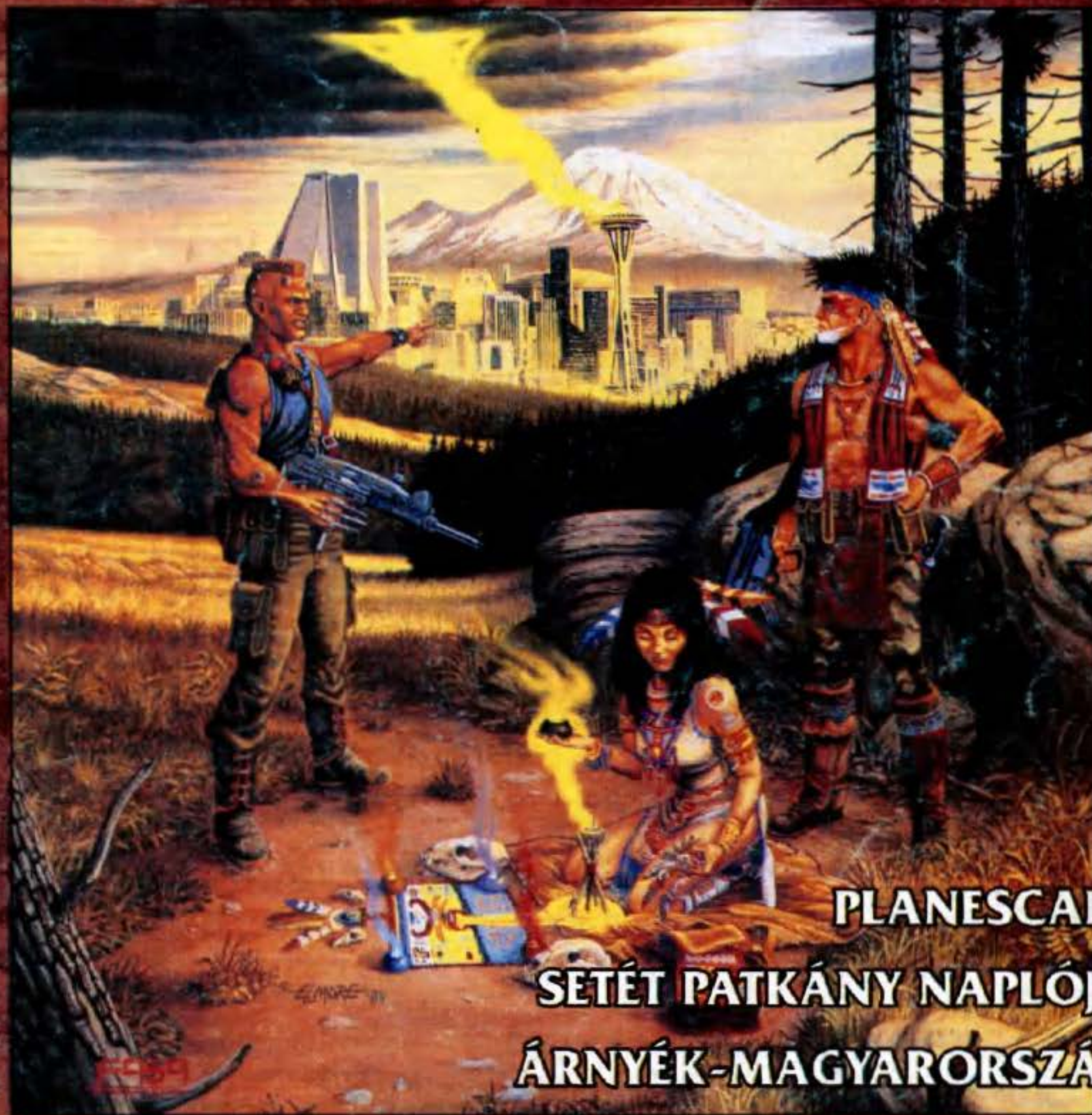


120 FT

BÍBORHOLD

FANTASY ÉS SZEREPIÁTEK MAGAZIN

1994. AUGUSZTUS • III. ÉVFOLYAM 8. SZÁM



PLANESCAPE

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA

ÁRNYÉK-MAGYARORSZÁG

TANÁCSOK VÁNDOROKNAK

HOGYAN TERVEZZÜNK VÁROST ?

ÁRNYÉKMAGYARORSZÁG



Kedves Olvasó! Az alábbi írás Magyarországot mutatja be a Shadowrun világában. Igyekeztünk mindenben követni a műfaj (kiberpunk) és a játék hagyományait. Semmilyen aktuális célzást nem szándékoztunk elrejteni, senkinek a személyes érzését nem akartuk megsérteni. Ne feledjétek, ez csak játék!

ÜDV AZ ÁRNYVILÁGBAN!

Kategóriák

Levelek

Speciális témák

Könyvtár

Információ bázis – Különleges anyagok! (Korlátozott ideig)

Fegyverek

Társaságok

Paranormális lények

Európa paranormális állatai

Amerika paranormális állatai

Életünk és a felébredt lények

Wuk-Chan a Lúdvércről

OK

UGRÁS

UGRÁS

UGRÁS

OK

UGRÁS

UGRÁS

OK

UGRÁS

UGRÁS

UGRÁS

OK

Ezt az írást azon keveseknek szánom, akik igazán az árnyakban élnek. Az utóbbi időkben az Árnyvilág kezd teljesen megváltozni, egyre több árnyvadász, elkényeztetett kamasz és hozzá nem értő tökfej kezd el írni itt. Attól, hogy valaki lelő két rendőrt, még nem lesz árnyvadász, ezt jó ha megjegyzi itt mindenki. Igazán szeretném, ha eltakarodnának innen azok, akiknek semmi közük sincs a valósághoz, és csak a kalóz tríd adókról ismerik az árnyakat.

<<<<Nem tudom, ki vagy, haver, de visszafoghatnál a stílusodból! Az Árnyvilág szabad hely, senkinek sincs joga másokat bírálni. Szállj le a magas lóról, mielőtt leszállítanak róla!>>>>

Norton (13:24:11/01-06-54)

<<<<Attól tartok, ha a Wuk-Chan név nem mond semmit neked, akkor csak azt bizonyítod, mennyire igaza van. Csak hogy tudd, a 30-as évek legnagyobb dekkéréről van szó. Egyesek szerint miatta találták ki a fekete JG-t. Tudomásom szerint, 41-ben eltűnt valahol Kelet-Európában. Mindenki azt hitte, jégre tették, de amit ezután olvashatsz, mást sugall. Gondold meg, hogy beszélsz egy igazi mesterrel!>>>>

Öreg (17:02:53/02-06-54)

<<<<Wuk-Chan? Róla nevezték el a Wuk vírust?>>>>

Norton(17:44:34/02-06-54)

<<<<Ő írta az első!>>>>

Öreg (17:45:06/02-06-54)

<<<<Fiúk, ki használ ma már Wuk vírust!>>>>

Mokákó (03:26:02/03-06-54)

<<<<Ma már senki, de 34-ben a Fuchi teljes rendszerét megbénította _2 hónapra!>>>>

Öreg (10:41:27/03-06-54)

Sokáig nem akartam szólni egy szót sem, de a legutóbb volt itt egy fájl, ami nagyon felbosszantott. Az _Életünk és a felébredt lényekről_ van szó. Annyi marhaságot írkáltak össze benne, hogy belefájdult a fejem. Persze főleg Dunkelzahnról folyt a fecsegés, egymás után olvashattam a nagyobb-nál nagyobb baromságokat. Akik ott locsogtak, azoknak fogalma sem volt a felébredt lényekről, nemhogy arról, milyen szerepük van életünkben.

<<<<Hé, az az egyik legérdekesebb dolog volt, amit életemben olvastam! Teljesen ledöbbszentem tőle.>>>>

Superman (17:39:10/02-06-54)

<<<<Olvass tovább, és még jobban ledöbbszent majd!>>>>

Öreg (17:59:37/02-06-54)

Úgy döntöttem, feltárok néhány dolgot, amit az utóbbi években megtudtam. Egy felébredt lényről lesz benne szó, és arról, hogyan van jelen az életünkben. Pár hónapja volt itt egy fájl Magyarországról, jobbra pontos információkkal. Ajánlom, először azt olvassa el mindenki. A lény, akiről szó lesz abban az országban él, Európa egy eldugott zugában. A neve _Lúdvérc_ és csak kevesek találkoztak vele személyesen. Sokan hiszik, hogy hétköznapi mocsári szellem, mások valami egyszerű szörnynek tartják, megint mások különösen erős szabad szellemnek vélik. Nincs igazuk. Én nem tudom megmondani mi a Lúdvérc, de azt tudom, mi nem. Hol anyagi, hol anyagtalan, egyszerre van jelen birtoka minden pontján, és nagyobb mágikára képes, mint bármilyen ismert varázsló. Volt, aki azt mondta, a Lúdvérc sámán, de önmaga a toteme. Tudom, ez elég zagyan hangzik, de talán ez van legközelebb a valósághoz.

<<<<Nem szívesen szólok közbe, de azon kevesek egyike vagyok itt a mátrixban, akiknek van némi mágikus tehetsége. Amit itt olvastam, az teljes vadbaromság. Micsoda képtelenség az, hogy valakinek önmaga a toteme?>>>>

Keb Coyote (23:09:19/02-06-54)

Maga a vidék, ahol a Lúdvérc uralkodik, semmilyen különösebb természeti erőforrással nem rendelkezik. A dimbes-dombos vidék magában foglalja a valaha Zala megyének nevezett területet. A dombságot keleti végén a Balaton nevű tó, nyugaton az Alpok zárja le. A század elején találtak itt némi kőolajat, de ezeket a mezőket a németek szinte az utolsó cseppig kifacsarták a második világháborúban. A falvak a dombok tetején épültek, nem a völgyekben. Már korábban is olyan nedves volt a vidék, hogy ősze a sár lakhatatlanná tette a völgyeket. A nagyobb települések: Zalaegerszeg, Keszthely, Szentgotthárd és Körmend. A történelem hajnalán kelták, avarok is laktak ezen a vidéken, a magyarok csak később, a X. században telepedtek meg itt. Magukkal hozták viszont ősi, sámánishti-

kus vallásukat, mely a mocsaras vidéken kissé átalakult. A síkság ló- és sasisteneinek helyét furcsa, mocsári hatalmak foglalták el. Bár a keresztény uralkodók sokat küzdöttek a pogány hitek ellen, tökéletesen sosem sikerült kiirtaniuk azt. Csak kevesen tudtak róla, de az eldugott zugokban még a XX. században is folytatták praktikáikat a táltosok, a magyarok sámánjai. A nép széles körében elterjedt volt a vajákosság, a varázsfőzetekkel és ráolvasásokkal történő gyógyítás. A Felébredés idején a terület nagy része elmocsarasodott. A Kis-Balatonnak nevezett területről lassan, de megállíthatatlanul terjedt a mocsár, míg mára már csak dombok emelkednek ki a nádrengetegből. Télen-nyáron folyamatosan pára lepi be a vidéket, ezért a Homály Földjének is nevezik.

<<<<Az elnevezés különösen találó. Az állandó pára és köd az asztrális térhez teszi hasonlatossá a vidéket, később még lesz szó róla, milyen erős az asztrális befolyás erre felé.>>>>

Varangy (01:17:48/05-JUN-54)

A 40-es évek elején egyre több manó (goblin) tűnt fel a vidéken. A megye központjában, Zalaegerszegen elszaporodtak a vámpírok, és a lidércek (wraith). Nem csoda, hogy a lakosság pánikszzerűen menekült. 2046-ban az Egyesült Társasági Tanács ötszázfős kommandó bevetésével kísérelte meg elfoglalni a várost. Egy túlélő sem volt. Levelet kaptak viszont a Lúdvércről, melyben bejelentette, hogy ezennel visszafoglalta ősi birtokát és hadbanállónak tekinti magát a Tanáccsal. A többi, felébredt lények által kontrollált birodalom (Kalamona kivételével) nyilatkozatokban üdvözölte az új birodalmat. A későbbiekben a Tanács semmilyen ellenlépést nem tett a Lúdvérc ellen.

<<<<Természetes, hogy nem. Lepaktáltak vele. Bizonyos kísérleteket a területén folytatnak, amiért még fizetnek is neki.>>>>

Turul (05:39:03/06-JUN-54)

Bár a többi új birodalomba (a bakonyi Törp királyságba, a Trollok államába) sokan költöztek, akiket a környező országokban üldöztek, Zalába nem jöttek. A Lúdvérc nem is fogadott senkit szívesen. 2048-ban felállította tanácsadó testületét, mely minden polgárt megvizsgált és mintegy 20%-ukat kiutasította az országból. Senki nem tudta, mi a válogatás alapja. Mára már nyilvánvaló, hogy csak azokat hagyták meg, akikben legalább szikrányi tehetség volt a mágia iránt. Ennek a válogatásnak köszönhetően ma már mindenki legalábbis adepts a mágiaiban. Mára már születő gyermekek 100%-a rendelkezik valamilyen fokú mágikus képességekkel legalább a lehetőségével, bár sokan nem veszik a fáradságot maguknak, hogy fejlesszék ezirányú képességeiket.

<<<<Senki ne mondja ezek után, hogy a mágikus tehetség nem genetikusan meghatározottságú.>>>>

Keb Coyote (00:05:42/03-06-54)

<<<<Nem akarok kiábrándítani, de tudomásom szerint a csecsemők legalább negyede titokzatos körülmények között eltűnik. Lehet, hogy ma már így válogatnak?>>>>

Varangy (01:27:51/05-JUN-54)



ZALA MA

A lakosság 50%-a ember, 20%-a tünde, 15%-a törp, 7%-a ork, 2%-a troll, a többit mindenféle felébredt lények, manók, lápi emberek, lidércek alkotják, akik teljes jogú állampolgárok.

<<<<Először is a teljes jog nem jelent valami sokat a Lúdvérc birodalmában, másodszor ezeknek a lényeknek gyakran sokkal több joguk van, mint az embereknek.>>>>

Szabad Zalátl (20:31:28/07-JUN-54)

A hivatalos nyelv a magyar, bár sokan mondják, hogy a felébredt lények egymás között valami ismeretlen nyelven társalognak.

<<<<Nem nehéz rájönni, hogy a sperethielről van szó.>>>>

Filológus (15:05:33/03-06-54)

<<<<Több dolgok vannak földön és egen Horatio, mintsem bölcs elmék álmodni képesek.>>>>

Hamlet (09:48:03/05-06-54)

Hivatalos pénznem nincs, de az amerikai papír dollárt elég elterjedten használják. Elektronikus pénz szinte egyáltalán nem létezik.

<<<<Micsoda primitív vidék!>>>>

Norton (13:35:46/01-06-54)

A hatalom a Lúdvérc kezében van. Ennek ellenére csak kevesek találkozhatnak vele személyesen. Utasításait a Tanácsadó Testületen át juttatja el a világhoz. A Tanácsadó Testület tagjai gyorsan cserélődnek. A legtovább egy Topol fia Ungur nevű sámán volt a testületben, majdnem két évig. Senki nem tudja, mi alapján válogatja a Lúdvérc a tanácsadókat, nem mindegyik rendelkezik mágikus potenciállal, vannak akik a vidéket sem ismerik. Ugyanilyen titok, hogy mi alapján váltja le őket, vannak köztük olyanok, akik érezhetően alkalmatlanok, mégis hónapokig maradnak, míg néha az igazán nagyszerű emberek is csak pár napig maradnak. A leváltottak egy részét egyszerűen elengedi a Lúdvérc, míg másoknak csak nyoma vész. Azonban mindenkit teljes titoktartásra kötelez, senki nem beszélhet arról, amit tapasztalt.

<<<<Gondolkodtatok már azon, honnan tud ennyit Wuk Chan a Lúdvércről?>>>>

Örnagy (19:41:51/03-06-54)

<<<<Csak nem arra akarsz célozni, hogy valaki megszegte ezt a titoktartást?>>>>

Öreg (10:43:24/03-06-54)

Írott törvények nem léteznek, a tanácsadók bárkit halálra ítélnének, és az örezed azonnal végre is hajtja az ítéletet.

GAZDASÁG

Mint már említettem, Zala nem rendelkezik különösebb természeti erőforrásokkal, a halászat viszonylag jelentős és némi búzaexport is létezik. Az élelmiszereket főként a szomszédos törp királyság vásárolja fel. Cserébe orikalkumot szállítanak a Lúdvércnek.

<<<<Mi az az orikalkum??>>>>

Norton (13:52:08/01-06-54)

<<<<A legértékesebb fém, ami létezik a Földön. Bizonyos emelkedett mágikus ceremóniákhoz, idézésekhez és bűverejű tárgyak készítéséhez nélkülözhetetlen.>>>>

Keb Coyote (00:09:51/03-06-54)

A Bakony hegység különösen gazdag orikalkumban, de a törpök mindent elkövetnek, hogy ezt titkolják. Zala igazi jövedelme a mágusok és sámánok oktatásából származik. Senki nem tudja az okát, de ezen a vidéken sokkal könnyebb bármilyen mágikus tevékenységet végrehajtani, mint bárhol máshol. Úgy tűnik Zala sokkal szorosabb kapcsolatban van az asztrális térrel, mint a Föld többi része. Ennek következtében itt sokkal könnyebb mágikus tanulmányokat és kísérleteket folytatni, mint bárhol máshol.

<<<<A társaságok nem tudnak erről? Miért nem akarják elfoglalni ezt a csoda-vidéket?>>>>

Bakunyn (01:38:17/03-06-54)

<<<<Olvass tovább!>>>>

Öreg (10:44:06/03-06-54)

A Keszthelyi Mágikus Akadémia, bár nem tartozik a világszerte ismert egyetemek közé, mégis a lehető legmagasabb szintű képzést adja. Sokan panaszkodnak rá azonban, hogy túlságosan maradiak. Nem hajlandók például azzal a témával foglalkozni, ami az MIT&M legnagyobb fejeit izgatja, a mátrix és az asztrál összekapcsolása. Nem tartanak semmilyen adatot számítógépen, minden információt könyvekben őriznek.

FONTOSABB HELYEK KESZTHELY

Ez a Mágikus Akadémia városa. Nem számít különleges eseménynek, ha egy elszabadult elementál vagy természeti szellem zúg végig az utcákon. A talizmánárusok különösen jó minőségű árut kínálnak, nem ritkán a szokásos ár 80 százalékaért. Állítólag létezik egy sámánokból és mágusokból álló titkos szervezet is, a Halál Követei. Bérnyilkosságokat vállalnak, melyet rituális mágiával hajtanak végre. Gyakran alkalmaznak árnyvadászokat is, hogy megszerezzék nekik a kiszemelt áldozat valamilyen személyes tárgyát, vagy esteleg a hajszálat, netalán szövetmintáját.

ZALAEGRSZÉG

Ebben a valaha virágzó városban ma már csak alig ezren laknak. A város egy részét elárasztotta a mocsár, nyüzsgönek benne a vámpírok és más kellemetlen lények. Erre a városra van a legkisebb befolyása a Lúdvércnek. Itt megtörténhetnek olyan dolgok, amiről ő sem tud. Éppen ezért, a Lúdvérc számtalan információt és kémet tart a romos házak között.

SZENTGOTTHÁRD

40 000 lakosával Szentgotthárd a vidék legnagyobb városa. A nagy metróplexumokhoz képest azonban igazi porfészek. Néhány ipari üzem tartja el a lakókat, a legjelentősebb közülük a halfeldolgozó üzem.

ZALAVÁR

Ez az apró falu a Kis-Balatonnak nevezett mocsár közepén fekszik. Tőle mintegy 5 kilométerre található a Lúdvérc kastélya. Nehéz megmondani, hogy építmény vagy természeti képződmény-e. Hatalmas kastély, melyet teljesen benőtt a mocsár, vagy a fák, a nád és a hínár nőtte úgy, hogy kastélyt formáz. A Lúdvérc ritkán tartózkodik itt, de itt folytatja megbeszéléseit tanácsnokaival.

<<<<Legendák keringenek a kastély alatti hatalmas pincerendszerről, mely foglyokat, kínzókamrákat és hatalmas orikalkum tartálékokat rejt.>>>>

Szabad Zalától (20:36:41/07-JUN-54)

KATONASÁG

Bár Zala nem rendelkezik hadsereggel, korántsem védtelen. A Lúdvérc őrezrede (1700 fő) az egyik legjelentősebb harci erő Magyarországon. Minden tagja fizikai adepts, de a löfegyverek kezeléséhez is értenek.

<<<<Anyám! Még a tir taimgire-i lovagok között sem mindegyik adepts! Most már értem hová tűnt a Társasági tanács serege és miért nem próbálkoztak újabb támadással.>>>>

Örnagy (19:47:18/03-06-54)

Ezeket felül számtalan sámán áll a Lúdvérc szolgálatában, bizonyított, hogy mocsári szellemek is harcoltak már az oldalán és tudott, hogy manók is állnak a szolgálatában. Ez így együtt jelentősebb erő, mint bármi, amivel a környező birodalmak rendelkeznek. Mégis, a Lúdvérc még egy támadó akciót sem hajtott végre senki ellen. A legnagyobb csatát Fekete János hadúr ellen vívta, aki Keszthelyt próbálta elfoglalni, de csúfos vereséget szenvedett. Az utóbbi pár hónapban szóbeszéd kering a törpök és a Lúdvérc közti nézeteltérésekről, valamint úgy mondják Kalamonával sem felhőtlen a viszonya.

MÁTRIX ZALÁBAN

Egységes számítógépes hálózat nem létezik Zalában, ezért nincs elektronikus pénz sem. Egyes cégeknek vannak kisebb rendszereik, melyek műholdas összeköttetésben állnak a főrendszerrel (általában a német leányvállalatokéval), de ezek nem kapcsolódnak össze helyi hálózattal.

A LÚDVÉRC

Az előbbi ismertetés csak háttér volt ahhoz, amiről valóban szólni akartam. Most már mindenkinek nyilvánvaló, hogy hogyan uralja birodalmát a Lúdvérc. Mondtam, hogy senki nem tudja pontosan micsoda. Kevesen vannak, akik látták, és semmilyen adat nem utal rá, hogy valaha is elhagyta volna birodalmát. Gyakran más és más alakban jelenik meg, attól függően, milyen hatást akar elérni. Van, hogy csak lángokból álló emberalak, van hogy többhetes vízhullónak tűnik. Mégis könnyen felismerhető az erő érzéséről, ami mindig körbelengi. Akikkel beszéltem és asztrálisan is látták, azt mondják, asztrális képe mindig az aktuális megjelenési formáját tükrözi. Nem a szokványos alakváltásról van tehát szó. Annyi bizonyos, hogy jóval erősebb, mint bármilyen szellem, vagy felébredt lény. Vannak sámánok, akik az ő útját járják. Mégsem lehetne totemnek nevezni. Egyfelől azért, mert nem csak asztrálisan létezik, a való világban is megjelenik, másfelől azért, mert túlságosan kézzelfogható céljai is vannak (mágikus kutatások, vagyonszerzés), amik nem vallanak egy igazi totemre.

Bár csak kevesek tudják, de a Lúdvérc kapcsolatban áll az összes nagyobb társasággal. A társaságok mindent megtesznek, hogy mágikus kísérleteiket Zalában folytathassák. Ezért cserébe a Lúdvérc furcsa dolgokat kér. Néha azt, hogy csökkentse valamelyik részvény árfolyamát, vagy hogy likvidálja valamelyik seoulpa gyűnő főnökét. A dolog azért érdekes, mert



senki nem tud róla, hogy a Lúdvérc rendelkezne részvényekkel, vagy kapcsolatban állna a koreai maffiával. Nem tudok senkiről, aki meg tudná mondani, mi a Lúdvérc célja.

<<<<Szóval az a tanulság, hogy nem csak amiatt kell aggódnom, hogy pár mérföldre egy sárkány uralkodik és szomszédomban egy vámpír lakik, hanem amiatt is, hogy valahol a világ végén egy kurta lidérc parancsol a kúrta társaságoknak.>>>>

Norton (14:02:25/01-06-54)

<<<<Nem szeretem ismételni magam.>>>>

Hamlet (09:57:23/05-06-54)

<<<<Néhány tanács azoknak a merész árnyvadászoknak, akik Zalába készülnek: Varázsló nélkül ne induljatok el! Minél több varázslót vigyetek magatokkal! Zalaegerszegen keressétek Dokit, megbízható! Keszthelyen kerüljétek el az Akadémia környékét is, szeretik elrakni a gyanús egyének DNS mintáját. Akinek bármilyen kiberstuff van a testében, kerülje a tanácsnokokat és az őrezredet!>>>>

Varangy (01:33:41/05-JUN-54)

A SZÍNEFALAK MÖGÖTT

► MÁGIA

Zala különleges körülményeiből adódóan, minden mágikus tevékenységre (varázslás, kimerülés, tanulás, varázstárgy készítés, idézés, asztrális küldetés) -2 célszám van (a minimális célszám természetesen itt is 2).

A Lúdvérc, mint totem

Jellemzők: Lúdvérc birodalmának teljes ura. Mindent tud és tudni akar, ami ott történik. Lúdvérc nem bíz meg senkiben, többéves ismeretség után sem tekint senkit barátjának. Lúdvérc hosszan tervez, szereti irányítani az embereket. Amit megszerzett, azt nem szereti megosztani senkivel. Lúdvérc szeret rejtőzködni és a háttérben maradni.

Kedvelt környezet: Mocsár

Előnyök: A Lúdvérc sámánok +2 kockát kapnak irányító manipulációkra és +1-et mocsár szellemek idézésére.

Hátrányok: A Lúdvérc sámán csak a Lúdvérc birodalmában éri otthonosan magát, a birodalmon kívül minden mágikus tevékenységre +2 célszáma van. A Lúdvérc sámán engedelmeskedik urának, a Lúdvércnek. A Lúdvérc sámán nem szeret segíteni másokon, Gyógyításokra -2 kockája van.

(A Lúdvérc sámánt csak nem-játékos karakterek ajánljuk.)

► AKIKKEL TALÁLKOZHATSZ ZALÁBAN

ŐREZRED TAG

„En vagyok itt a rend és a biztonság fenntartója. Ez a vidék nem a miénk, örülnünk kell, hogy a Lúdvérc megengedi, hogy itt éljünk. Mindent meg kell tennünk, amit parancsol, hiszen ez az ő földje. Neki köszönhetem, hogy képességeim messze felülmúlják az átlagemberét.”

Idézetek

„Mit akarsz itt?”

„Idegenek csak két hétig tartózkodhatnak az országban és nem viselhetnek kibernetikus beépítéseket.”

„Megmondtam, hogy engedelmeskedj.”

Megjegyzés

Az őrezred tagjában korán felismerték a fizikai adeptus lehetőségét. Fialt korától tanították mágikus képességei kihasználására és a harcra. Feltétlenül engedelmeskedik a tanácsnokoknak, hiszen tudja, hogy ők a Lúdvérc akaratát közvetítik. Nem lehet megvesztegetni, hiszen az őrezred tagjaként mindent megkap.

Tulajdonságok

Test: 5

Gyorsaság: 5

Erő: 4

Karizma: 3

Intelligencia: 3

Akaraterő: 5

Esszencia: 6

Mágia: 6

Reakció: 4

Képességek

Professzió szint: 3

Pusztakezes harc: 6

Dobófegyverek: 5

Lopakodás: 4

Tűzfegyverek: 4

Mágikus elmélet: 3

Etikett (utca): 2

Vallatás: 3

Mágia

Gyilkos kéz (komoly) (Killing hands (5)), Fájdalomtűrés (5) (Pain resistance (5)), Növelt reflexek (1) (Increased reflexes (1)), Pusztakezes harc (1) (Unarmed combat (1)) (Ezeket a hatásokat a fenti statisztikákba nem számítottuk bele!)

Felszerelés

HK227, Kés, 3 Dobótőr, Páncél mellény

Zalai hermetikus adeptus

„Igen, nagyon furcsa hely ez, ahol élek. De valójában nem jelent túl nagy különbséget. Persze mindenki konyít valamennyire a mágiahoz, de a

legtöbbször nem törődnek vele, hogy kifejlesszék. Nekem szerencsém volt, felvettek Keszthelyre, persze az első év után kitétek. Azért jól jön, ha a rámtámadók ellen nem csak a kezeimmel kell védekezniem.”

Idézetek

„Hol a sör?”

„Ne pofázz, mert szétrobbantam a fejed!”

„Most látom csak az aurádat! Nem gondoltam komolyan, amit az előbb mondtam, elnézést!”

Megjegyzés

A hermetikus adeptusban sok keserűség gyűlt fel. Miután felismerte a lehetőséget magában, arról álmodott, hogy nagy varázsló, esetleg tanácsnok lesz. Nem volt elég kitartása ahhoz, hogy végigvigye terveit, ezért egyszerű irodai munkás lett. Ami keveset tanult, azt nem felejtette el, de nagyon tiszteli azokat, akik nála jobban értenek a mágiahoz.

Tulajdonságok

Test: 2

Gyorsaság: 2

Erő: 3

Karizma: 4

Intelligencia: 3

Akaraterő: 3

Esszencia: 6

Mágia: 6

Reakció: 2

Képességek

Professzió szint: 2

Tűzharc: 3

Varázslás: 4

Etikett (utca): 4

Pusztakezes harc: 3

Mágikus elmélet: 2

Mágia

Alvás (3) (Sleep (3)), Láthatatlanság (2) (Invisibility (2)), Bűz (4) (Stink (4))

A Lúdvérc adeptus

„Nekem a mocsár az otthonom, itt élek. Nem vagyok egy vele, de befogadott és eltűr, és ez nekem elég.”

Idézetek

„Mesélj magadról!”

„Megtehetnél nekem egy szívességet.”

„Ne felejtse el, hogy itt én vagyok otthon, te csak engedelmeskedhetsz nekem!”

Megjegyzés

A Lúdvérc adeptus korán megérezte a mocsár hívását, de elleneszegült. Sokáig élt Szentgotthárdon, de végül megadta magát. Nem tudott azonban tökéletesen rólépni az útra. Most remeteként él a mocsárban és reméli, hogy kedvében járhat a Lúdvércnek.

Tulajdonságok

Test: 3

Gyorsaság: 3

Erő: 2

Karizma: 2

Intelligencia: 4

Akaraterő: 4

Esszencia: 6

Mágia: 6

Reakció: 3

Képességek

Professzió szint: 2

Mágia

Érzelem irányítás (4) (Control emotions (4)), Hibernálás (3) (Hibernate (3)), Cselekedet irányítás (3) (Control actions (3))

► KALANDÖTLETEK ZALÁBAN

1. Társaságok. Minthogy szinte minden nagyobb társaság jelen van Zalában, a szokásos társaságokkal kapcsolatos vadászatokra bőven nyílik lehetőség. (Szabotázs, kémkedés, adatlopás, tudós szöktetés stb.)

2. Az orikalkum. Minthogy az orikalkum a legértékesebb fém a Földön, és a bakonyi bányák termelésének jó része áthalad ezen a vidéken, ez is bőven adhat alkalmat a vadászatokra.

3. Varázslók. A varázslók számára különösen fontos Zala. Egy mágus felbérelheti a vadászokat, hogy védjék meg, amíg kísérleteit folytatja, vagy elküldheti őket valamilyen különleges mágikus tárgyért.

Nadir Gargoyle

Magyarország a 2050-es években

