valaha nő lehetett, de most rongy és húscafatok lógnak le csontjairól, kifolyt szemei sötét üregében férgék tanyáznak, egykori ujjai csontos karmokká görbültek.

GHOUL:

STR	CON	SIZ	INT	POW	DEX	HP
20	18	18	18	17	16	13

Fegyver	Támadás	Sebzés
Karmolás	30%	1D6+1D4 (mindkét kezét használja)
Harapás	30%	1D6+1D4 + csimpaszkodás

Különleges támadás: Csimpaszkodás. Ha a Ghoul ezt a támadási

módot használja, elég ha a küzdelem első körében sikerül harapásával megsebeznie áldozatát, a következő körökben automatikusan sebez. Mindkettőjük +20%-ot kap támadására. (Természetesen ez nem vonatkozik a Ghoul harapására az előbb említett okok miatt.)

Páncél: Nincs, de a lőfegyverek sebzése felére csökken.

Varázslatok: Nincs. (Ha a mesélő saját maga kívánja megállapítani a szörny által ismert varázslatok számát, 1D100-al egyenlőt vagy kisebbet kell dobni, mint a Ghoul intelligencia szintje. Ezt a mennyiséget a kockán dobott érték adja.)

Képességek: Lopakodás 80% (Sneak), rejtőzés 60% (Hidden), hallgatóság 70% (Listen), keresés 50% (Spot Hidden), mászás 85% (Climb), ugrás 75% (Jump)

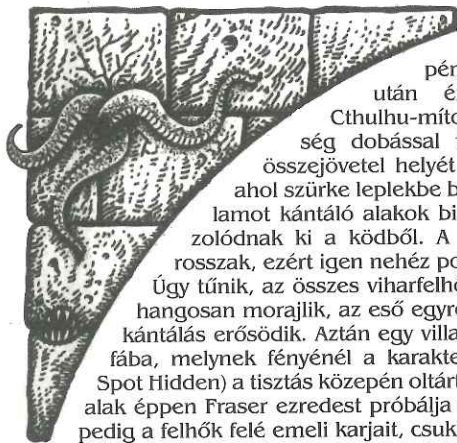
San: 0/1D6

Mozgás: 9

A szörny leírása: A ghoulak emberevő kannibálok förtelmes utódai, akik a temetők környékén bujkálnak földalatti járatokban vagy elhagyott romokban. Láruk patákban végződik. Holtak húsából vagy az általuk lemészárolt szerencsétlenek teteméből táplálkoznak. Bőrük sötét, bomló hullaszagtól bűzlő. Testüket az áldozatokról leárgatott ruhadarabok fedik. Fegyverként primitív tárgyakat: botot, lábszárcsontot vagy ezek híján pusztá kezűket használják. Saját testi épségükkel mit sem törődve örült módjára tépik, marcangolják áldozataik testét. **Ha sikerült megölni a ghoul, a karakterek körülnézhetnek a házban (keresés - Spot Hidden). A falakat vérrel festett arab írásjelek borítják, melyek ismerősek lehetnek a Necronomiconból (amennyiben a karakterek látták valaha is) és szentségtelen mágiát árasztanak magukból.** Egy fiókos szekrény tetején találnak néhány képet, amelyeken a tolvajt láthatják őrmesteri egyenruhában, Fraser ezredes társaságában. Ezzel egy időben a ghoul holttestét vizsgáló Elizabeth felsikolt: - Ūris-ten, ez Lucy! - ugyanis a torz teremtményben szobalányára ismer rá. **Ahogy a karakterek megvizsgálják a holttestet, régi bronzmedalions találnak a nyakában, mely a jól ismert, stilizált felhő ábrázolja. A karaktereknek itt már eszükbe juthat, hogy tapasztalt okkultista segítségét kérjék, ha nem jut eszükbe, Miss Fraser John Woo-Li Juot ajánlja, akit személyesen ismer. (Megjegyzés: a mesélő ne felejtse kidobni a ghoulért levonandó Sanity (józanosság) értéket.)**

AZ OKKULTISTA ÜZLETE: Közel a British Museumhoz, a Bedford Square-n található. Az üzlet délben nyit. A helyiségben dohszag keveredik a füstölők és egzotikus fűszerek illatával. A polcokon mindenféle tárgyak láthatók: a kézi faragású aprócska Buddhától a bővli olvasóig. A pulton kínai írásjelekkel sűrűn teleirt tekercek hevernek. A kirakat rolója le van eresztve, a porszemcsék jól láthatóan úsznak a gyertyák szűrt fényben. A pult mögött lakattal lezárt szekrény búvik meg a félhomályban; itt értékebb porcelánok, nemesebb tárgyak vonzzák a karakterek tekintetét. A bolt aprócska kínai tulajdonosa éppen egy koszos teáskannát tisztogat. Arcán a távol-keleti emberekre annyira jellemző türelmes, segítőkész mosoly játszik, far tején tradicionális fejfödő. Az egész megjelenése kórtalan nyugalmat áraszt magából, kék kimonót visel. Elisabeth meglátva örömmel üdvözi a lányt, aki röviden összefoglalja az eddigi eseményeket. Meglátva a medalions, arca elkomorodik, kitarja a szekrény mellett ajtót, mely eddig nem látszódtott a félhomályban. Felvezeti a karaktereket a padlásszobába, helytel kínálja őket. A medalions a kezében forgatva, arcán elgondolkozó kifejezéssel, mesélni kezd. Tudomása szerint a stilizált felhő villámmal Shub-Niggurathnak, egyfajta perverz termékenységi szentségtelen istennőjének a szimbóluma, akinek hívei a bal sarkuk fölél tetoválták a jelet. Odalép a könyvespolchoz, leveszi a legvastagabb arab kódexet, majd rövid lapozgatás után a karakterek felé nyújtja a könyvet. A kép, amelyet mutat, az ékszereket ábrázolja. Ezeket az ékszereket maga Shub-Niggurath kovácsoltatta ismeretlen holdak fémeiből leghűségesebb híve számára, hogy az jutalmul teljes testi valójában megidézhesse és undorító termékenységi szertartás keretében olyan Fattyat nemzzenek, mely a Jutalmazott teljes irányítása alatt áll. Tudomása szerint Shub Niggurath kultuszának hívei a Szent Jakab parkban tartanak összejöveteleket, minden holdfordulón. Ha megkérlik a kínait, hogy tartson velük, visszautasítja a megtisztelő invitálást, mert még hús teáskannát kell kipucolnia. (Aladdin története után szabadon.) Amilyen szerencsésük van a karaktereknek, pont másnapra esik a következő holdforduló. Így van egy napjuk arra, hogy kiéljék rambo-id hajlamaikat, azaz alaposan felszerelkezzenek.

szent jakab park: Másnap estére teljesen elromlik az időjárás: az ég elsötétül, az eső egész nap szemerkél, átláthatatlan köd ereszkedik alá London utcáira. Komor végítélet-hangulat lesz úrrá a városban. A karakterek csak gyalog vagy automobillal közelíthetik meg a parkot, ugyanis a bérkocsik tulajdonosai nem vállalnak fuvarát a sűrű köd miatt... **Amennyiben automobillal mennek, a sofőrnek alacsony Autóvezetés képességet (Drive automobil) kell dobni a rossz látási viszonyok miatt.** A park a Buckingham palota köze-



leben található, mesterségesen a közepén. A karakterek sötétedés után érkeznek meg, sikeres Cthulhu-mítosz vagy Keresés képesség dobással tudják meghatározni az összefüvetel helyét. Ez egy félreszó tisztás, ahol szürke leplekbe burkolódzó, monoton dal-lamot kántáló alakok bizonytalan körvonala rajzolódnak ki a ködből. A látási viszonyok nagyon rosszak, ezért igen nehéz pontosan bármit is kivenni. Úgy tűnik, az összes viharfelhő a park fölé gyűlt, az ég hangosan morajlik, az eső egyre sűrűbben esik, ahogy a kántálás erősödik. Aztán egy villanás, ahogy villám csap a fába, melynek fényénél a karakterek (keresési százalék - Spot Hidden) a tisztás közepén oltárt vesznek észre, amire két alak éppen Fraser ezredest próbálja felkötözni, egy harmadik pedig a felhők felé emeli karjait, csuklóin megcsillannak a karkötők... aztán néma csend. Az eső eláll, a köd feloszlik, a kántálás abbamarad, az összefüggő felhőréteget ismét villám hasítja át, nyomában lyuk támad, mögötte ragyognak a csillagok. Ha eddig a karaktereknek nem volt lehetőségük vagy bátorságuk támadni, akkor most az egyik hozzájuk közel álló szektatag észreveszi őket, riasztja társait, akik nem törődve azzal, hogy megtörik az idézést, megtámadják a partit.

HÁROM NŐ ÁTLAGKÉPESSÉGE:

STR CON SIZ INT POW DEX HP SAN DODGE ROLL (kitérés)
11 12 12 16 6 10 12 30% 18%

Fegyverek: bot

(A bottal harcoló nőknek átlagban közelharcra (Attack roll) van +23%-uk)

HAT FÉRFI ÁTLAGKÉPESSÉGE:

STR CON SIZ INT POW DEX HP SAN DODGE ROLL (kitérés)
14 15 15 14 15 15 15 75% 32%

Fegyverek: kettejüknél tűzfegyver, 32-es automata, illetve 38-as revolver, a többieknek bot, kés. (A férfiaknak a közelharcra (Attack roll) +29%; tűzharcra +20%-uk van)

Harc késsel (Knife- Fighting): alapszázalék (25%), sebzés (1D4+2), életpont (15)

Harc bottal (Club - Fighting): alapszázalék (25%), sebzés (1D6), életpont (15)

Tűzfegyverek (Handgun):

Név	Lövés	Sebzés	Lőtáv	Életpont	Hiba%
32-es automata	3	1D8	15 yard	6	99-00
38-as revolver	2	1D10	15 yard	10	-

Ha túlél a csatát, még láthatnak három alakot, ahogy az ezredes ernyedt testével eltűnnek a fák között.

A FRASER HÁZ 2: A karakterek Elizabeth javaslatára visszatérnek a család otthonába, hogy kipihenjék a mozgalmas éjszakát. Csöngetésre ébrednek, az ajtó előtt libériás férfi mosolyog, (a vidámság legkisebb jele nélkül) és Miss Frasernek díszes csomagot nyújt át. Elizabeth értetlen arccal veszi át a küldeményt, a férfi fejet hajt és távozik. Ha kibontják a csomagot, pecsétgyűrűt találnak benne (amiben Elizabeth felismeri apja ékszerét) és egy díszes névjegyet: „Ali Ben Kazah, Yorkshire Eleen major”, hátoldalán kifinomult kézírással időpont található:

*Este tíz órákor várom önöket,
kocsit küldök magukért.*

Az aláírás helyén a már jól ismert szimbólumot veszik észre.

ALI BEN KAZAH BIRTOKA: (Ha a karakterek a megadott idő előtt szeretnék körülnézni, zárt kapuval, valamint négy remek szelindekkel találják szembe magukat, melyek vadul vicсорognak a hivatal látogatókra.)

Kétlovas konflis jelenik meg a Fraser ház előtt és szállítja el a társaságot a megadott helyre. A major Yorkshire mellett található hatalmas erdő határol-

ja. A birtokot magas, kovacsoltvas kerítés veszi körül, lándsáji fenyegetően merednek az ég felé. Kétszárnyas kapun keresztül lehet bejutni, kopott kőoroszlánok strázsálnak kétoldalt. A két óriási szárny hangtalanul táru fel előttük meghazudtolva jelenlegi állagát (kopott, rozsdás), majd áthaladtukkor csendesen bezárul mögöttük. Az eső csendesen szemerkél, vékony köd szítál. Kavicssal felszórt sétány vezet egészen a lépcsőfeljáróig. A ház maga korai viktoriánus stílusban épült, repkénnyel befutott falai azonban a koránál sokkal ősbib hangulatot árasztanak. Egyben elbűvölheti és elborzaszthatja az érkezőket a rejtett kerti kandelaberekből áradó fény, ami kísértetiesé teszi az épületet és környékét. Körös - körül néma csend honol, csak az erdő fainak suhogását hallani. A ház ablakai sötétek, egy kivételével, melyen sápadt fény szüremlik ki. A boltíves bejárati ajtó alatt a reggel látott férfi fogadja őket, ugyanazzal a színpadias mosollyal az arcán, ami a karaktereknek már a csomag átvételekor feltűnt (ha megfigyelték). Kezében petróleum lámpást tart, ezzel mutatva maga előtt az utat. Ha a karakterek követik, előtérbe juttat, ahol a kinti nedves idő után viszonylag melegebb van. Lesegíti mindenkiről a felöltőjét, majd kitarja a bejárattal szembeni ajtót, bevezet mindenkit egy tágas terembe, meghajol, szíves türelmet kér mindannyiuktól, de szeretné a vendégeket bejelenteni Ali úrnak. Választ nem várva elsiet. Ha idejüket hasznosan szeretnék tölteni, körülnézhetnek a helyiségben.

A FOGADÓTEREM: Szemben csigalépcső vezet fel a további szintekre. Ülőalkalmatosságok, asztal folyóiratokkal, valamint egy csodálatos zongora. A kövezetet süppedő keleti szőnyegek borítják, a falakon festmények lógnak. Ha közelebről is megsemmeljük - vagy valaki ért az értékbecsléshez -, a helyiségben még fellelhető tárgyakat is alaposabb vizsgálatnak vethetik alá, akkor megállapítást nyer az a tény, miszerint itt csakis eredeti műrecek találhatók. Elizabeth egyáltalán nem köti le a számára most mit sem érő vizsgálódás. Idegesen rója a köröket és szúrtn tekinget az eltűnt inas után. Miután a csapat kellőképpen kinézelődte magát, halk sikolyra kapják fel a fejüket, (Elizabeth érthető okok miatt jved meg a hirtelen elébe topanó alaktól), de csak az inas tér és közli, hogy a ház ura a dolgozószobában várja mindannyiukat.

A DOLGOZÓSZOBÁBAN: Az inas betereli a vendégeket, majd csendesen távozik. Gázlámpa sápadt fénye világítja be a helyiséget, a sarkokat sötétbe burkolva. Édeskés illat terjed, nem tudni honnan, vagy mégis? (A mesélő dobathat Rátermettséget (Idea Rollt), hogy felfigyelnek-e az illatra, sikeres dobás esetén rájöhetnek, hogy az asztalon álló lámpából áramlik, ami varázslat végterméke.) A szoba egyszerű berendezése inkább a célszerűséget és nem a fogadóteremhez hasonló gazdagságot kívánja mutatni. Egyetlen ékessége az ablaknál elhelyezett íróasztal és az a mögött lévő karosszék. Ezen kívül a fal mellett sorakozó polcok (teletömve jogi könyvekkel, folyóiratokkal) valamint széles kanapé képezi a szoba bútorzatát. Az ablaknál szikár alak áll háttal, kezeit a mellén összefonva. Lassan megfordul. Tar kopasz fején megcsillan a fény, orra horgas, szája csak keskeny metszés a hűvös arcon. A legszembeütőbb mégis félelmetes intelligenciát sugárzó, szúrós tekintete. Ellép az asztal mellett, közben végignézi a társaságot. Lassan megcsóválja fejét és mutatóujját a padló felé fordítja, alakja először áttetszővé majd fokozatosan köddé válik, amivel igencsak megdöbbeníti a karaktereket. Ha alaposabban átkutatják a szoba berendezéseit, megtalálhatják az olajszekulációra utaló és az ezredest tönkretévo igazolásokat, zálogjegyeket.

A HÁZ TÖBBI RÉSZE: Ha elhagyják a szobát és körülnéznek a házban, semmi jelét nem találják, hogy a közelmúltban valaki lakta volna. A szobától jobbra a könyvtár helyezkedik el. A földszinten van a cselékszoba (itt ha jobban körülnéznek, petróleumlámpára bukkannak, amelynek ivergője még mindig forró). Az inas sehol nem lel, így folytathatják a kutatást. A szobával szemben a konyhát, ebédlőt valamint a fürdőt és a toalettet találhatják. Az emeletre csigalépcsőn juthatnak fel. Az első szint hálószobák sora, ahol minden bútordarab fehér leppellel van letakarva. Ha visszatérnek a földszintre, még találhatnak egy helyiséget lépcsővel a végében, amely a pincébe vezet.

PINCE 1: Teljes sötétség honol. Doh, és rothadás szaga keveredik a már jól ismert illattal, ami most már nem is tűnik annyira kellemesnek. Ha hoztak valami világító alkalmatosságot magukkal, akkor korabeli pince látványa tárul



eljük. A lépcső alatt burgonya, alma rothadó maradványai. A falak mellett mindenféle limlom, üveges italok tárolására alkalmas polcok, nemes penésszel borított palackokkal. A jobb sarokban kazán, amelyben még mindig lobog a tűz. Rajta nyomásmérő, melynek mutatója lassan ereszkedik a nulla felé. A kazán mellett van felhalmozva a tüzelőanyag. A bal sarkot szinte teljesen ellepi a használaton kívüli bútordarabok és más értéktelenné vált tárgyak tömege, de ha egy kicsit több figyelmet fordítanak rá és átkutatják a kacatokat, megtalálják az ezredes tolokocsiját alaposan tönkretéve. Elizabeth csendben áll és meredten nézi a roncsot. Ha valaki esetleg rendelkezik pszichológiai képességekkel, akkor most használhatja, mert az érintettnek igencsak nagy szüksége lehet rá.

PINCE 2: Ha jobban átvizsgálják a sarkot (keresés (Spot Hidden)), igen alapos kutatás után vájatot találnak a padlóba vésvé. Ahogy megemelik a kőlapot, ereszkedőakna válik láthatóvá. Teljes a sötétség, áporodott szag vágja arcon a kutatókat. Aki elsőnek akar leereszkedni a nyílás oldalfalába süllyesztett vájatokon, dobjon folyamatosan Ügyesség (Dexterity), Mászás (Climb) képességekre. Ahogy lába talajt ér, suhanó hang hallatszik. Dobás Hallgatózásra (Listen), majd ismét ügyességre -20%-kal, hogy időben fel tud-e ugrani a fokokra. Ha megpróbál elhasalni, akkor erős a valószínűsége, hogy a vállába, vagy a fejébe vágódnak a szembelevő falban elrejtett fűvócsövek tüskéi. A két darab lövedék, melyek egyenként 1D4 sebzést okoznak, azonnal az áldozat testébe juttatják a tüskék hegyén csillogó mérget. Ha a karakter nem kritikus helyen kapta a sebzést, akkor 1D4 kör múlva furcsa szédülés fogja el és fokozatosan elveszti a realitásérzékét, látomásos kezdik el gyötörni, a hatás ismét 1D4 körig tart, addig a játékos harcképtelen, lekuporodik a legközelebbi sarokba és csak összefüggéstelen szavakat képes ordítani. (A hallucinációk lehetnek személyre kialakítottak, különböző főbiák - rossz emlékek eltorzított valósága, amelyeket nem árt, ha a mesélő már a kaland legelején letisztáz a játékosokkal). A többiek követ-hetik társukat, de mászásra és ügyességre nekik is dobni kell, főleg annak, aki a lámpát viszi. Hosszú folyosó tárul a szemük elé, s ha jobban szemügyre veszik a falakat, a jobb oldalon rozsdás fémmajtot találnak. Ha a lépcsőfokokkal szembeni falat valaki meg akarja vizsgálni (Csapdakeresés különleges képesség) és a dobás nem sikerül, akkor magára vessen, amint megközelíti, mert hangos döntéssel vasrács csapódik le a mennyezetről, ezzel egy időben a fal félrecsúszik és barlang válik láthatóvá. A sötétből egy alak botorkál elő, akiben egy szellem gyászos véget ért testére ismernek rá. Ha a benn rekedt karakter társai próbálkoznak a rács felemelésével, dobjanak STR-re.

ZOMBI:

STR CON SIZ POW DEX SAN HP
15 13 16 1 11 6 13

Damage Bonus (Sebzésbónusz): 1D4

Move (mozgás): 6

Weapon (fegyver): Bite (harapás) 30%, Damage (sebzés): 1D3

Armor (páncél): nincs, minden fegyver a kidobott sebzés felét sebzí, dupla sebzésre alkalmas fegyverek 1 ponttal csökkenthetik a CON-ját.

Skills (jártasságok): a gazdája parancsának engedelmeskedik 99%, követi az emberhúst 99%

A lény leírása: Ez a létezési forma talán a legnagyobb megalázása - paródiája - az emberi testnek. Az esetek többségében gonosz varázslat kelti „életre” a halott testét. A zombit varázsló irányítja, mivel a hozzá hasonló lények nem rendelkeznek önálló akarattal. Ahhoz, hogy elpusztítsuk, vagy a fejét kell szétlőni, vagy addig kell kaszabolni, míg harcképtelenné nem válik.

Ha esetleg nem tudták kiszabadítani vagy bármiképp segíteni társukat a harcban, kénytelenek végignézni a küzdelmet. De a baj nem jár egyedül, mint tudjuk. Ahogy a rácsot rángatják és a hátukat esetleg védtelenül hagyják, két alak ront rájuk a folyosó homályából.

	STR	CON	SIZ	INT	POW	DEX	HP	SAN	DODGE	ROLL
NŐ	14	15	17	14	12	14	15	60	28	
FÉRFI	15	16	17	16	14	16	16	80	32	

Fegyverek: a nőnél bot, a férfinál kés

KÁRPIT SZOBA: A vasajtó félig nyitva, lobogó fény világítja meg a bejáratot. Ahogy belépnek, mintha teljesen más világba csöppen-tek volna. A falikarokban fáklyák ontják fényüket, nehéz szurok-füst terjeng a helyiségben, a padlót perzsaszőnyegek borítják, az oldalfalakat valamint a mennyezetet súlyos falikárpitok fedik. Könyvek sorakoznak polcokon, lombikokkal és más kémiai eszközökkel megrakott mahagóni asztalon. A szoba közepén füstölő edény, melyből lassan áramlani kezd a jól ismert illat, ismét felde-

reng a már látott szellemalak. Most komoran a bejáratnál szembe-ni falikárpit felé int, amelyet enyhe léghuzat lebegtet, mélyen meghajol a karakterek felé, majd fokozatosan eltűnik és többé nem bukkan fel soha. A zombi elpusztításával lelke megszabadult az örök kárhazottól.

A TISZTÁSON: A kárpit mögött folyosó húzódik, a lépcsők végén halvány derengés jelzi hogy, a kijárat a szabadba vezet.

A kijutást csak néhány itt bujdosó patkány elpusztítása teszi nehezebbé. A járatból kilépve keskeny ösvényen visz tovább az út, amelyet ha követnek, egy tisztásra jutnak ki. A látvány már ismerősnek tűnhet a **SENT JAKAB** parkból, azzal a különbséggel, hogy itt már nem tömeg, hanem csak két ember áll az oltárnál, felemelik a kezüket, s kántálásuk hangja a szél szárnyán a magasba száll. A természet mintha itt ezen a kis tisztáson akarná kiadni minden dühét. Fák görnyednek a vihar tomboló orkánjában, nedves levegő csap az érkezők arcába. Az ég szinte teljesen fekete, villámok cikáznak, az egyik fa éppen most dől ki sebzett állatként sikítva, amint a kékes mennykő belevág. Izzó szilánkok sodródhatnak mindenfelé a szélviharban, majd sísteregve hunynak ki a nedvességtől.

Ha rejtőzködve meg akarják figyelni, mi történik, egy Külső Istenség megjelenésének lehetnek szemtanúi. Ezt inkább nem kívánom senkinek. Esetleg ha mégis ezt a lehetőséget választják, akkor amint támadásba lendülnek, el kell viselniük az ezzel járó SAN veszteséget, s ha a karakterek nem változnak örülten ordító fu-tóbolondokká, akkor varázslat áldozatai lesznek, ami először kellemetlen viselkedéssel kezdődik, felhólyagzik a bőrük, majd hirtelen lángba borulnak. A szerencsétlenek közelebbi tanulmányt folytathatnak a spontán égés veszélyeiről. Az istenség nem tűri, hogy szolgálain kívül bárki is meglássa.

Az egyik alak, amint a karakterek kibukkannak a kopár tisztásra, azonnal észreveszi őket. Kezeivel furcsa mozdulatokat végez és a jövevények felé int. Egy bokorból kicsoszog valami és elindul feléjük, folyamatosan a csapat és az oltárnál lévő ember között maradv. Ha tűzfegyvert akarnak használni, számolni kell a rossz lá-tási viszonyokkal. Az alak egyenesen Elizabethet szemeli ki, áldozatául.

DIMENSIONAL SHAMBLER (Dimenziójáró):

STR CON SIZ INT POW DEX HP
21 24 12 7 14 13 18

Move (Mozgás): 7

Weapons (Fegyverek): Claw (Karom) 30%, Damage: 1D8+1D6

Spells (Varázslatok): ha 9-esnél nagyobb intelligenciával rendelkeznek, akkor annyi varázslatot ismernek, ahány ponttal túldob-juk ezt a tulajdonságukat.

Armor (Páncél): 3 pont vastag bőrük miatt

Sanity: 0 / 1D10

Leírás: A Dimenziójárók valószínűleg közlekedni tudnak az uni-verzum világai között. Nyughatatlan természetüknél fogva folyton vándorolnak, csak rövid időt tartózkodnak egy helyen. Ha távoznak, halványodni kezdenek, ami 1D4 kör szabad támadást bizto-sít az őt támadónak. A lény képes bármit vagy bárkit magával ra-gadni, az így eltűnt tárgyat vagy személyt soha nem lehet felkutatni. Két karmokban végződő kezével egyszerre (azonos DEX-el) támad.

Remélhetőleg mindenki közelebbi ismeretségbe került ezzel a kedves teremtménnyel és túl is élték a vele való találkozást. A tomboló vihar nem hagy alább. A kántálás hirtelen megszakad, ahogy megközelítik az oltárt, amelyen Fraser ezredes teste vo-naglik. A két ember jobbnak látja, hogy a távozás hímes mezejére lépjen. Ha a karakterek utánuk vetik magukat, Elizabethre ne szá-mítsanak mert ő egyből az apját veszi gondozásba. (**Megjegyzés:** A karaktereknek tehetségük van arra, hogy sikeresen megszakit-sanak egy jól induló megidézést, de se baj.) Ha elég gyorsak és természetesen elég jók nyomolvasásban, hamarosan beérik a két férfit, akik az erdőben próbálnak eltűnni. Az egyikük hirtelen megáll, szembefordul az üldözőkkel. Az inas, akinek arcán most a mosolyt még az árnyéka sem dereng, gyilkos dühvel, áldozati tőrrel a markában nekirent a társaságnak, a másik alak - mivel va-rázslatra már nincs ideje - letérdel, a szájához illeszt egy rövid csövet. Ha ezt nem tudja használni, a csata hevét kihasználva megpróbál visszajutni az oltárhoz.

AMIR, AZ INAS:

STR CON SIZ INT POW DEX EDU HP SAN
13 15 17 14 12 12 18 16 60

Magic Points: 12

Spells: Gorgoth alakváltása, Halálvarázs
Dodge roll: 24, **Luck Roll:** 60, **Know Roll:** 90, **Idea Roll:** 70, **Damage Bonus:** 30
Weapon: Ritual Dagger (Áldozati tőr) 1D4+2

ALI BEN KAZAH, SHUB - NIGGURATH PAPJA

STR	CON	SIZ	INT	POW	DEX	APP	EDU	HP	SAN
15	15	16	17	16	17	14	20	16	80

Magic Points: 16

Dodge Roll: 34, **Luck Roll:** 80, **Know Roll:** 100, **Idea Roll:** 85, **Damage Bonus:** 31

Spells: Dimenziójáró megidézése, Shub-Niggurath hívása, Feltámasztás, Halálvarázs, Gonosz holttest pora

Weapon: fúvócső, melynek sebzése halálos, ha lövedéke valakit eltalál. Most viszont arra is van esélye, hogy a társát találja el. A rossz látási viszonyok és az erős szél nehezítheti a fegyver használatát. A varázslatokat a mesélőre bízuk, melyeket használja fel.

A papok, istenük nevével az ajkukon, kilehelik a lelküket. Ha sikerül Fraser ezredest élve kiszabadítani, visszatérhetnek a folyosón keresztül a házba. Az ezredes őszinte köszönetet mond a társaságnak a sikeres közelbélésükért, aminek a saját és - nem utolsósorban - a lánya életét köszönheti. Aki átvizsgálta a főpap tetejét, megtalálta nála az elrabolt ékszereket. Ezeket semmiképp sem tarthatják meg, adják át a jogos tulajdonosának. Amit a kárpitszobában találnak, nem biztos hogy a társaság osztatlan öröme szolgálat. A főpap halála után az általa mágiával összetartott könyvek elenyésztek, lapjaik porrá válva hevernek a polcokon. Bűnös varázslataik visszatértek az elfeledett idők rég elpusztult, ködös homályába. Ali Ben Kazah biztosította, hogy senki ne tudja hasznosítani az értékes könyvgyűjteményt. Mikor elhagyják a ház hűvös, nyugtalanító magányát, az égre pillantva új hajnal fénye köszönti a meggyötört társaságot. Fraser ezredes megkéri azokat, akik eddig támogatták, fordítsák a ház felé. Távolságba révedő tekintettel nézi az épületet...



Az ezredes másnapra teára hívja meg a partyt. Remek alkalom, hogy ismét megcsillantsuk jóindulatunkat és személyes varázsunkat a család felé, és átadjuk az olajzúlettel kapcsolatos okiratokat. Az ezredes helyetlenné kényszeríti a vendégeket és hamarosan, halk kopogtatás után hölgy lép be, kezében tálcával. Teát (megint csak indiait), mellé aprósüteményt szolgál fel. A karakterek itt említést tehetnek arról - természetesen a szolgálólány távoztával -, hogy mostanában mennyire nehéz igazán megbízható munkaerőt találni. Itt az ezredes szemöldökráncolva tudakolja ezen megjegyzés okát. A karakterek elmesélhetik Lucy szerepét a történetben. A beszélgetés hamarosan a közös kaland felé terelődik. Az aggódó apa feszülten hallgatja végig mindazt a hihetetlen borzalmat, ami rövid időn belül ennyire felforgatta egy tisztas család életét.

Lassan magához tér, amiben nagyrészt a teába csent kortynyi rum is szerepet vállal, és elmondja a vele történeteket.

Mikor a party tagjai utoljára tiszteletüket tették szerény lakásában, még nem is sejtette, mekkora felfordulást tud okozni néhány kegytárgy. A társaság távoztával éppen italt szeretett volna keverni magának, amikor kopogtatnak. Lucy titokzatos távollétét átkozva nagy nehezen ajtó nyitott, vesztére. Arra tért magához, hogy ágyhoz van kötözve és moccanni sem tud. Lassan tisztuló tekintete előtt egy alak bontakozott ki, aki láthatóan jól szórakozott abbéli próbálkozásán, ahogy a köteleit próbálta meglazítani. De a mosoly helyét az idegen arcon hamarosan a gyűlölet váltotta fel.

Közelebb hajolt és lángoló tekintettel előadta mondandóját. Aporodott lehelete ismeretlen szagtól bűzlött.

- Emlékszik még rám?
- lassan kiegyenesedett, mintha így akarta volna eszébe idézni az elfeledett múltat. - A támadásról beszélek, ami a sivatagnak egy kis oázisában történt, melyet maga vezetett őrmagyként. Most ezredes, és ezt a rangot azért kapta, mert megzavarta Istenem áldozati szertartását. Amiről a maguk primitív népének még fogalma sem lehet, mennyire szentségtelen cselekedet. Maga egyszerűen lelőtt, mint egy koszos rabszolgát, de azt nem tudta, Shub Niggurath egyik főpapját sem lehet egyszerűen megölni. Mikor felépültem, megismerkedtem egy őrmesterrel, aki magával szolgált. Könnyű volt meggyőzni, hogy megtudjak magáról egy s mást. Elhatároztam, hogy tönkreteszem. Testileg, lelkileg, anyagiilag egyaránt. Sajnálom, hogy Elizabeth kisasszonyt nem sikerült megöletnem, de a cselédlány jól szolgált az ügyet, még a halála után is. És most ezredes, készüljön fel a kimúlásra istenem oltárán.

- Gúnyosan felkacagott, nevetése sokáig visszhangzott az agyamban. Kimerültem. - folytatja Fraser - Hangokra ébredtem, valaki beszélt hozzám. Mikor felpillantottam, alakot láttam az ágyamnál, valahogy furcsán áttetszőnek tűnt, amit akkor a rossz fénynek és az akkori állapotomnak köszönhettem el. Végül megszólalt. (Itt Fraser ezredes azt a jelenést írja le, amellyel többször is összefutottak a játék során.) - Magát is jól rászédtek - kezdi furcsán suttozó hangon. - Ne, kérem ne szakítson félbe, nincs sok időm, megpróbálok segíteni magának. Én ennek a birtoknak az ura voltam, amit most korántsem mondhatok el magamról. Ez a szörnyeteg ajánlatot tett a birtokomra, engem, egy Trevort akart rávenni, adja fel

a családi örökséget. Igen, elzavartam. Nos ez volt a legutolsó osztobaság az életemben, nem engedtem át neki egy nagy múltú család utolsó menedékét. Le kellett volna lőnöm, mint a volt szomszédom kuttyját. - Itt kénytelen voltam közbeszólni, miszerint én már megpróbáltam, de úgy látszik ezt nem fogja a golyó, de monológomat figyelembe sem véve folytatta. - Még aznap éjjel elintézte, hogy ne legyek az útjában. Egy mérgezett tuskó, és már nem volt gondom arra, másnap mit ír az újság. De a halálom nem volt elég romlott lelkének. Én eddig nem hittem a természetfeletti bármely megnyilvánulásában, de be kellett látnom, hogy igenis létezik a gonosz. Láttam, mit művelt a testemmel és semmit sem tehettem ellene. Parancsol az anyagnak és a léleknek egyformán, és így lelkem csak akkor lehet szabad, ha elpusztítják a mágiát, ami a testemet fogva tartja. Valami porral csinálja, amit gyertya vagy gáz lángjába hint, - itt hirtelen abbahagyta, tekintete a távolba révedt, mintha valaki szólítaná, arca eltorzult a félelemtől. Bocsánatkérem rám tekintett, alakja áttetszővé vált, majd teljesen eltűnt. Akkor döbbsentem rá, hogy mit is láttam. Szerencsétlen pára, remélem megtalálta a lelki békéjét.

A party tagjai, ha többször tiszteletüket teszik Fraseréknél, megtudják, az ezredes titkos betegsége valami csoda folytán múlófélben van, valamint az anyagi gondjai is rendeződtek a hányatott sorsú családnak. Az ékszereket, amelyek eddig az ezredes tulajdonát képezték, a British Museumnak adományozza, mondván, rá eddig csak szerencsétlenséget hoztak. Bajlódjon velük az állam. Természetesen a kaland sikeres kivitelezéséért külön jutalom jár, ami lehet pénz vagy bármilyen segítség, közbenjárás magasabb körökben. A jutalom mibenlétét a mesélőre bízuk.

(Megjegyzés: Fraser kisasszony szíve még szabad, úgyhogy irány a virágárus, hajrá Bálint!!)

Alien Gardner & Garth

BLOOD BOWL

Blokkolás és cselezés

Ember csapatok a vérfociban



Ha jól megnézzük, az ember csapatok játékosai minden jellemzőjükben átlagosak, nem vihetnek be annyi különleges cuccot a pályára, mint mások. Mégis, komoly győzelmi esélyekkel indulhatnak bármelyik ligában, hiszen a fentiek alapján kirívó hátrányaik sincsenek, és ez nagyon lényeges a Vérfociban.

A csapatösszeállítás magánügy, mi mégis azt javasoljuk, hogy legalább 12 emberrel kezd a bajnokságot, mivel elkerülhetetlen, hogy valaki tartósan meg ne sérüljön vagy, ne adj Isten, meghaljon. Főleg az ork, káosz és törpe csapatok kedvenc taktikája, hogy az első félidőben bedöngölnek a földre, majd a másodikban létszámfölényük miatt megnyerik a meccset.

Bár vannak trükkök a veszteségek csökkentésére, teljes gyógy mód azonban nem létezik, úgyhogy mindenképpen tartalékolni kell a következő meccsre. Ebből adódóan a liga kezdetekor defenzív csapat felállítását javasoljuk:

4 rohamozó	360.000
4 közkatona	200.000
2 fogó	140.000
1 dobó	70.000
Mighty Zug	120.000
2 újradobás	100.000
1-es szurk. fakt.	10.000
Összesen:	1.000.000

A csapatösszeállítás

Hát mindig a pénzzel van a legnagyobb baj, hiszen abból soha nincs elég. Nos, mint már említettem, arra törekedtem, hogy a kezdőgárdában 12 játékos legyen, s Mighty Zugot az alábbi indokok miatt szerződtettem:

Egyfelől igencsak elkel egy kis extra izom az első sorban, főleg a fekete orkok és a káosz harcosok ellen. Másfelől pedig az olyan sztárjátékosok, mint Zug mindig felhívják magukra a figyelmet, és az ellenfél nagy erőket fog arra áldozni, hogy földre küldje őket. 9-es páncélja miatt igen nehéz legyakni és 5-ös erejénél fogva minimum ketten kell, hogy támadják, ha több blokk kockával akarnak dobni. Mindez az jelenti, hogy Zug legalább két ellenfelet leköt, így a csapat létszámfölénybe kerülve áttörheti az ellenséges vonalakat.

Ugyanezen logika alapján tettem be a négy rohamozót. Ezek a skacok az ember csapat krémje, és főleg a liga elején arra kell törekedni, hogy minél több legyen belőlük a pályán. 7-es mozgásukon kívül blokkolás jártasságuk is van, ez még inkább indokolja jelenlétüket. Ha két egyenlő erejű játékos találkozik, akkor rendes körülmények között 33% esélyed van, hogy földre küldd az ellenfelet (ha cselezés jártassággal rendelkezik, akkor csak szerény 16%). Ha viszont játékosodnak blokkolás jártassága van, akkor az esélyed 50%-ra nőnek, ami a legtöbb támadásban jelentős előnynek számít.

A két fogó beállítása is hasznos, mivel helyből van cselezés és labda elkapása jártasságuk. Bár szerény páncélzatuk (7) kissé kénytelen teszi őket, 8-as mozgásukkal akár 10 mezőnyit is haladhatnak (mindent bele alkalmazásával). Ezáltal könnyen az ellenfél hátába kerülhetnek, így annak hátra kell küldenie játékosokat, hogy megakadályozzák a labda problémamentes elkapását, ezáltal viszont gyengítik első sorukat.

Ne kövesd el azt a hibát, hogy a fogókat csak gólszerzésre használod. Bár 2-es erejükkel egyedül nem állják a sarat, de mozgékonyaságuk révén hamar a kritikus helyekre érnek és segédkezhetnek.

A dobókkal és a közkatonaikkal kapcsolatban nincs sok szólnivaló, hiszen teljesen átlagos vérfoci játékosok, akiknek megvan a megfelelője más csapatokban is. Annyit azért megjegyezni, hogy minél előbb törekedj a két dobó beállítására, hiszen teljesen ugyanolyanok az adataik, mint a közkatonaé, viszont két jártassággal (biztos és passzolás) rendelkeznek, ami árban csak plusz 10.000 jártasságonként.

Jártasságok

Amint csapatod fejlődik, van néhány jártasság, amelyet mindenképpen tanácsos felvenned. Dobóid és fogóid gyorsan fognak sztárjátékos pontokat szerezni, hiszen vélhetően ők szerzik majd a legtöbb gólt. A pontosság és erős kar végzetesen jó passzolási jártasság-kombináció. A másik nagy páros, ha a dobónak Üdvözlégy passza van és a fogónak pedig Követéses elkapása.

Még egy igen fontos jótanács: sose próbálj csapatodból döngölő gárdát fejleszteni, hiszen az erős páncélzatú csapatok ellen (orkok, káosz, törpék, stb...) csak az időt húzod vele, más haszna nincs. Jó, biztos be tudod küldeni az ellenfél egy-két játékosát a kórházba, de hosszú távon tuti, hogy Te húzod a rövidebbet. Szerezz be inkább minél több Cselezés jártasságot és próbálj a futós-passzolós játékra koncentrálni.



Taktikák

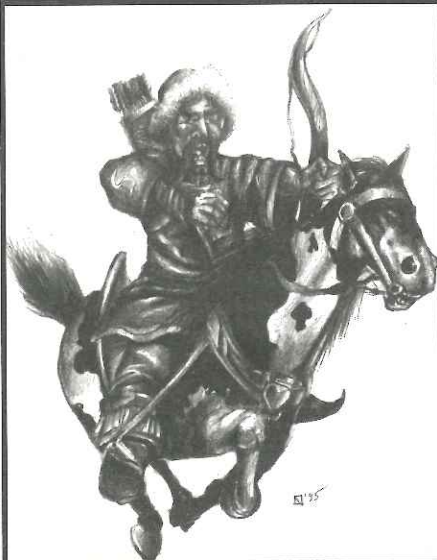
Az ember csapatok sokoldalúságánál fogva nincs magától értetődő követendő taktika. Az emberekben éppen az a legszebb, hogy alkalmazkodni tudnak mindenfajta körülményhez és nem kell előre kidolgozott sémák szerint nyomulniuk. Mindazonáltal van néhány olyan fogás, amelyet érdemes megszívlelned. Az első mindjárt az úgynevezett zseb (nem összekeverni az ork ketrec taktikával!) létrehozása, ha te fogadod a kezdőrúgást vagy sikerült megszerezned a labdát. Az orkos ketrechez képest a különbség az, hogy a zseb átmeneti formáció, amely a labdát birtokló játékost hivatott védeni, míg a fogók felfutnak a helyükre.

Az első lépésben tehát ki kell alakítanod azon játékosod körül egy félkört, aki a hátulról passzolt labdát elkapja. Tanácsos erre a feladatra valamelyik rohamozót kijelölni, miközben a fogók előreszalhatnak. Addig ne passzolj, amíg a zsebet biztonságosan ki nem alakítottad. Ennek két oka van. Az egyik, hogy elronthatod a passzt és akkor az ellenfél egyik játékos felkaphatja a labdát. A másik ok furfangosabb: míg dobó a labdát birtokolja, ellenfeled nem fogja tudni, merre visz a támadásod fő vonala. A zseb félrevezetés képpen is kialakítható, miközben valamelyik fogód elfut a másik szélén. Ellenfelednek emiatt meg kell osztania de legalábbis szét kell húznia védelmi vonalát.

A következő körökben keresztbe futtathatod fogóidat (egyiknél legyen ott a labda), akik a találkozási ponton kézzel kézre adhatják a labdát teljesen megzavarva ezzel ellenfeledet. Az a lényeg, hogy használd ki csapatod rugalmasságát és tartsd ellenfeledet örökös bizonytalanságban!

WARHAMMER

KISLEVITÁK



PROFIL	MFH	CKE	SZ	S	K	T	AE	Mentő
Lovas íjász	8	3	3	3	1	3	1	7 5+
Íjász főnök	8	4	3	3	3	2	4	5 8 5+

PROFIL	MFH	CKE	SZ	S	K	T	AE	Mentő
Kopjás lovas	6	4	3	3	3	1	3	1 7 4+
Kopjás Kapit.	6	5	3	4	3	2	4	2 9 4+



Emberöltökkal ezelőtt egy harcias ember-törzs kelt át a Világvége-hegység hágóin és telepedett meg a Birodalomtól északnyugatra, az Urskoy folyó völgyében. A nép, mely a "Goszpodárok" nevet viselte, nagy hatalmú sámán vezetése alatt állt, kinek első dolga volt, hogy leigazza a környező népeket, elűzze a területen élő goblinokat, és felépíttesse Kislev városát. Hamarosan virágzó birodalom épült a tágas sztyeppéken, falvak és a nomád pásztorok táborai tarkították a tájat. Az ország keleti részét a Világvége hegység vonulatai határolják, melynek sűrű erdői nagyszerrű faanyaggal szolgálnak az ország híres fáfaragóinak. Északról a kegyetlen teleiről ismert Északi pusztaság választja el Norscától, nyugatról pedig a Karmok tengere mossa partjait. Kislev népe dél felé is terjeszkedni akart, ezért az akkor uralkodó klán-királynő parancsára hatalmas sereget toboroztak, és megtámadták a Birodalmat. A háború során két teljes birodalmi sereget semmisítettek meg és rengeteg várost pusztítottak el, míg végül a Császár a törpéktől és Bretonniától kapott segítséggel legyőzte őket. Azóta Kislev uralkodói és a Birodalom Császára szoros szövetségben állnak, mely igen hasznosnak bizonyult a Káosz ellen folytatott Nagy Háborúban.

Kislev roppant országában hatalmas területet birtokolnak a nomád törzsek. Ezek a harcias emberek megőrizték őseik életmódját és szokásait, a pusztákon vándorolva legeltetik az állataikat. Nincs állandó táborhelyük, ezért mindennaposak a területi viták az egyes törzsek között, ami igen komoly fegyveres összecsapásokban nyilvánul meg. Mindazonáltal ez a viszálykodó népség képes azonnali szövetséget kötni, ha veszély fenyegeti függetlenségüket. Bár elég gyakran előfordul, hogy több törzs összeáll és kifoszt néhány falut vagy várost, a Főnökök elismerik a kislevi Cár fennhatóságát és hajlandóak habba vonulni a parancsára.

KISLEV LOVAS ÍJÁSZAI 16 pont/modell

A csatamezőn a nomád törzsek harcosait a lovas íjászok képviselik. Öt vagy több főt számláló osztagokban harcolnak, melyeket általában egy főnök vezet. A harcosok pajzsot viselnek, páncélt viszont nem, ezért mentődobásuk 5+. Íjat, kardot vagy fejszét használnak fegyverként.

Kislev nomádjai kitűnően képzett íjászok, ezért módosítás nélkül lőhetnek fegyverükkel. Egyfajta különleges, úgynevezett visszacsapó íjat használnak, melyet saját maguk készítenek. Ez az új kis mérete ellenére képes akkora távolságra eljuttatni a lövedékét, mint a hosszú íj. Kislev lovas íjászaik alkalmasak az előcsatározásra a szabálykönyvben leírt módon, az egység méretétől függetlenül.

KOPJÁS LOVAGOK 25pont/modell

A Kopjás lovak egy kislevi hadsereg elit harcosai. A lovagrend tagjai az ország különböző részeiből származó nemesek, akik idejük legnagyobb részét hadakozással vagy az északi területekről beszivárgó irtózatosszörnyek és káosz teremtmények vadászataival töltik. A lovagok gyakorta megfordultak a Birodalomban a Káosz ellen vívott háborúk során. Amikor első alkalommal siettek a Császár segítségére, a kopjások megjelenése jókora kavargást okozott, ugyanis az emberek a különleges vérteteket viselő harcosok elől elmenekültek vagy félve a házaikba zárkóztak. Mi tagadás, a lovagok elég szokatlannul festenek a hátuk mögül felmeredő szárnyal, mely griffmadár és egyéb, északon elejtett szörnyek tollaiból áll. Valószínűleg a tanulatlan parasztok a kopjások testrészeinek hitték a nyereghez erősített tollat. A szárnyak persze nemcsak díszítés céljából készültek, hanem azért is, mert rohamozáskor, ahogy a nagy sebesség következtében a tollak közé kap a szél, félelmetes dörgő hangot hallatnak.

A birodalmi sereg legfeljebb egy Kopjás osztagot tartalmazhat, amely minimum öt harcosból áll. Mindannyian könnyű páncélt és pajzsot viselnek, ezért 4+ mentődobásra jogosultak.

A lovagok jókora kopjával valamint karddal vannak felfegyverkezve, hogy kivághassák magukat a csata sűrűjéből. Ez igen fontos, mivel mint az köztudomású, a Kopjás lovak fő erőssége a nagy lendülettel véghezvitt rohamozásban rejlik, az pedig igen helyigényes. A rohamozó harcosok +1 kezdeményező, és +2 erő bónuszt kapnak. Ez természetesen csak rohamozáskor érvényes. A lovagok zászlósa hordozhat mágikus csatazászlót, melyet a Warhammer Harci Mágia kiégészítőből választhatsz ki.

Kislev régi uralkodói, a Sámán kánok nagy hatalmú varázstudók voltak. Míg a délen élő birodalmi varázslók hosszú éveket töltenek el azzal, hogy az elfektől megtanulják varázstudományuk alapjait, addig a Kislevi mágusok egy sokkal ősbibb, a föld mélyéből előtörő erőt használnak praktikáikhoz. A kán királynő megtanulták, hogy miként használják ki ezt az energiát, és kialakították a különleges, úgynevezett Jégmágiát, amely a hideg, a fagy, és más ezekhez hasonló természeti erőkből merít energiát. Ez az erő, melynek forrása mélyen a bolygó gyökeréből ered, télen a legerősebb. Közvetítő közege a talajt átjáró fagy. Ennek következtében a kislevi mágusok is ebben az évszakban a leghatékonyabbak, míg nyáron teljesen a mélypontra zuhannak.

Az ország uralkodóit manapság Cároknak

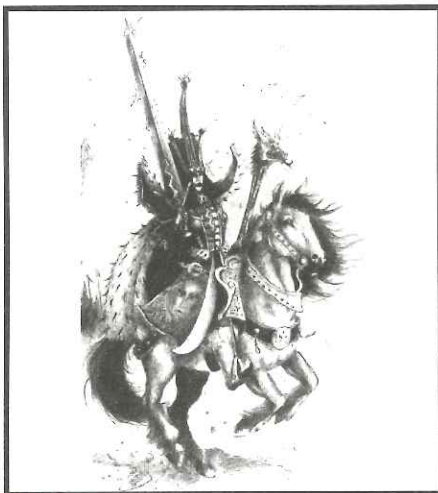
hívják. Az eltelt évszázadok során rengeteget fejlődött mágikus hatalmuk és tudásuk, különösen a lányokban vált erőssé az erre való hajlam.

KATARIN, KISLEV CÁRNÓJE 200pont
Fagyhalál +100pont

Kislev harcos népének jelenlegi uralkodója Katarin cárnó, aki atyja, Bokha cár halála után nyerte el a trónt. Az emberek azt tartják, hogy ő népének eddigi leghatalmasabb uralkodója. Kemény rendeletei és külső megjelenése miatt Jégkirálynőnek nevezik. Hívós tapintású bőre sápadt, akár a téli nap fénye, hajában zúzvara csillog, koronáját hópelyhek díszítik.

A Cárnó nem visel csatában páncélt, fegyverként híres varázskardját, Fagyhalált alkalmazza. Felpáncélozott csatamént lovagol, ezért 5+ mentődobásra jogosult.

A Cárnó három varázskártyát használhat, melyek közül az egyik kötelezően a Fagyhalál.



PROFIL	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	AE	Mentő
Cárnó	4	4	3	3	3	3	5	3	10	5+
Csatamén	7	3	0	3	3	1	3	1	5	

Ezt a veszedelmes fegyvert Miska, a Goszpodár kánkirálynő kovácsoltatta, mikor a Birodalom ellen vezette seregét. A kardot Kislev uralkodónői viselik és hagyják örökül utódaikra. Csak varázslónő használhatja a fegyvert, más mágiában járatlan személy vagy férfiember azonnal halálra fagy, ha hozzáér. Ugyanígy jár az az ellenfél is, akit a Cárnó megsebez a pengével, ezért minden sikeres sebzés esetén az áldozat plusz D6 sérülést szenved. Hagyományos, halandók által készített páncélok képtelenek kivédeni a Fagyhalállal okozott kárt, így mentődobásra sem jogosultak. Természetesen a varázspáncélok a szokott módon működnek.

VARÁZSIGÉK

Katarin Cárnó harmadik szintű varázslónő, ezért három varázskártya felhasználására jogosult. Csak a Warhammer Harci Mágia kiegészítőben szereplő Jégmágia varázsigéket használhatja.

Gabesz

LATERNA MAGICA

A sci-fi inséges tavasz és koranyár után végre megérkeztek az erre az évre ígért filmek a mozikba. Remélhetőleg ezek nagy része nálunk is bemutatásra kerül az idén, vagy legalább január környékén. Következzék néhány ígéretesebb darab felsorolása, természetesen a teljesség igénye nélkül (megjegyzés: mivel a cikk szeptember végén íródott, értelemszerűen az újság megjelenésének idejére a filmek egy részét már a hazai mozik is vetíteni fogják!):

A cyberpunk stílus szerelmesei igazán elkényeztetve érezhetik magukat, ugyanis rengeteg olyan film után, melyre ráerőltették a cyber jelzőt, itt van néhány vérbeli cyber kaland:

- **Johnny Mnemonic** - egy régen várt film, melynek forgatókönyvét maga William Gibson írta saját novellája nyomán. A főhóst, Johnnyt (Keanu Reeves), a mnemonikus futárt néhány rendkívül antipatikus jakuzu kergeti végig Newark szabad városán, hogy kiszedjék agyából egy félsikerült futárút során bennragadt információt. Az eredeti novellához képest a történet felhígult, ám a látvány, különösen a kibertér forradalmi megjelenítése megér egy jegyet. Reevesen kívül szerepel még Ice-T, mint PriTech bandavezér, Henry Rollins, mint medtechie és Dolph Lundgren, mint kiberpszicho. A rendező az elsőfilmes Robert Longo.

- A másik, inkább a Blade Runner borongós hangulatvilágát idéző **Strange Days** (Fura Napok), Kathryn Bigelow (Holtpont, Near Dark) apokaliptikus közeljövő víziója igazi remekmű. L.A. mocskos, hi-tech világában az évezred utolsó napján egy mocskos zsaru (Ralph Fiennes - Schindler Listája) mocskos ügybe keveredik, mocskos alakok (Lisa Bonet - Angyalszív, Bono - a U2 énekese) társaságában. A film igen komor jövőképpel sokkolja a nézőt a Blade Runner méltó vetélytársaként.



- A Fűnyíróember (Lawnmower Man) ismét rémisztgeti az Internetet a film **Cyberwar** alcímet viselő folytatásában. Az eredeti szereplőgárda lecserélődött, most Patrick Bergnin áll helyt a virtuális világban. Gyönyörű trükkök, semmitmondó film.

- **Judge Dredd**, a hardcore képregényhős is életre kel Sylvester Stallone zseniálisan stílusos alakításában. A harmadik évezred vérbírája szétlő mindent, ami mozog, és a végén, a képregénytől sajnos eltérően, az amerikai ízlést kielégítve még érzelmeket is nyilvánít. E happy end ellenére a film remek fekete poénokkal, az év leglátványosabb trükkjeivel és parádés szereposztással: Diane Lane, Armand Assante, Max Von Sydow és Jürgen Prochnow (utóbbi kettő igazi Dűne-fan) boldogítja a nézőt. A rendező az angol Danny Cannon. (Egy lövés a fejbe, öt a testbe).

- Sandra Bullock (Pusztító) a sztárja Irvin Kershner (Birodalom visszavág, Robotzsaru 2.) mai számítógép-kalózkodással foglalkozó thrillerének, a **Net** (Hálózat)-nek. Meghökkenítő computer-technikát felvonultató film, méltó a cyber-besorolásra.

- Ugyan nem cyber, de nagy durranás lesz az évek óta várt új James Bond film, a **Golden eye** (Arany szem). Az új Bond, Pierce Brosnan (Fűnyíróember) orosz maffiózókkal keveredik harcba Martin Campbell (Menekülés Abszolomból) rendezésében. Természetesen bevet mindenféle izgis hi-tech eszközt, köztük szexepiljét.

- A **Waterworld** (Vízvilág) Kevin Costner első sci-fije, ökológiai köntösbe burkolt vízrementett Mad Max klón, elviselhető sztorival és sokkolóan szép látvánnyal. A rendező Kevin Reynolds (Robin Hood). Ami a fantasyt illeti, ezzel továbbra sem kényeztetik el a rajongókat, Tom Cruise hevesen forgatja a Lestat a vámpírt, de a kínálatot általában is a horror uralja.

- Egyedül a **Mortal Kombat** filmváltozata kivétel. A Christopher Lambert főszereplésével forgatott úsd a szörnyet film némileg ígéretesebbnek látszik a Streetfighter bohózatánál. Kemény bunyók és szép effektusok.

- John Carpenter két filmmel startolt az idén. Az egyikben némileg Cthulhu alapú szörnyhorda kergeti Sam Neillt (Jurassic Park) **Az Örület torkába** (In the mouth of Madness). Remek, hátborzolóan beteges horror, cukki démonokkal. A másik **Az Elátkozottak Falva** (The village of Damned) hősei pubertáskori problémáikat a Sátán szolgálatába állító Christopher Reeve-t (Superman), valamint egy teljes falut rettegésben tartó gyermekek története. A Mester műve is remek, méltó folytatása a Sötétség Fejedelmének.

- Clive Barker is újra támad. A **Lord of illusions** (Az illúziók ura) című filmjében Scott Bakula elszántan keres egy varázslót, ezalatt különféle teremtmények törnek az életére. Mit lehet még írni? Ez egyszerűen Clive Barker, aki eddigi műveit szerette, ezt imádni fogja.

E hónapra ennyi, legközelebb aktuális hírekkel folytatom (Star Wars hírek, Pocahontas lesújtó kritikája, egyéb csemegék...).

Garth



WARHAMMER

BEVEZETÉS AZ ÉLŐHOLTAK VILÁGÁBA

Az Ismert Világban a halottak nem lelnek egykönnyen nyugalmat. Vannak közöttük olyanok, akiket a Káosz ereje akadályoz meg abban, hogy megváltsa őket a halál, míg másokat nagyhatalmú varázslók zavar-
nak meg túlvilági pihenésükben. Néhányan szentségtelen könyvek tanulmányozása során jutnak el odáig, hogy halhatatlanná tegyék magukat. Azoknak, akik meg akarják érteni az élőhalottak természetét, először is a Mágia természetével kell tisztában lenniük. A Mágia szelei az Északi Káosz Kapun át törnek be az Ismert Világba, és annak teljes területén éreztetik hatásukat. Ezeknek a szerteáradó energia áramlatoknak mindegyike tartalmazza a Mágia nyolc színe közül valamelyiket. A legkülönösebb ezek közül a Sötét Mágia, amely ha bizonyos területeken felgyülemlik, beépül a Warp-kövekbe, a Káosz anyagába. Mivel a Sötét Mágia tartalmazza az elhaltak újraélesztéséhez szükséges erőket, ezért az olyan területek, ahol felhalmozódik, valósággal vonzzák az élőhalottakat.

A legtöbb filozófus véleménye megegyezik abban, hogy mivel a Káosz az olyan mélyen gyökeredző érzelmekből tartja fenn magát, mint például a féltelen, a gyűlölet vagy a rettegés, úgy az ilyen az érzelmeket kiváltó területeken általános a Sötét mágia jelenléte. (Ilyenek területek például a csatateretek, egyes titkoszatos, sötét gyilkosságok színhelyei, valamint a pestis által kipusztított városok, melyeknek tömegsíriai és döngkútjai nagyszerű emberanyagot szolgáltatnak a Halottidézők számára.)

Talán ez az igazság, mindenesetre vannak vidékek, ahol igen erős az Élőhalott tevékenység. Ezek közül a legismertebbek: Nagash pusztasága, a Halottak Királysága, Sylvania, Moussillon elátkozott városa Bretonniában, valamint Krell dombja a Szürke Hegységben. Kevésbé ismert terület ellenben a Sírhalom Dombság a Határhercegségekben, melynek ősi kriptái és temetődombjai alatt félelmetes Liche nagyurak alusszák nyughatatlan álmukat.

Felmerülhet a kérdés, hogy vajon miért pont az emberek azok, akik a Halottidézés tanulmányozásába kezdenek. A tudósok rengeteg időt töltöttek a téma boncolgatásával, míg sikerült végül elfogadható magyarázatot találniuk: mivel az Elfeknek amúgy is roppant hosszú élettartam adatott meg, nem érzik szükségét, hogy idejüket mesterséges úton meghosszabbítsák. A Törpék varázstudománya kimerül néhány fegyverbe vagy páncélba vésett mágikus rúna ismeretében. Az Orkok és a Goblinok nem félnek a haláltól, mindössze valami új, izgalmas kalandnak fogják fel az egészet. A Skavenek alig várják, hogy az elmúlás megváltsa őket rettetten istenük, a Szarvas Patkány szolgálatából. Maradnak tehát a halandó embe-

rek, akik képesek arra, hogy a pusztulástól rettegve tiltott tudományok tanulmányozásába kezdjenek.

Azok, akik elindulnak ezen a sötét úton, melynek végállomása általában az örök kárhozát, kezdetben nem feltétlenül gonoszak. Vannak köztük, akik csak kedvtelésből kezdik meg a Halottidézés tanulmányozását, míg mások saját magukat vagy szeretteik életét akarják megmenteni ily módon. Hamarosan azonban a Sötét Mágia elkezd megváltoztatni alkalmazója szellemét és külsejét. A normális gondolkodású emberek megrettennek eltorzult társaik láttán, és kerülni kezdik őket, később félelmükben Bo-



szorkányvadászokat fogadnak fel, hogy végezzenek velük.

A Halottidézés tudományának elsajátítása szigorúan titkos körülmények között folyik. Aki a sötét utat választja, annak vagy keresnie kell egy Mágust, aki hajlandó őt a famulusává fogadni, vagy hosszú éveket kell eltöltenie olyan gonosz és szentségtelen könyvek tanulmányozásával, mint például a Liber Mortis, vagy Nagash Kilenc Könyvének valamelyik példánya. Persze igen körülményes dolog tanítót találni, mivel a Halottidézők kerülik az emberek társaságát, általában kietlen helyeken vagy temetők környékén elrejtőzve élnek. Számítalan óvatlan lelte már halálát csak azért, mert véletlenül ráakadt a temetők kriptáinak hűvösében pihenő Sötét Mágusokra. Újraélesztett tetemük azóta őket szolgálja.

Egyszerűbb dolog felkutatni valamelyik tiltott könyvet. Ezek azonban rengeteg veszélyt hordoznak magukban, mivel az évszázadokkal ezelőtt íródott szövegek elolvasása, lefordítása és értelmezése ren-

geteg hibára ad lehetőséget. Gyakori eset, hogy a Halottidézőnek nem áll módjában az eredeti irományokat beszerezni, és másolatokkal kell beérnie. Mivel ezek a könyvek többszörösen lemásolt példányok, ezért jó esély van arra, hogy néhány varázsigét rosszul írtak le, ezeknek a használatát végzetes lehet. Arra sincs semmi garancia, hogy a könyvekben szereplő varázslatok használhatóak. Némelyik egyszerűen nem működik. Mások működnek, de rosszul, mint például a hírhedt Jacques de Noirot esetében, aki Moussillon temetőiben megkísérelt megidézni egy élőhalott sereget. A halottak annak rendje és módja szerint fel is keltek és jártak, de teljesen irányíthatatlanok voltak. A Zombik az emberhús iránti megszállottságukban megtámadták, és elfogyasztották a szerencsétlen Halottidézőt. Sok évig kísértették és fosztogatták még a környéket, míg végül Bretonnia királya sereget küldött ellenük és legyőzte őket.

Öreg Világ lakosai talán a Halottidézőknél is jobban félnek a Vámpiroktól. Ezek az éjszakai ragadozók olthatatlan szomjúságot éreznek az emberi vér iránt. Amióta a Birodalmi seregek legyőzték és szétkergették Sylvania Vámpír grófjait, előfordulási helyeik igen változatosak. Néhányan közülük nagyobb városokban rejtőztek el, ahol a nagy tömegben néhány polgár titkoszatos halála senkinek sem tűnt fel. Mások az est leszálltával magányos utazókra vadásznak az ország sűrű erdeiben, vagy lerombolt kastélyaik környékén lévő pókhálós kriptákat lakják.

Természetfeletti erejüknek köszönhetően a Vámpírok képesek arra, hogy ha megölik őket, szinte azonnal visszatérjenek a túlvilágról, így az ember soha nem lehet biztos abban, hogy mikor sikerült végleg elpusztítania egy Vámpírt. Sylvania egyes vidékein úgy tartják, hogy ha a Vámpír szívét karóval átszúrják, akkor az végleg elpusztul. Alkalmanként néhány Vámpír uraság annyira megerősíti hatalmát, hogy sereget gyűjt, hogy visszaszerezze egykor birtokolt földjeit. Az ezt követő háborúk bár többnyire a birodalmi sereg győzelmével végződnek, hatalmas emberáldozatokat követelnek.

A Halottidézők és a Vámpírok félelmetessége eltörpül a Liche Nagyurak hatalma mellett akik közül a legnagyobb és legveszedelmesebb Nagash, a Nagy Halottidéző volt. Ő volt az aki kidolgozta a halottak megidézéséhez szükséges varázsigéket és kijelölte az ösvényt, melyet a későbbi korok Halottidézői is követtek. Hatalmas háborúkat vívott és nyert meg, gonosz istenségekkel szövetkezett, és hatalma csúcán leműszárolt egy teljes országot, hogy embereit az ő Élőhalott seregébe sorozhassa. A Nagy Halottidéző

vesztét aztán gonosz szövetségesei, a Ska-venek árulása okozta. Amióta Nagash teste megtörtetett, a Sötét Mágia használói beépítették a nevét egyes varázslatokba, melyekkel a Halottidézők akarataukhoz láncolhatják a feltámasztani kívánt tetemeiket. Egyesek ijesztő pletykákat terjesztenek arról, hogy van egy ősi kultusz, melynek hívei megkísérik megidézni Nagash lelkét, melyet nem sikerült elpusztítani. Néha hírek érkeznek arról is, hogy a Gonosz feltámadt valamelyik baljóslatú, kísértetjárta vidéken, de többnyire csak valamelyik Liche Nagyúr okozza az ijedelmet. Ezek az oszló testű újra élesztett halottak valaha nagy varázslók voltak, akiknek a lelkét porhüvelyükhöz láncolta valamilyen felsőbb akarat.

A halottidézőknek vannak csekélyebb segítők és szolgálk, ezek a Csontvázak, a Zombik, a Dögmadarak, a Múmiák, a Ghoulók, a Wightok és az Alakmások. Ezek a Sötét Mágia által felélesztve híven szolgálják megidézőjük céljait, igaz, ha a Halottidézőt megö-



lik, némelyikük vele pusztul.

A **Csontvázakat** és a **Zombikat** a legkönnyebb feltámasztani. Minden Halottidézőnek szüksége van az ősi varázsigéken kívül a varázslat alanyaira, azaz a feltámasztandó halottakra, akiket pontosan végrehajtott rituálék során lehet feltámasztani és megidézőjük akaratához hajlítani. A frissen eltemetett, még alig oszlásnak indult holttestekből lesznek a Zombik, míg a hosszabb ideje nyugvók maradványaiból a Csontvázak. Ezek a teremtmények az őket feltámasztó varázsló akaratától függenek, csak azt teszik, amit gazdájuk parancsol nekik. Ha a Halottidéző elpusztul, akkor harcosai is vele halnak, testük porrá omlik.

Egyes történetek szerint léteznek független élőhalott seregek. Tilea mocsaras vidékeinek környékén élő emberek jókora súlyokat kötöznek az elhunytak lábára és az ingoványba dobják őket, hogy ne térjenek vissza. Némelyikük azonban mégis kiszabadul és visszajön a felszínre, hogy az élők húsán éljen. Az élőhalottokról szóló (nagyon is valós) rémtörténetek az okai annak, hogy a mocsárvidék mindmáig felderítetlen terület. Itt kísért az Elátkozottak serege, akiket egykor elárultak és az ingovány határán gyilkoltak le. Egyetlen céljuk a bosszúállás az élőkön, ezért hajlandóak bármelyik Halottidéző szolgálatába állni.

A Troll-vidék északi határán Boris Fenring gróf seregének maradványai őrzáratoznak. Ezek a Kisleviták egykor, a Káosz elleni Nagy Háborúk idején fogadalmat tettek országuk megvédésére, azonban megfutamodtak a csatából. Nem tudni, hogy a Káosz Erői úztek-e velük keserű tréfát vagy a Sötét Mágia által megfertőzött területen végezték be sorukat, mindenesetre nem adatott meg nekik a halál. Földi maradványaik ott kísértének a Káosz birodalmának határán, hogy teljesítsék esküjüket és távol tartsák a Káoszt egykori szülőföldjüktől.

A **Dögmadarak** a Világvége-hegység északi részén élt hatalmas szárnyasok holtteste. A Káosz terjeszkedése idején pusztultak ki, szinte egyik napról a másikra mérgező felhők végeztek velük. Testük annyira átitatódott a Sötét Mágiával, hogy visszatértek a nemlétből a legtöbb élőlény legnagyobb rémületére.

A **Múmiák** Arábia temetőiből és a Halottak Királyságának nekropoliszaiból származnak. Valójában egy ősi civilizáció hajdan élt nemes embereinek tetemei, akiknek földjét Nagash elpusztította. Hazájuk pusztulása idején már halottak voltak, népük szokásai szerint gyolcsba tekerve és mumifikálva pihentek a nekropoliszok hűvösében. Amikor Nagash létrehozta a Halottak Királyságát, a holttestek telítődtek a Sötét Mágiával és újra életre keltek. Némelyikük ma is ott lakozik, és a nekropoliszok Liche királyainak csatlósa. Másokat a Halottidézők vásárolnak meg kétes hírű kereskedők közreműködésével.

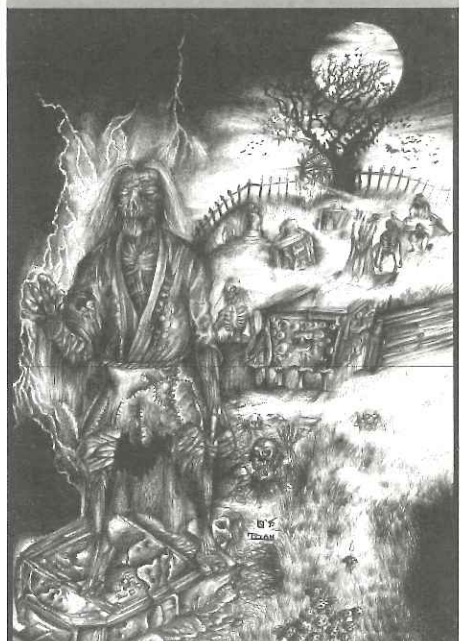
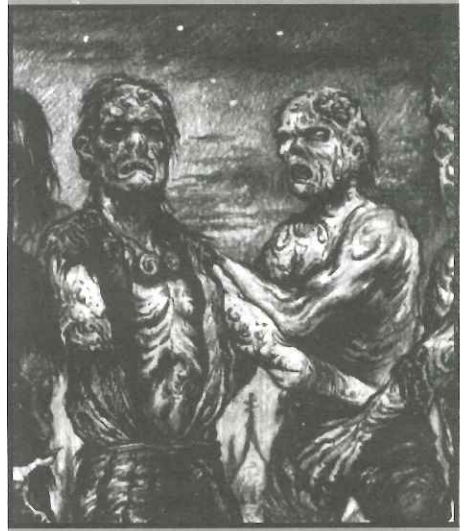
Az emberek eltorzult paródiái a **Ghoulók**. Ezeket a teremtményeket szörnyű éhség mardossa, melyet csak embertársaik húásával képesek oltani. Némely Ghoulók azoknak a primitív törzseknek a leszármazottai, akik egykor istenként imádták Nagasht. A Nagy Halottidéző tanította meg nekik a Sötét Lakoma szertartását, ahol iránta való hűségüket embertársaik feláldozásával és elfogyasztásával kellett bizonyítaniuk. Néhány generáció alatt teljesen eltorzultak és megszűntek embereknek lenni. Ezek a Ghoulók ma is Nagash Pusztaságát és az azt környező földeket lakják. Északabbra élő rokonaik egészen más módon váltak Ghoulá. Őreg Világot néha éhínség tizedeli meg, melynek során gyakran egész falvak kényszerülnek arra, hogy a halottak húsát fogyasszák. Sylvaniában több falut porig égettek a Császár katonái emiatt a visszataszító szokás miatt. A Ghoulók kiirtása azonban úgy látszik mégsem volt elég alapos, mivel a Mousillon környéki temetőikben kisebb sereg gyűlt össze belőlük, úgyhogy a város őrsege sötétedés után még fegyveresen sem mer bemenni oda.

Egyes temetkezési helyek gonosz, Sötét Mágiával átitatott területeken fekszenek. Másokat a Káosz hatalma ront meg. Az ilyen helyeken a gonosz emberek szelleme különös energiával telítődik, mely megakadályozza, hogy haláluk után a lelkük elhagyja megtört testüket. Ezekből az emberekből lesznek a **Wightok**, akik gyakran vonulnak hadba az Élőhalott seregek oldalán. A Csontvázakkal és a Zombikkal ellentétben a Wightok saját akaratall bírnak, ezért inkább szövetségesei, mintsem szolgálai a Halottidézőknek.

Az alacsonyabb rendű élőhalottak közül a leghatalmasabbak az **Alakmások**. Ezek a lények olyan gonosz varázslók maradványai, akik életükben Halottidézéssel foglalkoztak. Tanulmányaik során nem jutottak el odáig, hogy halhatatlanná tegyék magukat, viszont tudásukat megőrizték a síron túl is. Gyűlölnék minden élő dolgot, mindennél jobban félnék a végső haláltól. Mivel igen intelligensek, ezért gyakran előfordul, hogy a Halottidézők kiválasztják őket seregeik vezetésére, ilyenkor nagyhatalmú varázsigékkel kötik őket akaratukhoz. A legnagyobb Alakmások Nagash Sötét Urai, a Nagy Halottidéző egykori legfőbb kapitányai, akik túléltek uruk bukását.

Az Élőhalottak talán a legveszedelmesebb ellenfelek az Ismert Világban. Könyörtelemek. Félelmetesek. Kérlelhetetlenek. Mi lehet annál szörnyűbb, mint a halotti lepelbe öltözött, rozsdás fegyvereket viselő, menetelő halottak látványa? Nem ismernek félelmet, hiszen mitől is félnének? A fájdalmat már régen nem érzik, a halálón pedig egyszer már túljutottak. Ha testüket újra legyőznék, gazdájuk majd ismét életre hívja őket, addig is türelmesen várakoznak....

Gabesz





ZAVAR A RENDSZERBEN



Na tessék!... Ha annyira kellett, hát most megkapjátok! Íme egy, a sokak által óhajtott Cyberpunk modul csokorból. (Ja, juteszembe!! Senki ne várja el tőlünk, hogy Kibert írjunk Cyber helyett, mert ezután már csak az jöhet, hogy KOMPJÚTER. Boááá!!- Khaled)

Blacklace-t (Fekete aroma - Booááá!!! Gyerekek nem tudom mi lesz Magyarországon 2020-ban, de már most érdemes lenne elkezdni a nyelvújítást!!! - Khaled) benyomni, dzsekketeket be (Na, milyen? - Dwyn) és indulás! Amúgy a modult induló karakterekre terveztük, ezért inkább tedd félre krómosan csillogó Cyberhősödöt, hogy az élvezet megmaradjon. Vagy nyugodtan túrbózd a kalandot tetszésed szerint. Jó szórakozást és kínlódat.

Sonnevend Lőrinc és Komlós Bálint

2020 Szeptember 12.-e 20 óra 32 perc, New Delhi

Alan „Taxis” Formann kicsatlakozott. Meggyötört arccal nyúlt Chintaojáért, és nagyot kortyolt belőle. Miközben cigarettára gyújtott, hitetlenkedő arccal bámult a tükkörbe. Egy gyűrt ruhás, másnapos férfit látott a cyberdeck mellett kuporogva kényelmetlen pózban. „Lenyaltam. A franc hitte volna, hogy egyedül lenyaltam. Megcsináltam.” Eufórikus örömmámor fogta el, kedve lett volna körberohannia a szobát, és közben őrjöngve ordítani. Gazdagság, fényűzés, könnyű élet víziója derengett föl fáradt szemei előtt. Azután, helyrezökent aggyal rájött, milyen hamar jön el a halál az álmodozókért. A telefonhoz ugrott és remegő kézzel társzázni kezdett ...

2020 Szeptember 13.-a 7 óra 25 perc, Night City Chinatown

A régiség számba menő, 1900-as évek béli telefon döglődve felcsörrent. Egy kopott tweedzakós, rendszeren a korban járó figura nikotinfoltos ujjával a kagylóért nyúlt. Előszedett egy megsárgult újságpapírcsont, meg valami középkorinak tűnő töltőtollat.

- Halló.
- Ki a franc vagy öcsi?
- Hello McGuinness, itt Taxis cimborád!
- Tíz lepedővel tartozol, felhúsz és humorizálsz. Hülye vagy? Komolyodj egy kicsit, vagy utána küldök pár embert.
- Ha meghallgatsz te fogsz tartozni nekem egy-két K-val. Érdekel?
- Igen. De nem a fos dumádra vagyok kíváncsi, jó !?
- Nagyon meleget nyúltam McGuinness! Nakaibo Biolabs. Mond neked valamit?
- Japán cég. Új biochip projekten dolgoznak. Nem sok jövőjük van. Ennyi a nagy nyúlásod?
- Kurva sok jövőjük van, seggfejű! A projekt ugyanis megvan, csak még nincs piacon.
- Hmm, hmm. Ez üzletnek hangzik. Mikor láthatlak, öcskös?
- Most Delhiben vagyok. Holnapra ott vagyok nálad. Gyere ki érttem a reptérre.

Két nappal később a Night City Today!-ben az olvasó apró cikkre bukkanhatott. Egy kb. 21 éves fehér férfi holttestét találták a Lake Park egyik padján. Személyazonosságát iratok hiányában nem tudták megállapítani, csak egy New Delhi - NC repülőjegy volt nála.

... És a fekete furgon sem akart elmozdulni McGuinness koszos siktarából már egy ideje ...

A játékosok a Green Zombie klubban gyűlnek össze, régi „jövőkép” McGuinness hívására. Mindannyian tartoznak neki, ki így, ki úgy.

Nyílik az ajtó, s komótos léptekkel besétál McGuinness. Szokásos tweedzakóját viseli rajta a tegnapi vacsora maradékaival. Szélszatórnában tervezett arca mosolyra húzódik, kiállannak ni-

kotinsárga, csorba fogai. A doh szaga mintha az egész helyiséget betöltene. Füle mögött sorakozó chipek bukkannak elő a hosszú, olajos hajcsomók alól.

„Szervuszatok báránykáim. Mi szél hozott össze benneteket? Ja, hogy én voltam?” - a duzzadt ajkak közül köhögésszerű nevetés tör elő.

„Gondolom, ég bennetek a vágy, hogy megháláljátok a sok-sok jót, amit értetek tettem! Csak egy apró dologról lenne szó, én magam csinálnám meg, ha ez a rohadék gyomorfekély nem kínozna” - formátlan vonásait kín rántja össze, püffedt ujjai zsírpecsételés inge alatt megbúvó hasát simogatják. Hirtelen mozdulattal öltönye zsebéből egy jádeszínű soft-tüskét ránt elő.

„Hogy mi a franc ez, azt én sem tudom. Épp ez lenne a melő. Van egy jó barátom Japánban, ő talán tudna valamit róla” - hanyag mozdulattal a zsebébe nyúl és átad egy régi Yehjüanos dobozt. A dobozon egy japán cím (LÁSD LENTEBB).

„Négy jegy vár bennetek a Metropolitanon, az én nevemre félre- téve. Akar már el is indulhatnátok, pajtikáim.”

A chip becsatlakoztatható, tulajdonképpen egy MRAM, melyen a Nakaibo legfrissebb klónozási technológiája található. A retinán megjelenő adatok csak a hozzáértőnek (Antropológia 4, Kémia 4, Biológia 4) jelentenek többet szám és adathalmaznál. Ha a csapat McGuinness likvidálása mellett dönt, akkor legyél halálos. Meglepő, de McGuinnessnek sok barátja van a magasabb (és veszélyesebb) körökben.

McGuinness

INT (intelligencia) 10	REF (reflex) 4	TECH (technika) 8
COOL (hidegvér) 4	ATTR (szépség) 2	LUCK (szerencse) 8
MA (mozgás) 3	BODY (felépítés) 9	EMP (empátia) 5
Run (futás) 9	Leap (ugrás) 2	Lift (súlykapacitás) 90
SAVE (mentődobás) 9	BTM (testtípus módosító) -3	

Kibernetikus implantok: Agyalapi Processzor (Neuralware), Chip-tároló (Chipware socket)

Felszerelés: -Glock 17 (P O P R 2D6+1(9mm) 17 2 VR 50m)
 - 2 tár páncéltörő lőszer (AP)
 - Chipek (Antropológia 3, Kémia 1, Biológia 2)
 - egy régi Yehjüan cigarettás doboz, benne jádeszínű biochip, a következő cím: Mushabori Ave. 2021 Kummamoto, Japán és egy név: Eddie Sakamura

Képzettségek:

Streetdeal (Seftelés) 10	Aw/Notice (Észlelés) 7
Hide/Evade (Rejtőzés) 5	Expert (Képzett): Foods (Ételek)
Brawling (Bunyózás) 4	Dodge/Escape (Kitérés) 4
Handgun (Kézifegyver) 8	Stealth (Lopakodás) 7

A repülőjegy tényleg megtalálható a Metropolitan reptéren.

Kumamoto, Japán

A cím Kumamoto előkelő zónájában található, egy hangulatos, bonsai kerttel övezett pagoda. A szakadt gajjinoknak közepes (15) Streetwise dobásra van szükségük, hogy megtalálják. De pl. térképet is lehet venni (elektronikus 200eb, hagyományos 10eb). A házat kb. négy méter magas szintetikus bambuskerítés védi (30 SP), öt-hat méterenként kamerák (5 SP 10 SDP). A kapu mindkét oldalán kis őrbódék páncélívvel (30 SP) és egy-egy fegyveres őrral.

Sakamura örök

INT 5 REF 6 TECH 4 COOL 6 ATTR 8 LUCK 4
MA 6 BODY 9 EMP 4 Run 18 Leap 4 Lift 90
SAVE 9 BTM - 3

Kibernetikus implantok: Light Tattoos (Neontetkók - archaikus szamuráj tetoválás a bal arcon)

Felszerelés: - Midnight Arms Smartgoggle Mirrorshades (tükörlencsés lövésszemüveg), targeting scope (célkijelölő), low lite (fényerősítő)
- Arasaka Minami 10 fegyvercsatlakozóval (SMG 0 J 2D6+3 (10mm) 40 20 VR 200 m)
- Két tár (normál lőszer)
- Light Kevlar Jacket (könnyű páncéldzseki (14 SP karok + test)
- Mastoid Commo (gégemikrofon)

Képzettségek:

Combat Sense (Harci érzék) 4 Handgun (Kézifegyver) 4
SMG (TGP) 3 Karate 5
Aw/Notice (Érzékelés) 3

McGuinness nevét meghallva az örök beeresztik a csapatot. Egy elegáns titkárnő érkezik a kapuhoz, majd az örökhöz csatlakozva kísérsni kezdi a csapatot a kert belsőbb régiói felé. Rövid séta után egy cseresznyefa ligetben álló teaházhoz érkezik a menet. Az örök itt leválnak, a titkárnő pedig bevezeti a karaktereket Sakamura színe elé.

Mikor a hártavékony műpapír tólaajtó félresiklik, egy narancs-sárga háziruhába öltözött, fiatal japán férfit pillantotok meg az egyik tatamin guggolva. Amikor beléptek, épp a telefonkagylót teszi a helyére. A tatamija melletti dobozból egy szál cigarettát vesz elő, rágyújt, majd mélyen leszívja. Mikor rátok néz, szeme összehúzódik és arcotokba fújja a füstöt.

„Na, mit akar már megint az a tetves szemét?”- kérdezi észrevehető utálattal.

A csapat ekkor hebegni-habogni kezd, és nem ok nélkül... McGuinness ugyanis alaposan megkavarta a kását. Mikor megvette a chipet és belekukkantott, rájött hogy túl melegbe nyúlt. Pláne megijedt, amikor a rendőrségen guggoló emberétől kapott egy fülest Formann gyászos végéről. Lépnie kellett. Elhatározta, három legyet üt egy csapással. Megszabadul a chiptől és a csapat tagjaitól, valamint régi konkurensétől, Sakamurától. Ezért hívta össze a játékosokat, akik tartoztak neki. (Ezt a bizonyos tartozást a karakterek előtörténetében helyezd el. Lehet ez bármi. Kölcsön, börtönből kijuttatás, engedélyek elintézése, ellenséges gang lebeszélése a játékos szétgyakásáról, repülni tanításáról. Tudasd a csapattal közvetett módon,

hogy McGuinness mögött kemény kapcsolatok állnak, ezért illik a tartozást visszafizetni.) Sakamura gyűlöli McGuinness, címével a nagylábujján szeretné látni. Kíváncsisága miatt viszont úgy döntött, meghallgatja ellenfele „követit”. (Terve megvalósulását McGee sajna nem érte meg, mert alábecsülte a Nakaibo kémelhérítő alakulatát. A Green Zombie-ban érte utol a halál, a törzsvendégek egy részével együtt, pár kirakaton behajított repeszgránát formájában.)

Miután Sakamura komoran végigmér benneteket, így szól:

- Érttem. Azt hiszem, már tudom, miről van szó, kedves vendégeim. Megtekinthetném egy pillanatra azt a bizonyos biosoftot?

Amennyiben odaadják neki, egy analízátorba helyezi, melyet az asztalról vesz fel. Rövid ideig tanulmányozza, egész pontosan addig, míg a Nakaibo logót észre nem veszi...

- Igen. Nagy örömömre szolgál, hogy segíteni tudok önöknek. Kérem engedjék meg nekem, egy telefonbeszélgetés lebonyolítását. - Ezzel a választ meg sem várva félrehúzza a papírfalat és a kisasztalon hagyva a chipet, távozik a szobából.

Miközben a kisasztalon van egy telefon... ha a csapat figyel, ez intő jel lehet. Sakamura ugyanis nagyjából átlátja a helyzetet, és a csapat likvidálása mellett döntött. Nem szeretne konfliktust a Nakaibo embereivel.

Magatokra maradtok. Pár pillanat múlva a bejárati ajtó félresiklik, három szürke, testhezsimuló harci ruhát viselő alak válik láthatóvá. Komor arcuk teljes mértékben hasonlít egymásra, akár az ikreké. Testalkatuk is megegyezik, csupán a kezükben tartott eszközök különbözőek. Ezeket a fegyvereket használhatták sok-sok évvel ezelőtt is feladatuk végrehajtásához a nindzsák. Egy-szerre ugranak felétek ragadozószzerű mozgással, halált sugárzó merev pillantásukat szemetekbe fúrva.

A nindzsák taktikája a következő: először íjat és surikeneket használnak, majd néhány füstbomba elszórása után, melyek a csapat morálját hivatottak megtörni, közelharcot kezdeményeznek.

Sakamura klónozott nindzsái

INT 6 REF 8/8 TECH 5 COOL 10 ATTR 6 LUCK 4
MA 6 BODY 8 EMP 4/4 Run 18 Leap 4 Lift 80
SAVE 8 BTM -3

Kibernetikus implantok: -Nasal Filters (Orrszűrők)
-Cyberoptic (látóidegimplant)
-Ultraviolet (UV)
-LowLite (fényerősítő)
-Infrared (infravörös)
-AntiDazzle (retinaszűrő)

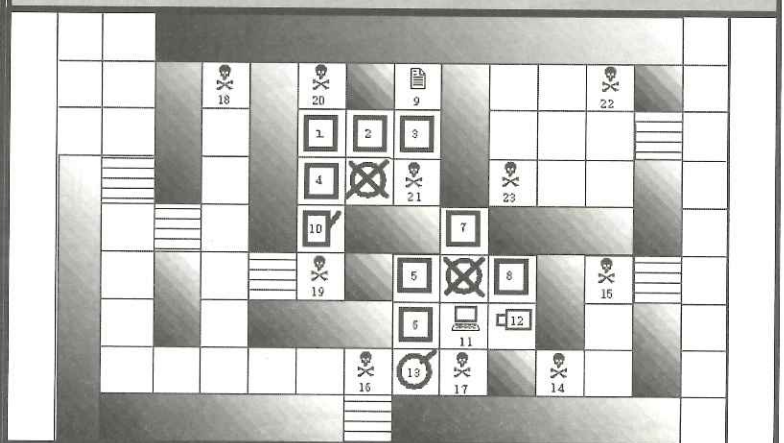
Felszerelés: -Kusari-gama (Ninjutsu-1 P R C 2D6 Blade AP/3D6 NA 2m)
-Tessen (Ninjutsu +0 J C 1D6+2 NA 1m)
-Rövid íj (Exotics -1 N C 2D6+3 1 1 VR 100m)
-Bo - Shuriken (Ninjutsu +0 P C 1D6 NA Throw)
-Füstgránát (Heavy +0 P P Smoke 1 1 VR Throw)
-Mászókötél 15m
-Mastoid Commo

Képzettségek:

Combat Sense 6 Awareness/Notice 8
Ninjutsu 5 Archery (íjászat) 6

SZÁM	INFORMÁCIÓ	ME
1	Üzleti tranzakciók	2
2	Részvény árfolyamok	2
3	Helyfoglalások	2
4	Repülőjegyek	2
5	Utazási árjegyzék	2
6	Alkalmazottak névsora	2
7	Fizetési lista	2
8	Féllégális üzletek	2
9	Nyomatató	-
10	Bejárati ajtó mozgó mech.	-
11	Terminál	-
12	Kamerák	-
13	Riasztó	-
14	Killer II	5
15	Viral 15	2
16	Véreb	5
17	Zombi	4
18	Véreb	5
19	Pokolvillám	4
20	Ragasztó	4
21	Pokolkutya	6
22	Killer VI	5
23	Viral 15	2

AZ UTAZÁSI IRODA NETTÉRKÉPE



Adatfal erőssége: +5
CPU: 2

Hvy Weapons (nehézfegyverzet) 6 Athletics (atlétika) 8
Stealth 6 Hide/Evade 10

- Mastoid Commo (100eb)

Ninjutsu:

Ütés Támadás Rúgás Lefegyverzés Söprés Blokk Hárítás Fogás
+3 +3 +1 +2 +2 +1 +2 +1

Dobás Bénítás Fojtás Vágás
+1 +1 +1 -

FONTOS: Lehetőleg ne nyírjuk ki a csapatot! Ne támadjunk fejre, és a gyengébb karakterekre, csak ha ők is bekapcsolódnak a küzdelembe.

Amennyiben a karakterek visszatérnek a repülőtérré, szomorúan tapasztalhatják, hogy visszafelé szóló jegyüket érvénytelenítették. Az információs pultnál azt tanácsolják, hogy forduljanak egy utazási irodához, ott biztos tudnak nekik jegyeket szerezni. Egy jegy 1200 eb. Ennyi pénze a csapatnak feltehetőleg nincs, így jó megoldás lehet egy Netrunner képességeinek igénybevétele. Ha a játékosok erre nem jönnek rá maguktól, akkor a reptéren kiszúrhatnak egy InterNet Fényhirdetést, mely a Mátrix nyújtotta lehetőségeket ecseteli. Ha még ez sem elég, a karakterek dobhatnak egy közepes (15) INT próbát (int+D10-et). A legegyszerűbb egy utazási iroda rendszeréhez fordulni segítségért.

A Netrunner beírhatja a csapat tagjainak nevét és TAK kódjukat (Társadalmi Azonosító Kód) a már megrendelt és kifizetett jegyekre várók névsorába. A jegyek kiállítása egy napba telik, de nem sok örömük lesz bennük, mert a reptéren jólöltözött japán úriemberek kérdezősködnék a játékosok fényképeivel. Már éppen bejelentkezénekek, amikor észreveszik (15-ös Notice próba), hogy az egyik alacsony, kopasz, amerikai turista külsejű egyén feléjük mutogat. A kb. tucatnyi öltönyös rögtön megindul feléjük.

Nakaibo security guys

INT 6 REF 8 TECH 5 COOL 6 ATTR 5 LUCK 3
MA 5 BODY 6 EMP 4 Run 15 Leap 3 Lift 60
SAVE 6 BTM -2

Kibernetikus implantok: NeuralWare Proc, Smartgun Link (fegyverkapcsolat), Interface Plugs (aljzatok)

Felszerelés: -Armalite 44 fegyverkapcsolattal (P 0 J E 4D6+1(12mm) 8 1 Vr 50m)
- Kevlar T-Shirt (golyóálló mellény) (10 SP, Torso)

Képességek:

Combat Sense 4 Awareness/Notice 6
Handgun 6 Karate 4
Shadow/Track (Követés) 5 SMG 3
Driving (Vezetés) 4

Megint csak a menekülés a jó döntés. Kumamotoiban elég könnyű lerázni őket. A legális repülőút tehát nem jöhet szóba, más megoldást kell keresni. Egyik ilyen lehetőség az utcai kapcsolatok igénybe vétele. 20-as Streetwise dobással, mintegy fél napi kérdézősködés után eljutnak Juan Cortez kolumbiai S.A.W. (South American Wars) veteránhoz. Hosszas alkudozás során megállapodnak, hogy 500 eb-ért fejenként elviszi őket Kínába rozsdás járóhajóján.

Juan Cortez

INT 6 REF 8 TECH 6 COOL 5 ATTR 5 LUCK 4
MA 5 BODY 12 EMP 4 Run 15 Leap 3 Lift 120
SAVE 12 BTM -5

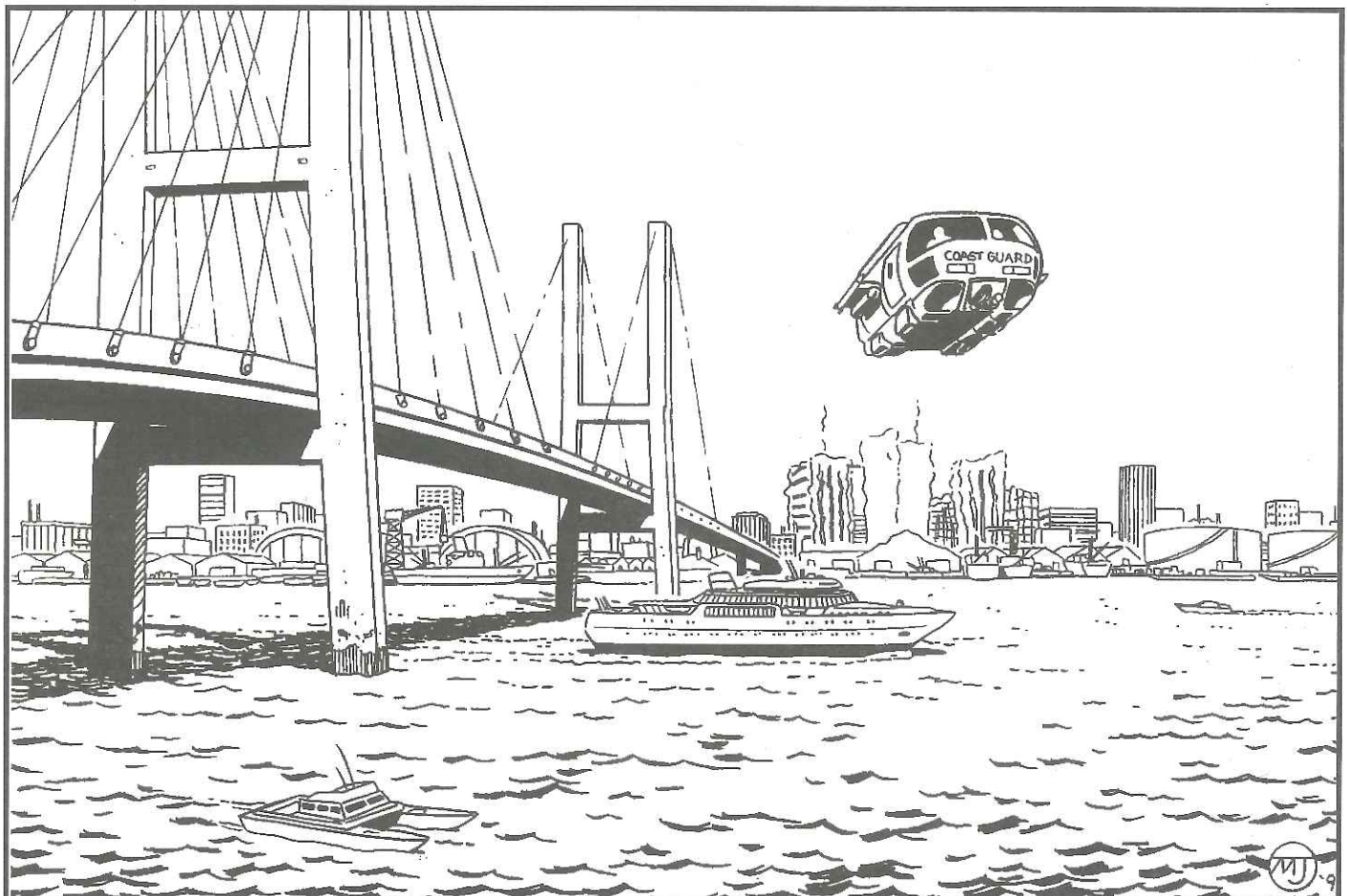
Kibernetikus implantok: Muscle and Bone Lace (Izom és csonterősítő), NeuralWare Processor, Vehicle Link (Járműkapcsolat), Smartgun Link, Light Tattoo (US Navy)

Felszerelés: -Stermeyer Stakeout 10 fegyverkapcsolattal (RIF -2 N R 4D6(00) 10 2 ST)
- Kevlar T-Shirt (10 SP, Torso)

Képességek:

Combat Sense 7 Awareness/Notice 10
Rifle (Karabély) 10 Aikido 4
Pilot Ship (Hajóvezetés) 6 Repair Ship (Hajójavítás) 10
Wardrobe and Style (Öltözködés) 1 Heavy Weapons 5
Expert Tobacco (Dohányismeret) 10

Személyiség: Mogorva és kötekedő. Minden baráti szándékot visszautasító, megtört ember. Csak a pénzt és a dohánylevelet szereti. Kedvenc szokása a bagózás. Gyakran köp barnás nyálkacsomókat hajója fedélzetére. Ápolatlan, barna szakállat visel, fején álla alatt szorosan megcsomózott usankát. Arcát vörös sebhely teszi nyomorulttá. Háta görbe, púpos, járás közben bicegve kalimpál. A megbeszélte indulás: kora hajnalban. Szép tiszta az idő. A Kumamoto felől fúvó szél a szokott csatornaszagot csapja az arcotokba. A hajó öreg, de jól karbantartott. A fedélzet közepén forgatható állvá-



nyon egy 25mm-es géppuska pihen. Felberregnek a motorok. A hajó sebesen megindul Kína felé. Egy kis idő múlva a japán part már csak egy vékonyka csík.

Nehéz (20) Awareness/Notice dobással kiszűrhető három apró pont a horizonton, melyek nagy sebességgel közelednek a japán part felől.

„Merde de Dias! Carramba! A mocskos sárga kuttyák!” - ordítja Juan és a hajóraktárba rohan. Pár pillanat múlva visszatér egy FN-FAL-lal, egy Scorpion 16 (fegyvercsatlakozás) rakétavetővel meg egy hátizsáknyi páncéllal.

„Öltözzetek fel, szerencsétlenek!” - veti elétek a zsákok és a nehéz fegyvereket. Felszerelése Door Gunner's Vesttel, Nylon Helmettel és Flack Pantsszel bővült.

A hátizsákban van egy Door Gunner's Vest, két Steel Helmet, Nylon Helmet, Kevlar T-Shirt, két Light Armor Jacket, Heavy Leather Jacket, Heavy Armor Jacket.

A három helikopter (Bell F-152) pilóta elsődleges parancsa az élve elfogás, ha ez nem megvalósítható, akkor a megsemmisítés is elégséges. Zárt V-alakzatban támadnak, tüzet csak viszonzoznak. A pilóták további taktikája a te megítélésed szerint folytatódjon. Ügyelj a fegyverek max. lőtávolságára, a manőverekből adódó bónuszokra (mozgó célpont, stb) és a pilóták kamikáze hajlamára. Figyelem: Net lehetőség! (Controller programok alkalmazása a helikopterek fedélzeti számítógépei ellen.)

Pilóták

REF 8 BODY 8 SAVE 8 BTM -3

Kibernetikus Implantok: NeuralWare Processor, Vehicle Link, Interface Pluggs

Felszerelés:- MetalGear (Teljes testpáncél) (SP 25 mindenütt + sisakrádió+célzórendszer)
-Sternmeyer Type 35 (P 0 J C 3D6 (11mm) 8 2 VR 50m 400eb)

Képességek:

Combat Sense 4 Handgun 4
Pilot Gyro (Helikoptervezetés) 6 Heavy Weapons 3

Bell F-152 Harci Helikopter

Csúcssebesség: 195 mph (240m/round)

Súly: 1500 kg

Legénység: 1

Gyorsulás: 15/15 mph

Manőverezés: +1

Hatótáv: 50 miles

SP: 0 (Armor 0)

SDP: (Body 1) 40

Típus: Light Helicopter (könnyű helikopter)

Ár: 145.000eb

Fegyverek: 5.56mm-es géppuska

(Wa +3(smart) Pen 2 Shots 100 ROF 10 Rel VR Range 450) - Maximum Metal harcrendszer szerint

(HVY +1 N P 5D6(5.56mm) 100 10 VR 450m 1200eb) - Az alapkönyv szabályrendszere szerint

„Colorado”, Nanchong NC-80 Járórhajó

Csúcssebesség: 80 mph (125 m/round)

Súly: 15 tonna

Személyzet: 1

Gyorsulás: 10/5 mph

Raktér: 12 rekesz, 5 tonna

Utások: 12, nincs rakomány

Manőverezés: -3

Hatótáv: 200 miles

SP: 40 (armor 2)

SDP: 140 (body 7)

Típus: Patrol Boat (Órhajó)

Ár: 400.000 eb

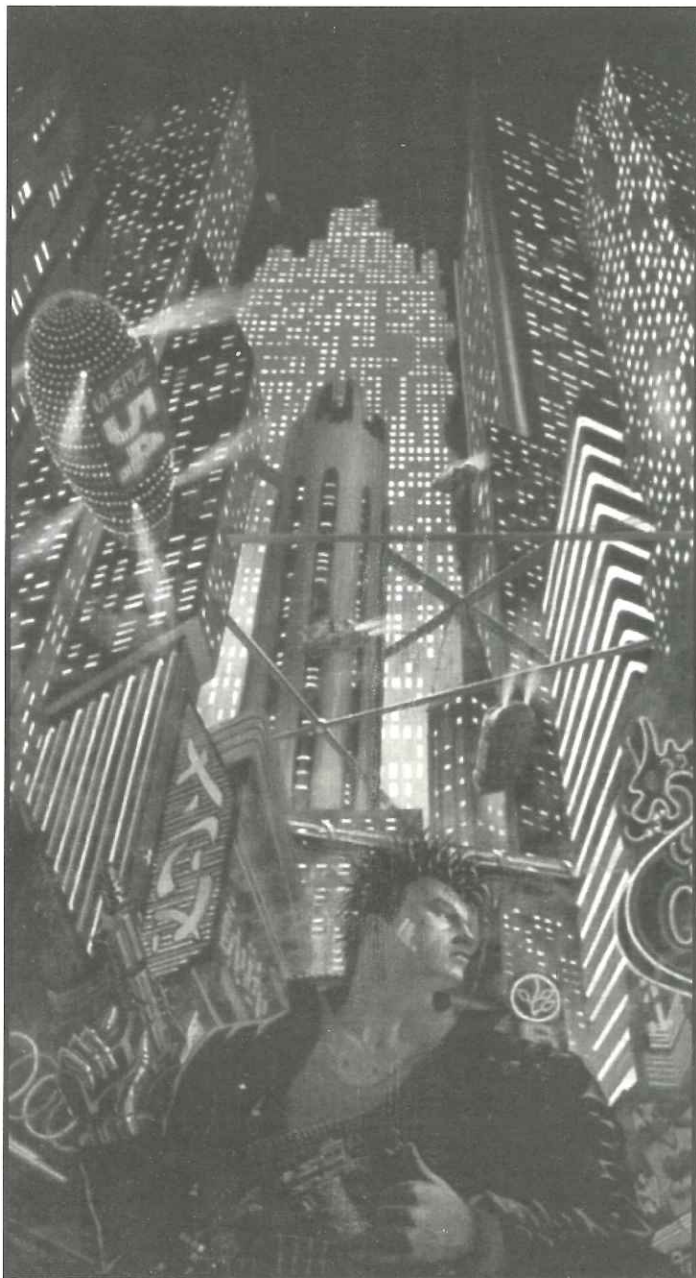
Fegyverek: 25 mm AutoCannon (Wa +2(smart) Pen 4 Shots 100 ROF 10 Rel VR Range 500 m)

Ha a hajó megsérült, de a játékosok győztek, akkor Juan pár nap alatt helyrefofossa a járgányt. Addíg a tartalékmotor „repíti” őket. Ha a játékosok kinyúvadtak, akkor sorry, de ez a Cyberpunk.

Tartalékmotorral vagy anélkül kb. egy hét elteltével feltűnik a Shanghai-i part szmogtól fekete vonala.

Shanghai, Kína

A kikötőben megy a munka, szürke posztóruhás, fáradt arcú polgárok serénykednek egy szállítóhajó lepakolásán, szigorú párt-



funkcionáriusok felügyelete alatt. A Colorado kimerült utasai kínai fináncok kezébe kerülnek. A fegyverek láttán hangos karattyolásba kezdenek érthetetlen nyelvükön és a kikötő szélén magasodó, baljós külsejű épület felé integetnek. Ekkor lép közbe Juan, aki széles mosollyal az arcán, egy apró fehér porral telt zacskót csúsztat a legnagyobb hangú finánc zsebébe. Ez úgy látszik a kínai vízum megfelelője lehetett, mert a sárgák távoznak.

„Na csókák, most nekem mennem kell. A turbó-feltöltő kicsit rakoncátlankodik, muszáj megkukáznom! Ja, a fegyverek és a páncélok az én tulajdonomat képezik, ugye nem akartok megfeledkezni róla?! Adios amigos!” - veti oda Juan.

A játékosok sietve elhagyják a kikötőt (ha van egy kis eszük).

A szürke utcákon járva, lépten-nyomon a kommunizmust éltető, az imperializmust és a gonosz Japánt elmarasztaló transzparenszeken akad meg a szemetek. Folyton az a kellemetlen érzésed támad, hogy árgus szemek figyelnek titeket. Nagyobb tömegbe ütköztök, mely a 17. ötéves teru sikeres teljesítését ünnepli. A tömeggel sodródva ködös utcákon, sikátorokon haladtok át, az éljenző emberáradat elvonul egy állami pékség mellett, melyből kenyérré várók hosszú sora kígyózik fáradtan. Egy keresztutcából lelkes, fiatal kohászok csapata csatlakozik az egyre gyarapodó menethez. Az izzadt tömeg és az olcsó illatszerek átható bűze egyre elviselhetetlenebb. A város belseje felé egy szálloda fáradtan pislogó neoncégére húja fel magára a figyelmet. Vállaitokat igénybevéve, nem törődve a méltatlankodó kiállításokkal, a reményt adó neonbetűk felé veszitek utatokat. A kopasz, kimerült recepciós tört angolsággal az útlevelek után érdeklődik.

„Tiszta szobák lenni. 20 eurodollár. Meddig méltóztatni maradtok?”

A punkoknak ütlevelük van, de vízumuk nincs. Egyetlen szabad szoba van, a többi már elfoglalták a nagy ünnepre érkező vidéki párttagok. A szoba hatágyas, puritán egyszerűséggel berendezett, az ablakok koszos udvarra nyílnak, ahol szakadt ruhás asszonyok szentet lapátolnak egy katonai teherautóról, két egyenruhás felügyelete alatt. A hosszú, kényelmetlen hajóúttól fáradt játékosokat terejlük az ágyak felé, lehetőleg ne mászkáljanak sokat odakinn. Amiről valószínűleg nem tudnak; a párthű recepció a pulttól való távozásuk után rögtön a pártközpontot hívta, s egyszerű állampolgári bejelentést tett: vízummal nem rendelkező, kémgyanús figurák érkeztek a szállodába. Este tizenegy, határozott kopogás hallatszik. Az ajtóban Gaff áll, a KGB kémelhárító osztályáról.

GAFF

INT 9	REF 8	TECH 6	COOL 10	ATTR 4	LUCK 6
MA 5	BODY 6	EMP 7/4	Run 15	Leap 3	Lift 60
SAVE 6	BTM -2				

Kibernetikus implantok: NeuralWare Proc., Chipware socket, Voice Synthetiser (Hangszintetizáló), Skin Weave (Páncélozott bőr), CyberOptic, DigiCamera, MicroVideoptic (Mikrovideokamera), CyberAudio, Amp Hearing (Felerősített hallás), Radio Link (Rádiokapcsolat), Enhanced Hearing Range (Megnövelt hallótávolság), CyberArm, Popup Gun (silenced) (Hangtompított rejtett fegyver) -Militech Arms Avenger, Thickened Myomar, RealSkin (Műbőr)

Felszerelés: -Márkás Öltöny
-Rézfogantyús pálca (kípatintható pengével, sebzése 2d6 Blade AP)
- chips: Chinese (Kínai) +3, English (Angol) +3, Japanese +3

Képességek:

Authority (Hatáskör) 10	Notice 8
Handgun 6	Human perception (Emberi megfigy.)8
Athletics 3	Education 7
Sambo 5	Melee (Közelharc) 5
Picklock (Zárfeltörés) 3	Intimidate (Megfélemlítés) 8
Streetwise (Utcaismeret) 6	Persuasio (Meggyőzés)4
Wardrobe&Style 5	Personal grooming (Karizma) 5
Stealth 5	Forgery (Hamisítás) 5
Expert (Ismeret): KGB 8	Russian (Orosz) 8

Személyiség: Alacsony, enyhén görbe hátú kínai férfi. Közel negyven éves, bal lábára sántít, ezért elengedhetetlen kísérője a rézfogantyús sétapálca. Arca erősen ragyás, spanyolszakállt visel, a tarkóján lévő aljzatban színes chip található. Szája keskeny és gúnyos metszésű. Fürkésző szemei magas intelligenciáról árulkodnak.

„Jó estét kívánok! Üdvözlöm önöket Kínában. Egy orosz világégg megbízásából bátorkodom zavarni önöket. Ennek a cégnek számos érdekeltsége van a világ minden táján. Vezetőink nagy érdeklődést mutatnak a biotechnika iránt. Talán előnyös üzletet köthetnénk.”

Gaff tud a chipről, és azt is tudja, hogy a Nakaibo üldözi a játékosokat. A KGB küldte, hogy szerezze meg országa számára a technológiát, de Gaff hajlamos saját szakállára dolgozni. Terve a következő: A KGB eszközeit használva kijuttatja a karaktereket Kínából a chipért cserébe. Ő a chipet nyugodtan értékesítheti, hiszen a Nakaibonak a KGB túl nagy falat lenne. Egyedül saját szervezetétől kell félnie, de erre is van terve. Ha a party nem kíván üzletelni, Gaff félrehúzza a függönyt. 15-ös AW/NOTICE dobással kiszűrhető egy Volga 23-as AV Limonak támaszkodó megtermett alak, Szása, a KGB elit alakulatának, a Speznacnak a parancsnoka. Az alakulat többi tagja a limoban várakozik. Ha a karakterek harcias kedvükben vannak, akkor engedjük rájuk őket. Mivel ellenük a harc kilátástalan, adataikat nem írjuk le, kitalálásukat a Mesélő fantáziájára bízuk.

Amennyiben elfogadják az üzletet:

„Kínából kijutni önerőből lehetetlen. Kapcsolataik önöknek nincsenek, még a nyelvet sem beszélik. Egy

olyan országban vannak, melynek gyermekeit nyolcvan éve a Párt szellemében nevelik. Talán nem is tudják, de Chang, a készséges recepció értesített minket. Tíz lépést sem tudnának megtenni, ha mi nem akarnánk. Én segíthetek önöknek szorult helyzetükben, természetesen a chipért cserébe - széles vigyorától felvöröslenek ragyas arcán a sebhelyek.

„Amennyiben ajánlatom megnyerte tetszésüket, holnap a reggeli órákban önökért jövök. Addig is...” - felétek int, majd komótosan távozik.

Másnap reggel Gaff és Szása ébreszti őket. Lekísérik a játékosokat az utcán várakozó limuzinba, majd a Shaoguan 2 repülőtér felé veszik az irányt. A kifutópályán egy kis HEFESZ várja a csapatot. Beszállás után szinte azonnal felszállnak és elindulnak Night City felé. A hosszú repülőt alatt semmi érdelemes nem történik.

„Feltűnik Night City szokásos, szemétdomszerű látképe, a filmstáralakú stewardess felétek riszál egy tálca pezsgővel. Amikor a poharakért nyúlhatok, a fehér szalvéták alól ormótlan géppisztoly kerül elő és tüzet nyit közvetlenül az arcotokba... Amikor a torkollattúztól egy pillanatra elvakult látásokat visszatér, meglepve tapasztaljátok, hogy a golyókat egyelőre nem nektek szánták, hanem a két orosz kísérőnek. A csó most felétek fordul...”

A „terroristák” hatan vannak. Mostanára kettő elfoglalta a pilótafülkét, kettő elállta a kijáratot, míg a „stewardess” és még egy fickó a játékosokat készíti felaprítani.

NAKAIBO ELITKOMMANDO

INT 8	REF 10	TECH 5	COOL 5	ATTR 8	LUCK 5
MA 5	BODY 10	EMP 5	Run 15	Leap 3	Lift 100
SAVE 10	BTM -4				

Kibernetikus implantok: NeuralWare Proc., Smartgun link, Sandevistan Speedware (Felgyorsított reflexek), Muscle & Bone lace, Wolvers (3d6 Blade AP)

Felszerelések: - smart Arasaka Minami 10 (SMG 0 J E 2d6+3 40 20 VR 200m 1000 eb) + 2 tár (AP)

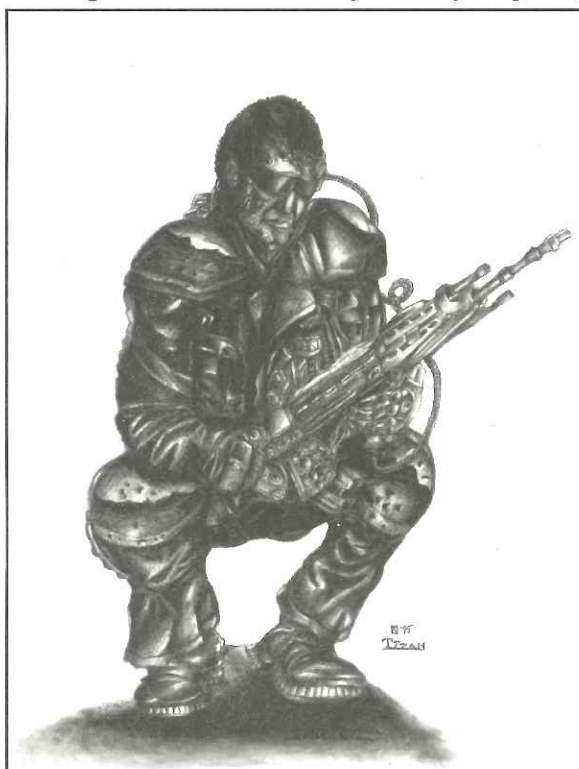
- a stewardess kivételével mindenkin: Light Kevlar Jacket (Sp 14)

- Pocket Commo (Long-Ranged) 300 eb

Képességek:

Athletics 5	Melee (Közelharc) 5
Stealth 3	SMG 6
Aw/Not 7	Karate 4
Combat Sense 5	

Ha marad valami a csapatból, akkor elmondhatjuk, hogy elég batár gyerekek. Hosszas küzdelem után a pilóták stabilizálják a tűzharcban megrongálódott gépet. A kapitány kapcsolatot teremt az irányítótoronnyal és jelenti, hogy a gépet terrortámadás érte, de néhány bátor utas közbelépett, így minden rendben. A játékosoknak nem marad ideje a hullák kifosztására, ha csak ezt harc közben meg nem tették, de ez egyébként is rombolná az imázsukat. A repcsi simán földet ér, a leszállópályát megtöltik a média és a hatóságok járművei. Nagy az ünneplés, az életbenmaradt játékosokkal riportot készítenek, míg a kevésbé szerencséseket a rendőrség műanyag hullaszakokban elszállítja.



Az esti lapok és hírműsorok témája a szerencsés „gépeltérítés”. Matthew Walters rendőrőrkapitány nyilatkozatából megtudhatja az egész világ, nagy nemzetközi méretű ipari kémkedés vádjával letartóztatták a Nakaibo Biolabs Co. vezérigazgatóját, és vállalata ellen eljárást indít a Japán Cégbírószág. Ezenkívül megjegyzi, hogy a repülőgép két meggyilkolt, egyenlőre azonosítatlan utasa hamis kínai iratokkal rendelkezett, s egyikük mellényzsebében egy lövedékek által teljesen megrongált mikrochipet találtak. Irántuk a CIA mutat nagy érdeklődést. A parti tagjai fejenként 5000 eb jutalomban részesülnek.

VÉGE



Döden ar Bära Början. - A halál csak a kezdet.

A fáklják fénye táncoló árnyakat rajzolt a falakra. Az irodát teljesen elborította a fekete füst, szemembe hamis könnyeket csalva. Elfátyolozott alakok mozogtak körbe-körbe Peter irodájában, ahol eddigi íróasztala immáron vérmocskos oltár funkcióját töltötte be. Vérrel és korommal furcsa, idegenséget és halált árasztó hieroglifákat festettek a törött üvegfalra, mely elválasztotta ezt a kis szobát a többi irodától.

- Iiaaaa, thaumatorgon Astaroth, iiiaaa!- A férfiak és nők üvöltő kórusa félelemmel töltött el, még jobban összegörnyedtem a faliszekrényben, ahol eddig is rejtőztem. Fekete fátylas szektatagok szorították arcukat a vérrel fröcskölt, törött üveghez. Egytől-egyig groteszk rémálmai voltak emberi művoltuknak, ahogy megbűvölve mozogtak a dobok hangjára, ütemesen rázva fejüket azok ritmusára. A lépcsőház ajtaja kinyílt és két alak egy harmadikat tuszkolt be az irodába, akinek plasztikzsákot húztak a felsőtestére. Az elfátyolozott papok felfektették az oltárra, egyikük kezében áldozótőr villant, felvágta a zsákot. Tenyerem egyre verejtékesebb lett, a Glock kicsúszott a kezemből, halk koppanás, mely elvész a kinti hangzavarban. A résnyire nyitott szekrényajtón át Peter meztelen testét pillantottam meg az oltáron. Rettenetesen összeverték, testét fekete, kék és vörös rituális jelek borították. Nehezen tudtam kivenni az arcát, melyen semleges kifejezés ült, szemei a semmibe meredtek, úgy tűnt, elkábították. Egy papnő az oltárhoz lépett, megragadta Peter fejét a hajánál fogva:

- Thaumargoth Astaroth hoc sacrificium servis vobis accipio! - a végén már vércseként rikoltott. Ahogy felszállt a füst, szorosan lehunytam a szemem, de nem tudtam kirekeszteni az agyamból Peter halálsikolyát és a láncfűrész berregését, mellyel barátom testét darabolták a megidézendő lény számára. Újra kinyitottam a szemem. Az üvegfalakat telefröcskölték vérrel, a füst teljesen széteszlott, a hívők térden állva, áhitattal mormolták a megidézés rituáléját. Egy alak körvonalai rajzolódtak ki a fáklják fényében, lassan libbenő szárnyak nyíltak szét a háta mögött.

Karmos mancsai a feldarabolt test felé nyúltak, kiemelve egy vérrel szennyezett húsdarabot. Elborult az agyam, lila köd ereszkedett alá. Felkaptam, és sorozatra állítottam a Glockot, kirúgtam a szekrényajtót, artikulálatlan üvöltést hallatva elővettem magam és tüzelni kezdtem a rémalak felé...

„És a Gonosz fekete öltönyben engem figyel,
Az őrangyalom már tovaszállt;
Az élet rövid, a szerelem mindig véget ér reggel,
Fekete szél kap fel és elrepít valahová ...”

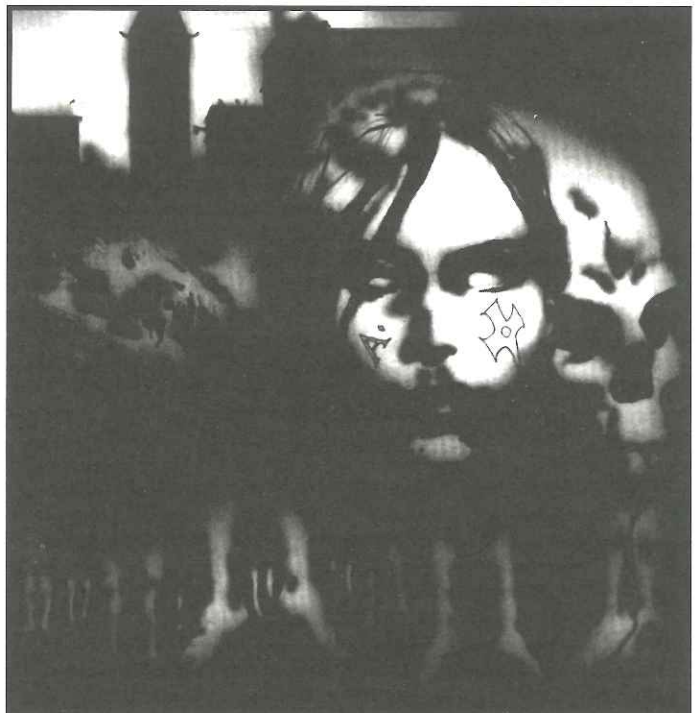
The Sisters Of Mercy: A Szerelem Temploma

I. Hamis, sötét Valóság

A Valóság hazugság. A világ, melyben élünk, mely körülvesz minket, illúzió, egy jóval nagyobb és rémisztőbb Valóságot takarva. Érzékeink nem elég élesek, hogy lássuk a való világot. Agyunk túlságosan törekeny, nem képes befogadni a tényeket: világunk egy nagyobb Valóság része. Nem teljesen hazug, csak befejezetlen. Városaink csendes mellékutcai Metropolisnak, az első és egyetlen városnak, lúli Tére és Időn. Metropolis az emberiség bölcsője, széles utcáival és sötét, kőből és fémből készült felhőkarcolóival. Legnagyobb része számunkra láthatatlan, csak kisebb területek léteznek a mi valóságunkban, valamint a pokol bejáratai: temetők és haláltáborok. S mivel nem látjuk a valóságot, nem tudhatjuk, milyen hatalom irányítja valójában a véletleneket: baleseteket, haláleseteket, eltűnéseket, vagy akár a saját sorsunkat ...

II. Az emberiség rabul ejtése

Az ember nem volt mindig tudatlan. Egykor istennek született, képes volt látni a Valóságot, uralkodott az Anyag felett. Létezésünk a



Földön, képtelenként látni az igazságot, rabigába hajtott minket. Azon kevesek, akik képesek megtörni a hamis Valóság illúzióját és át tudnak lépni az igazi világba, még visszanyerhetik isteni erejüket. Többféle képpen lehet elmondani, mi is történt valójában. A legáltalánosabb és legigazabbnak tetsző történet Demiurgoszról szól. Egyesek szerint ő teremtette a Világot, de legalábbis azon kis részét, melyen élünk, így a Teremtő névvel illetik, melyet mások szerint ő adományozott saját magának. Talán, mert megkívánták hatalmát, vagy talán ő is ember volt s rettegett saját fajtája árulásától, Demiurgosz megátkozta az emberiséget, génjeiket. Láthatatlanná tette Metropoliszt és a Valóság nagy részét, csak korlátozott látást hagyva meg számunkra. Szolgái, archonjai s lictorai segítségével évezredek óta fajunkat a feledés és tudatlanság mély bugyrába taszította.

Ám egy nap minden megváltozott. A XVIII. század végén Demiurgosz elveszítette hatalmát börtönünk felett. Hosszú és nehéz munkával tervezett mítoszai és hiedelemvilága megkérdőjeleződött és az elkövetkező száz év alatt teljesen megdőlt. Archonjai utolsó, kétségbeesett kísérletként létrehozták a darwini teóriát a fajok eredetéről, hogy hihető gyökereket adjanak az emberiségnek és elvakítsák őket egy új hiedelemvilággal, melyet Tudománynak neveztek. De a XX. század elejére kiderült, túl későn léptek. Demiurgosz eltűnt, elmenekült vagy elrabolták, ezt senki sem tudta. A rohamléptekkel fejlődő városokban Metropolisz egyre több része vált láthatóvá, egyre több kapu nyílt meg a hamis és igazi világ között, sokakat rémülettel, keveseket a megváltás reményével töltve el.

Túl a Halálon, a Pokolban felébredt Astaroth, az Alvilág Úra, Demiurgosz ikertestvére, sötét fele. Elhagyta birodalmát, hogy megtalálja bátyját, de csak elhagyott paradicsomokat talált, ahol elvadult szeráfok barangoltak cél nélkül. Átkutatott minden létező poklot, de csak port és halálangyalokat talált. A Hit meghalt. Az emberek létrehozták személyes poklaikat. Astaroth összegyűjtötte az elátkozottak légióit és anyagiasult világunkban, hogy megtalálja Demiurgoszt, aki nélkül nem létezhetett. Az emberek között járva ő is vesélyeztetve érezte hatalmát, látva az emberiség ismételt tudatra ébredését, így egyetlen támadással, óriási Apokalipszis formájában a végleges feledésbe akarta taszítani őket. Afrika, Európa, Latin-Amerika, és a Közel-Kelet eldugott zugaiban generálisai harcra készen vártak az elátkozottak légióival, míg Astaroth kétségbeesve folytatta Demiurgosz keresését. Ám nem ő jelentette az egyedüli veszélyt az emberiségre. A lictorok és archonok, kik ez ideig ránk felügyeltek, elvesztették irányítójukat.

Az archonok között háború tört ki az Univerzum birtoklásáért. Négy elpusztult közülük a harcok során, így már csak hat archon: Kether az Uralkodó, Binah a Fekete Madonna, Geburah a Bíró, Tiphareth a Pók, Netzach a Győző és Malkuth a Lázadó él Metropolisz sötét bástyái közt, megfogadva, hogy soha többé nem támadnak egymásra. A lictorok nagy része megpróbálta folytatni az emberiség sötétségben tartását, míg mások csatlakoztak Astaroth légióihoz, az apokalipszisen látva az egyetlen megoldást. Az archonok saját lictorok segítségével akarták biztosítani hatalmukat az Univerzum felett. A halálangyalok kiszabadulván Astaroth poklából a világunkba szöktek, hogy itt hozzák létre saját purgatóriumait. A hontalan szeráfok szintén a Földre szöktek az elhagyott paradicsomokból. Archonok, lictorok, halálangyalok ismertek voltak számunkra, mivel történelmük párhuzamosan fejlődött a miénkkel. Mellettünk éltek, a látható s láthatatlan peremén. Így amikor börtönünk összedől, sok, eddig láthatatlan dolog válik ismertté számunkra. Egy részük régi legendákra emlékeztet majd minket, másokat nem tudunk néven nevez-

ni, s lesznek, miket ép ésszel fel sem foghatunk. Lesznek lények, amelyek fel akarják majd nyitni szemünket, vagy elvenni látásunkat, szórakoztató időtöltésnek tekintve fajunkat, macska-egér játékot játszva velünk. Szembekerülünk az azghoutokkal, volt rabszolgáinkkal, akik régi sérelmeikért akarnak elégtételt venni rajtunk. Az emberek már most megvannak a képességeik, hogy lássák a Valóságot, ám kevesen merik használni azokat. Egy ezredévnyi vakság elbátortalanítja legtöbbszörünket, így inkább behunyjuk a szemünket. Mások megőrülnek, amikor megpillantják a Valóságot. És kevesek megpróbálják visszanyerni isteni mivoltukat bármi áron, jóllehet hosszú az út és az isteni hatalom nem feltétlenül vágyaik beteljesülését jelenti. Itt léphetsz be te is a Kult vérsötét, átokterhes világába, nem feledve, hogy a Halál csak a kezdet ...

III. A játékrendszer

Gunilla Jonsson és Michael Petersen komor, kultikus-gótikus, felnőtteknek (mondjuk ez tényleg nem zöld könyv) készült szerepjátékát 1991-ben adta ki a svéd Target Games (ők követték el a Mutant Chroniclest is). Már megjelenése évében sokan támadták a játékot, különösen szülők és pszichológusok, állítólagos sántánista elemek és túlzott erőszakossága miatt. Inkább ennek, mint a játék valós és elképzelt erényeinek köszönhetően, valamint az USA-ban akkortájt kibontakozó gótikus szerepjáték- és általában stílus-őrület miatt, néhány lelkes rajongó Metropolis Ltd. néven lefordította és kiadta a Kultot, szép sikert aratva 1993-ban. A játék a rendkívül sok, nagyrészt alaptalan és szűklátókörű kritikának köszönhetően hírhedtté

vált és egy tragikus kettős gyilkosságot követően, mely elkövetőinél Kult alapkönyvet találtak, a szerepjátékot betiltották Svédországban annak világára, nem pedig a két fiatal labilis elmeállapotára fogva a tragédiát. Ennek eredményeként Amerikában is bezúztak jó pár bolti példányt, óriási reklámot és néhol méltatlan kultusz



(nomen est omen) adva a játéknak. Ma már csak amerikai képregény katalógusokból lehet megrendelni, illetve közkezen forog néhány jószívú európai tulajdonos angol/svéd nyelvű fénymásolt példánya.

A játék rendszere a jó öreg húszoldalú kockát használja. A karakter képességeit Tulajdonságokban (Ability) és Képességekben (Skills) határozza meg. A Tulajdonságokra 100, a Képességekre 150 pontot oszthat el a kezdő karakter. Igaz ugyan, hogy vannak előre kidolgozott archetipusok is, ám ezeket sablonosságuk miatt csak rendkívül lusta játékosoknak (mint amilyen a T.J.) ajánlom. Sikeres cselekvéshez az adott Tulajdonság, illetve Képesség érték alá kell dobni, majd sikeres dobás esetén annak értékét kivonva a karakter értékeiből, meghatározhatjuk annak eredményességét táblázatok segítségével. A karakterkészítés többi része: a Sötét Titkok (Dark Secrets), Előnyök/Hátrányok (Advantages/Disadvantages), a Lelki Egyensúly (Mental Balance) (ugyanis a karaktereket mindenféle pokoli dolgok szép lassan az örületbe kergetik.), illetve pénz és felszerelések meghatározása már ismerős lehet más rendszerekből; a készítenő személyiség árnyalatait és mélységeit hivatottak megadni. Mint minden rendes okkultista-gótikus szerepjátékban, így a Kultban is található mágia. Ennek segítségével láthatunk keresztül az illúziókon és manipulálhatjuk a Valóságot akaraterőnknek megfelelően. (Hm.) A könyv kiemeli, hogy általában az NPC-k használnak varázslatokat, a karaktereknek kevés mágikus képességük van. A Mágia Forrásaiból: az Örületből, Térből és Időből, Álmodból, Halálból, Szenvedélyből és a Valóságból táplálkozik mágikus erejük, ezeket tudják manipulálni. A varázslatokat Képességpontok növelésével vehetjük meg és Ego

Tulajdonsággal, illetve a Mágikus Intuíció Előnyvel süthetjük el. E fejezetben még található az összefoglalás a nyugati mágikus kultúszokról is. A könyvet három fő részre osztották fel: a Hazugság (The Lie) a karaktergenerálással és a rendszerrel; az Örület (The Madness) a rendszer finomításaival (harc, fegyverek, sérülések, GM feladatai, mágia); az Igazság (The Truth) a világleírással foglalkozik, valamint tartalmazza néhány fontos NPC és szörny adatait és pár kalandötletet.

IV. Az értékelés (mellyel senki sem ért majd egyet)

*„Egykoron mi, emberek, istenek voltunk
Láttunk és volt Erőnk. Am Demiurgosz
ellopta isteni hatalmunkat és érzékeinket
megvakította, halandóvá téve minket.”*

Theodor Mimesis: Az emberi gnózis

Értékelni egy olyan játékot, mely megjelenése második évében hírhedt legendává vált, nehéz és hálátlan feladat. A jó szerepjátéknak elsősorban kidolgozott, hangulatos világával, másodsorban kezelhető rendszerével kell hódítania.

Ami a Kultot illeti, az első ponttal nincs igazán probléma: a világ Clive Barker műveihez hasonló hangulatot áraszt magából, igazán alaposan kidolgozott történelme és mitológiája élvezetes olvasmány az erős idegzetű és gyakorlott játékos számára. (Itt jegyezni meg, hogy a játék írói mind a könyv elején, mind pedig a végén, valamint a cikisebb fejezetekben (horror, mágia) figyelmeztetik az olvasót: a Kultot, a lélek sötét oldalának feltárása miatt 16 éven felüli, erős idegzetű olvasóknak ajánlják, így a szerepjáték betöltése szenzációhajhászó, a témához mit sem értő egyedek nevetséges cselekményévé alacsonyul.

Sajnos efféle semmihez sem értő cikkek a napi magyar sajtóban is előfordulnak, felesleges pánikot keltve.) Ami a játék első hibájául felróható, az az igyekezet, hogy a Mutant Chronicles világával összekombinálva multiverzumot hozzanak létre. Így a techno-fantasy és a gótikus-kultikus világ keveredése, azonos szörnyei és transzcendentális hatalmai igen nagy zűrzavart okoznak, rontva mindkét RPG értékeit. Ráadásul a svédok a "klasszikustól lopni nem szégyen jegyében" kiemelték néhány dolgot más horror játékokból (Call of Cthulhu, Vampire), ezért folyamatosan déjá vu érzése kísérheti az olvasót.

Azonban a hangulat (minden fejezet elején búbajosán brutális novelláskák találhatóak), a kellőképpen beteg illusztrációk (Peter Andrew Jones címlapképe csodálatos) és tisztességesen megterve-



zett kultikus alapok megmentik a koppintás veszélyétől. A könyv minden segítséget megad a mesélőnek a kalandok kidolgozásához, a hangulat megteremtéséhez; néha már felesleges aprólékosággal tárgyalva a harc, mágia, tér és idő kérdéseit. A Tulajdonságok és Képzettségek részletesen kidolgozottak, míg a karakterkreálás zamatát megadó Sötét Titkok, Előnyök és Hátrányok néhány zavaró sablont leszámítva igen beteg személyiségeket eredményezhetnek. A rendszer saját egyszerűsége csapdájába esik bele, a sikerességi táblázatok, illetve az állandó kivonogatások nehézkessé, éppen ezért középszerűvé teszik.

A Kult egyik legsikerültebb része a tárgyak, fegyverek, járművek leírása. Itt aztán kényére-kedvére válogathat a legkifinomultabb ízlésű játékos is. A legnagyobb hiba a Chtulhuhoz hasonlóan a karakterek személyében rejlik, ugyanis egy igazán jól kimesélt kalandban vagy meghalnak, vagy teljesen eszüket veszítik a rájuk szakadó Valóságtól. Ráadásul kezdő mesélőnek elsőre igen nehéz dolga lehet a vizualizálással, kell némi tapasztalat a világ, illetve az összefüggések megértéséhez és kimeseléséhez. Ehhez segítséget nyújthatnak Clive Barker regényei és filmjei (Hellraiser, Nightbreed). Összefoglalva a Kult hozzáértő mesélő kezében igen borzongató, kellemes szórakozás lehet, amennyiben felül tud emelkedni a rendszer nehézségein és képes eltalálni a játék hangulatát. Ezért beszerzése minden horror rajongónak ajánlott, de a kezdők inkább valami mással próbálkozzanak elsőre.

P. S. : Ha bármilyen kérdésetek lenne a Kulttal, vagy más gótikus vagy horror játékkal kapcsolatban, bátran írjatok. Ha személyes válaszra vágytok, küldjétek válaszbörítéket is!

Garth



Iszonyatosan sok olvasónk kérésére ez úton közlöm a HT 29. számában megjelent "A nemes elfek és Ulthuan" c. cikk végét, mely így hangzik: "-nok." Remélem, most majd mindenki nyugodtan fog aludni.

Tisztelettel köszönjük Nemes Gábor és sok más lelkes olvasónk dicsérő szavait. Idézni most nem fogok, mert a Trollbarlangot nem az Öntömjén Bt. üzemelteti.

Csordás Attilának Velencére: A Space Crusade létezett táblás játék formájában is, de sajnos már nem gyártják. Információd helytálló, a 40K-ból valóban Doom klónt fognak csinálni, csak annál sokkal jobb lesz. Utolsó megjegyzésedre a választ a kezdedben tartod.

Ghazy Baselnek Budapestre: Mire ezeket a sorokat olvasod, a terpasztal már áll a Trollbarlangban. Bárki jöhet játszani, bérleti díj nincs, viszont előre be kell jelentkezni.

Mi nem igazán pártoljuk a Warhammer Roleplay figurák átkonvertálását Warhammer Battle-ba, ám már megjelent az Apocrypha now c. WFRP kiegészítő, melyben néhány oldal erről szól.

WFRP-ben karrierváltásra két lehetőség van (persze, ha már teljesítetted jelenlegi karriered követelményeit): vagy a megadott újabb karrierok közül választasz egyet 100 tap. pontért, vagy pedig bármi mást is 200-ért. A Warhammer egyik szépsége pontosan ebben rejlik, hogy gyakorlatilag bármi lehetsz, amire vágysz. Ebből adódóan megteheted, hogy 2. szintű varázslód előbb elmegy egy kicsit gyakni, s lesz pl. zsoldos, majd folytatja 3. szintű varázslóként. Ez alól a pápi kasztok kivételek, mivel isteneik nem veszik jó néven, ha

össze-vissza kóvályognak az élet rögzös ösvényein. A papoknak tehát melegen ajánlott eljutni a 4. szintig, s csak aztán mással próbálkozni, de csak olyasmivel, ami istenüknek is megfelel. Még valamire oda kell figyelni: ha varázslóiskolát váltasz, akkor az új iskolát az első szinten kell elkezdni (vagy az azutánin folytatni, ahol abbahagytad), tehát 2. szintű démonológusból nem válthatsz pl. 3. szintű nekromantába, ha korábban nem szerezted meg a 2. szintet a nekromanta iskolában.

Warhammer Battle-ben kétféle lovat különböztetünk meg: a "sima" lovat és a csatalovat. Az előbbinek támadási értéke 0, tehát nem támadhat, az utóbbinak van támadási értéke (1), s a támadás szabályainak megfelelően a lovas tevékenységétől függetlenül támadhat.

Ha 40.000-be saját vagy korábbi fejlesztésű járműveket, fegyvereket, stb... akarsz berakni, a szabályok szerint ellenfeleden műlik, hogy elfogadjá-e. Ezen belül a goblin halálugró katapult beállítását esztelenségnek tartjuk, mivel szegény koma páncélzata nagyságrendekkel gyengébb a többihez képest.

Amennyiben közlünk is le Datafaxokat, Wargear kártyákat, jármű kártyákat, stb... akkor azok olyanok lesznek, amelyek nincsenek benne sem az alapdobozban, sem a Dark Millenniumban.

Ha két szabálykönyv (pl. alapkönyv és kódex) adatai vagy szabályértelmezése eltér egymástól, akkor mindig a később megjelent könyvből információk az irányadók.

A GW termékek folyamatosan fognak magyarul megjelenni.

Inkvizítor



LEMAN RUSS ROMBOLÓ

A MARSÍ MŰHELYEK: Az Adeptus Mechanicus műhelyek szívében techno-papok százai dolgoznak éjt nappallá téve új fegyverek, fegyverrendszerek kifejlesztésén. A legközönségesebb géppisztolytól a leghatalmasabb harckocsiig a Birodalom hatalmas fegyverarzenáljának minden pusztító darabja e füstös és piszkos termekben született. A Leman Russ Romboló prototípusa 3956-ban készült el a Mars-on, s már az első tesztek egyértelművé tették, hogy az Adeptus Mechanicus mérnökei a maga módján páratlan gyilkológépet alkotnak. Mostanra a Romboló az egyik legismertebb és legrettegettebb tankká vált, noha még nem annyira elterjedt, mint legendás elődje, a Leman Russ.

A "ROMBOLÓ" NEHÉZHARCKOCSI: A Romboló fő feladata a Birodalmi Gárda gyengén felszerelt gyalogságának védelme, különösen városokban és egyéb nehezen járható terepeken. Vastag plasztacél páncélzata ellen a legtöbb nehézfegyver teljesen hatástalan, így a legvadabb zárótűzőn is könnyedén átgázol. Nem sok dolog akad földön és égen, ami egy rohamozó Romboló szakaszt megállítana...

A Gárda tábornokai természetesen azonnal felismerték a harckocsi páratlan értékét, így egyre több gyár áll át a Romboló gyártására. Egyedül a mozgékonyabb harcmodort kedvelő Úrgárdisták nem lelkesednek érte, bár egyes hírek szerint a Császári Öklök már igényeltek néhány darabot az Adeptus Mechanicustól, úgymond "kísérleti célokra".

A Romboló igen sok szempontból különbözik a sima Leman Russ harckocsitól, bár külsejében kísértetiesen hasonlít elődjére. Minden nehéz vagy járhatatlan terepen bevetett járműre az ellenséges gyalogság jelenti a legnagyobb veszélyt. Hiába a lézeres célkereső rendszer, hiába a hatalmas tüzérő - a biztos fedezékből védekező nehézgyalogosok egymás után lövik ki a nyílt terepen haladó tankokat. Épp ezért a Romboló tervezésénél különösen nagy hangsúlyt fektettek a páncélzatra, leginkább a jármű oldalán és hátulján. A hagyományos Leman Russ harckocsi páncélzata is keménynek számít, de az oldalról és hátulról jövő támadások ellen már kevésbé hatásos. Ez a hiányosság főleg a városi harcok kaotikus forgatagában mutatkozott meg, ahol egymást érték az átkaroló hadműveletek és hátbatámadások. Ezt a hibát a Romboló esetében a tervezőknek jóformán teljesen sikerült kiküszöbölni. A harckocsi tán egyetlen gyenge pontja a lassúsága, ami miatt gyors hadműveletekben szinte egyáltalán nem is lehet bevetni. A Romboló ennek ellenére rendkívül eredményesnek bizonyult, különösen a nehéz terepen folytatott harcokban, így 3975-ben megindult a sorozatgyártás.

Nehéz terepen, ahol az épületek és egyéb tereptárgyak minimumra csökkentik a látótávolságot, igencsak fontossá válik a tüzérő. A Romboló fegyverei igazán közelről hatásosak, 60 centiméteren belül egyenesen halálosak. A harckocsi legerősebb fegyvere a Romboló nehézlöveg, amiről a nevét is kapta. Ezt a különösen pusztító fegyvert az Adeptus Mechanicus mérnökei eredetileg Gargantok ellen tervezték, de erődítmények és beásott gyalogosok ellen használhatóbbnak bizonyult. Ezen kívül a romboló még nehézfegyverek egész sorával van felszerelve, a lézérágyútól kezdve egészen a multi-mel-táig. A legtöbb rombolót főképp közelharca alkalmas fegyverekkel szerelték fel, főleg multi-meltával és gépágyúval - ezeket a tank két oldalán elhelyezkedő felfüggesztési pontokra illesztették. Néhány harckocsi még plazmavetővel is el van látva, ami nagy lőtávolsága miatt igen hasznos lehet nyílt terepen. A lézérágyú a Romboló második alapfegyvere, különösen hasznos ellenséges harckocsik és nehézgyalogosok ellen. Ez utóbbi fegyver egyetlen gyengéje, hogy csak 90 fokban tud tüzelni, emiatt fedezékekben bővelkedő terepen nehezen használható.

JAVASOLT TAKTIKA: Sokan követik el azt a hibát, hogy a Rombolót a Leman Russ tankhoz hasonlóan vetik be. Pedig ez végzetes tévedés: a Romboló rendkívüli harckocsi, amelyet teljesen egyedi taktika szerint kell alkalmazni. A harckocsi jóformán összes fegyvere egyetlen célt szolgál: minél közelebről minél nagyobb pusztítást okozni. Visszás módon azonban lassúsága és nehézsége miatt a Romboló nem igazán alkalmas gyors támadásokra, ezért különösen fontos, hogy harckocsinkat már a csata legelején a megfelelő helyről indítsuk. Természetesen a Romboló nem csak támadásra alkalmas, sőt, védekező harcnál tán még több hasznát is vesszük... Vastag

páncélzatának hála csak kevés fegyver árthat neki, míg maga hatalmas pusztítást vihet végbe a nyílt sisakkal rohamozó ellenfél sorai-ban.

SEREGLISTA (kiegészítés)

Leman Russ Romboló nehézharckocsi.....190 pont

Egy Birodalmi Gárdához tartozó sereg járművekre és tüzérségre költethető pontjai feléért vehet Romboló tankokat. A harckocsi legénységét 5 gárdista alkotja, felszerelésük egy könnyű páncélból (6+ mentő) és egy lézerpisztolyból áll.

Név	M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	V
Birodalmi Gárdista	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Parancsnok	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Változtatások a legénységen: A legénység könnyű páncélzatát (6+ mentő) +15 pontért fel lehet cserélni plasztacél testpáncélra (4+ mentő). A Romboló löveg kezelőjét +10 pontért ki lehet cserélni egy parancsnokkal. A parancsnok karakternek minősül, s így lehet nála egy felszerelés kártya. A harckocsi oldalsó felfüggesztési pontjait fel kell szerelni egy-egy gépágyúval (+30 pont), plazmavetővel (+60 pont) vagy multi-meltával (+90 pont).

Gránátvetők:

A Rombolót fel lehet szerelni gránátvetőkkel (+5 pont), amelyek repesz illetve vakító gránátokkal vannak töltve. Ezen kívül használhatunk még különleges védekező gránátokat (+10 pont), az ezekre vonatkozó szabályokat ebben a cikkben találod meg.

A ROMBOLÓ NEHÉZLÖVEG

„A házról-házra dúló városi harcban nem számít a fegyverek lőtávolsága. Nem számítanak a csillogó-villogó célzóberendezések. Az egyetlen dolog, ami számít: a tüzérő. De néha még ez sem segít. Vannak pillanatok, mikor egy benzines palack többet ér a leghatalmasabb tanknál vagy Titánnál...”

Tilvius főmérnök, Liber Artificus

A lövedék belső robbanómagját repeszek és hagyományos robbanótöltetek veszik körül. A becsapódáskor a külső héj felrobban, átszakítja a célpont páncélját és tűzforró repeszekkel szórja meg a bent tartózkodókat. Csak ezután robban be a belső mag, ami izzó plazmával és adamantin repeszekkel szaggatja ízekre az ellenséges járművet vagy épületet.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK: A Romboló nehézlöveg hatalmas visszarúgása miatt csak akkor használható, ha a jármű egy helyben áll. A harckocsi eleje a rettenetes erőtlől még ilyenkor is megemelkedik, ami mozgás közben végzetes katasztrófa-hoz vezetne. Ez a megszorítás természetesen nem vonatkozik a harckocsi többi fegyverére, ezeket szabadon lehet használni akár maximális sebesség mellett is. Ha egy ellenséges jármű páncélját a Romboló átütötte, arra szinte a biztos pusztulás vár. A sérülés táblán dobott értékhez ugyanis a különleges lőszer miatt hozzá kell adni hármat. Ez a legtöbb esetben egyet jelent a jármű megsemmisülésével...

VÉDEKEZŐ GRÁNÁTOK: A védekező gránátokat kifejezetten a harckocsit közelharcban támadó gyalogosok ellen tervezték. A szokásos gránátokkal szemben a védekező gránátok nem egy szűk terpszakaszra hatnak, hanem éles repeszekkel szórják meg a jármű közvetlen közelét. A védekező gránátot, a hagyományos fegyverekkel ellentétben, a játék bármelyik pillanatában használhatjuk, akár a közelharc fázisban is! Minden, a járművel érintkező modell egy automatikus 4-es erejű találatot szenved el, -1-es páncélmódosítóval. A könnyűpáncélt viselő gyalogosok megkapják a területre ható fegyverek elleni szokásos +1-es páncélmódosítójukat. Védekező gránátokat a hagyományos repesz illetve vakító gránátokhoz hasonlóan a játék folyamán legfeljebb két alkalommal használhatunk.

Comissar Wolfe

DEMOLISHER

Leman Russ Tank

JÁRMŰ ADATOK

SZEMÉLYZET:

1 BIRODALMI ÓR SOFŐR
4 BIRODALMI ÓR TŰZÉR

BELEHAJTÁSI ÉRTÉK:

9-ES ERŐ
D20 SEBZÉS -6 MENTŐDOBÁSRA

MOZGÁS:

KIS SEBESSÉG: 4"
HARCI SEBESSÉG: 8"
NAGY SEBESSÉG: 16"



FEGYVEREK:

Egy **célkeresővel** felszerelt **lézérágyú**, ami 90 fokban előre képes tüzelni. A 360 fokban forgatható toronyra egy **pusztító nehézlöveget** szereltek, szintén **célkeresővel** ellátva. Az oldalsó felfüggesztési pontokra egy-egy gépágyút (+30 pont), multi-meltát (+90 pont) vagy plazma ágyút (+60 pont) szerelhetünk. Ezek a fegyverek 180 fokban képesek tüzelni, valamint **célkeresővel** vannak ellátva. A harckocsit felszerelhetjük még **vakító** -, **repsz** -, (+5 pont) illetve **védekező gránátokkal** (+10 pont) is.

FEGYVER ADATOK

Fegyver	Táv		Találat		Erő	Kár	Mentő Mód.	Páncél Átüt.	Különl.
	Röv.	Hossz.	Röv.	Hossz.					
Heavy Bolter	0-20	20-40	-	-	5	D4	-2	D6+D4+5	Soroz. 2D
Demolisher	0-12	12-24	-	-	10	2D6	-3	3D6+10	3" sablon
Multi-Melta	0-12	12-24	+1	-	8	2D12	-4	D6+2D12+8	2" sablon
Neh. Plazma	* egy teljes kör az újratöltés, miután a maximum energiát elhasználta.								
Alacs. Energ.	0-20	20-40	-	-	7	D4	-2	D6+D4+7	1.5" sab.
Max. Energ.	0-20	20-72	-	-	10	D10	-6	D6+D10+10	1.5" sab.
Lézérágyú	0-20	20-60	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	-
Autóvető	6	-	-	Mint a gránát	-	-	-	-	-
Repsz gr.	-	-	-	-	3	1	-1	D6+3	2" sablon
Vakító gr.	-	-	-	-	-	-	-	-	2" sablon
Repsz véd	Minden modell melynek alapja érinti a tankot 4-es erejű találatot szenved. Mentő -1.								

Érték: 190 pont + oldalfegyverek

Sérülések a lánctalpakon

- 1 A lánctalp megsérül, de működőképes marad. A harckocsi a játék hátralevő részében csak kis sebességgel képes haladni.
- 2-5 A lánctalp darabokra robban. A harckocsi a következő körre irányíthatatlanná válik, majd végleg leáll.
- 6 A lánctalp darabokra robban (lásd fent). A detonáció olyan erős, hogy a repeszek átütik a harckocsi páncélzatát: dobj egy sérülést a törzsre is.

Sérülések a törzsön

- 1 A lézérágyú megsemmisült.
- 2-3 A lövés áthatol a páncélon és telibe találja a legénységi szállást. A személyzet minden tagjára dobni kell D6-tal, 4, 5, 6-nál az illető meghalt.
- 4 A harckocsi motorja felrobban, a legénység azonnal elpusztul. A detonáció miatt a tank megpördül és egy, a szóráscockán kidobott irányba fordul, majd végleg megáll.
- 5 A találat berobbantja az üzemanyagtartályt, a harckocsi belseje lángoló pokollá válik. A személyzet azonnal elpusztul, a harckocsi pedig a következő körben irányíthatatlanná válik, majd felrobban. 3"-en belül mindenkit betértenek az izzó repeszek és a lángoló üzemanyag (a sebzést úgy kell kidolgozni, mintha nehéz lángszóróval találták volna el az illetőt).
- 6 A harckocsi teljes lőszerkészlete azonnal felrobban. A jármű azonnal megsemmisül, s minden 3"-en belül lévő modell D6 10-es erejű találatot szenved el, -3-as mentődobás módosítóval.

Sérülések az oldalsó fegyverfelfüggesztési pontokon

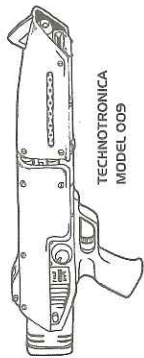
- 1 A fegyver megsérül, ezentúl minden lövés előtt dobni kell D6-ot. Ha az eredmény 1, 2, vagy 3 a fegyver beragadt, s az adott körben már nem lehet többet használni.
- 2-5 A fegyver megsemmisült.
- 6 A fegyver megsemmisült, de sajnos a robbanás a törzset is károsította, dobj a géptörzs táblázaton is.

Sérülések a lövegtornyon

- 1 A löveg megsérül, ezentúl minden lövés előtt dobni kell D6-ot. Ha az eredmény 1, 2, vagy 3 a löveg beragadt, s az adott körben már nem lehet többet használni.
- 2 A torony súlyosan megsérül, többet nem lehet forgatni. A löveggel ezek után csakis előre, egyenes vonalban tüzelhetünk.
- 3 A lövegkezelőt darabokra tépi a robbanás. Amíg valaki át nem veszi a helyét, addig a nehézlöveggel nem tüzelhetünk.
- 4-6 A lőszer berobban és a tornyot letépi a hatalmas detonáció. A harckocsi teljes személyzete elpusztul, a torony pedig 2D6"-et repül egy véletlenszerűen kidobott irányba. Ha itt áll valaki, az illető D6 9-es erejű találatot szenved el -6-os mentődobás-módosítóval.

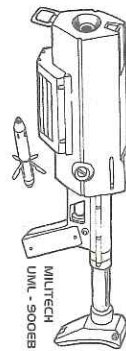
* A támadóhoz legközelebbi ellenfelet éri a találat

D6	Találat helye	Páncél	
		Első	Oldalsó-Hátsó
1	Lánctalp	17	17
2-3	Törzs	22	20
4	Oldalfegyver*	18	18
5-6	Lövegtorony	25	22



CYBERPUNK

Fegyverlista



Társasági bérszoldosok, korrupt rendőrök, implantokkal telezsúfolt pszihopaták, bandatagok, kiborgnindzsák ... Barátaim! Íme eljött a mi időnk. Végre itt egy magyar, magyarozatokkal ellátott fegyverkiegészítő táblázat, mely szükségtelessé teszi a Chrome Bookokban és Solo of Fortune-ökben való örült játék közbeni kotorászt. Egyelőre még nem teljes, de a további számokban folytatni kívánjuk ezt az ősi hagyományt. Később majd az implantokról is napvilágot lát táblázat, addig tartsatok ki! Na, akkor minden jót, remélem legközelebb már jobban felszerelve találkozunk!

Name	Type	WA	Con.	Avall.	Damage	Ammo	# Shots	ROF	Rel.	Range	Cost
Egyszer Használatos Fegyverek											
Dai Lung Magnum	P	I	J	€	2D6 + 3	.357 cal	10	2	UR	50	60eb
Espinoza One Shot	P	I	J	€	2D6 + 2	50 cal	1	2	UR	50	75eb
Fashion Gun 9	P	I	J	€	2D6 + 1	9mm	13	2	UR	50	40eb
Surprising Stranger	P	I	J	€	2D6 + 3	10mm	4	2	UR	50	15eb
Sci Fi Starrior 4	P	I	J	€	2D6 + 1	9mm	12	2	UR	50	60eb
Kang Tao Type 97	P	I	J	€	2D6 + 1	9mm	12	2	UR	50	35eb
Teen Dream	P	I	J	€	2D6 + 1	9mm	10	10	UR	50	36eb
Federated Arms X - 22	P	I	J	€	1D6	.22 cal	10	10	UR	50	25eb
Federated Arms X - 38	P	I	J	€	1D6 + 2	.38 cal	10	10	UR	50	35eb
Federated Arms Impact	P	I	J	€	1D6	.22 cal	10	10	UR	50	60eb
Federated Arms Tech - Assault	SMG	I	J	€	1D6	.22 cal	10	10	UR	150	160eb
Polymer Egylövéses Ágyú	RIF	-2	L	C	4D6 + 2	13mm	1	1	UR	100	90eb
Könnyű Pisztolyok											
Malorian Arms Nehéz szilánk pisztoly	P	I	J	C	1D6 + 1 (AP)	4mm-es Szilánklöv.	25	2	ST	50	595eb
Közepes Pisztolyok											
Budgetarms C - 4l	P	I	J	€	2D6 + 1	9mm	10	3	VR	50	600eb
Stein & Wasserman Bi Power Kéziágyú, verzió I	P	I	J/L	P	2D6 + 2	.45 cal	10	2	ST	50	850eb
Budgetarms Laser-Niner	P	I	J/L	P	2D6 + 1	9mm	15	3	ST	50	675eb
Malorian Arms Sliver Gun	P	O	J	P	2D6	kerámiaagolyó	7	2	UR	50	375eb
Colt Alpha - Omega 10mm	P	2	J	C	2D6 + 2	.45 accp	10	2	VR	50	500eb
Goncz-Taurus Pistol	P	O	J	€	2D6 + 1	9mm	15	2	ST	50	200eb
Pursuit Security CO. Sokkoló Pisztoly	P	-1	J	C	Stun	-1 Save	2	2	VR	50	109eb
Stein & Wasserman „Tri Star” Revolver	P	O	J	C	2D6	#000 öreg-sörét	6	1	ST	50	375eb
Nehéz Pisztolyok											
Mustang Arms „Mark 2”	P	I	J/L	C	3D6	11mm	12	3	VR	50	425eb
IMI Gamad It. Pistol	P	O	P	€	2D6 + 3	10mm	7	2	VR	50	575eb
Glock 30 Gyorstüzelő	P	2	J/L	C	2D6 + 3	10mm	30	3	VR	50	705eb
Nova .338 Citygun	P	I	J	P	3D6	.338 cal	7	3	VR	50	470eb
Nagyon Nehéz Pisztolyok											
.477 Boomer Buster	P	I	N	€	5D6	.477 cal	4	2	VR	50	450eb
Stein & Wasserman Bi Power Kéziágyú, verzió 2	P	O	J/L	P	4D6	.44 Mag	6	2	ST	50	850eb
Nova Arms „Stallone”	P	I	J	P	4D6	.357 Mag	6	2	VR	60	999eb
Nova Arms „Bronson”	P	I	J	P	5D6	.41 Mag	6	2	VR	80	1199eb
Nova Arms „Eastwood”	P	I	J	P	6D6	.44 Mag	6	2	VR	80	1499eb
Nova Arms „Arno”	P	I	J	P	6D6 + 3	.454 Mag	6	2	VR	100	1799eb
Magnum Opus „Hellbringer” .666 Revolver	P	I	J/L	P	7D6 + 3	.666 Mag	3	1	VR	80	4000eb
Magnum Opus „Big Government”	P	O	J	P	6D6	14mm	13	2	VR	60	2000eb
12 - Gauge „Pistol”	P	-2	J/L	P	4D6	12 - Gauge	9	2	ST	30	1000eb
Federated Arms 454 DA „Super Chief”	P	O	J	P	4D6 + 3	.454 cal	5	1	VR	50	375eb
Malorian Arms 3516	P	-1	J	R	6D6	14mm	6	1	VR	50	4525eb
Könnyű Géppisztolyok											
Suranam automata géppisztoly	SMG	O	J/L	C	1D6 + 4	.177cal	50	50	UR	50	375eb
Setsuko-Arasaka „PMS” fejlesztett géppisztoly	SMG	I	L	P	1D6 + 1	7mm	40	20	ST	150	1150eb
Militech Mini - Gat Géppkarabély	SMG	O	L	P	1D6	5mm	120	40	ST	400	695eb

Nehéz Géppisztolyok

Arasaka „Rage” 15mm SMG	SMG	-1	L	P	4D10 + 315mm	20	10	VR	200	4500eb
Malorian 3600 Super - SMG	SMG	-1	L	P	6D6 14mm	20	3	VR	50	3000eb
5.56mm caseless „SMG”	SMG	1	L/N	P	5D6 5.56mm	50	25	VR	200	1200eb
Heckler & Koch G - 6	SMG	1	N	P	5D6 6mm	100	30	VR	500	2050eb

Közepes Géppisztolyok

IMI „Gamdai”	SMG	2	N	E	2D6 + 3 10mm	35	25	VR	200	950eb
Goncz-Taurus Pistol Szelektált - tűz verzió	SMG	-1	J	C	2D6 + 1 9mm	15 / 30	2 / 10	ST	50	275eb
Beretta M-24 Fejlesztett géppisztoly	SMG	2	L	P	2D6 + 1 9mm	50	25	VR	200	1250eb
Malorian Arms Szilánkgéppisztoly	SMG	2	J	C	2D6 + 3 10 mm - es szilánklövedék	30	35	VR	200	795eb
Militech - IO	SMG	1	J	E	2D6 + 3 10mm	30	20	ST	450	455eb

Puskák

Mustang Arms Close-Control 20	SHG	-1	N	P	3D6 20-Gauge	15	2	ST	50	350eb
United Armaments CLAW	SHG	1	N	R	8D6 4-Gauge	28	3	VR	60	1600eb
Militech Crusher SSG	SHG	-1	J	C	3D6 20-Gauge	6	2	ST	12	450eb
Militech Smasszerpuska	SHG	-1	L	C	4D6 12-Gauge	8	2	ST	50	300eb
Militech Katonai Puska	SHG	0	N	C	4D6 12-Gauge	8	2	ST	50	300eb

Öntöltő Puskák, Karabélyok

High Power 15	RIF	2	N	E	2D6+1 9mm	180	10	R	400	1600eb
Ninja	RIF	1	N	E	.22 cal	30	30	VR	400	700eb
Sternmeyer M - 95A	RIF	1	N	P	5D6 5.56mm	90	48	VR	400	750eb
Fabrica De Armes M - 2012	RIF	2	N	P	6D6+2 7.62	30	4	VR	400	1400eb
Arasaka WSSA Mesterlövészpuska	RIF	5	N	P	4D6 3.5mm FF	40	2	VR	600	2400eb
Heckler & Koch 77UK rohamfegyver	RIF	1	L	P	2D6 + 4 9mmCL	30	30	VR	250	750eb
12.7mm rohamfegyver	RIF	1	N	P	6D10 12.7mm	50	10	VR	300	2000eb
Militech M - 31a1Fejlesztett gyalogsági rohamfegyver	RIF	2	N	R	4D6 4.5mm	150	30	VR	450	1695eb
Darra-Politechnic M-9 Támadófegyver	RIF	0	N	P	4D6 + 2 5.5mm	40	25	ST	450	300eb
Tsunami Arms Szuperszonikus Puska	RIF	3	N	P	5D6+3 8.5mm-es szuperszonikus lövedék	9	3	VR	800	1230eb
Stein & Wasserman Model F	RIF	0	L	P	4D6 + 3 13mm	8	1	VR	600	1650eb
Federated Arms Könnyű Támadó 15	RIF	0	N	C	5D6 7mm	30	25	VR	500	400eb
Militech Cyborg Puska	RIF	1	N	P	7D6+3AP 300cal	30	2	ST	500	800eb
Külsőtartályos Fókuszált Lézer	RIF	2	P	R	3D6	2	2	UR	25	950eb
Techtronica M40 „Impulzuskarabély”	RIF	0	N	R	EMP	6	1 / 2	ST	50	3500eb

Nehézfegyverek

Arasaka Tsunami Gránátvető	HVY	0	L	P	5D6 25mm grnt	6	1	ST	200	1250eb
UrbanTech Lance Minirakéta	HVY	2	P	C	4D6 (HEAT)	1	1	UR	300	100eb
Dover GA - III2 géppuska	HVY	1	N	R	4D6+4 12mm	400	80	ST	400	1110eb
30mm HiVel caseless Automata gránátvető	HVY	0	N	P	4D6 30mm gránát	25	15	VR	300	2000eb
Militech Minigránátvető Mod. 1	HVY	-1	L	C	4D6 Minigrnt/ 10 Gge	4	2	ST	100	255eb
Militech Minigránátvető Mod. 2	HVY	0	N	P	4D6 Minigrnt/ 10 Gge	16	2	ST	100	475eb
FEN Dz 22 „Koronggránát”	HVY	1	P	P	2D6+3 HE	1	1	ST	Dobás	65eb
DCR Puskagránát (Repsz)	HVY	-1	N	P	4D6 22mm	1	1	VR	150	50eb
DCR Puskagránát (AntiTank)	HVY	0	N	P	4D6 HE 22mm	1	1	ST	150	150eb
EMP Elektromágneses Impulzusgránát	HVY	0	P	R	Chip, memória, program törlődik	1	1	ST	Dobás	400eb
Kendachi „Sárkány” Kézilángszóró	HVY	0	J	C	2D6 4 méteres lángcsóva	4	1	ST	4	660eb
Gpz - 78 Minigránát	HVY	0	P	P	ID6+1 HE	1	1	VR	Dobás	40eb
Rhinemetall EMG - 85 Sínagyú	HVY	3	N	R	5D10+10 (AP)	5	1 / 2	ST	1500	11370 eb
Colt - Mauser M2X Ágyú	HVY	0	N	R	4D10+6 20mm	8	1	ST	600	3050eb
Militech AM - 3 „Antianyag Puska”	HVY	1	N	R	6D10+12 30mm	5	1	ST	1600	6000eb
Militech Városi Rakétavető	HVY	2	L	P	4D6 Mikrorakéta	12	2	ST	200	900eb
Militech PDU-3 Sokoldalú robbanócsomag	HVY	0	P	P	2D6+5 2.5m robbanásrádiusz	1	1	ST	25	150eb

Néhány Fontos Info

Egyszer Használatos Fegyverek - ...megérdemelnek néhány szót. Műanyagból vagy kerámiából készülnek az összes elképzelhető színben és kidolgozásban. Eléggé igénytelen fegyverek, harci tulajdonságaik nem valami haj de jók (inkább rosszak). Mégis, szerintem a világ és a játék hangulatát iszonyúan megdobják. Nem kell minden bandatagnak profi cuccokkal szaladgálnia, hisz az egylovésesek olcsók, s könnyen beszerezhetők. Mindenesetre próbáld ki őket ...

Tsunami Arms Szuperszonikus Puska - Nagyon brutális mesterlövész fegyver. Szuperszonikus lövedékeket lő ki, melyek repülés közben gyorsítják önmagukat. Sebzése rövid távra (Close range) 5D6+3, középtávra (Medium range) 6D6+1, hosszútávra (Long range) 7D6, extrém távolságra (Extreme range) 7D6+3.

EMP Elektromágneses Pulzogránát - ...kiszúrás. Tíz méteres robbanási rádiuszában törlődnek a chipek, memóriák és ráadásul a cyber-beépítésekre dobni kell a Mikrohullám Kártáblázat szerint (Alapkönyv 108. o.). Szomorú látvány a törlődött agyproczessor miatt magatehetetlen, a földön rángatózó cyberpszicho...

Szilánklövedék - ...nos igen. Tudjuk ugyebár, hogy a különböző páncélok kisebb ellenállással bírnak a különböző pengék ellen. Hát még ha ez a penge egy apró szilánk, amely nagy sebességgel csapódik be az adott területbe (pl. : ellenfél, céges solo, rosszindulatú pénzszállító). Ezért a szilánkkal meglőtt puha páncél (soft armor) SP-i csak harmad részükkel állnak ellen, míg a kemény páncélok (hard armor) felükkel.

Malorian Arms Silver Gun - Hasonlóan az előbbihez, ez is egzotikus fegyver. A két centiméter átmérőjű golyók becsapódási energiáját nem a sebesség, hanem a tömegük szolgáltatja. Azért van ott sebesség is: 1220 láb/másodperc. Ezen kívül becsapó-

dáskor a golyó szétrobban, 2D6 sebést okozva „belelők” az áldozatba három kisebb golyót további károkat okozva (ID6/2 sebzés, 1/3 puha, 1/2 kemény páncél).

Kendachi „Sárkány” Kézi lángszóró - 4 méteres lángcsóva 2D6 sebést okoz egyszerre két testtájon az első harci körben, majd a másodikban már „csak” ID6-ot, egy testtájon. Finom! Jaj ... majdnem megfedekeztem róla, hogy a páncélok csak 15 SP-n felül védenek meg a sebéstől, de minden támadás elhárításakor kettővel csökken az értékük.

Rhinemetall EMG-85 Sínagyú - Azért nem mondom azt, hogy ha ilyen látsz, futás, mert nem lesz rá idő. Ez a fegyver egy kb. két méter hosszú sinen hang feletti sebességre gyorsít fel apró, cuki kis titánótvözet kockákat. Nincs értelme fedezékbe bújni előle, ugyanis nehéz harci járművek ellen fejlesztették ki és azok páncélját is szeli, mint kés a vaját. Hát még a tiédet...

Külsőtartályos Fókuszált Lézer - Apró géppisztolyra rögzíthető csomagocska, úgy néz ki, mint egy lézercélzó. Ez még oké. Csakhogy kilőhetsz belőle halálos lézersugarat két alkalommal. Páncél nem számít ellene, legyen az bármilyen. Magáért beszél...

Techtronica M40 „Impulzuskarabély” - A rendszer ugyanaz, mint a pulzogránátnál, csak itt sugárgyalábokat lövöldözhetsz. Szintén nem tesz jót a beépítéseknek...

Militech AM-3 „Antianyag Puska” - Meg se próbálj tüzelni vele, ha nincs exoskeletonod, cyberszemed, fegyvercsatlakozásod, Z-Ox-es távcsőved, fényerősítőd vagy infratartomány béli látásod! Urániumból készült lövedékén rakétagyorsító van, ezért az elsütéséhez szükséges egy 160 méteres biztonsági zóna, ahol elérheti az „utazósebességet”. A szerencséd az, hogy nem ellened, hanem tankok ellen készült...

Nagy Tibor és Komlós Bálint

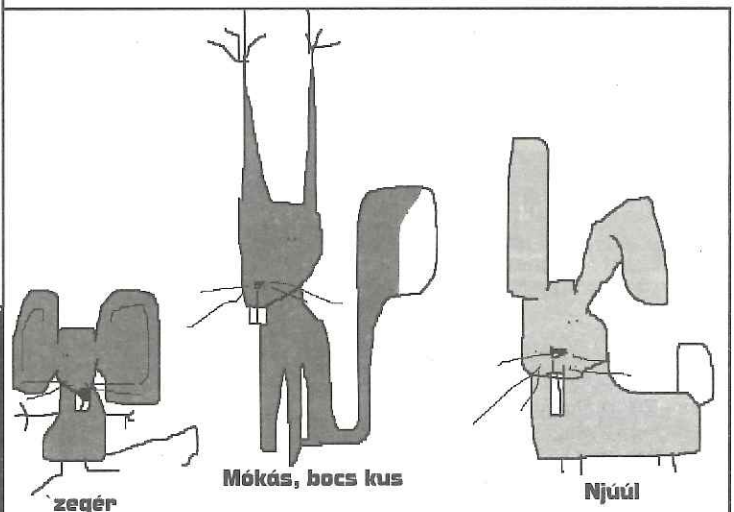
PÁLYÁZAT ÜGYESKEZŐ GRAFIKUSOK RÉSZÉRE

Biztos, hogy mindenki volt már úgy, hogy üres papírt látva kedvet kapott arra, hogy mindenféle vonallal és kacifántos formákkal „becstelenítse” meg annak szüzi fehérségét. Ezeknek a rajzoknak jórésze oda kerül, ahová való, a szemetes kosárba. Viszont sokunk akkor döbben rá, hogy milyen jót alkotott, amikor az ismerősök elismerően nyilatkoznak róla. Mi is szeretnénk ilyen ismerősök lenni. Szeretnénk lapjainkon látni olyan emberkéek műveit, akik (saját megítélésük szerint) jól rajzolnak. Természetesen mindenféle rajzot szívesen látunk, de alapvetően sci-fi, fantasy és horror témájú művekre gondoltunk. Ha valaki ezeket csak humoros formában tudja megjeleníteni, ám tegye. A legjobbaknak a TROLL grafikusai között van a helye! Mindenkit megkérünk arra, hogy a borítékba, melyben alkotását küldi, dobjon egy cédulát nevével és címével. Telefon előny, földrajzi közelség nem hátrány. Hát mindent bele! Ja! Vissza nem küldünk semmit, és azt a semmit, nem is őrizgetjük!

A TROLL STÁBJA

HA ENNEL JOBBAN RAJZOLSZ
ÉS SZERETNEJ HÁ MEGJELENNE
A RAJZOD AKKOR KÜLD EL
ERRE A CÍMRE:

BUDAPEST
BIHARI JÁNOS U.16
1/2
1055



Új grafikusok jelentkezését várjuk különben a Dwyn fog rajzolni (Ez persze nem igaz!)

A '95-ös Trollbarlang és Games Workshop közvélemény kutatás eredményhirdetése

Mindenek előtt a nyertesek névsora:

A fődíjat, a Warhammer Quest társasjátékot **Kopcsik András** debreceni pályázó nyerte el.

Trollbarlangos pólot nyertek: **Terenyei Róbert** (Bp., XVIII), **Neuburger István** (Zirc) és **Arany András** (Bp., XIV).
White Dwarfot nyertek: **Tóth Péter** (Bp., XIX), **Kinál Dániel** (Bp., XXI) és **Szentmihályi Dániel** (Bp., XX).
Last Province Fantasy magazint nyertek: **Komenda Roland** (Bp., XIII), **Seláf István** (Nagyrada) és **Berkés Tamás** (Bp., VIII).

S most néhány szó értékelés gyanánt. A kérdésekre nagyjából azokat a válaszokat kaptuk, amelyekre számítottunk. De lássuk kicsit részletesebben az egyes pontokat. A válaszolók életkor szerinti szóródása 10 és 49 év között volt. Az átlagos életkor 18,5 év. Megállapíthatjuk azt is, hogy a szerepjátékosok java 14 és 23 év közötti. Ezek az adatok nemzetközi viszonylatban is a megszokottnak felelnek meg, mint az is, hogy a fiúk aránya 90%. Ez azért nem meglepő, mert a szerepjátékokban nemigen van játszható női karakter, s ami van, azon is látszik, hogy férfiak írták. Az is kiderült, hogy a szerepjátékosok negyötöde nem több, mint öt éve játszik, ami tökéletesen alátámasztja a Magyarországra begyűrűző tendenciák, divatok 15 éves időeltolódását. A válaszadók kb. fele 3 éven belül, tehát az első magyar nyelvű szerepjátékok megjelenésével egy időben kezdett el játszani.

Várható volt az is, hogy 79% ismeri a GW-s játékokat, ha máshonnan nem, akkor a Troll mellékletből. Csak azt nem értem, hogy a maradék 21% hogyan olvassa el az egész újságot, mivel összesen 1 azaz egy ember írta, hogy csak a Trollt nem olvassa el. Itt szeretném megköszönni a fanatikus Trollbarát 6%-nak, hogy csak minket olvasnak (és azoknak is, akik velünk kezdik). Mindezekből kiderül az is, hogy mellékletünk sikeresen beilleszkedett a Holdtöltébe. Ezek után pláne nem értem, minek kellett megszüntetni ezt a lapot. Már csak azért sem, mert 84% folyamatosan szerzi be a Holdtöltét (ezen belül 11% előfizető). Na mindegy.

Az első kisebb meglepetésünk akkor következett be, mikor kiderült, hogy a válaszadók majdnem fele (45%) már játszott valamilyen GW-s játékkal. Legtöbbször a Blood Bowlal, s sorrendben következnek, de messze lemaradva a WFB, a Talisman, a WH40K és a Warhammer Quest. Mivel ez utóbbi igencsak újnak számít, már az is kisebb fajta csoda, hogy egyáltalán valaki kipróbálta, különben ez a játék áll a legközelebb a szerepjátékokhoz, úgyhogy mindenkinek javasolom, hogy próbálja ki (ha máshol nem, akkor a Trollbarlang játéktérben).

A válaszadók 24%-a gyűjt valamilyen sereget, legtöbbször 40K-s úrgárdistákat, majd a Fantasy ork és goblin seregek és a 40K-s eldák következnek. Ami számunkra meglepő volt: összesen harman gyűjtöttek Space Marine-os sereget, pedig adataink szerint ez a termékcsalád fog majdnem a legjobban. Külön letolást érdemel a Trollbarlang által szponzorált Stratégiakedvelők Klubjának népes SM-t játszó gárdája, hogy még a fáradságot sem vették, hogy írjanak. Lehet, hogy ezek után mi sem vesszük a fáradságot...

De evezünk nyugalmasabb vizekre. Az olvasók 75%-a a Rúnát is olvassa a HT mellett. No, ez nem meglepő, hiszen sokan M.A.G.U.S.-osznak, s mivel Novák "Valhalla" Csanád bácsi senkit nem hagy e témában írni, ezért kénytelenek megvenni ezt az unperiodikus (már nem is számolom, mennyi kést forgattam meg a mi Kazinczkyknban) lapot is.

Ez után következik messze lemaradva a White Dwarf (18%), a Dragon Magazine (15%) és a Keeper (11%!!!! Bravó srácok!). A teljeség kedvéért következzenek azok a lapok, melyeket még megemlítették: White Wolf, Pyramid, Galaktika, Ékírás (emmegmi?!), SW Adventure Journal, Dungeon, Atlantis, NTT, Anvil, Red Giant. Még mielőtt bárki is vérben forgó szemekkel dörzsölgétné kezeit "Hah! Híbat találtam!" felkiáltással, szeretném megjegyezni, hogy vannak, akik több újságot is megjelöltek. Végére hagyom, de nem utolsó sorban szeretném megemlíteni azt a tiszteletre méltó 13%-os fanatikus magot, akik a HT-n kívül nem vesznek más újságot.

A kedvenc idegen nyelvű szerepjátékok között az AD and D toronymagasan vezet a maga 30%-ával. Lemaradva következik a Warhammer Fantasy Roleplay (12%), az Earthdawn (7%), Call of Cthulhu (6%) és a Vampire valamint a Cyberpunk (5-5%). Az alábbiakat is megemlítették: Shadowrun, Ars Magica, Mystara, Toon, Star Wars, Castle Falkenstein, Changelling, RIFTS, Werewolf, Pendragon, Indiana Jones, Mutant Chronicles, Wraith, Mage, MERP, Kult. Az olvasók 14%-a nem játszik idegen nyelvű szerepjátékokat valószínűleg azért, mert angol tudásuk nem megfelelő.

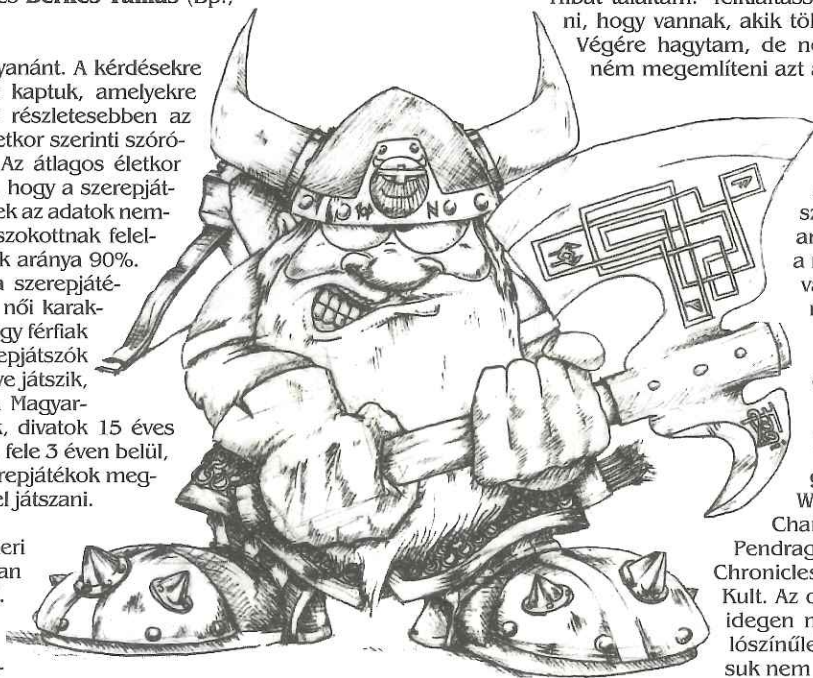
A magyar nyelvű szerepjátékok között kimagaslóan vezet a M.A.G.U.S. és a Shadowrun (37 illetve 24%). Hiába, ha valami jó is megjelenik, megszűnik a hegemonia. Utánuk következnek 7-7%-kal a Star Wars, a MERP és az Armageddon. Megemlítik még a TF-et, az Auvront és a Harc és Varázslatot is. A 13%, aki nem játszik magyar nyelvű szerepjátékot, élő kritikája az anyanyelvünkön megjelent ilyen jellegű kiadványok szegényes kínálatának.

A "Mit olvasnál szívesebben" kérdésre leadott válaszok eloszlása viszonylag egyenletes volt. Igen szimpatikus, az érdeklődők szellemi nyitottságát bizonyító eredmény, hogy legtöbbször játékleírásokat szeretnének olvasni.

Szorosan ez után következik a novella kategória. Ez sem meglepő, hiszen most, hogy a Galaktika is megszűnt, az irodalmat nincs, ki terjessze (bár fél füllel hallottam, hogy jövő tavasszal a mi Trethon Juditunk kiurkolni készül valami hasonlóval). Ami igazán kellemesen meglepett, hogy stratégiai trükköket és a modellezési, festési tanácsokat közel annyian szeretnének, mint a modulokat (19%, 15%, illetve 17%).

Tudomásul vettük, és e szerint szeretnénk alakítani a Troll arculatát. Összességében véleményem szerint nagy igazságokra nem bukkanhattunk, e felmérés eredménye híven tükrözi a hazai szerepjátékos helyzetét. Kinek nem ez a véleménye, írja meg!

Inkvizitor



WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

AZ ÁLDOZAT

CSAK MESÉLŐKNEK!
WARHAMMER KALANDMODUL, 4-5 FŐS PARTIK RÉSZÉRE.

Sigmar havának hetedik napja:

„Tegnap egy pásztor hírt hozott a hegyekből, hogy félelmetes seregek közelednek az Ezüstkalapács hágó felől, de a falusiak nem vették komolyan, még a jóslat ellenére sem. Persze, az is igaz, hogy legtöbbször a mesék kategóriájába sorolják a Nemlétező Hős legendáját. E régi jövendölés szerint sebezhetetlennek tűnő rémek támadják meg falunkat, akiket csak egy nem létező harcos segítségével tudunk elűzni. Kedvelem a legendákat, és sokat foglalkoztam lakhelyem egyetlen saját mítoszának valószínűségével, s hosszú kutatások során megvilágosodott előttem, hogy e védelmező, csak a Sigmar idejében élt Nikolaus herceg lehet. Gyertyafényes éjszakákon keresztül törtem a fejem, mit is jelenthet a megfogalmazásban a Nem létező jelző. Aztán rájöttem...”

Osterdorf nem tartozik Öregvilág ismertebb települései közé, a Világvége Hegység lábánál fekszik, Sylvania és Ostermark határánál. A kisváros hamisítatlan vidéki hangulatot áraszt, de más helyekkel ellentétben az emberek szemében valami mélységes, szinte tapintható szomorúság látható. A házak ápolatlanok, és a napok óta folyamatosan zuhogó eső mindenki hangulatára rányomja bélyegét. Az egész környezetből árad az elmúlás hangulata. A karakterek ide érkeznek nyakig mocskosan, sárosan, átázva, hogy kipihenjék hosszú útjuk fáradalmait, amelyet aztán folytatnak Waldenhof felé, ahol találkozniuk kell valakivel (itt a mesélő eldöntheti, hogy kivel és miért). Keresztülhaldnak a kisváros főterén az egyetlen fogadó felé, mikor - akárha a földből nőne ki - egy öregasszony ugrik eléjük, és zokogva a segítségükért könyörög. Zavaros monológjából kiderül, hogy holnap, mikor a nap felkel, a város jövendőjének feláldozzák másodszületett lányát Esthert. Később a karakterek megtudják, hogy ez évenkénti szokás, mely szörnyű átokként ül az itt élőkön. Számukra teljesen hihetetlennek tetszik, hogy valami régvolt harcos emlékére évenként feláldozzanak egy-egy serdülő lányt, s felháborodásukban el is határozzák, hogy segítenek az öregasszonynak (ha pénzéresebb a parti vagy nem hajlandóak a küldetést elvállalni, a kétségbeesett anya esetleg felajánlhat valami értékes családi ékszert).

Martha Streiburg (az öregasszony)

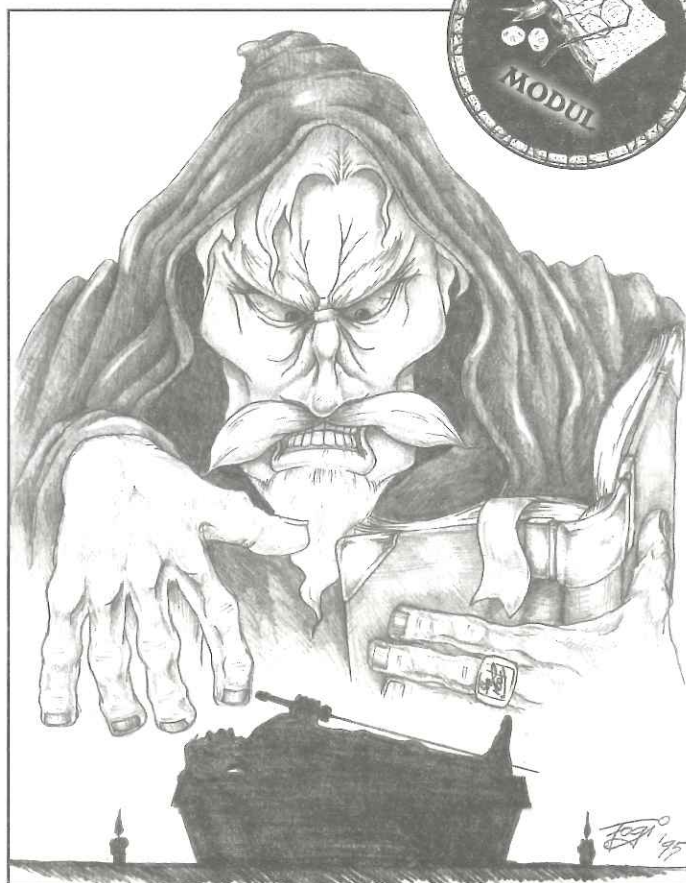
M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
2	15	15	2	1	3	23	1	30	24	30	19	28	27

Életkor: 42 év

Jártasságok: Írás-olvasás (Read-Write); Állatok gondozása (Animal Care); Éneklés (Sing)

Sigmar havának huszonnyolcadik napja:

„... Meggyőződéseim, ahhoz, hogy valaki nekromantikával foglalkozzon, nem kell feltétlenül gonosznak lennie, lehet ez tudományos érdeklődés is, egyszerű tudásszomj. Évek óta tanulmányozom a halál utáni élet módzatait, és a legendakutatás - azok gyűjtése - mellett ez tölti ki időm nagy részét, s ezt a falusiak nem is nézik jó szemmel. Komoly előrehaladást értem el az életelen testek felélesztésének tudományában, amiben segítségemre volt egy e témáról írt többszázéves mágikus könyv is... Szolgám, a hűséges Herbert segítségével felnyitottuk Nikolaus herceg évszázadok óta érintetlen sírját. A finom kézimunkával kidolgozott vértet és a mellette fekvő pallos még így a szarko-



fágban fekvő is tiszteletet parancsoló volt. Percekig álltam mozdulatlanul, szinte tapintható volt a nagy harcos szelleme, s agyamat teljesen elborította a vágy, hogy visszaadjam e hősnek elvesztett életét. Herbert előkészítette a rituáléhoz szükséges felszereléseket, majd, ahogy előzőleg meghagytam neki, magamra hagyt. Megbeszélésünk értelmében, ha valami rosszul sütné el a felélesztés során, szolgám magához veszi naplóm, és eljuttatja a megfelelő helyre. Sokat gondolkoztam, mérlegettem, érdemes e megpróbálni, de rájöttem, hogy szülőhelyemnek ez az egyetlen esélye, hogy egyáltalán fellegye a harcot a Káosz gyülekező erőivel szemben. Tiszta lélekkel nézek szembe minden veszéllyel és szörnyűséggel, amelyek rám várnak, még ha ez az életembe kerül is...”

A karakterek a fogadóban vagy az öregasszonynál szállhatnak meg az éjszaka folyamán. A fiatal lány anyja elmeséli nekik, hogy ez a hagyomány még abból az időből ered, mikor a Világvége Hegység hágói felől hatalmas seregek fenyegették a falut, és teljességgel biztosnak tűnt, hogy e félelmetes haderő a földdel teszi azt egyenlővé. A karakterek esetleges történelmi ismereteik alapján rájöhetnek (Int. teszt, esetleg Történelem - History jártasság), hogy ez a Káosz erőinek egyik inváziója volt az emberlakta települések ellen.

Később kiderül, hogy élt valaha a faluban egy tudós, aki a halottak feltámasztásának bűnös tudományát űzte, és egy régi jóvendülés hatására életet lehel a falu melletti temetőben fekvő, rég halott Nikolaus herceg csontjaiba, bár ez az életébe került, mivel a halott elszívta az összes energiáját. A sereg érkezése előtti éjjelen aztán megjelent a halálra rémült falusiak előtt az élőholt lovag, és rettenetes alkut ajánlott. Segít nekik, hogy megmeneküljenek, de ezért minden évben a feltámasztása napján fel kell áldozni egy fiatal lányt a tiszteletére emelt oltárnál. (A játékosok megtudják, hogy hajnalban az erdőben Nikolaus oltáránál fogják feláldozni Esthert.)

I. Epizód : Reggel, az Osterdorf melletti erdőben.

Sűrű köd üli meg a tájat, és az eső megállás nélkül esik. Mintegy fél mérföldre a falutól, a kíváncsiak egy tisztáson gyülekeznek Nikolaus szentélyénél. Az oltár fekete gránitból készült, melyen a harcos életnagyságú szobra áll. Mögötte kripta található. A kegyhelyet körülveszik a falusiak, akik szomorúan és tetlenül szemlélnek, ahogy a bíró és két kísérője kísérik az oltárhoz a fiatal lányt.

A lány kopott ruhái nem emelik ki alakját, és az arcán is látszik a sok sírás, de még ezek mellett is észrevehető, hogy nagyon szép, annyira, hogy az egyik karakter (lehetőleg ember) szerelemre is lobbant iránta (pl. Hidegvér teszt -30 -40-es módosítással). A bíró és a két ór elhasznált birodalmi egyenruhát visel, oldalukon kardot hordanak.

Esther Streiburg:

Életkor: 15 év

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
5	25	25	2	3	7	35	1	52	57	48	32	47	75

Jártasságok: Tánc (Dance); Éneklés (Sing); Állatok gondozása (Animal Care); Csendes mozgás terepen (Silent Move Rural)

Rudolf Wasmeier , a falu bírása:

Életkor: 35 év

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
4	30	25	3	3	6	27	1	35	30	40	35	30	35

Jártasságok: Törvényismeret (Law); Szónoklás (Public Speaking); Írás - olvasás (Read - Write)

Felszerelés: Kard, 3D6 arany

Falusi Örök :

Jártasságok: Lefegyverzés (Disarm); Lovaglás (Ride); Egyéb tu-

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
4	33	30	4	4	6	35	1	30	25	25	38	30	30

laj donságok a mesélőre bízva.

Felszerelés: Kard, 5D6 ezüst

A karakterek megközelíthetik a tisztást a faluval ellentétes oldalról, esetleg elvegyülhetnek a bábáskodók között. Mikor a bíró és kísérete megérkezik az oltárhoz, a lányt szembe állítják a kegyhellyel, majd a törvény embere belekezd szónoklatába, mely ecseteli, hogy az itt élők milyen sokkal tartoznak a néhai hercegnek, és ismét tisztelettel hajtják végre a nagy hős utolsó kívánságát. Mikor befejezte beszédét, az áldozatot a szobor mögé vezetik, amelynek talapzatán lévő kripta kapu magától nyílni kezd. A parti tagjainak ez az utolsó lehetőségük, hogy megmentse a lányt. A karaktereknek ekkor csak a két órral kell megküzdeniük,



mivel a fásult helybelieket megbéklyózza a döbbenet, hogy valaki megtöri szent rituáléjukat. Amennyiben a lányt sikerült kiszabadítani, a kalandozók menekülni kezdenek, ám a csapat utolsó tagja még láthatja, ahogy a fekete kötőmb megmozdul, repedések futnak végig a szobor testén, és az oltáron álló harcos utánuk fordul, majd kimért lassúsággal lelép a saját sírjáról. A falusiakon kitör a pánik, és menekül ki merre lát, minél messzebb az élőholt lovagtól.

Maga Nikolaus kb. két méter magas daliás harcos - lehetett valamikor, mert bár termete nem változott, kinézete lidérces álmodat idéző. Az egykoron míves vérteteket mára belepte a patina, a rászáradt vér és ki tudja milyen egyéb mocskok, a lény testére néhol rászáradt húsának maradványa, mely gusztustalan zöldes-szürke színű, egyéb helyeken pedig kilátszik a száraz csont. Hatalmas csontmarkában embernyi pallost fog, melynek tompa fényű pengéjéről nem verődik vissza az a kevés fény, amely a ködön keresztül áttör.

Osterdorfi krónikák (részlet):

.... és mikor a régholt herceg kikelt a sírjából, maga mögött hagyta felélesztőjének összeaszott testét, s elindult a csatatérre. Útja a temetőn vezetett keresztül, ahol mély - halandót elborzasztó - hangjára megelevenedtek a holtak, kikelték sírjukból, s követték irányítójukat. Néhány óra múlva rettenetes lények tömege jelent meg a falu határában: emberek, akiknek szarvaik és állatpofájuk volt, páncélos lovagok, akik hatalmas fekete lószérű hátsókön ültek és más félelmetes lények, melyek látványa veszélyeztetni az ember ép esztét. Nikolaus és serege némán közelítette meg a hangoskodó ellenséget, s mikor elérték egymást, a halott herceg pallosának csapásai alatt szaporán hullottak a Káosz korcsai. A kegyetlen küzdelem egy egész napig tartott, és a végén a lemenő nap fényében már csak az élőholt lovag küzdött a támadó sereg sokkarú, csápos vezérével. Bár a mutánsfajzatnak erőt adtak sötét istenei, Nikolaus teste már rég nem ismerte a fáradtságot, s súlyos csapásai alatt az egyre több sebtől vérző és gyengülő bestia képtelen volt a szüntelenül záporozó ütések elől kitérni, így ellenfele pallosának martalékaul esett. Nikolaus a győzelem után a hálás falusiak tekintetének keresztüztében kriptájához vonult, és ahogy a lemenő nap sugarai átölelték testének alakját, akárha a fénysugarak tennék, fekete kővé változott. Senki sem tette fel magában a nagy kérdést: - Nem fizetünk túl nagy árat ?"

Nikolaus , élőholt herceg

Jellem: Gonosz

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
3	70	30	7	7	15	20	2	20	50	50	99	99	-

Jártasságok: Hatalmas ütés (Strike Mighty Blow); Fegyverre szakosodás-kétkezes kard (Specialized Weapon-Two Handed Sword); Hatodik érzék (Sixth Sense); Örgöngő támadás (Frenzyed Attack); Ellenállás fertőzésekkel szemben (Immunity Disease); Ellenállás mérgekkel szemben (Immunity Poison); Mágikus éberség (Magical Awareness); Mágikus érzékelés (Magical Sense); Ósi nyelv-Nekromanta (Arcane Language-Necromantic); Élőholtak felismerése (Identify Undead); Varázslat elsütés-Nekromanta harci varázslatok 1, 2 (Cast Spell-Necromantic Battle Magic level 1, 2).

Varázslatok:

Nekromanta harci varázslatok 1.szint:

Csontváz bajnok idézése (Summon Skeleton Champion); Csontvázak idézése (Summon Skeletons);

Nekromanta harci varázslatok 2. szint:

Élőholtak irányítása (Control Undead); Kisebbsé csontváz hős idézése (Summon Skeleton Minor Hero)

Felszerelés: Varázspáncél és sisak (+2 SZ fejre, testre és végtagokra); Regeneráció: Nikolaus páncélja köröngként visszahoz egy S - t); Kétkezes kard (Félelmet okoz az ellenfélnek, ha nincs meg a sikeres Félelem tesztje)

(Tisztelt mesélő! E ponttól kezdve a kaland mintegy mozaikszerűvé válik. Nikolaus és feltámasztott élőholtjai, valamint a felbőszült falusiak - kik közül néhányan az élőholt "hős" áldozatává váltak - mind a karakterek üldözésébe kezdenek. Tehát a következőkben megadott eseményeket minden mesélő a saját szája íze szerint meséli, egyetlen cél, hogy a karakterek minél kilátástalanabbnak érezzék a helyzetüket - remek hangulatcsináló, ha néha emlékeztetjük őket, hogy köd van és esik az eső -, és folyamatosan meneküljenek.)

II. Epizód: Az üldözés

1. Mozaik:

A lassan felocsúdó falusiak kisvártatva üldözőbe veszik a menekülő karaktereket, és bár nem a legképzettebbek a fegyverforgatásban, de viszonylag sokan vannak a parti tagjaihoz képest (tetszés szerint 10 - 30 fő); rettentő dühösek, mert Nikolaus megölte néhányuk a hozzátartozóját, és rendelkezhetnek kutyákkal, melyekkel akár hajtóvadászatot is kezdenek.

Átlagos osterlandi férfi:

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
4	28	25	3	3	5	30	1	30	20	25	25	25	25

Jártasságok: Csendes mozgás terepen (Silent Move Rural); Állatok gondozása (Animal Care) és amit a mesélő jónak érez

Felszerelések: Husángok, bunkók, fejszék esetleg kard
Kutya:

M	FH	CK	E	SZ	S	K	T	Ü	V	I	H	A	K
8	33	-	2	3	4	30	1	-	10	10	15	15	-

Jártasságok: Csendes mozgás terepen (Silent Move Rural); Rejtőzés terepen (Concealment Rural); Nyomkövetés (Follow Trail); Kiváló hallás (Acute Hearing)

„- Tudjátok, nálunk a faluban már az emberek életének részévé vált az a tudat, hogy évenként fel kell áldozni valakit, és kevés volt az olyan alkalom, amikor valaki fellázadt a rend ellen, s az is mindig sikertelenül járt. Még soha nem történt meg, hogy valaki kiszabadította az áldozatnak szánt lányt, és senki sem tudta, hogy a szobor megelevenedése lesz a dolog következménye. A szóbeszéd szerint Nikolaust nem lehet legyőzni, csak egy hatalmas harcos képes rá, mert aki a kardjára veti tekintetét, azt a rettegés keríti hatalmába. Persze erről csak a vénasszonyok pletykáltak, mert eddig senki sem látta még mozogni a ma élők közül.”

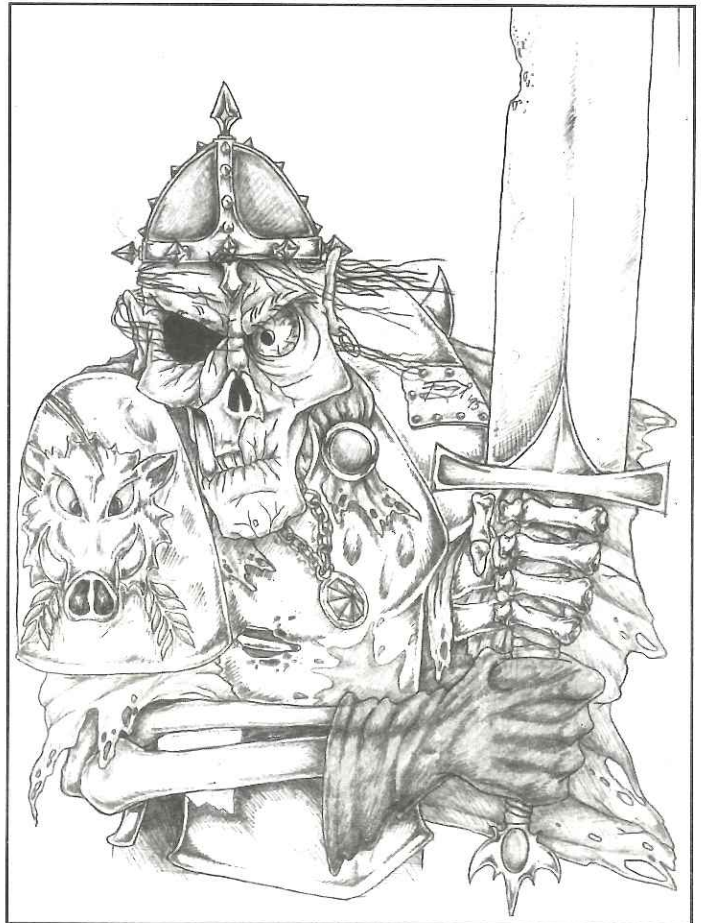
Menekülés közben, egy tisztáson megpihelve, a parti tagjai a lány révén megismerik a falu történetét, legalábbis a Nikolausra vonatkozó részeket, és Esther szavaiból világosan kiderül, hogy az élőholt herceg legyőzésére igen kicsi az esély.

Esther ezenkívül aggódik a szüleiért és a falu többi lakójáért, ugyan semmiféle harag nem hallható a hangjából, bár az kiderül, hogy nagyon fél, és szeretne minél messzebb kerülni szülőhelyétől.

Mikor nagyon belemerülnek a beszélgetésbe, kutyaugatás és kiabálás hallatszik az erdő mélyéről. A parasztok mindenféle alkalmi és igazi fegyverrel felszerelve üldözik őket, csoportokra osztódva vagy láncba fejlődve, és amennyiben rájuk lelnek, megpróbálják visszaszerezni az áldozatnak szánt lányt.

2. Mozaik:

„.... Sokfelé jártam már életemben, de a Sylvaniai temetőknél nem sok félelmetesebbet láttam. Tudjátok, arrafelé gyakori a ha-



littidőzés, feltámasztás és sok egyéb istentelen praktika. E helyeken nem meglepő, ha egy temetőn átkelve néhány csontváz és rothadó hulla jelenik meg, keresztelve az ember útját. Sok félelmetes dologgal harcoltam, de nincs gyomorfelkavaróbb, mint amikor néhány ghoul, zombi vagy csak egyszerű csontváz próbálja ki rajtad fegyverforgató képességét.”

Részlet egy utazó kocsmái meséjéből

Miközben távolodnak a szentélytől, a karakterek keresztülhaladnak a falu igen nagy kiterjedésű temetőjén (lehetőleg este), ahol a Nikolaus által felélesztett élőholtak támadják meg őket (ezek karakterisztikáját megtalálhatjuk a Warhammer FRP alapkönyvben). A falu temetője igencsak gondozatlan, elhagyatottság és érdektelenséget tükröz.

3. Mozaik:

A menekülés alatt kiderül, hogy akármerre haladnak, bizonyos távolságok megtétele után mindig ugyanoda jutnak vissza: vagy a falu környékére, vagy a szentélyhez, esetleg a temetőhöz. Minél régebb óta menekülnek, annál gyakrabban hallják az üldözőket, és nagyon kellemetlenül érzik magukat (pl. Hatodik érzék - Sixth Sense).

A kaland befejezése:

A kilátástalan menekülés végén a karakterek a lánnyal az oldalon, a felkelő nap fényében a szentélynél találják magukat, szemben a megmaradt falusiak tömegével. A kriptá mellett teljes mozdulatlanságban - ám láthatóan harcra készen - áll az élőholt herceg, s „hívogatóan”, rettenetes nyikorgás közepette megnyílik a kriptá kapuja. A karaktereknek ekkor végleg meg kell érteniük, hogy vagy engedik feláldozni Esthert, vagy megküzdenek Nikolaussal.

(Tisztelt mesélő! Amennyiben a parti lelkivilága rózsaszínűbb, a kaland befejezését meg lehet változtatni, pl. Nikolaus karakterisztikáját le lehet gyengíteni, de szerintünk ez a borongósság teszi igazán egyedivé a Warhammer Roleplay világot. Ez persze nem jelenti azt, hogy Öregvilágon nincsenek meg a klasszikus, heroikus fantasy elemei, ahogy ezt majd néhány későbbi kalandmodulban be is fogjuk mutatni.)

Kiagyalta: T.J. és Khitomer
Írta: Khitomer

BLOOD BOWL

Gyakás vagy győzelem?!
Avagy miért jó az ork edzőknek.



Bátran kijelenthetjük, hogy a zöldbőrűek igen kiválóan játsszák a vérfocit. Ami nem is meglepő, ha tudjuk, hogy a kegyhelyet is ők lették fel. (Ahol Nuffle szent könyvét találták meg). Másik igen nagy előnyük, hogy rendkívül gazdag játékos skálával rendelkeznek: a goblinoktól egészen a trollokig különböző méretből és minőségből lehet válogatni. Csupán szem előtt kell tartanunk néhány apróságot: az ork nem az ügyességükről és intelligenciájukról híresek, annál jobbak a test-test elleni küzdelemben. Páncélzatuk vetekszik a káosz csapatok játékosaival: sztárjátékosok olyan hadát tudhatják magukénak, akik egymaguk képesek eldönteni egy-egy meccs kimenetelét. Vegyük sorra, milyen játékos állománnyal rendelkezhetünk.

GOBLINOK

Vannak az úgynevezett átlag goblinok, ők a legkisebb építőkövei a csapatnak. Maximum négy lehet belőlük az ork együttesben. Gyengék, rossz a páncélzatuk, de rengeteg jó tulajdonsággal is rendelkeznek. Cselezés képességük miatt igen nehezen "fekszenek le". Satnya méretük kifejezetten előnyös, ha ellenfeleik lába között kell tovább futniuk, nem is beszélve "jó anyag" tulajdonságukról, ami lehetővé teszi, hogy levegőbe dobva őket meglepő helyzetbe hozzák az ellenfél csapatát. Soha senki nem tudott egyértelmű választ adni arra, hogy a goblinok tők hülyék vagy csak az örület határáig vakmerőek. Tény, hogy nem riadnak vissza semmilyen találmánytól, ami előre viheti a csapatukat a győzelem útján.

Scrappa Sorehead

Vagy ahogy egyszerűen nevezni szokták: a pattogó agyalágyult. Kedvence az ugróbot, mely a néhai Doomspider találmánya, ezzel képes rá, hogy átugorjon olyan mezőt, melyen játékos tartózkodik, illetve "mindent bele" helyzetből négy mezőt ugorhat a szokásos kettővel szemben.

Nobbia Blackwart

Ő is az első vonalbeli agyatlanok közé írta be magát azzal, hogy a kezébe kaparintott egy láncfűrész. Állítólag le sem tudja tenni. Ez az ördögi és gyakran önpusztító találmány szinte mindennapos a kupa-csapatok mérkőzésein. Elég, ha belegendolunk, milyen silányak a védőfelszerelések.

Bommer Dribblesnott

Szintén pszichopata. Kedvenc időtöltése, hogy bombákat dobál az ellenség illetve a saját csapatának tagjai közé, mikor hogy sikerül. Rendkívül érdekes tevékenység, néha már a kezében felrobban, néha még vissza is dobják, ami külön kis játék a játékbán.

Fungus The Loon

Alkoholista és fanatikus. Bazi nagy láncos golyót szokott lóbálni és pörgetni, mely kb. tízszer nehezebb nála. Erejét a gombából erjesztett sörből nyeri. A dolog szépséghibája csupán annyi, hogy össze-vissza tántorogva nem biztos, hogy az ellenfelet üti meg. Igen mulatságos látványt nyújt, mikor kidülledt szemekkel próbálja lerángatni a nyakára tekeredett golyóját. De ezek az apró incidensek nem riasztják vissza, s hatékonysága önmagáért beszél.

ORKOK

KÖZKATONÁK

A csapat legfontosabb elemei. Mindenhol ott vannak, ahol keményedik a helyzet, semmi különlegességei nem tűnnek ki, de jó, ha vannak.

DOBÓK

Állítólag a labda dobásához nagyon értenek, de mintha jobban menne nekik a szónoklás, mindenféle szélviszonyokról, csúszós labdáról és a sokat emlegetett ihletről.

ROHAMOZÓK

Tökéletes ellentétei a dobóknak, nem piszmognak, teszik a dolgukat. Gyorsak, hatékonyak, a csapat lelkei ők. Nem is láttam még olyat, hogy ne lennének benne valami buliban. Szinte féltistenként tiszteli őket a közönség sokoldalúságuk, tehetségük miatt. Ők a legjobbak legjobbjai.



A közönség kedvencei a TETSZŐLEGES POFON OSZTÓK

Kőagy (troll)	150000
Placcs (troll)	150000
Varag Ghoul-Chewer	160000
Agy Átültető (rohamozó)	80000
Fogorvos (rohamozó)	80000
Ba'meg (rohamozó)	80000
Bocsika (dobó)	70000
Fungus The Loon	60000
Vihogi (goblin)	40000
Híg Agyú (goblin)	40000
Bendőke (goblin)	40000
5 Fun-Factor	50000
Összesen	1000000

A csomóvonalon felálló trollok és Fungus elég szokott lenni, hogy az áttörésről ábrándozó ellenfelet lebeszéljék szándékáról. A rohamozók Varag vezetésével folyamatosan el bármilyen egyéb próbálkozást. A goblinok repülő partizánokként és segítőként is remekül helyt állnak. Csupán reménykedhet az ember, hogy nem sorsolják össze ezzel a mozgó vágóhíddal. Ez fért bele mára. Jó szórakozást, kemény meccseket kívánok!

Megjegyzés: A sztárjátékosok kártyái és a rájuk vonatkozó különleges szabályok a Halál Zóna nevű kiegészítő dobozban találhatóak.

Megjegyzés 2: Köszönetet mondunk az első törpe fajú ork edzőknek, Khitomernek az alapötletért – Inkvizítor

Viharmadár



A BEHEMOTH TIRANIDA KAPTÁRFLOTTA HITELES TÖRTÉNETE

Íme, álljon hát itt Császáruk kegyelméből az első Tiranida háborúk hiteles története:

Az emberiség vak. Semmit sem sejtett a létét fenyegető veszede-

lemről, amikor az idegen faj inváziója megkezdődött. Persze nem volt látványos támadás vagy ütközet, ami jelezhetne volna a Tiranida kaptárflotta érkezését, mivel nem voltak fontos, emberlakta települések az áldozatul esett bolygókön. Az első olyan nyom, amely gyanút kelthetett volna, néhány titokzatos körülmények között elpusztult bolygóról szóló jelentés volt, melyeket az Adeptus Mechanicus Kutató expedíciói küldtek a Galaxis délkeleti peremvidékről. Ezek némelyikén az élet alig volt magasabb szintű, mint az évmilliókkal ezelőtti földi őstengerekben, míg más világokon az élőlények már a törzsféjlődés kezdeti szakaszába léptek. Ebben az időszakban az Adeptus Mechanicus kutatói több, mint háromezerezer életforma pusztulását regisztrálták a délkeleti peremvidéken.

Bár a Kutatók rengeteg adatot halmoztak fel a jelenséggel kapcsolatban, mégsem tudták okát adni annak. Azt a lehetőséget, hogy az égitestek letértek volna a pályájukról vagy nagyobb meteorokkal ütköztek, szinte azonnal kizárták, mint ahogy a naptevékenységben beállt esetleges változásokat is. Úgy látszott, nincs ésszerű magyarázat, ezért az összegyűjtött adatokat elküldték az Administratum Kutatói Főnökének. További intézkedések azonban nem történtek. Egy több milliárd világot számláló galaxisban előfordulnak titokzatos dolgok, sőt, túl szokványosak ahhoz, hogy az Administratum mindegyikükkel foglalkozzon. A birodalmi érdekeltségeket nem fenyegette veszély, ráadásul a kérdéses területek több ezer fényévnire voltak az első emberek által lakott településektől, az információk tehát az Administratum adatbankjába kerültek, a Földre.

Így esett, hogy az egyetlen olyan adat, amely az éles szeműeket fi-

gyelmezte volna a közelgő veszélyre, elveszett a bürokrácia útvesztőiben.

Az elpusztult világokról szóló jelentések az évek során egyre csak

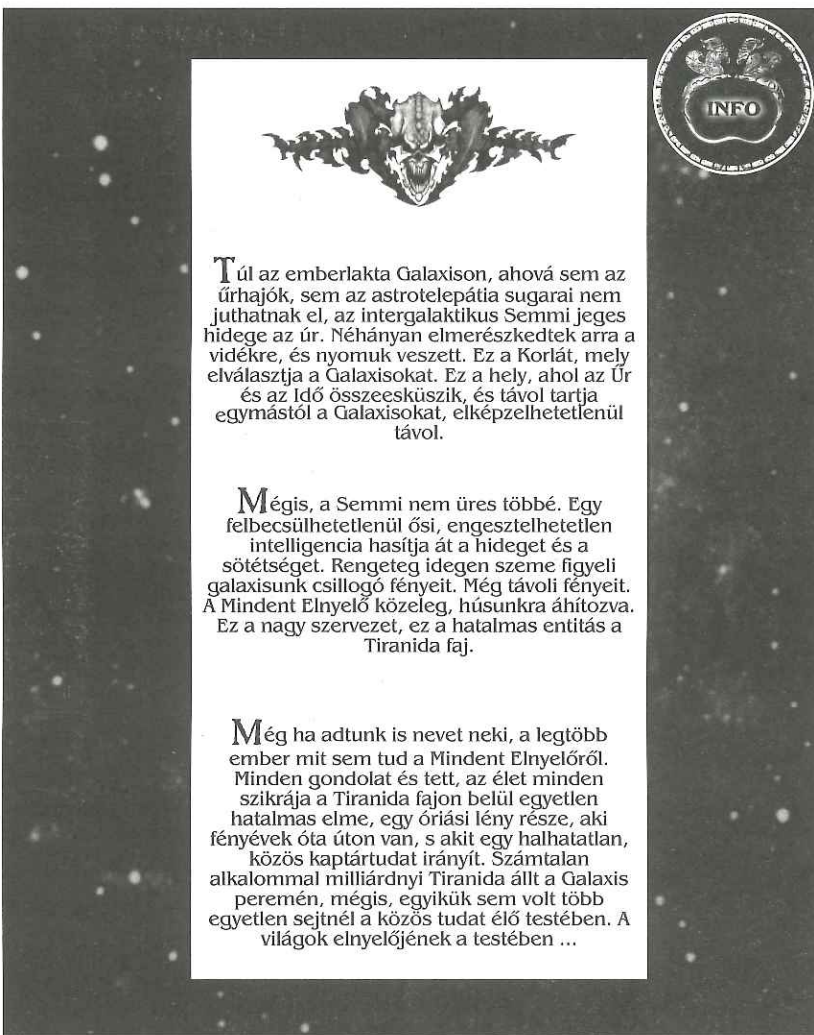
érkeztek, míg végül olyan nagy lett a mennyiségük, hogy felkeltették az Inkvizíció érdeklődését. Kryptman Inkvizítor, aki a Macharian-eretnység baljóslatú tanításainak az értelmezésén fáradozott, felfigyelt a jelenségre, és kérdezősködni kezdett a Kutatói Hivatalnál, hogy további információkhoz jusson. Az Adeptusok azonban meglehetősen kevés adattal szolgáltattak.

Az Inkvizítor összegyűjtötte hát a bolygók pusztulásáról szóló jelentéseket, és tanulmányozni kezdte őket. Hamarosan világossá vált előtte, hogy a folyamat bizonyos rendszer szerint történik, és a délkeleti peremvidék fokozatosan elhal. Úgy tűnt, hogy a pusztulási folyamat a Galaxis széle felől indul, és a közepe felé tart. Mivel a jelentések rendszertelen időközönként érkeztek, nehéz volt következtetni a folyamat sebességére, de valószínűnek látszott, hogy előbb vagy utóbb Birodalmi érdekeltségek is veszélybe kerülnek. Kryptman Inkvizítor tehát rájött, hogy a világok titokzatos pusztulása összefügg, azt azonban még nem tudta, hogy mi módon. Értesítette eredményeiről az Inkvizíció Tanácsát, majd azonnal elindult

a délkeleti peremvidékre, hogy több információt gyűjtsön.

A Tyran bolygó a legtöbb vonatkozásban jelentéktelen világ volt. A felszín 80%-át óceánok borították, a szárazföldeket mindössze pár szétszórt sziget képviselte, valójában alig voltak nagyobbak néhány, a fenékről feltörő hegycsúcsnál. A Nagy Óceán élővilága roppant változatos volt, mindenfajta élőlényt meg lehetett találni benne a koralaktól a kagylókon át az óriás tintahal-szerű teremtményekig. A bolygó egy körülbelül négyszáz lelket számláló Adeptus Mechanicus Kutató bázisnak adott otthont, a Tyran Primusnak, ahonnan három-négy hónapoként indultak expedíciók a délkeleti perem ismeretlen körzeteibe.

A közelgő katasztrófa első jele egy több ezer azonosíthatatlan



Túl az emberlakta Galaxison, ahová sem az űrhajók, sem az astrotelepátia sugarai nem juthatnak el, az intergalaktikus Semmi jeges hidege az űr. Néhányan elmerészkedtek arra a vidékre, és nyomuk veszett. Ez a Korlát, mely elválasztja a Galaxisokat. Ez a hely, ahol az Űr és az Idő összeesküszik, és távol tartja egymástól a Galaxisokat, elképzelhetetlenül távol.

Mégis, a Semmi nem üres többé. Egy felbecsülhetetlenül ősi, engesztelhetetlen intelligencia hasítja át a hideget és a sötétséget. Rengeteg idegen szeme figyel galaxisunk csillogó fényeit. Még távoli fényeit. A Mindent Elnyelő közeleg, húsunkra áhítozva. Ez a nagy szervezet, ez a hatalmas entitás a Tiranida faj.

Még ha adtunk is nevet neki, a legtöbb ember mit sem tud a Mindent Elnyelőről. Minden gondolat és tett, az élet minden szikrája a Tiranida fajon belül egyetlen hatalmas elme, egy óriási lény része, aki fényévek óta úton van, s akit egy halhatatlan, közös kaptártudat irányít. Számptalan alkalommal milliárdnyi Tiranida állt a Galaxis peremén, mégis, egyikük sem volt több egyetlen sejtnei a közös tudat élő testében. A világok elnyelőjének a testében ...

tárgyból álló felhő felfedezése volt, amely a Tyran rendszer szélén tűnt fel. A letapogató berendezésekkel és távolságmérőkkel végzett kutatás nem vezetett eredményre, de annyi bebizonyosodott, hogy a tárgyak nem sugároztak ki energiát vagy jelzéseket magukból. Nem tartalmaztak fém alkotóelemeket és az alakjuk is szabálytalan volt, ezért lehetetlennek tűnt, hogy űrhajókból álló flotta vagy hajóroncsok sodródtak volna a rendszerbe.

A lehetséges megoldásokon rengeteget vitakoztak a bázison élő Tech- Papok. Egyesek fellobbant bolygók után maradt törmelékhal-mazról beszéltek, aszteroidákról, meteorfelhőkről és más természetes jelenségekről, míg mások hiperűri viharokra és ezek által a Galaxisba sodort tárgyakra gyanakodtak. Ezt látszott alátámasztani az is, hogy a bázis Astropatája szerint egyre erősödő zavar keletkezett a hiperűrben, már hetekkel a felhő megjelenése előtt. Amióta a felhő megjelent a Tyran rendszer határán, rémálmok gyötörték. Az elméjét betöltötte valami iszonyatos, halkán suttogó dolog jelenléte. Az Astropata idegeit teljesen kikezdték az immár a nappal is jelentkező hallucinációk, gyakran összefüggéstelenül beszélt, de talán a jövőbe látott, amikor a bázis pusztulását jósolta.

Az állomás parancsnoka, Magos Varnak nem nagyon hitt az Astropata sötét jóvendőléseiben. Mégis, mivel a feladatköréhez tartozott a szokatlan jelenségek vizsgálata, előkészítetett egy hajót, és elindult, hogy személyesen vizsgálja meg a felhőt, amely már a rendszer legszélső bolygójánál járt. A parancsnok hajója több hetes utazás után közelítette meg az ismeretlen tárgyakat. Az űrben sodródó, mozdulatlan tűnő testek teljesen betöltötték az űrnek azt a kiccsiny szelvényét, amelyet a hajó legénysége az optikai érzékelőkkel be tudott fogni. Megdöbbentően hatalmasak voltak. A hajó szinte eltörpült még a kisebbek mellett is, amelyek valamiféle rendszer szerint vették körül a nagyobbakat. A parancsnok a legközelebbi alakzat irányába kormányozta hajóját, hogy közelebről folytathassa a vizsgálódást. Az objektum semmilyen eddig látott formára nem emlékeztetett, bár hosszú vizsgálódás után fel lehetett fedezni benne némi nyers arányosságot. Bordázott felületén az érzékelők erős nagytávolság mellett hátryszerű alakzatokat mutattak, amelyek a távoli nap irányába fordultak. Az egész olyan benyomást keltett, mintha egy űrben sodródó aszteroida lenne, amely maga határozza meg az útirányát. Varnak nem folytathatta sokáig a vizsgálódást, mivel több kis test elvált a legközelebbi lebegő nagy alakzattól, és egyre közeledett a kutatóhajó felé. A parancsnok veszélyt érezve megfordította a járművet és távolodni kezdett a tárgytól. Manőverezés közben megpróbált fény és rádiójelzések útján kapcsolatba lépni velük. Semmi változás vagy jelzés nem volt látható vagy kimutatható hacsak az nem, hogy a közeledők felgyorsultak. Kétségbeesésében Varnak begyűjtötte a hajó hajtóműveit, hogy kitorjjon az egyre szoruló hurokból. Ahogy a jármű az egyik tárgy közelébe ért, az azonnal felrobbant, és hatalmas károkat okozott. A legénység több tagja meghalt, a hajótest súlyosan megrongálódott, és Magos Varnak megsebesült. Menekülés közben a hajó még több sérülést is elszenvedett, de szerencsére a hajtóművei épek maradtak, így folytathatta útját a Tyran felé. A parancsnok végül visszavezette a hajót a bolygóra, és kényszerleszállást hajtott végre a bázis közelében. Amikor később megvizsgálták a hajótest maradványait, kiderült, hogy a hajót különböző savak találták el, és legalább a 20%-át elmárták.

A felhő közeledése ezután felgyorsult, és a kutatók szerint csak hetek kérdése volt, hogy elérje a Tyrant. A savakról, amelyekkel az ellenség támadott, bebizonyosodott, hogy élő szervezetektől származnak. Bármily hihetetlennek is látszott, úgy tűnt, hogy a felhőt soha nem látott idegen élőlények alkotják, akik képesek arra, hogy a légüres térben létezzenek. Ekkor felvetődött a kérdés: mit fognak csinálni az idegen lények, ha elérik a Tyrant? Ugyanis ha a légüres tér a lételemük, képtelenek lesznek leszállni a bolygó felszínére, hiszen a nyomás következtében azonnal szétronbannának. És ha ezek a lények pusztították el a többi bolygót is, vajon a Tyran is erre a sorsra jut-e? Magos Varnak nem kockáztathatott, megerősítette a bázist, a kutatóhajókra fegyvereket szereltetett, és készenlétbe helyezte a védelmi rendszert.

Egy hét múlva megkezdődtek a támadások. Amint a bolygó felé közelítő lények lőtávolságon belülre értek, a védelmi rendszer ágyúí bemérték és löni kezdték őket. Az első néhány test szénédgett a lézérágyúk perzselő sugáryalábjainak tüzeiben, de az áradatot nem lehetett sokáig feltartani. Hamarosan több idegen lény elég közel került a bolygóhoz és nagy sebességű tárgyakkal kezdte bombázni az erődöt. A talajon szétronbanó testekből sav fröccsent szerte, ugyanaz a sav, amely kis híján végzett Magos Varnak hajójával. A védelmi rendszer szinte teljesen megsemmisült, az űrben harcoló hajók közül mindössze három maradt épségben, amikor néhány óras tüzpárbaj után úgy látszott, hogy az ellenség visszavonul. Amikor már kívül kerültek az ágyúk lőtávolságán, Varnak parancsot adott, hogy ezek a hajók kövessék őket, ameddig lehet. Még két élőlény lett az enyészett martalékává. Felrobbant testük savval borította be az őket elpusztító emberek hajóit, egyiküket azonnal hasznavehetetlen ronccsá olvasztva. A másik két hajó visszatért a Tyran Primus-

ra, ahol a Technomágusok fohászai és ráolvasásai ellenére megszüntek működni.

A hajók utolsó jelentései szerint a tárgyak minden kétséget kizáróan szerves anyagból is voltak. Élő szervezetek, testüket kőszerű páncélzat borította, mely leginkább csontokra vagy a rovarok kitinpáncéljára emlékeztetett.

A hajók pusztulásával a Tyran Primuson élő emberek sorsa megpecsételőddött: nem volt mivel elmenekülniük egy újabb támadás esetén. Márpedig a támadók közeledtek. Az idegenek jelenléte ismét óriási zavart okozott a hiperűrben, ezért teljesen lehetetlenné vált az Astrotelepátia használata. A bázis el volt vágva a Földtől. Ha nem is remélhettek segítséget, legalább figyelmeztetni tudták volna az emberiséget. Magos Varnak az idegen lényekről összegyűlt információkat egy adattárolóba zárta és bedobatta az óceánba.

A tárolót több, mint egy évvel később találta meg Kryptman Inkvizitor. A Tyran ekkorra már halott, kiszáradt bolygó volt, az űr végtelenségig járó szikladarab. Erről a világról, ahol először szembesült az emberiség az idegenek pusztításával, nevezték el később az új faj Tiranidáknak.

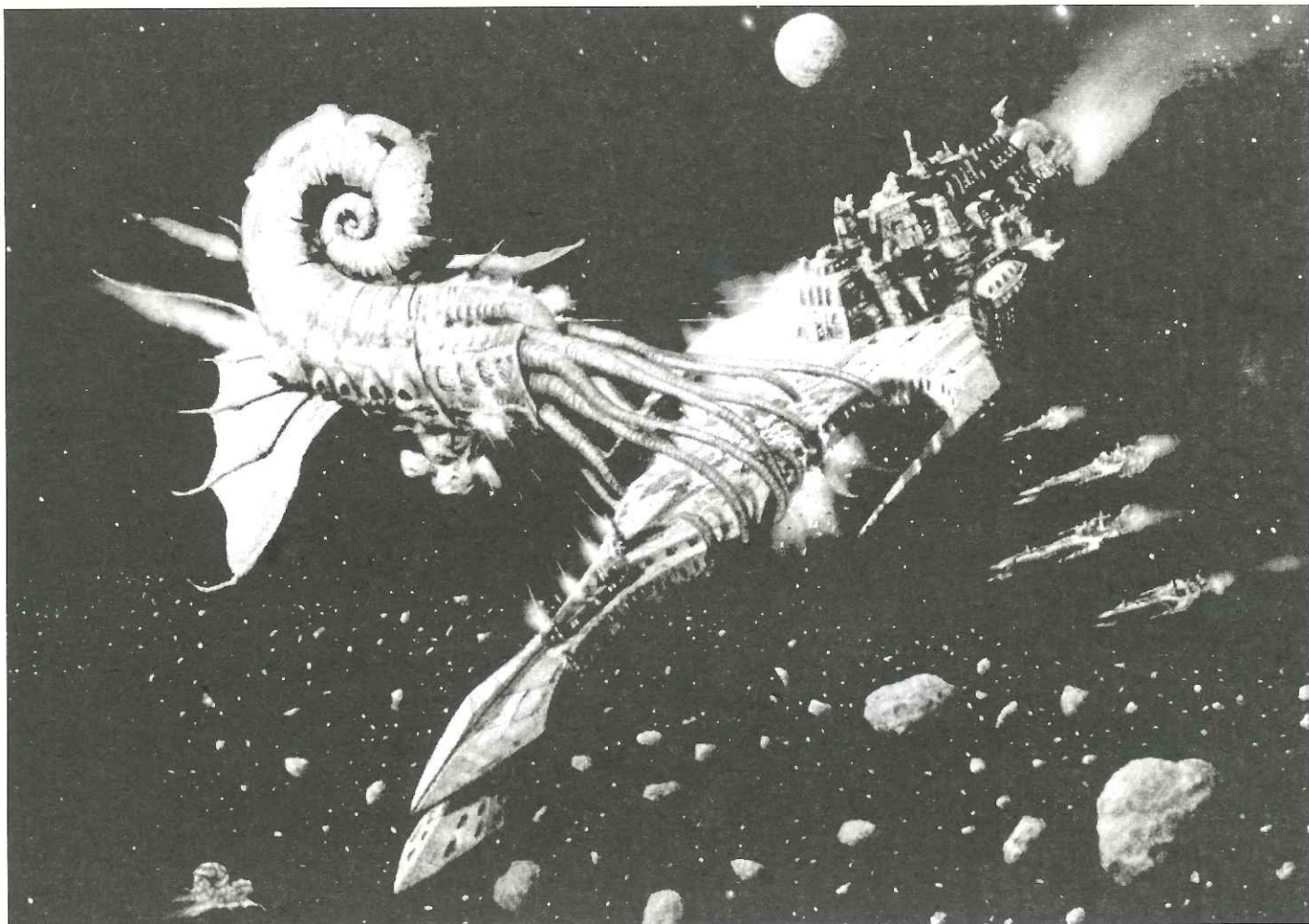
Amikor Kryptman Inkvizitor elérte a Galaxis délkeleti peremvidékét, a Tyran által leadott utolsó üzenetek már több hónaposak voltak. Akkor még senki sem hozta összefüggésbe a Tyran elleni támadást az eddig felfedezett kopár világokkal. Mégis, Kryptman talán megsejtett valamit, amikor a Tyran felé módosította hajója útvonalát. Mivel a Tyran elleni támadás már megtörtént, mégpedig Kryptman számításai szerint nem is túl rég, az a gondolata támadt, hogy esetleg követhetné a Tiranida flotta útvonalát. Talán sikerül az útirányukra vonatkozólag valami nyomot találni, hogy jelenthesse a Tanácsnak. Jóslása szerint a felhő a Galaktikus délkelet felől északnyugat felé tart. Ennek tudatában az Inkvizitor még egyszer megpróbálta követni a Tirannidák nyomát. A jármű át- meg átszelt a Kryptman által kiszámított pályát, de az elkövetkező pár hónap során nem akadt a flotta nyomára. Így aztán Kryptman vissza fordult a Tyran rendszerbe, hogy megvizsgálja mi történt az állomással és a bolygóval.

Amikor az űrhajó a Tyran rendszerbe érkezett, az érzékelők képtelenek voltak a tengerrel borított bolygó nyomára bukkanni. Volt ugyan egy bolygó, amelyik a Tyran lehetett volna, de az valamivel kisebb volt annál, a tengereknek nyoma sem volt, az égitest valójában alig volt több egy kopár aszteroidánál. Viszont közelebb érve a hajó gyenge jelzést fogott, amelyet egy mélyen a felszín alá temetett birodalmi jeladó sugárzott ki az űrbe. Kryptman Inkvizitor a legénység néhány tagjával leereszkedett a bolygóra. Vizsgálódásai során kiderült, hogy a bolygó felszínét borító por helyenként igen nagy mennyiségű fémeket tartalmaz. Mint később kiderült, mindössze ennyi maradt a Tyran Primus bázisból. A detektorok szerint több, a jelzéseket sugárzó adattároló körülbelül ezer méter mélyen fektük. Az ásáshoz nem volt megfelelő felszerelés, ezért Kryptman leszereltette a hajó egyik lézérágyúját, és az azzal megolvasztott, majd megszilárdult anyagban a legénység belekezdett a hosszú, keserves alagútásába. Az emberek naponta tizenhat órát dolgoztak a meleg, kényelmetlen védőöltözetekben, és gyakran csak az Inkvizitor megszállottsága tartotta bennük a lelket. Kryptman maga is kivette a részét a munkából, mert biztos volt benne, hogy a felszín alatt valami igazán fontosnak kell lennie, valami olyan információnak, ami az egész emberiség sorsát döntheti el. Végül kéthavi ásás után leereszkedett az alagútba, és felszínre hozta az adatkódexet, melyet egy évvel korábban rejtett el Magos Varnak.

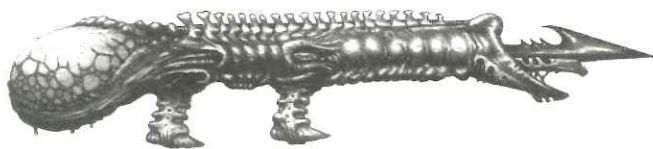
A kódex információiból minden kétséget kizáróan kiderült hát, hogy a bolygó, amelyre az Inkvizitor leszállt a Tyran volt egykor. Kryptmant elképesztette a pusztulás mértéke. Micsoda iszonyatos hatalom az, amely képes néhány hónap leforgása alatt sivataggá tenni egy egész bolygót? Nem volt kétséges többé, hogy a Tiranida flotta minden eddiginél nagyobb fenyegetést jelent a Birodalomra nézve. Ha nem sikerül feltartóztatni és megsemmisíteni az idegeneket, hamarosan az egész Galaxis kopár, űrben sodródó szikladarabok halmozává válik.

Mit tehetett volna, az Inkvizitor elindult vissza a Föld felé, hogy személyesen jelentse az eseményeket az Inkvizíció Tanácsának. Amint a hajó navigátora felkészült, hogy átlépje a valós világ és a hiperűr határát, az érzékelők hirtelen egy másik tárgy közeledtét érzékelték. Az ismeretlen objektum igen lassan mozgott, szinte csak sodródott az űrben, az emberek szívét összeszorította a félelem. Attól féltek, hogy az idegen flotta valamelyik borzalmas járműve tűnt fel. Ha be akartak lépni a hiperűrbe, nem kerülnék el, mivel értékes napok veszttek volna kárba, ha arra várnak, hogy a másik olyan messzire távolodjon, hogy már nem kerestezze pályájukat. Csak egy űrhajóroncs volt, egy kutatóhajó roncsa, amelyet visszaúton a bázis felé ért utol a végzet. Az űrben sodródó jármű burkolatát hatalmas sérülések, lövésnyomok tarkították. A test több helyen is megolvadt, ahol a plazma reaktorok találatot kaptak.

Kryptman és néhány embere óvatosan átszálltak a roncsra, hogy átkutassák. A hajó teljesen kihalt volt, üres helyeiben nem talál-



tak semmilyen nyomot, amelyből kiderülhetett volna, hogy mi történt a legénységgel. Több ajtót és falat darabokra szaggatott valami ismeretlen erő, a memóriátárolókat és az irányító-berendezést összetörték. Az egyetlen nyom, ami a támadókra utalt, a hajótest se-



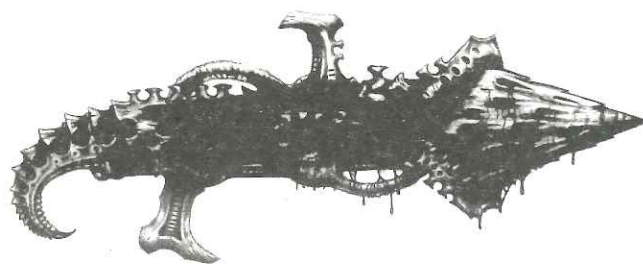
bei voltak. Ezeket nem a lézerágyúk vagy a plazmavető tűzes lövedékei okozták, hanem savak nyomai voltak, azoké a savaké, amelyek Magos Varnak kódexe szerint a Tyran hajóival is végeztek.

Kryptman utasítást adott az Astropatájának, hogy Alfa prioritású üzenetet küldjön az Inkvizíció Tanácsának a Földre, és azonnal figyelmeztesse őket a veszélyre, amit a Tiranidák jelentenek az űrhajókra és az emberek által lakott világokra nézve. Az üzenet továbbítását azonban lehetetlenné tette a hipertérben keletkezett zavar, amely az Astropata szerint olyan jellegű volt, mint amit az űrhajók keltenek, csak sokkalta erősebb. Egy órányi kísérletezés sem hozott eredményt, még a legközelebbi Thandroson lévő állomás sem volt elérhető. Az Inkvizítor utasította a Navigátort, hogy irányítsa a hajót a Thandros I-rek túl ritka légköre volt, ami alkalmatlanná tette arra, hogy kolóniákat létesítsenek rajta, viszont a rendszer második és harmadik bolygóján értékes érceket találtak, emiatt kisebb bányász települések épültek a felszínükre. Amint az Inkvizítor hajója kilépett a hiperűrből, azonnal megkezdték a kapcsolat felvételét a bázissal, azonban válasz most sem érkezett, csak a világűr suttogott csende-

sen. A Thandros II-t és III-at az érzékelők segítségével az űrből átvizsgálták, de életnek semmi jelét nem találták. Mindkét égitest elvesztette azt a kevés légkört, ami volt neki, és teljesen kiszáradt. Egy héttel később az Inkvizítor az állomás területére lépett. Mint a hiperűr határán talált hajóroncsban, itt is törmelék és pusztulás fogadta. Mindenütt lövésnyomok és savak által szétmárt burkolati elemek. Látszott, hogy az Astropaták az Istencsászár kápolnájába szorultak be és védekeztek, azonban sehol sem találtak holttesteket. A bázis gravitációs rendszere még működött, így semmiképp sem sodródhattak ki az űrbe. A legénység nekilátott, hogy rendbehozza az állomást legalább annyira, hogy az Inkvizítor leadhassa a jelentéseit. Kryptman ezalatt a folyosókat járta. Miután a nyomáskiegyenlítőt rendbehozták, és az erősebben sérült folyosószakaszokhoz is hozzáfért, megtalálta, amit keresett. Az egyik válaszfalban óriási lyuk tátongott, ennek csipkézett, szétmárt peremére egy darabka tapadt valamelyik támadó testéből. Áttetsző folyadék cseppjei szivárogtak belőle, melynek az összetevőire vonatkozólag a hajó adatbankja nem tudott választ adni.

Emberfeletti erőfeszítések árán sikerült rendbehozni az állomást, és az Astropata továbbította Kryptman jelentéseit a Tanácsnak a Tyran és a Thandros pusztulásáról valamint az űrben sodródó roncsokról. Végül, több napig tartó folyamatos kommunikáció után a halálosan kimerült Astropata megkapta az Inkvizíció utasításait: Kryptman azonnal induljon útnak a Macraggae bolygóra, az Ultragárdisták rendjének a birodalmába. Vegye fel a kapcsolatot a rend főnökével, segítkezzen az idegenek hollétének a felderítésében és megsemmisítésében. A Birodalom hagyományainak megfelelően a Tiranida kaptárflottát pedig egy ősi, tiltott névvel ruházták fel: Behemoth.

Gabesz

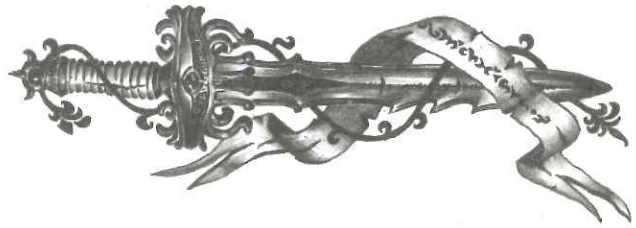


Tűzkatlan orkjainak életvitelében meglepően nagy az eltérés, de egy valami szinte holtbiztos: kutyából nem lesz szalonna, vagyis orkból emberi civilizációban sohasem lesz udvari talpnyaló. Az emberek hozzáállása az orkokhoz egyszerű, csak a halott ork a jó ork. A kezdet kezdetén az ork törzsek egymástól külön, de nagyjából egy területen, Eitemenben éltek. A változás akkor állt be amikor Kopottbundájú Ugrik ork hadvezér megalapította a Nagy Ork Birodalmat. Akkor egységes egésszé vált az egyébként széthúzásra hajlamos ork faj. Am az ork birodalom dicsősége rég leáldozott, s bukása az orkok szétszóratását eredményezte. Mára négy jellegzetes ork törzs létezik, melyek szinte semmilyen kapcsolatot nem tartanak egymással kivéve ha zarándoklatot tartanak Grooms szentélyéhez, de ez nagyon ritka.

FEKETE AGYAR TÖRZS: KB. 84 000 FŐ

Eitemen hegyei között élnek, a régi ork birodalom itt maradt tagjaiként. Itt található „Grooms nagy szentélye”, ami a világon egyedülálló. Nincs törzsi vezetőjük, ezt a tiszteletet a Grooms papok töltik be. Viszonylag nyugton vannak, mert Eitemen emberlaktá részének kéteshírű hercege, Theofilusz, (aki egyébként félork anyától származik) békén hagyja őket. Am olykor örület lesz úrrá rajtuk és a hegyekből kitörve végigfosztogatják a környező országok határait. Ezt csak akkor hagyják abba, ha az érintett országok, megelégedve a zaklatást, összevont hadaikkal megállítják őket. Eitemen telepeseit még ekkor sem támadják meg, mert mind a két félnek jól jön a másik jelenléte az országban, ám a keveredés bármilyen formáját megvetik. A törzsön belül nem található félork. Eitemen hercegének (akín csak az emberi vonások látszanak) az ork kolónia erős vagy legalább is jelentős háttérrel ad. Így kétszer is meggondolja magát minden olyan támadó szándékú hatalom, amelynek Eitemen legelőire és gazdag hegyeire fáj a foga. Az orkok számára szintén nagy előny a hercegség megléte, hiszen a Tessel Szigeti Tanács és a hozzá kapcsolódó Három Királyságok (Elbor, Renor, Keraque) által is elismert emberek lakta hercegség nem lenne, igen sok ellenségük közül valamelyik biztosan megtámadná őket és egy Bora, Kar-Tia, Qarabi (elf) hármasszövetséghez azonnal csatlakoznának a Crisland és Erek Cris lovagjai. Ekkora haderőhöz (már csak a hatalom megőrzése miatt is) csatlakozni kellene a Három Királyságoknak, és e nyolc ország együttes támadása a törzs teljes pusztulását jelentené. Theofilusz herceg a Tessel Szigeti Varázsló és Pap Tanács előtt kijelentette, hogy az orkok ugyanúgy az ország lakói mint, jómaga, és így az ő alattvalói (bár ezt az orkok hevesen elleneznek). A Fekete

Agyar törzs tagjai alapvetően lusták, maguk csak kis mértékben bányásznak akkor is csak nemesfémeket. A többi bányát inkább kiadják bérletbe az embereknek és más lényeknek. Ezek közül sokan soha sem térnek haza, mert ha túl nagy az idegenek által talált érc telér, az orkok már csak irigységből is végeznek velük. A Fekete Agyar tagjai különösebb kapcsolatot nem tartanak fenn a többi törzssel, mert úgy tartják, hogy Grooms őket szemelte ki a szent birodalom magjának megőrzésére. Ennek jeléül agyaraikat feketére



pingálják. A főpapokon kívül szinte mindenki barlangokban él. Szív-ből utálják a Qurabi elfeket és arról álmodoznak, hogy egyszer leszámolnak velük. Ez természetesen lehetetlen (már csak a túlerő miatt is). Az emberek között keringő szöbészedekek úgy tartják, hogy az ork hegyek mélye tele van még az Ugrik által rabolt kincsekkel.

Statisztika:

Ugyanaz, mint ahogy az a Monstrous Compendiumban le van írva, azzal a különbséggel, hogy ezek az orkok nem nomádok.

Tárgyak:

Az általában megtalálható tárgyak főleg a mindennapi élethez kötődnek, nagyon ritkán található náluk különleges felszerelés (a konder nem különleges tárgy). Tehetősebb orkok barlangjaiban nem ritka, hogy valamilyen régi, egyszerű varázstárgy is lapul a szörmék alatt. Ami mindenkinél megtalálható, az a papok által gyártott szent szimbólum melynek valós értéke csak viselője számára van, bár néhány gyűjtő megad érte akár ötven aranyat is. Fegyverük a hegyekben oly hasznos balta. Páncélzatuk az egyszerű bőr pajzsra korlátozódik. Ez alól csak Grooms szentélyének őrzői a kivételek, nekik minimum lánccing dukál.

ROTHADÁS DOBOSAI: KB. 130 000 FŐ

Ennek a törzsnek nincs állandó tartózkodási területe. Mindig úton vannak. A vándorlás és a fosztogatás a lételemük. Hidegvérű gyilkosok. Időnként összejönnek egy-egy közös fosztogatásra, de az ilyen csapat létszáma sohasem haladja meg a száz főt. Gonosz varázslók, papok és egyéb, a világ által kitaszított hatalmasság csak ideig óráig tudják magukhoz kötni őket. Ha elunják a szolgálatot, nem ritka, hogy megbízójukat is felkoncolják, ha az nem elég erős ahhoz, hogy megvédje magát. Ha vándorlásaik során összetalálkoznak, eltöltenek néhány napot egymással, majd tovább állnak. Sohasem lehet azonban egyszerre sokat látni belőlük, mert jól tudják, ha túl sokan jelennek meg egy helyen, akkor valamelyik emberi Lovagrend azonnal utánuk veti magukat. Az Ugrik féle ork birodalom legnépesebb törzse volt, de mivel a szétszóratás után területeiket elvesztették, nem tudtak és nem is akartak újra letelepedni. Nem szeretnek semmilyen lényel társulni, hacsak különösebb okuk nincs rá. Bárki (kivéve elfek, törpék, félszerzetek) felbérlelheti őket. Vallásuk egységes, mind Grooms hívó. Időnként elzarándokolnak a „Nagy Szentélybe”. Ők az ork nemzetség hívívői. Köztük van a legtöbb félork és ezek közül kerülnek ki a sámánok, akik a kisebb közösségek valódi vezetői. Sok félelmetes ork banditát adtak már a világnak, ami miatt szív-ből utálják mindenhol őket. Nevüket rémisztő, pszichikai hatású dobolásukról kapták, amit monoton kórusénekléssel kísérek. Támadás előtt mindig ezt használják. A csata után várnak egy-két napot, s csak utána eszik meg az áldozataikat, mert a számukra kedves ízek csak akkor érezhetők a húsbán. Ők a leghíresebb nyomra



követők. Kiváló futók. Ha félszerzet nyomára bukkannak, hetekig képesek követni azt. Előszérzettel látogatják a rabszolgatartó országokat ahol szökött rabszolgákra vadásznak jó pénzért. Kerülik az elfek lakta vidékeket. A törzs jól bírja a nappali életet, bár megtartva fajtájuk szokásait, mindig hajnalban támadnak.

Statiztika:

Egy-egy kis közösségben kb. 15 hím, 30 nőstény és 12 kölyök található. HD: 1-3, Movement: 15. A többi megegyezik a könyvekben írtakkal

Tárgyak:

A compendiumban leírtakon kívül megtalálható mindenféle kézműves szerszám mivel maguknak kell mindent előállítaniuk. Ezt a feladatot természetesen a nőstények látják el. A kincs előfordulása



viszonylagos, általában a pénz csak rezek és ezüstök formájában fordul elő. Fegyverzetük alapvetően a rövidíj, a dárda és a rövid kard. Páncélzatuk bőrpáncéltól a részleges lemezvértig bármi lehet, bár a nehéz dolgokat csak támadáshoz veszik fel.

CSONTTÖRŐK HORDÁJA: KB. 128 000 FŐ

Ez az ork népesség kb. 128000 főből áll és csak Disznóliában élnek. Különös ismertetőjelük, hogy fogukat élesre és hegyesre köszörültetik, és az általuk elejtett állatokat az így kialakított eszközzel tépik szét. Ezt a szokást foglyul ejtett félszerzetekkel kivégzésként használják, miközben arról próbálják meggyőzni őket röhögve, hogy nem fog fájni. Az elfekkel ugyanez az eljárás, csak őket nem zabálják fel, mert úgymond „bűdös a húsum”. Ha sikerül törpéket foglyul ejteni, azokat saját csákányuk vagy csatabárdjuk kihégyezett nyelvébe ültetik, majd szakálluknál fogva felkötik őket a fákra. A disznóliai orkok az ország jelentős részét lakják. Disznólia nevét is miattuk kapta. Hegyeiken és erdeiben nagy számban megtalálhatók a koboldok, goblinok és ogrék. Itt él a földrészt legtöbb gnollja is. Választott vezetőjük nincs, mert tartósan egyikük sem tudja kivívni a többiek tiszteletét. Ha úgy hozza érdekük, akár egymással is háborúznak. Mivel Disznóliában több, a társadalom által kitzasztott gonosz varázsló él, főként ezek határozzák meg az ork közösségek céljait. Előszérzettel törnek be a Trendi Királyságokba rabszolgáikért. Ennek következménye képpen sok a félork, ám ezeket nem szívesen látják barlangjaikban. A félorkok az emberek közé szorulnak, ahol hamar tolvajjá vagy orgyilkossá válnak. A Kaverani kalózok nagy része ezekből tevődik össze. Rettegnek a sötét elfektől, s szinte mindenbe belemennek, ha egy drow utasítja őket valamire. Nevüket portyázásaik során kapták. Az a szokásuk, hogy az ellenfél halottain és sebesültein az egész horda (200 - 300 fő) végigvonul a lovakkal és a társzerekkel együtt, ezzel összetörve azok csontjait. Egy ilyen vonulás túlélési esélye 2 %. Egy-egy barlangban 50-60 ork harcos mellett kb. 100-110 nőstény él, akiken kívül 150 kobold és (10 %) 1-2 fő hegyi óriás is megtalálható. A Csonttörők Hordája nem áll közvetlen kapcsolatban gonosz sárkányokkal, de az óriások révén nem ritka, hogy azok szolgálatába lépnek. Ők az ork faj koldusai. Veszélyük főleg számukban kereshető

Statiztika:

A Compendiummal megegyezik

Tárgyak:

Egyes egyedek rendelkezhetnek nagyobb vagyonnal (100 arany), de nagy részük egyik napról a másikra él. Fegyverzetük néha egyszerű kihégyezett bot. Páncéljuk, ha van is, maximum bőrpáncél.

A BELEZÉS CSATABÁRDJAI: 120000 FŐ

A szétszórás idején az egyik akkori sárkány király elfogott egy kisebb, az emberek elől menekülő csapatot és szolgává tette őket. Az idők során mágiával avatkoztak bele fejlődésükbe, mivel egy ideális

erővel rendelkező, mégis feláldozható hadsereget akartak belőlük faragni. Ez persze időbe került, és mint tudjuk, a sárkányoknak ebből rengeteg van.

Csülker hatalmas területét csak akkor hagyják el, amikor uraik (Szín Szövetség) parancsot adnak rá. Bár nem szeretik a sötét elfeket, a csatába induló seregüknek nemegyszer sötét elf a vezetője, aki szintén megtalálható a sárkány királyok szolgálatában. Félelmetes nevüket három okból kapták: kegyetlenkedéseikről a harc folyamán (mindig kibelezik a sebesülteket), iszonyatos erejük és természetük miatt (18/00, 6+6 HD), jó minőségű, mégis bizzar kinetű csatabárdjaikról, melyeket az uruk varázslói készítenek (+1 magic, 1d12/1d12). A teljes törzset a sárkányok irányítják, úgymond a azok közkatonái.

Mágia használó egy sincs köztük. Intelligensebbek és erősebbek, mint a többi ork, bár ez viszonylagos, mert mágiával kifejlesztett tulajdonságaik miatt képtelenek bármiféle varázslatot létrehozni. Mindig gazdájuk színeibe öltözve járkálnak. Az ork faj egyetlen olyan képviselői, akik szervezett csapatként tudnak mozogni. A régi Ork Birodalom óta ez a népesség az, mely gazdáik jóvoltából a többi törzsszövetségnél jóval nagyobb fejlődést és haladást ért el. Ellenében a faj szokásaival félreteszik faji előítéleteiket, és ha nem kapnak rá parancsot, nem támadnak rá ős ellenségeikre (elfek, törpék). A félszerzeteket nem üldözik, de ha rájuk akadnak, az utolsó szálig kiirtják őket.

Minden valamirevaló hadvezető tudja, mit jelent egy ilyen ork sereg az ellenséges oldalon. Létszámuk eléri a 30000 harcost. A sárkányurak tornyai közelében található városok meghatározó lakossága. Uraik belső hatalmi harca sokszor egymás ellen fordítja az egyébként egymás mellett élő rokonokat is. Majdhogynem monogám természetűek.

Statiztika:

A leírtaktól a következőkben térnek el. Intelligencia: 14, HD: 6+6, AC: 7 (páncélban 0), Spec. Att.: 18/00-ás erő

Tárgyak:

Az otthonaik jobban hasonlítanak az emberek otthonaira mint az orkokéra. Ebből következik hogy az embereknél megtalálható tárgyak náluk is fellelhetők. Anyagilag jobban állnak, mint egy-két földművelő paraszt. Művészetük a páncélok díszítésére korlátozódik. Ők maguk semmilyen munkát nem végeznek. Személyes tárgyaik a páncéljukra, fegyvereikre és némi varázslatra korlátozódnak.

Fegyverzetük a már említett csatabárd, tör és néha dárda. Páncéljuk, bár igazi vasöntvényből készül, mégis játszi könnyedséggel hordják.

M.C.



Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

Hívjunk segítséget!

Hanasse elégedetten nézett végig birkanyáján. Nem bánta meg, hogy birkatenyésztésre adta a fejét. Igaz, otthon az asszony folyton zsörtölődik, hogy élhetnének jobban is, de hát nekik különben is ez a dolguk. Számtalanszor elmagyarázta neki, hogy azért rakja félre minden pénzüket, mert a bátyjával, Jörngollal meg akarják venni azt a szép kis legelőt a Nyülláb hegyen. A méltóságos Dirksen gróf igazán méltányos árat szabott, hiszen ekkora legelőért igazán nem sok az a háromezer arany. Ha ez az év is jól sikerül, már teljesen a maga ura lehet. Nem kell többet azon a silány közös legelőn tartania az állatait, amelyen csak akkor lesznek nagyobbak a birkák, ha dagadtra veri őket. Már azt is eltervezte, hogy amikor már a saját földjéről hajtja be az állatait, feláldoz egy gödölyét Woodlupnak, az erdők és mezők Istenének. Lelki szemei előtt már körvonalazódott egy szép nagy ház, amelyet idővel majd felépíthet. A gyermekei már úgy házasodhatnak, hogy nem kell számolgatniuk a rezeket a lakodalomra. Talán még kereskedelmi engedélyt is szerezhet, vagy akár királyi szállító címet. Idáig jutott a gondolatmenetben, amikor füstöt vett észre az erdő felett, pontosan abban az irányban, ahol az öreg szénégető, Björgson tanyája van.

-Na, csak nem felgyújtotta a vén marha az erdőt? - mormogta. Más színe volt a füstnek, mint amikor az öreg szokta megbontani boksaít. Vészjósló fekete füst. Rosszat sejtve állt fel köpenyéről.

-Niels, fiam - szólt oda a nem messze fekvő gyerekehez - tereld haza a birkákat. Mond meg anyádnak, hogy pakolja össze a holmikat. Lehet, hogy sietve kell elmenünk.

Azzal magára terítette köpenyét, és szorosan megmarkolva fejszjét megindult az erdő felé. Mielőtt belépett a sűrűbe, még vissza nézett. Látta a gyereket, amint futva hajszoja a birkákat hazafelé.

-Lehet, hogy utoljára látom? - gondolta.

Jó fél óra járásra volt Björgson tanyája. Mire odaért, teljesen kiégett minden. Ha nem lett volna hajnalban az a kiadós eső, az erdő sem úszta volna meg. Ott hevert Björgson egész családja. Úgy álltak ki belőlük a nyilvesszők, mint a félig kész kosárból a fűzfaszálak. Fekete tollú nyilvesszők.

-Orkok! - szaladt ki a száján - Méghozzá nem is kevés!

Tudta, mit tud művelni egy ilyen ork csapat. Pár éve látott egy kihalt falut északra, amelyet az orkok tettek néptelenné.

-Segítséget kell hívnom! Segítséget kell hívnom! - mondogatta még akkor is, amikor a falu határához ért...

Bizony, bizony ide segítség kell. Na de mennyi? Ezt a kérdést könnyű megválaszolni: annyi, amennyi az orkok legyűréséhez elegendő. Van annyi katona a környéken? Hát ezt már nem is olyan könnyű megmondani. Először is tudni kellene, hogy ez a Dirksen gróf mennyi katonát tart fenn. Ehhez viszont azt is tudni kellene, mennyibe kerül a katonák fenntartása és hogy milyen katonák is ezek. De hát még azt sem tudjuk, mennyit keres Dirksen az adókból és a földekből. Vizsgáljuk meg tehát az ok - okozati összefüggéseket a parasztok, kézművesek, állattartók, kereskedők által termelt haszon és a katonák eltartása között. Ne lapozz fel egyetlen AD & D-vel kapcsolatos kiadványt se, ugyanis nem fogsz bennük információt találni a témával kapcsolatban. Az itt következő adalékokat kinkeserves matematikai agymunkával (Fűj), és józan eszünk túráztatásával öltöttük ki. Először is: mennyit keres egy paraszt? Hüüm. Jó kérdés. Az egyetlen ehhez hasonló leírás a fegyverkovács fizetsége és munkatempója a PHB-ban. Eszerint ha egymaga dolgozik, akkor havi húsz aranyat termel, de ha segédet tart, akkor ez az összeg felkúszhat akár kétszázra is. A jó kézművesek is körülbelül ennyit kereshetnek, ehhez kell tehát viszonyítanunk a szatócst, állattartót, földművest. Ezek szerint a havi és évi kereset az egyes táblázatban leírtak szerint alakul.

Ez a táblázat természetesen csak akkor tükrözi a valóságot ha minden rendben megy, azaz nem tör ki hirtelen járvány, nem ég le a műhely, nem tör ki árszállítási láz, stb. A különböző foglalkozásúak és bevételűek más és más minőségű ételt engedhetnek meg maguknak és családjuknak. Aprópó család! Mi öt fős családokra számoltuk ki a havi élelmet. Ezért lehet bosszankodni, de szerintünk ez a szokásos családi létszám egy átlagos faluban. Ebben a faluban szerintünk a foglalkozások aránya és a befizetett adó a következő, vagyis a kettes táblázatban leírtak szerint alakul.

Hiába, a parasztok húzzák a legjobban igát (mivel ők vannak a

legtöbben, nem pedig a fejjadászok és boszorkánymesterek), mégis nekik jut a legkevesebb, ahogy az az első táblázatból kiderül. A befolyt adónak viszont csak a fele illeti a földesurat, a többi a királynak dukál. (És ezt jobb nem visszatartani, ugyanis a királynak nagyobb serege van.) Lássuk tehát, birtok nagyságától függően mennyi adó jár. Lásd a hármas táblázatot. Szóval azt már tudjuk, mennyit keres a hűbérúr és a hűbéres. De mennyibe kerül egy katona? Melyik, a gyalogos vagy a lovas? Hát igen, először azt kellene taglálni, hogy egyáltalán milyen típusok vannak és mi a jellemzőjük. Lássuk csak.

VIDÉKI KATONA VAGY VÁROSI ÓR

Ez a tipikus "van katonám, de háborúba nem küldöm". Kiképzése, tapasztalata? Az nincs neki. Van viszont gazdája, aki jó szerével csak azért tartja, mert a látszatot meg kell őrizni. Fegyverzete jó. Szinte csak arra jó, hogy "elrettentse" a rablásra hajlamos egységeket. A parasztok viszont nyugodtak, mivel csak azt látják, hogy fegyveresek vigyázzák a környéket. Potenciális nulladik vagy első szintű harcosok, és ebből a státusból nem is nagyon szabadulnak.

VÁRKATONA

Ez a katona fajta a kényelmesebb és biztonságosabb életmódot választotta, no meg a sokrétű kiképzést, ugyanis a várkatonáknak a legfőbb hadi stratégiája az "üss és spuri vissza". Ezt viszont csak akkor teheti meg, ha a lovagláshoz is ért valamelyest. A várfalakon viszont teljesen más a harcmodor, mint máshol, így ezt is meg kell tanulnia. Van egy jó tulajdonsága, az hogy kevés is elég belőle békeidőkben. Ennél fogva a fegyverzete és páncélzata jobb szokott lenni, mint a vidéki katonáké.

REGULÁRIS HADSEREG

A reguláris hadsereg jellemzője, hogy fegyvernemenként elkülönülő, önálló egységekből áll. Mindig a stratégiai célnak megfelelően vetik be őket. Jól elkülöníthető típusokra oszlik.

KÖNNYŰ GYALOGOS

Őket könnyű páncélzattal és fegyverekkel szerelték fel, ezáltal jobban bírják a nehezebb terepet és hosszabb távú gyalogos rohamot. Olcsó felszerelésük miatt nagy számban megtalálhatók a reguláris seregekben, úgy is mondhatnánk, hogy ők alkotják a seregek gerincét, és emiatt soraikban van a legnagyobb vérveszteség is.

KÖZEPES PÁNCÉLZATÚ GYALOGOS

Ezt a típusú katonát használják arra, hogy éket vágjon olyan helyeken, ahol a lovasság nem tud áttörni. Viszonylag mozgékony és kiváló ellenfele a könnyű gyalogosoknak. Akinek nem telik nehéz gyalogosra, az ezt a fajta csapatot próbálja felduzzasztani. Ideális karaván kísérő. Jól képzett harcos, aki nem ritkán olyan kalandozó is, aki kevés sikerrel járt a kincsvadászatban.

NEHÉZ PÁNCÉLZATÚ GYALOGOS

Igazi konzervdobozok. Az ostromtornyok tapasztalt veteránjai. Nyílt terepen falanxot alkotva szinte megállíthatatlan erő képviselnek. Képesek szétzilálni a könnyebb páncélzatú lovasságot. Ők szokták védeni a stratégiai pontokat, mivel nagyon nehéz kimozdítani őket a helyükről. Igen drágák, de nehézlovasság nélkül alig lehet boldogulni velük. Magasan képzett harcosok alkotják ezt a csapatot, gyakran a hatodik-hetedik osztályú karakterek. Lovagok is szoktak ilyen csapatot felállítani.

ÍJÁSZOK

Ha megfelelő helyre telepítik őket, igen nagy veszteséget képesek okozni az ellenség soraiban. Várak ostrománál elengedhetetlen védő ritkítók. Igen olcsó a felszerelésük, és nem feltétlenül kell úgy lenniük, mint Robin Hood. Kiképzésük nem terjed ki igazán a szálfegyverekre, így közelharcban könnyen sebezhetőek.

KÖNNYŰ LOVASSÁG

Igazi gyors és ütőképes egység. Ők védik a szárnyakat. A legolcsóbb gyors ellentámadásra képes alakulat. Hátrányuk: ha jobb páncélzattal rendelkező csapat körbezárrja őket, akkor végük.

VÉRTESEK

A legjellemzőbb lovasroham velük történik. Szinte mindenhol bevethetőek. Nem olcsók, de az a hadsereg nem is hadsereg, amelyben ilyen nincs. Méltó ellenfelük a nehéz páncélzatú gyalogosoknak.

Csak igazi, vérbeli harcosok a tagjai.

NEHÉZVÉRTESEK

Jújjjj de nagyon drágák. Jújjj de semmi sem állítja meg őket. A harcosok minimum ötödik osztályúak. Azért várostromnál nem sokat érnek.

LOVAGOK

Külön kategória. Moráljuk olyan, mint a kőszikla. Sokszor inkább meghalnak, de nem futnak meg. Talán nem kell taglalni, milyen drágák. Sokrétű fegyver tudásuk nem egyszer javukra billenti az egyébként kedvezőtlen harci helyzetet.

Szóval ezek a típusok vannak. Talán bontsuk le tételelesen, hogy ezeknek a katonáknak milyen páncélra és fegyverzetre van szükségük, és ez mennyibe kerül az őket eltartani igyekvő nemes úrnak. Lásd a négyes táblázatot.

Természetesen ezek csak az alapárak. Gondolkozzunk csak egy kicsit... szükség lesz még hadizászlókra, meztelenül elég furcsán mutatnának a várfokon, tehát öltözékre sem árt költeni (ez katonánként kb. 11 aranyra rúg), a pajzsokra illik a családi címet ráfesteni. Élelmezni is muszáj őket, itt van még a zsold... de ez már kibírhatatlan, gyorsan csináljunk erre is egy táblázatot! (Ez pedig az ötös.)

Vége minden adatot megszerztünk ahhoz, hogy munkánk a hatos táblázatban csúcsonadjék ki, az istenek dicsőségére!

Dirksen gróf öt faluval rendelkezik. Tehát a települések után befolyó adó 8125 arany. Szép. Soknak tűnik. Csakhogy a nemesség nem önmegtartóztató, ájtatos életmódjáról ismert. De mégsem ezzel kezdjük. Fenn kell tartani a vár jó állapotát, s ugyanakkor rangja miatt szüksége van egy házra a királyi fővárosban, nehogy kimaradjon az udvari intrikák gyorsan változó kavargásából. Ha bált óhajt rendezni, még ha nem is túl fényes, az is rengeteg aranya kerül. Felesége, aki állandóan gyötri, imádja a pompás ruhákat, ez tovább apasztja a költségvetést. Lányát hozománnyal adhatja csak férjhez, különben bármilyen kedves is, nem kell senkinek. Fia, a leendő utód a legkiválóbb mesterektől szeretné meg tanulni a hadudást és etikettét. Ugyanakkor szereti szórni a pénzt. Étkezéseik pazarlóak. Szerintem ezek után cirka kétezer aranya maradhat katonáira. Ebből a pénzből Dirksen gróf tíz várkatonát, tíz íjászt, 10 közepes gyalogost, négy könnyűlovast és végül két vértést (ezek ő maga és fia) tud hadba küldeni az orkok ellen. Viszont a tíz várkatona otthon kell maradjon a háznép védelmére. Jóindulatuak akartunk lenni, de mégsem. Az orkok ötvenen vannak és még nincs semmi tartalékuk a közelgő hideg télre...

Dwyn és Nyíhi

Az orkok már a szélső házakat gyújtogatták. Hanasse bátyja, Jörmgoll és még néhány bátrabb falubeli elszántan szorongatták alkalmi fegyvereiket, miközben az orkok felé rohantak. Tudták, ha Hanasse nem tudja időben meghozni a segítséget, az orkok nem fognak irgalmazni senkinek. A nők és a gyerekek még időben elhagyták a falut, és már csak a férfiak maradtak a porták védelmére. Sok közülük akkor szaladt világgá, amikor az orkok csataüvöltését meghallották. Egy háznyira voltak, amikor az egyik támadó majdnem beléjük rohan oldalról. Mindkét fél rettentően megdöbbent. Az ork valamivel hamarabb ocsúdott fel és dárdáját teljes erőből belevágta a legközelebbi falusiba. Nem örülhetett sokáig. A falusiak kezéből zuhogni kezdtek a fejszék, vasvillák és kapák. Az ork még megpróbált elmene-külni, de sorsa már megpecsételődőtt. Alig egyenesedtek fel a gyűlölt ellenségük hullája fölött, amikor az út végén a füstből előbukkant harminc fegyveres alak. Csupa forradásos, sokat látott ork haramia, akik már az anyatejjel szívták magukba az öldöklés utáni vágyat. Jörmgoll akkor értette meg, hogy nem győzhetnek, amikor ez a harminc fegyveres ork mindenféle sietség nélkül, képiükön megalázó vigyorral megindult feléjük. Már teljesen körülvették őket és még mindig nem mertek rátámadni leendő gyilkosaikra. A feltámadó szél rájuk terítette az égő ház füstjét, eltakarva őket az istenek tekintete elől.

Az egyik nagy darab félfülű, csatabárdos ork egészen közel került Jörmgollhoz és már lendítette volna fegyverét a halálos csapásra, amikor egyre erősödő dübörgésre lett figyelmes a füstön túlról. Még akkor is meresztette a szemét, amikor torkát halálos vágás szakította föl. A többiek csak annyit láttak, hogy egy hatalmas test vágódik közéjük. A ló és lovasa nem törődött vele, kit lök félre, amikor a füstből a csoportba robbant. Az orkok látták, hogy társuk élettelenül összeomlik. Mintha a szél erre várt volna, széltübbentette a gomolygó füstöt. A vértés alak páncélja megcsillant a napfényben. A lovas vén volt már, de az öreg, acélos szempár halált ígért minden abba nézőnek. Csak egyedül állt ott a több tucat fegyveres fosztogató ellen. Az orkok látva ezt, már-már rátámadtak volna, amikor üvöltő dárdás katonák vetették rájuk magukat a gomolygó füstből ugyanúgy, mint uruk pár pillanattal azelőtt. Minden felgyorsult. Az orkok menekülőre fogták a dolgot, mivel nem látták, hogy az emberáradat mindössze csak tíz katonából állt. A falusiak ott maradtak remegő térddel és azzal a biztos tudattal, hogy soha többé nem firtatják, miért tart a gróf ily sok katonát. Aztután ez is elmúlt. Mire a füst szétoszlott, a csatazaj már a falun túlról hallatszott. A fiatalabbik gróf üvöltései és káromkodásai is elhallatszottak idáig.

-Menjünk oltani - mondta Jörmgoll.

Szóltanul mentek az égő ház felé. Mikor odaértek, egy sebesült orkot láttak a falnak támaszkodni, aki kitüremkedő beleit próbálta visszagyömöszölni felhasított hasába. Csendben, és mindenféle diadal érzet nélkül verték agyon...

Hanasse elégedetten nézett végig birkanyáján. Két hete, hogy a falu megmenekült. Az orkok fele megfutott ugyan, de úgy hallotta, hogy a környező földesurak nagyobb csapatot küldtek utánuk. Minden visszatért a rendes kerékvágásba.

Hanasse számolgotott, hogy a gróf vajon mennyi többlet adót fog kíróni rájuk a csatában elesett nyolc fegyverese pótlására. Mindegy mennyit... az a lényeg, hogy túléltek. A birkák pedig szépen legeltek tovább.

Foglalkozás	Kereset/hó	Adó (50%)	Élelem és adózás után maradó megtakarítás/hó	Élelem és adózás után maradó megtakarítás/hó
Kézműves	200 arany	100 arany	25 arany	300 arany
Kiskereskedő	500	250	150	1800
Állattartó	300	150	50	600
Paraszt	80	40	10	120

1. T Á B L Á Z A T

2. T Á B L Á Z A T

Családok száma	Állattartó	Kézműves	Kiskereskedő	Földműves
Összes befizetett adó/hó	5 750 arany	4 400 arany	2 500 arany	40 1600 arany

Adóztató	egy falunál/hó	öt falunál/hó	tíz falunál/hó	2000 falunál*/hó
Király	1.625	8.125	16.250	3.250.000
Földesúr	1.625	8.125	16.250	3.250.000
összesen	3.250	16.250	32.500	6.500.000

3. T Á B L Á Z A T

(*Ebből is kiderül, hogy érdemes király karakterrel indulni, csak értelme nincs egy táblának.)

Tekintettel arra, hogy mélytisztelet Ab&D rajongó olvasóink nemcsak kedvelik, hanem magas fokon bírák is az angol nyelvet, az alapkönyvekből ismeri fegyverek nevét nem fordítottuk magyarra. Sajnálatos módon az előbb említett játékok még nem jelent meg anyanyelvünkön, viszont ha igaz a hír, már fordítják, és előbb vagy utóbb napvilágot lát. A fegyverek eredeti neveinek megjelölésével a teljes képet szeretnénk elkörülni, vagyis azt, hogy a gyerekek hátróm neve legyen. (Egy angol, és két magyar.)

Katona típusa	Páncél	Páncél ára	Fegyver	Fegyver ára
Vidéki katona vagy városőr	Padded vagy Leather armor	5 arany	Long sword Dagger	15 arany 2
Várkatona	Ring mail Helm (small) Shield (medium)	100 8 3	Long sword Dagger Spear	15 2 1
Könnyű gyalogos	Studded leather Helm (small) Shield (small)	20 8 3	Short sword	10
Közepes gyalogos	Chain mail Helm (big) Shield (medium)	75 30 7	Long sword Dagger Spear	15 2 1
Nehéz gyalogos	Bronze plate (male) Helm (big) Shield (big)	400 30 10	Battle axe Long sword Dagger	5 15 2
Ijász	Studded leather Helm small	20 8	Long bow Arrows (50)	75 15
Könnyűlovas	Studded leather Helm (small)	20 8	Long sword Dagger Short bow Arrows (24)	15 2 30 1
Vértes	Bronze plate (male) Helm (big) Shield (medium)	400 30 7	Med. Horseman lance Long sword Horseman mace Dagger	15 15 5 2
Nehézvértes	Field plate armor Shield (medium) Helm (big)	2000 7 30	Heavy Horseman lance Long sword Battle axe Horseman mace Dagger	15 15 5 5 2
Lovag	Full plate Shield (medium) Shield (small)	4000 min. 7 3	Heavy Horseman lance Long sword (+1) magic Battle axe Two-handed sword Dagger	15 500 5 50 2

4. T Á B L Á Z A T

Katona Típusa	Zsold / hó	Élelem / hó	Abrak / hó
Vidéki katona	30	10	-
Várkatona	40	15	15
Könnyű gyalogos	30	10	-
Közepes gyalogos	40	15	-
Nehéz Gyalogos	50	20	-
Ijász	30	10	-
Könnyűlovas	50	20	15
Vértes	75	25	20
Nehézvértes	100	30	25
Lovag	200	60	25

5. T Á B L Á Z A T

Katona Típusa	Előállítás	Fenntartás / hó
Vidéki katona	22	40
Várkatona	333	70
Könnyűgyalogos	42	40
Közepes gyalogos	130	55
Nehézgyalogos	462	70
Ijász	136	40
Könnyűlovas	232	85
Vértes	694	120
Nehézvértes	2479	155
Lovag	5235	290

6. T Á B L Á Z A T

A TROLL CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT AJÁNLATA

JÁTÉKOK

Warhammer 40.000 (Magyar nyelvű Szabálykönyvvel) ..	11000.-
Necromunda	11000.-
Warhammer Quest	11000.-
Warhammer Fantasy Stratégiai Játék (Magyar nyelvű Szabálykönyvvel)	11000.-
Titan Legions	11000.-
Space Marine	11000.-
Vérfoci (Magyar nyelvű Szabálykönyvvel)	8000.-
Talizmán	8000.-

JÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK

Warhammer 40.000-hez	
Dark Millennium (Sötét Évezred)	5250.-
Warhammer 40 000-hez tereptárgyak érkeztek !!!!!!!	
Warhammer Fantasy Stratégiai játékhöz	
Battle Magic (Harc Mágia)	5250.-
Arcane Magic (Ósmágia)	3950.-

Warhammer Questhez

Karakterek	
Pitfighter	1850.-
Warrior Priest	1850.-
Imperial Noble	1850.-
Wood Elf	1850.-

Kalandmodulok

Lair of the Orc Lord (Box)	5300.-
----------------------------------	--------

Vérfocihoz

Death Zone (Halálzóna)	3950.-
Magyar szabálykönyv külön	250.-

Vérfoci Csapatok

Orkföldi Fosztogatók (Orkok)	4000.-
Naggarothi Réalmok (Sötét Elfek)	4000.-
Halál Bajnokai (Élőhalottak)	4000.-
Üszköspatkány Tülekedők (Skavenek)	4000.-
Galadriethi Gladiátorok (Nemes Elfek)	4000.-
Haragtartók (Törpék)	4000.-
Káosz Csillagok	4000.-
Káosz Törpék	4000.-
Erdei Elfek	4000.-

Talizmánhoz

Dungeon of Doom	3950.-
The City of Adventure	3950.-
Tower Of Doom	5300.-

Space Marine-hez

A Birodalom seregei	4000.-
Renegátok	4000.-
Hadurak	4000.-
Tiranidák	4000.-

SEREGKÖNYVEK ÉS KÓDEXEK

Warhammer 40.000-hez	
Úrfarkas Kódex	2150.-
Elda Kódex	2150.-
Úrork Kódex	2150.-
Ultramarine Kódex	2150.-
Tyranida Kódex (ÚJ!!)	2150.-

Warhammer Fantasy Stratégiai Játékhöz

A Birodalom	2150.-
Orkok és Goblinok	2150.-
Nemes Elfek	2150.-
Törpék	2150.-
Élőhalottak	2150.-
Skavenek	2150.-
Káosz (BOX)	3200.-
Káosz Törpék	2150.-
Sötét Elfek	2150.-
Warhammer Fantasy-hez tereptárgyak érkeztek !!!!!!!	

ÍZELÍTŐ (!) a boltjainkban kapható szerepjátékokból, kiegészítőkből, kalandmodulokból, regényekből és novellákból:

WARHAMMER FANTASY RPG	1990.-
Apocrypha Now!	1650.-
Shadows over Bögenhafen	1650.-
Castle Drachenfels	1790.-
Empire in the flames	1790.-

Character Pack	1490.-
----------------------	--------

WARHAMMER 40.000 REGÉNYEK ÉS NOVELLÁK

Space Marine	850.-
Inquisitor	850.-
Deathwing	850.-

ROLE AIDS (AD&D KIEGÉSZÍTŐK)

Giants	800.-
Dwarves	800.-
Elves	800.-
Undead	800.-
Dragons	800.-
Demons II. (BOX)	2000.-

CALL OF CTHULHU ROLEPLAYING GAME	2750.-
Encyclopedia Cthulhiana	1150.-

Investigators Companion I-II	1400.-/db
------------------------------------	-----------

Ye booke of Monsters	1400.-
----------------------------	--------

NEPHILIM ROLEPLAY	2750.-
-------------------------	--------

VAMPIRE	3200.-
---------------	--------

MAGE	3200.-
------------	--------

WEREWOLF	3200.-
----------------	--------

CHANGELING	3200.-
------------------	--------

CASTLE FALKENSTEIN	3400.-
--------------------------	--------

INDIANA JONES ROLEPLAY (BOX)	2700.-
------------------------------------	--------

PENDRAGON	3450.-
-----------------	--------

ELRIC!	2500.-
--------------	--------

EARTHDAWN	2550.-
-----------------	--------

CYBERPUNK SZEREPJÁTÉKKÖNYVEK

CYBERPUNK ROLEPLAY	2500.-
--------------------------	--------

Deep Space	1100.-
------------------	--------

Fixer Sourcebook	1100.-
------------------------	--------

Hardwired	1100.-
-----------------	--------

Neotribes	1500.-
-----------------	--------

Chromebook 3	1250.-
--------------------	--------

Solo of Fortune I.	900.-
-------------------------	-------

Solo of Fortune II.	1100.-
--------------------------	--------

MEKTON	2500.-
--------------	--------

A TROLLBARLANG EHAVI AJÁNLATA

KÁRTYAJÁTÉKOK

Star Trek Alappakli (60 lapos)	1500.-
Magic the Gathering lapok külön kaphatók (több száz fajta)	

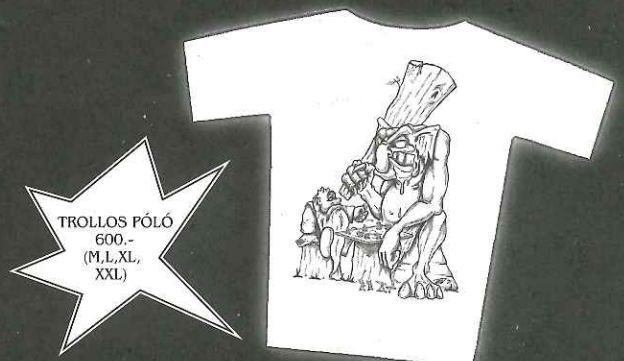
MODELLEK ÉS FIGURÁK

WARHAMMER, WARHAMMER 40.000, NECROMUNDA, BLOOD BOWL, STAR WARS, CYBERPUNK, CTHULHU, AD&D, RAVENLOFT, DARK SUN, SHADOWRUN, RUNEQUEST, PENDRAGON figurák valamint BÁRMILYEN FANTASY VILÁGBA BEILLESZTHETŐ KARAKTEREK, tereptárgyak és szörnyek széles választékával állunk rendelkezésedre. Csak írd meg, hogy mire van szükséged, és mi küldjük az ajánlatot.

TROLLBARLANG - KÖZPONT

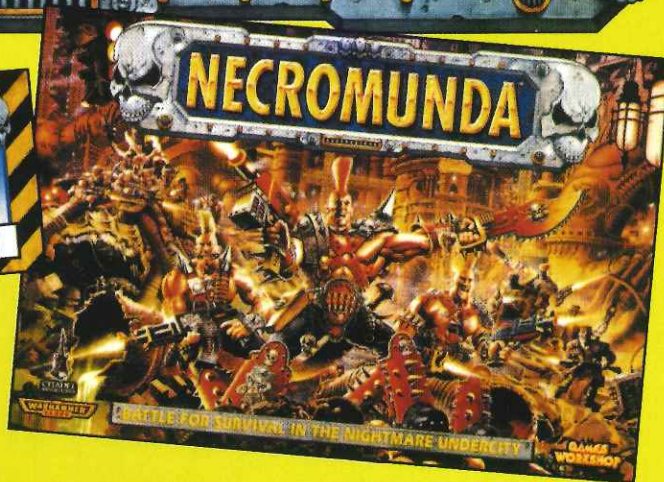
1067 Budapest, Teréz körút 13.

A postai megrendeléseket a szerkesztőség címére várjuk. Árunk az ÁFÁT igen, a postaköltséget nem tartalmazzák.



 -TROLL HOTLINE: 269-30-16

NECROMUNDA™



Új!!! Necromunda Társasjáték

11000.-

Új!!! Orlock banda

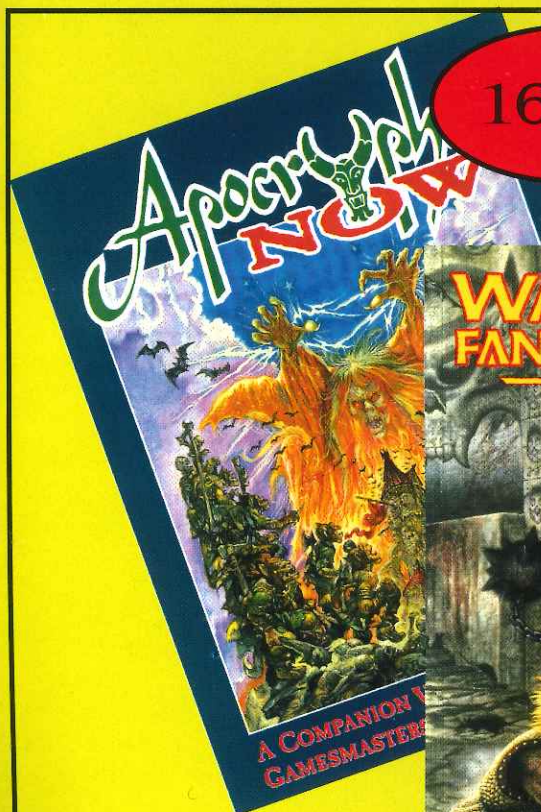
HÍVJ!!!!

(8 darabból álló figuraszett)

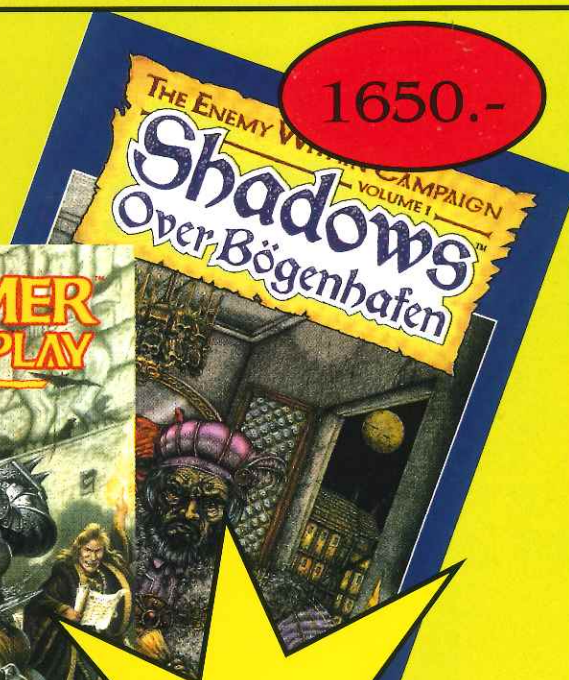
Új!!!Cawdor banda

HÍVJ!!!!

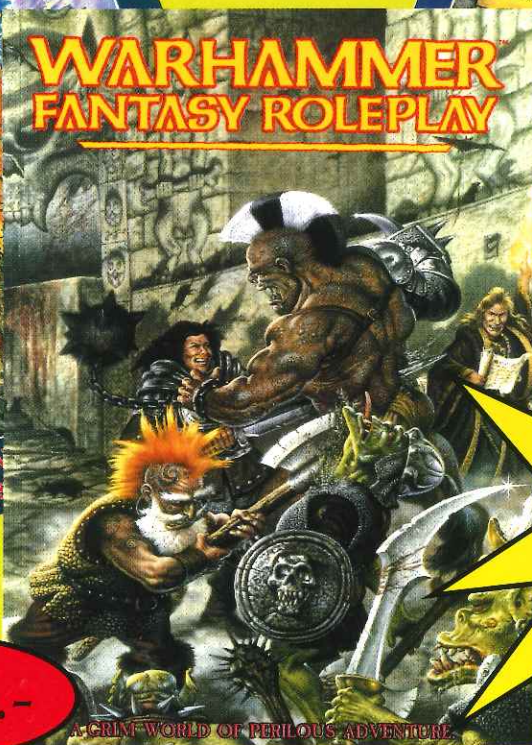
(8 darabból álló figuraszett)



1650.-



1650.-

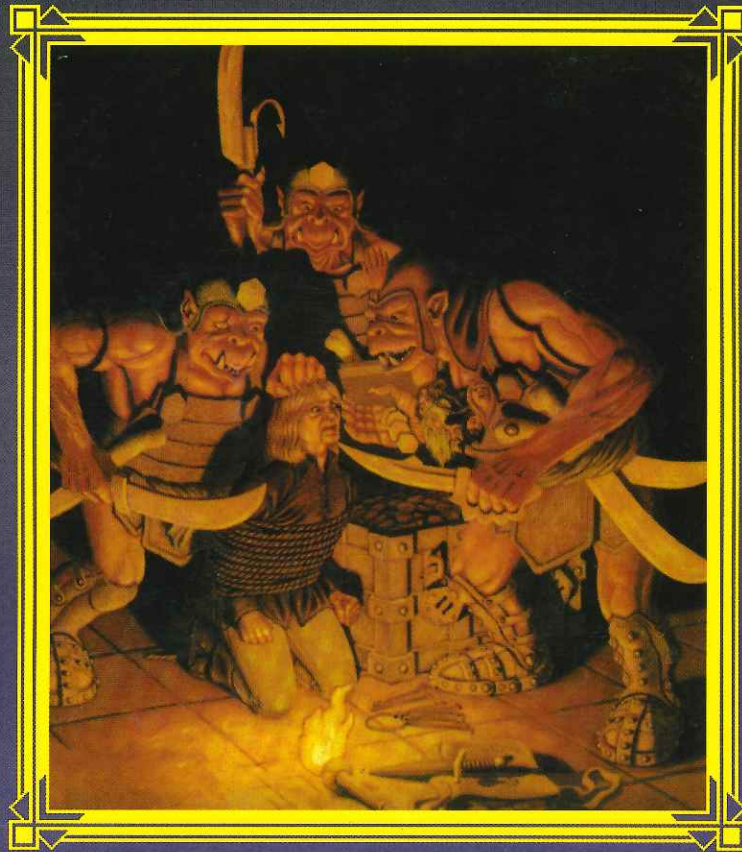


1990.-

A LEGENDA
ÚJJÁSZÜLETETT!!!
KERESD A
BOLTOKBAN

 -TROLL HOTLINE: 269-30-16

VÁLOGATÁS A TROLLBARLANG MŰTÁRGYAIBÓL



Brian Williams: A vallatás

A fent látható műalkotáson a művész azt a pillanatot próbálta megragadni, mikor Julianus hősiezen kiállt hű társai mellett, és nem árulta el azok búvóhelyét, valamint azt sem, hogy pontosan hol található
a:

TROLLBARLANG

Ahol több mint száz négyzetméteren, válogathatnak az érdeklődők teljes választékunkból, azaz több ezer figura, modell valamint szerep és stratégiai játékok, regények és filmzenei CD-k közül.
Címünk:

1067. Budapest, Teréz krt. 13. Tel/Fax: 3-226-026