

HOLDTÖLTÉ

32

Fantasy és
szerepjáték magazin

1995. július
IV. évfolyam, 7. szám

Ára: 180 Ft

Troll
MELLÉKLET

AD&D
2nd Edition

**Túlélők
Földje**

**Shadow
World**

ARMAGEDDON
12092 - 44851

EARTH DAWN

SHADOWWELIN

közép földje



MONSTRA UNIVERSALES

Monstra Universales, azaz „Univerzális Szörnyetegek” című cikkünk a 94/1-es Biborholdban megjelent Kastélyhoz hasonlóan egy adott játékelemet – ezúttal két szörnyet – ültet át a legkülönbözőbb játékkörnyezetekbe, jelen esetben a Shadowrun, az Earthdawn, az AD&D és a MERP rendszerébe.

SHADOWRUN



>>>>> [Tetszik? Kivonat a Paterson-féle parabiológiai összefoglaló titkos, katonai állományából:]

KÉTFEJŰ SÁRKÁNY

Draco infernalis

AZONOSÍTÁS

A kifejlett sárkány teljes testhossza 50 méter. 20 métert is elérő, nyugati fajtársaiéhoz hasonló alakú és pikkelyezésű, 4 méter vállmagasságú törzse a pikkelyeket is átütő csontkinövésekkel s rendkívül megerősödött izomzattal bíró nyakszirtből induló két, nagyjából megegyező hosszúságú – egyenként 7 méteres – nyakban folytatódik. A majd 3 méteres fejek csupán igen apró külső eltéréseket mutatnak egymáshoz képest, a variancia gyakorlatilag megfelelő az egyetűjű ikreknel megfigyelhetővel. A sárkány test súlya 2500 kilogramm körül mozog. Négy végtagja van, melyek közül a két mellső gyíkszerű, szembefordítható ujjakkal rendelkezik, ellenben a lábszerű hátsókkal. Szárnyai a háton találhatók, nem messze a nyakszirttől. Színei a Nyugati Sárkányokéval megegyezők, megkülönböztető mintával a két nyak találkozásánál.

HASONLÓ FAJOK

Nincsenek regisztrálva.

LAKÓHELY

Forró égöv.

MÁGIKUS KÉPESSÉGEK

Mágikusan aktívak, általában a sámánizmus tradícióit követik, akárcsak a többi sárkány.

SZOKÁSOK

A fejek váltott alvása miatt aktivitási ciklusuk az egész napot átfogja, ám hajnalra és alkonyatra koncentrálódik – ekkor mindkét fej ébren van. Vadászni ritkán, ám rendkívüli hatékonysággal járnak, ismételten a fejek között megosztó feladatmegoldásnak köszönhetően. Megjegyzendő: a két fej az esetek 99%-ában tökéletes összhangban viselkedik – ez alól kivételt a kívülről, durva fizikai (kábitószerek, műtét stb) illetve mágikus úton felidézett esetek jelentenek, melyek során a normális esetben csoporttudatba

olvadó ám egyedül, teljes, kifejtett individuumokként is helytálló fejek között megbomlik a harmónia.

IVADÉKOK

Valószínűleg tojásokkal szaporodnak, épp úgy, ahogy a többi sárkány – bár bizonyíték még azon állítás igazolására sincs.

GAZDASÁGI ÉRTÉKE

Ismeretlen.

ELTERJEDÉSE

Világszerte (kedvelt lakóhelyet ld. fent).

MEGJEGYZÉSEK

Röpképesek, s bírnak a többi sárkánynál megfigyelt, hőlétságnak megfelelő, ám azzal nem egyenlő hőérzékeléssel is. A Kétfejűek közt is akadhat Nagy Sárkány (ez esetben *Draco sapiens infernalis*)

ÁLTALÁNOS KÉPESSÉGEK

Kifinomult Érzékszervek (*Enhanced Senses*) (Hallás (*Wide Band Hearing*), Alacsony Fényhatárú Látás (*Low Light Vision*), Hőérzékelés (*Thermal Sense*))

INDIVIDUÁLIS KÉPESSÉGEK

Állatok Irányítása (*Animal Control*) [Hüllők], Befolyásolás (*Influence*), Lángprojekció (*Flame Projection*), Mérgező Lehelet (*Noxious Breath*), Méreg (*Venom*), Félelem (*Fear*), Kutatás (*Search*) <<<<<

– Hollwyann (19:02:02/3-25-54)

>>>>> [Mekkora marhaság! Honnét veszik mindezt? Megbízható forrásokból tudom, hogy egyelőre csak egyetlen ilyen sárkány tért vissza ébredező Földanyánkhoz... Az pedig éppcsak 7 méter hosszú és még senki nem vizsgálta meg ilyen alaposan. Nemrég kelt ki a tojásból!] <<<<<

– Axiom (20:15:22/3-25-54)

>>>>> [És minek a tojásából, talán Kolombuszéból? Hol vannak a szülei, he?] <<<<<

– dr. Ifter (20:18:31/3-25-54)

>>>>> [Szerinted az első tündéket ki szülte, drifter?] <<<<<

– Axiom (20:20:22/3-25-54)

>>>>> [Hm, Kétfejű. Én úgy tudom a Shiawase valamelyik afrikai biolaboratóriumában született az első kétfejű, néhány gyanús sámánasszony bábkodásával. Axiom?] <<<<<

– Naga (20:25:45/3-25-54)

>>>>> [Én pedig úgy láttam, és a Sony optikában igazán megbízhatók, hogy a furgonunk hátuljában. Nem vicc. Semmi Shiawase, semmi biotech – természetes evolúció. Tojásból.] <<<<<

– Axiom (20:26:01/3-25-54)

>>>>> [Nem akarok túl ironikus lenni, de... az erdőben találtatok a tojást, Axiom?] <<<<<

– Naga (20:27:01/3-25-54)

>>>>> [Ez is lehet magyarázat, Naga, bár nem úgy, ahogy te gondold. Szomorú, ám lehet hogy még a kikelés előtt kapott sugárterhelést. Neked hány fejed van, Axiom?] <<<<<

– Garou (20:30:01/3-25-54)

>>>>> [Egy. Garou, a feltételezést sajnós nem zárhatom ki teljesen – bár kevés esélyt adok neki. De akkor sem 50 méter meg mifene. Mellesleg tényleg az erdőben találtuk, Naga.] <<<<<

– Axiom (20:35:12/3-25-54)

>>>>> [Ugye ez itt mind csak vicc? Ugye nem gondoljátok komolyan? Ugye ez a fenti leírás is csak rémes agyszülemény? Nem, nem akarom...] <<<<<

– belépésregisztráció törölve –

>>>>> [Semmi pánik. Olvastad, Axiom szerint csak egy van...] <<<<<

– dr. Ifter (20:40:14/3-25-54)

>>>>> [Tudjátok, miről sutognak felénk az árnyékok? Lofwyr azért hallgat mostanában, mert valami baja van. Egy hatalmas, csontos, tüskés kinövés éktelenkedik a nyakszirtjén, mintha... Senki nem engedi, hogy megvizsgálja.] <<<<<

– belépésregisztráció törölve –

HOLDTÖLTE

>>>>>[No igen, a Vátozás örök. Végül is nem kell, hogy újonnan született egyed legyen a több-fejű... akár a goblinizáció...]<<<<<<
- Axiom (20:47:34/3-25-54)

>>>>>[Stop! Ezt nem gondoltam komolyan! A pokolba, ugye ez csak szóbeszéd?]<<<<<<
- Axiom (20:50:21/3-25-54)

>>>>>[A témát, azt hiszem, jobb lezártak tekinteni. Kérdezősködtem. Nagyon Bölcs Ismerősöktől. Nem kellett volna. Nem mondok semmit. Talán jobb, ha mindenki azt hisz, amit akar, s nem tudja a valóságot. Kiléptem, ne keresselek.]<<<<<<
- Axiom (04:01:13/3-26-54)

>>>>>[Mi van? Most természetes dolog, biotech, mágia, vagy atomfertőzés? Csak egyellen apró kétféjű van, vagy már Lofwyr is az? Vagy esetleg már nem csak két fejű? Több? Ti még hisztek a mesékben? Sok naiv...]<<<<<<
- dr.lftr (04:04:04/3-26-54)

JÁTÉKINFORMÁCIÓ

Név	Sárkány, Kétféjű
Test (Body)	18/9
Gyorsaság (Quickness)	7 x 3
Erő (Strength)	42
Karizma (Charisma)	4 (mindkét fejnek külön)
Intelligencia (Intelligence)	6 (mindkét fejnek külön)
Akaraterő (Willpower)	9 (mindkét fejnek külön)
Esszencia (Essence)	(2d6+2)
Reakció (Reaction)	7* (*+2d6 Kezdeményezés)
Támadások	15D, +3 elérés (reach) (mindkét fejnek külön)

Speciális Képességek: Lásd fent a szövegben
Megjegyzés: Ha a sárkány fejei bármilyen okból egymás ellen fordulnak:

- fizikailag sosem fognak ártani a másiknak.
- A test (melybe nem számít bele a másik fej és annak a nyaka) feletti uralomért egy egyszerű akciót igénybe vevő akaraterő-próbát kell tenniük minden körben (célszám a másik fej akaraterője, több siker győz).

MÉRETARÁNY



>>>>>[Nahát, mik vannak... Mintha egy rossz horrorfilm lenne a századvégről! No mindegy, közreadom, ha már elloptam a katonaságtól... Hátba érdekel valakit. Érdekel valakit? Íme:

TÄUSCHER

(A Megtévesztő)

/Nem adtak neki latin nevet. Furcsa, nem? - Scope/

AZONOSÍTÁS

Az eredeti alakjában mutatkozó täuscher megközelítőleg két méter magas, súlya 140 kg körüli. Humanoid. Lábai rövidek és természetfeletten erősek, míg kezei hosszúak, de viszonylag gyengék. Nincs elkülöníthető feje és törzse, gyakorlatilag e kettő hibridje - nyak nélkül - alkotja a törzset, akárha az embernek a mellkasa lenne a koponyája, a medencéje pedig a kígyókéhoz hasonló, szinte teljesen független állkapcsa. Gyomra nyílt, egyenes összeköttetésben áll a külvilággal: enyhén kifelé hajló, cápaszerűen három sorba rendezett agyarái (96 darab) zárják csak el a két területet egymástól. Ez az oka annak is, hogy az esetek többségében először széttépi zsákmányát, s csak ezután juttatja be a táplálékot a gyomrába (máskülönben minden harapásnál visszaömlene amit épp csak lenyelt). A jóllakott täuscher nem harcol, inkább menekül: nem akar megválni a már majdnem megemésztett tápláléktól. Testét feketés, bíborba játszó, kitinszerű réteg (nagy valószínűséggel elkérgesedett bőr) borítja. Eredete ismeretlen, egyes parabiológusok (pl. prof. Edgar Kasmundson) szerint kialakulása - sajnálatos módon - a HMHV vírus valamely ismeretlen mutációjának eredménye. Ennek ellentmondani látszik az a tény, hogy tojásokkal szaporodik.

HASONLÓ FAJOK

Nincs regisztrálva.

LAKÓHELY

Bárhol (ipari létesítményektől távol)

MÁGIKUS KÉPESSÉGEK

Veleszületettek (ld. képességek)

SZOKÁSOK

Aktív ciklusa éjszakára esik, ám ez valószínűleg csak alkalmazkodási képessége miatt van így: megtanulta, hogy ekkor nagyobb a túlélési esélye.

Húsevő, bár elvéve eszik növényi eredetű táplálékot is (mint pl. fakéreg), emésztésének javítására. Képes azt a látszatot kelteni, mintha egy körülbelül nyolcéves ember kislány lenne: ezt erősen kifinomult és fókuszált illúzió képességével éri el, s áldozatának elkülönítésére, így csapdába csalására használja; ami elsődleges, ösztönösen alkalmazott zsákmányszerző technikája. Viszonylag magas intelligenciájuk miatt az idősebb kort megért täuscherek - kevesen vannak - már inkább a rejtőzködő, meglepetésre alapuló taktikát választják: megtanulták, hogy ez az illúzió a kibernetikus érzékszervekre nem hat. És az sem biztos, hogy egy gettóban senki nem támad meg éjszaka egy ártatlan kislányt.

IVADÉKOK

Tojásokkal szaporodik, melyeket kikelésükig a gyomrában hord. Költési idejük nyolc hónap, ezen idő alatt a täuscher sokkal kevésbé aktív, mint máskor. Az életben maradó utódok száma igen alacsony, egy vagy kettő az átlag hat tojásból.

GAZDASÁGI ÉRTÉKE

Nincs.

ELTERJEDÉSE

Kontinentális vagy annál melegebb éghajlati övek.

MEGJEGYZÉSEK

A täuscherek a világ minden államában törvényen kívüliek, jogaik nincsenek. Szörnyetegeknek tekintik őket, vérszomjas természetük miatt - jogosan. Vadászatuk legális, hivatalos fejpénz jár értük. Egyes társaságok őrző-védő feladatokra tartanak fent kisebb täuscher kolóniákat (biofegyver), valamilyen más címszó alatt (mint pl. kísérleti példányok az anti-vírus kifejlesztéséhez stb).

KÉPESSÉGEK

Illúzió (ld. alább), Rejtőzködés (Concealment), Mozgásérzékelés (Motion Detection/Enhanced Senses), Betegség ellenállás (Immunity to pathogens), Méreg (Venom), Lángvédelem (ld. alább)

GYENGÉK

Átlagos allergia (hideg: +15C alatt) (Mild allergy to cold), Sebezhetőség (+15C alatti hőmérsékletű anyagok) (Vulnerability)<<<<<<
- Scope (18:18:18/4-02-54)

JÁTÉKINFORMÁCIÓ

Név	Täuscher
Test (Body)	8/5
Gyorsaság (Quickness)	3 x 3
Erő (Strength)	7
Karizma (Charisma)	2
Intelligencia (Intelligence)	3
Akaraterő (Willpower)	3
Esszencia (Essence)	(4)
Reakció (Reaction)	4* (*+2d6 Kezdeményezés)
Támadások	8S, +1 elérés (reach)

Speciális Képességek: felsorolva fent, a täuscher leírásánál - az új képességek meghatározásai:

Illúzió: Az alkalmazó tetszés szerinti fizikai alak képét veheti fel. Minden rá irányuló érzékelés-dobás célszáma egyenlő az alkalmazó kétszeres esszenciájával. (Jelen esetben ez 8 lenne, ám mivel a täuscher fókusz-alakja a kislány - más képet nem tud előidézni -, +2 bónuszt kap, így a végső eredmény: 10-es célszám.)

Lángvédelem: Minden tűz alapú támadás sebzés-szintje eggyel alacsonyabb (pl. 7D helyett 7S).

MÉRETARÁNY



>>>>>[Azt kérdezed, Scope, érdekel-e valakit? Hát tudd meg: nem érdekel senkit!]<<<<<<
– Kislány (20:13:23/4-02-54)

>>>>>[Ézentúl minden kislányt lelövök...]<<<<<<
– Szárnyas Fejvadász (20:14:01/4-02-54)

>>>>>[Meg anyádat is, nem? Szívj Sajtót!]<<<<<<
– Kislány (20:16:55/4-02-54)

>>>>>[Tényleg olyan, mint egy rossz horror. Kár hogy nem az. S akkor arra még nem is gondoltatok, mi lesz, ha a mágiaszint annyira felerősödik, hogy az illúzió-képessége helyett, tudomiséén, átrendezi a rohadó molekuláit...]<<<<<<
– Azték (20:30:45/4-02-54)

>>>>>[Nem vagy te egy kicsit túl paranoid? Mert ha igen, nyugodj meg, jogos az érzés. Úgy tudom a világon máris vannak olyan helyek, ahol igen erősek a mágia-vonalak. Régi jó Tir Na-nÓg...]<<<<<<
– Axiom (20:34:32/4-02-54)

>>>>>[Paranoiát? Csúcs ez az érzés! Gyerünk Tir Na-nÓgba!]<<<<<<
– Reklámmember (20:37:24/4-02-54)

>>>>>[Én a helyedben kétszer is meggondolnám. Nem neked találták ki: túl kemény hely.]<<<<<<
– Axiom (20:39:32/4-02-54)

>>>>>[Magasabb mágiaszint, veszélyesebb lények? Nem, nem hiszem. Ez már tényleg túlzott pa-

ronia. Vicc nélkül. Legfeljebb a furcsaságok száma nő. Ne féljetek.]<<<<<<
– Techman (20:41:18/4-02-54)

>>>>>[Vagy csak te nem ismered a világot.]<<<<<<
– Azték (20:43:30/4-02-54)

>>>>>[Fiúk, én már találkoztam ilyen kedves kislánnyal. Sárga Sünt csak több apró darabban tudtuk kirángatni a fogai közül.]<<<<<<
– Feketeláb (21:17:08/4-02-54)

>>>>>[Mi nem tudtuk kirángatni a kománkat. Azóta nem vagyok segítőkész...]<<<<<<
– Parandroid (22:24:30/4-02-54)

EARTHDAWN

KÉTFEJŰ SÁRKÁNY

Jó Serene Venra, drága unokahúgom!

Szívesen teljesítem kérésedet – íme annak a két feljegyzésnek a másolata, melyet még azokban az időkben írtam, mikor gyermekkorom kései éveinek múlásával immár mit sem törődve az öreg Hollwoyan Mester-nél írnokoskodtam, itt, a Rien völgyében húzóódó erdőben, próbálva ellesni a vénséges tünde tudásának s bölcsességének legalább cseppnyi részét. Újra le kellett írnom őket, mivel az időnek enyészetből aláhulló pora már igencsak vastagon borította azon pergameneket, melyeken az oly rég elhangzott szavakat zártam réges-rég a betűk bőrtönébe – a lapok majd teljesen tönkrementek már, dacára az apróbb varázssoknak, amiket még annak idején rájuk bocsájtottam. Sok emlék bukkant ismét elő. Érzések. A döbbenet, amellyel el kellett fogadnom a tényt, hogy csak a tudás adható át: a bölcsesség nem. Úgy tűnt, akárha ismét ott gubbasztanék a mester lábánál a lépcsőn, s hallanám csendes szavait és Otof Jadmil-nak, kardok legendás mesterének tiszteletteljes kérdéseit...

Csak remélni tudom, hogy téged nem sodor bajba ama tudás, minek most birtokába jutsz. Csak remélni tudom, hogy bölcs vagy már a sorok közti olvasáshoz és a tettek közti gondolkodáshoz. Csak remélni tudom, hogy mihamarabb viszontlátjuk egymást.

Alkonyati Néméan
Rien Tornyának Hetedik Ura s Kilencedik Mestere

Az Első Feljegyzés, a Csapás előtti időkből –

„Most. Most már beszélhetünk erről. Már nem emlékszenek semmire, s nem hiszem, hogy maradt volna akár egy is közülük, akire ne hatott volna az Álom. Ha pedig igen... Nos, akkor hallgatnak s hallgatni fognak. Egykoron, ahogy arról apáim apáinak legendái szóltak, Pengeharcos Jadmil, a sárkányok aludni tértek. Nem, nem egyszerre – egyenként, egymás után, mind-

hányan csak voltak a világon. Álmodtak, talán egész évszázadokon, talán csak éveken keresztül: ez volt a Sárkányok Álmának Kora. Vészterhes korszak volt, noha ezt csak ők tudták. Mi még tán csak az ő álmaik voltunk – túl elmosódott volt az idő köde ahhoz, hogy mi átláthassuk. Ám a Változás már gyorsulóban volt – a világ káprázata elnyugodni látszott.

Ez azt jelenti, öreg, hogy egyre fogyott a mágia, mint ahogy most egyre növekszik némelyek szerint?

Igen, bár a Változás soha nem ugyanazt hozza, még ha hasonlítanak is egymásra a kerék visszatérni látszó szegei: minden ősz ugyanolyan, ám soha nem ugyanazok a levelek hullanak le, mint egy évvel korábban. A világnak az az ősze sok száz évig tartott, s egyenlő volt a feledéssel – az emlékezetnek csak ritkán maradtak eleven forrásai.

A Sárkányok ekkor megváltoztak: belepte őket az idő pora. A létezés Szenvedélyek utáni leghatalmasabb lényei lehanyatlottak – immáron nem ők voltak a legnagyobbak s legerősebbek, már nem tudtak e földek s vizek igaz őrei és mesterei maradni. Még mindig tombolt bennük a világot átszövő mágia vihára, ám már csak hatalmasok, már csak sárkányok voltak, olyanok, amilyenek mi ismerjük őket – s a legtöbben el is feledték milyenek voltak valaha. Csak a legöregebbek emlékeztek s emlékeznek közülük, ők pedig hallgatásba burkolózva gyászolták a veszteséget, s gyászolják mind a mai napig. A sárkányok lassan eltűnnek, Otof Jadmil: túl gyenge a világ hullámvérése ahhoz, hogy most sokáig ittmaradhassanak. Elfeledik önmagukat s a világ is elfeledi őket. Eltűnnek, miközben Álmodnak. Ez az Álom, melyből egy más világba ébred az álmodó, s már nem tudja hol tért nyugovóra.

De hát... – a therniak úgy mondják a mágia erősödik. Miért tűnnének el nyomtalanul?

Ne saját életedben mérd az időt, Otof Jadmil. A mágia most erősödik: de még sokáig nem lesz olyan erős, mint amilyen a Sárkányok Álma előtt

volt. Ez a dagálynak csak egy kisebb hulláma, hamar elül majd a korok végételen tengerén, s utána még nagyobb lesz az apály. Ám meglehet mi már nem fogjuk megérni ezt az időt. A thernai prófétának igaza lehet: súlyos csapás vár ránk – s már nincsenek olyan sárkányok, akik megvédhetnék ettől sem Barsaive-et, sem a világ más szegleteit. Ezek a sárkányok, a mostani nagyok és az erősebb kicsik, át fogják vészelni az éjszakát, de mi már nem számíthatunk rájuk. Magukat kell majd védeniük s nehéz dolguk lesz, sokan elhullanak majd.

Mi történt a Sárkányjé (vagy hogyan nevezted) alatt, Hollwoyan? Mi lett velük?

Hisz mondtam – legyengültek, elfeledtek magukból sokat. A tudás pedig egyenlő a létezéssel. Elég arra gondolni, hogy az Álom előtt a legtöbbnek még nem egy feje volt, hanem több...

Mint a mesékben, amiket apáink meséltek?

Igen. Látod, már te is csak mesének hívod, képzeletszülte dolognak – nem kell sok idő, s már te is csak az lesz, Otof, és én is, a sárkányokkal együtt – noha ez az emelkedő hullám bizonyosan eltart néhány száz évig.

Milyenek voltak ők, Hollwoyan?

Fenséges, méltóságteljes lények. Nem ismered Innian Balladáját, ugye? Igaz, nem a te nyelveden íródott... nem ismerheted. Talán... Színesek, mint az erdők. Nyugodtak, mint a folyók. Fürge elméjük, mint a hegyipatakok. Bölcsék, mint a sziklák némasága. Csendesek, mint a fenyvesek hallgatása. Erősek, mint a legnagyobb viharok. [Itt a Mester elgondolkozva bámult maga elé a tűzbe s hosszú percekig hallgatott. Otof Jadmil, a troll kardművész nem akarta megzavarni, mint ahogy én, Néméan, az írnok sem.]

Aztán elaludtak. S álmukban elfeledték hogy több fejük volt, elfeledték hogy egyedül is többen voltak mint közülünk sokan együtt – s mire felébredtek, már nem is emlékeztek, az álom imaginációja pedig valóra vált. Nekik is egy fejük maradt: mind az anyag kristálytiszta törvényei, mind a lélek finom, áttetsző hálója szerint. Ó, milyen

fájdalmasan sötét, milyen fájdalmasan mulatságosnak tűnő dolog ez – mégis így volt. Ezzel végük volt, végük az igazi sárkányoknak. Egy fejjel nem tudtak ugyanazok maradni. Egy fejjel túlzottan „enné” váltak. [A Mester ismét hallgatott. Sokáig csendben ültünk, csak a tűz ropogott halkán.] Talán egyszer visszatérnek majd. Talán egyszer.

Nem bízom abban, hogy mindent megértettem az utolsó mondataidból, Mester... De azt hiszem, a lényegét sikerült felfognom. Szomorú. Szomorú mindaz, amit elmondtál.

Igen, Otof Jadmil, én is úgy érzem hogy érted a lényegét. De nem szomorú. Ne feledd, a Változás örök. Eljön majd az ő idejük ismét. Hát immár megtudtad, amit akartál.

Honnét tudod mindezt, Hollwoyan Mester, ha szavaid szerint ők maguk sem emlékszenek már?

[A Mester botjára támaszkodva felállt székéből, s Otof Jadmil mellett elnézve az alkonyi erdő homályát figyelte – avagy csak elgondolkodott?] Fáradt vagyok, Otof Jadmil. Pihennem kell. Fáradt vagyok – aki öreg, hamar fárad. [Elmosolyodott.] Én pedig nagyon öreg vagyok. Jó éjt, Kardművész.”

SZABÁLYOK

A sárkányok közt rendkívül ritka a kétfejű: most, a Csapás után még az a kevés is eltűnik lassan, amelyek eddig átvészelték a Sárkányok Álmának Korát követő időket – egyfejűekké lesznek ők is, akár a többiek. Mégis előfordulhat, hogy a karakterek találkoznak eggyel közülük, hiszen a rendkívül ritka nem jelenti azt, hogy egy sem létezik már. Belebotozhatnak egy szunnyadó őserg (Great Dragon) fészkébe, avagy találkozhatnak azon néhány kisebb, közönséges (Common Dragon) sárkány egyikével is, ami a Csapás mágikus áradása alatt olyan helyen tartózkodott, ahol a környezet fókuszáló hatására és bizonyos ritka együttállások bekövetkeztekor újra materializálódott a második fej, amit a sárkány a meglepődés legkisebb jele nélkül fogadott – hisz olyan volt, mintha csak



STATISZTIKÁK

Tulajdonságok:

DEX: +3 STR: +0 TOU: +2
PER: +5 WIL: +5 CHA: +1

Kezdeményezés: +3

Támadások száma: +1 (a másik harapás)

Támadás: +0

Sebzés: még egy harapás

Varázssok száma: ×2 (a második fej miatt)

Varázslás: +1

Effekt: ld. alább

Halál határ: +40

Seb határ: +3

Eszméletvesztés: +10

Karma pontok: +5

Fizikai védetség: +2

Varázsvédetség: +2

Társad. védetség: +2

Páncél: +0

Varázspáncél: +2

Leütés: +0

Gyógyulásteszt: +0

Harci mozgás: +0

Teljes mozgás: +0

Karma szint: +2

Speciális Képességek: Nagyjából megegyeznek az alapkönyvben megadottakkal. A különbség: Közöséges Kétféjű 12-es erejű Asztallátással bír, míg az Öreg Kétféjűnél ez az érték 28.

Ezen módosítókat a kiválasztott sárkányfaj megfelelő statisztikáihoz kell hozzáadni.

Az új, kétféjű sárkányokért járó legendapontok:

Öreg Kétféjű Sárkány (eredetije a Great Dragon): 1 910 000

Közöséges Kétféjű Sárkány Common Dragon): 265 000

felébredne. Mindenesetre nem valószínű ezen találkozás bekövetkezése, s ha mégis, akkor is csak magas köröket ért, szerepjátékra figyelő, nem üdvögd-nem-apád stílusban játszó csapatnak mesélje be a Játékmester lehetőleg – ellenkező esetben kénytelen lesz kihasználni az inkább titokzatos misztériumnak mintsem gyilkológépnek tervezett kétféjű sárkány cseppet sem szerény képességeit.

Kétféjű sárkány csak nagy (great) avagy közöséges (common) sárkányból lehet, kínaiából (Cathay) sosem. A kétféjű statisztikáinak kiszámításához a módosítókat a Statisztikák rovat alatt közöljük: ezeket kell az alapkönyvben

találhatóakhoz hozzáadni. Ne feledjük, hogy a sárkánynak két feje van, melyek rendkívül összehangoltan, mégis külön cselekszenek – és **sohasem** egymás ellen: ez még mágikus úton sem érhető el a Földhajnal világában.

Külsőre majdnem teljesen megegyeznek az alapkönyvben leírt egyfejű változatokkal – bár van még egy nyakuk és fejük, valamint némileg nagyobbak is...

KALANDÖTLET(EK)

1. A karakterek immáron igen magas legenda-státusszal bírnak s valamely útjuk során újabb megrázó hős-

tettet visznek véghez egy sárkány segítségével. A diadal után a sárkány úgy dönt, megbízik apró társaiban annyira, hogy bemutassa őket a sárkányok egyik visszavonultan élő mesterének... egy öreg, hatalmas kétféjűnek. Ez a változat a szerepjátékra ad nagyon sok lehetőséget, ha ügyesen használják.

2. A karakterek, akik már Barsaive legnagyobb hősei, valahol a dzsungelben találkoznak egy közöséges sárkányból újraébredt kétféjűvel, természetesen nem véletlenül. Lijhannion, a sárkány, a karakterek segítségét kéri. Tudomására jutott ugyanis, hogy barlangjánál csapda várja – három közöséges sárkány áll lesben, hogy végez-

zenek vele, talán sértett büszkeségből vagy irigységből (mik vannak...). Nem teheti meg, hogy sokáig húzza a hazatérést, mert akkor azok gyanút fognak s így elveszne az a kis előny is, ami a viszont-meglepetésen alapul (azok ott nem tudják, hogy Lijhannion tud rólu-k). Ez a változat a harcorientáltabb partiknak is jó szórakozási lehetőséget nyújt – ha pedig ráuntak volna az ütésre, kiderülhet, hogy a támadókat Vestrivan küldte azért, hogy elvigyék neki a kétféjűt, s ő rájöhhessen az ébredés titkára.

(Vestrivan, a sötét sárkány megtalálható a Creatures of Barsaive kiegészítő 96. oldalán.)

TÄUSCHER

A Második Feljegyzés, a Csapás előtti időkből –

„Igen, egyre több a jel, s már itt vannak ők is, Jadmil. Nem, nem tagadhatom meg tőled a bizonyosság tudását, mint ahogy nem tagadhatom meg Arrian kedves emlékeitől a dicsőséget sem, ami csendes hősiességét megilleti – tettenek tovább kell élnie Barsaive lakóinak ajkán, a legendák örök életét adva ezzel neki, Faius varázslónőjének. De tudnod kell, kardművész: ezek a gondolatok, ezek az emlékek fájdalmasak nekem, hát rövid leszek. Nem jó elveszni a múlt kódének árnyalakjai között, hacsak azért nem, hogy a jövőben rejlő fenyegetést elkerülhessük. Tanulunk, Otof Jadmil. Én szembenézni a világgal, te szembeszállni a világgal. Mindkettőnknek szüksége van a másik segítségére.

Arrian, Faius úrnője Caés fenyegetéseiben találkozott először a sötétség iszonytató alakot öltött megtestesülésével. Szembeszállt vele, ám az általa Toroknak nevezett rémség erősebbnek bizonyult nála, noha ez alkalommal nem végzetesen: Arrian mágijája feltartóztatta a lényt, aki azonban a sok sebből vérző varázslónő nyomába eredt. Borús napokon s fagyos éjeken keresztül hajszolta, át a hallgatag fenyegetésen s a hófödte fennsíkon, egészen Faius tornyáig, Arrian otthonáig. Ám mire Torok odaért az ősi toronyhoz, Arrian immár felkészülten várta. Csapdát állított a szörnyetegnek. Csapdát, amellyel úgy ejthette fogságba hatalmas ellenfelét, hogy az soha többé nem szabadulhatott belőle. Csapdát, melyért fel kellett áldoznia saját életét.

A varázs, melyet Arrian szőtt, pókhálóként fonódott a rémre, összezúzta, legyengítette s mozgásképtelenné tette. A pókháló evilági része, a

STATISZTIKÁK

DEX: 5 STR: 8 TOU: 8
PER: 6 WIL: 5 CHA: 4

Kezdeményezés: 5

Támadások száma: 3

Támadás: 15

Sebzés:

Harapás: 22

Karmok: (×2) 8

Varázssok száma: –

Varázslás: –

Effekt: –

Halál határ: 46

Seb határ: 13

Eszméletvesztés: 39

Legenda-pont érték: 1100

Felszerelés: nincs

Vagyon: nincs

Fizikai védetség: 10

Varázsvédetség: 11

Társad. védetség: 5

Páncél: 5

Varázspáncél: 3

Leütés: 14

Gyógyulásteszt: 3

Harci mozgás: 27

Teljes mozgás: 54

csapda... a ketrec, ami a rém örök börtöne lett – Arrian teste lett. A varázs örvénylésével Arrian teste magába zárta a rémét, összeolvadt vele, s közben megfiatalodott: elvesztette tapasztalatát, elvesztette éveit. Mire elnyugodtak a mágia erőinek felkorbácsolódott hullámai, Arrian alig volt több, mint egy nyolc éves kislány. Egy kislány, akinek bensőjében egy magatehetetlen Rém lakott. Egy kislány, aki örök életre ítéltetett egy varázslónő – önmaga – által, azért hogy az egyik legerősebbet távol tartsa a világtól. Egy kislány, aki örökön örökké nyolc éves lesz már.

Mindezt ő maga mondta el nekem. Itt járt, nem is olyan régen. Itt járt, hogy búcsút vegyen. Emlékei a varázs hatására egyre gyorsabban homályosultak el – már rám, gyermekkori barátjára is alig emlékezett. Rettenetes volt látni őt. Egy nyolc éves kislány. Tudnod kell, Otof Jadmil, hogy Arrian félt. Rettegett attól, hogy a varázs meggyengül, és a Rém elszabadul. Épp annyira rettegett, mint amikor először találkozott vele. Megerősítettem rajta a mágia. Nem tehettem mást. Így most már nem lehet

baj. Akkor semmiképpen sem, amekkorát Torok jelentett. Akkor semmiképpen sem. De nem tudom, hogyan bírja majd a varázsbörtön az idők próbáját. Nem tudom, mi történik, ha Arrian valami elpusztítaná, vagy csak megpróbálná megtenni. Nem tudom mi van most Arriannal. Ennek már kilenc éve. Lassan már kilenc éve.

Sírtam, amikor elment, Otof Jadmil. Sírtam.

SZABÁLYOK

Abban az esetben, ha a kislány alakban járó táuschert megtámadják, a lény azonnal visszaalakul: a varázslónő mágija ez esetben időlegesen meggyengül s a rém, bár rendkívül legyengülve, mégis hatalmat nyer Arrian akaratát felett. Ugyanez megtörténhet más-kor is, ám ekkor a táuschernak az átalakuláshoz sikeres, módosítatlan akaraterő (*willpower*) dobást kell tennie 6-os célszáma. Ezek után addig maradhat ebben az alakban, amíg jönnek látja.

Az, hogy táuscherből több van, vagy csak egyetlenegy, nehezen el-

dönthető kérdés, még akkor is, ha éppen kettő áll egymás mellett: mindez nagy valószínűséggel Arrian örököké működő, ám változó, világhoz igazodó, igen bonyolult mágijának eredménye. Ha több van, akkor az minden bizonnyal annak tudható be, hogy a rémet – valójában koncentrációzott negatív asztrális energiát – a varázs defókuszálta, szétszórta, azért, hogy ne legyen egy helyen, az igazi, eredeti Arrian testében féken tartani az összes erejét.

KALANDOTLET(EK)

1. A parti tagjai egy fogadóban szállnak meg, hosszú út s nehéz feladatok után. Jól esik hát a bor és a sör, nem kímélik magukat. Már későre jár, amikor egyikük, nyugovóra térni készülve a fogadó egyik folyosóján tanúja lesz, amint egy részeg ork valamiféle kitisztítatlan bakancs miatt hatalmas pofont ad egy nagyon álmos kislánynak, aki erre megremeg, szörnyűséges alakot ölt s szinte egy az egyben lenyeli az orkot... A játékos karakter ekkor rájön, hogy nagyon részeg, vagy vala-

mi nagy baj van, s valószínűleg az előbbi mellett dönt, a többit majd meglátja reggel, ébredés után, miután tárgyalta az esetről a többiekkel... S lám csak, reggel a kislány – aki cseléd a fogadóban – ébreszti őket friss tejjel és kenyérrel.

2. A parti megtudhat valamit Arrianról s a róla szóló legendából (ami nem túl elterjedt, mert egyébként a szokásosnál is sokkal nehezebb lenne a nyolc éves kislányok dolga Barsai-ve-en) s elhatározhatja, hogy kiszabadítja a varázslónőt a varázs fogságából s végez a rémmel... Okok lehetnek: Arrian igen magas szintű Nethermancer vagy Varázsló, akitől lehet tanulni, mellesleg, ha sikerülne végezni a Rémmel, az összes táuscher egyszerre eltűnne (hisz ők a Rém szétszóródott testének darabjai). Javasolt, hogy a siker, mely bár elérhető, csak időleges legyen: a varázs nem szűnik meg, mivel a Rémek földi halálukkor nem pusztulnak el (?) csak visszakényszerülnek az asztrálisra. Arrian egy ideig újra a régi, aztán hirtelen ismét fiatalodni kezd...
Csigás Gábor

AD&D

Sárkány, kétfejű

Klíma:	Változó
Gyakoriság:	Nagyon ritka
Szerveződés:	Magányos
Aktív ciklus:	Bármikor
Táplálkozás:	Húsevő
Intelligencia:	Változó
Kincs:	Bármilyen
Jellem:	Törvénytelen gonosz
Előfordulási szám:	1
Mozgás:	14, Fl 30
Védekezés (AC):	Változó
Hit kocka (HD):	Változó
AC0 ütése:	Változó
Támadások száma:	4 + speciális
Sebzés:	1—10/1—10/3—30/3—30
Speciális támadások:	Lásd a leírást
Speciális védekezések:	Lásd a leírást
Varázslatellenállás:	Változó
Méret:	Változó
Morál:	Változó
Tp érték:	Változó

Kétfejű sárkány nagyon kevés akad a világon. Nagyhatalmú varázslók teremtették őket egy máig ismeretlen, nagy erejű szertartás segítségével (leírását talán egy későbbi számban olvashatod). Két sárkánytojást egybeolvasztanak (*Merge-W8*), majd kikeltik. A tojásból kibújó lény minikét sárkány erejével rendelkezik. Színét a dominánsabb, erősebb faj határozza meg, de a másik szín is látható (egy fehér és egy kék keveredése tehát egy fehér hasú kék sárkányt eredményez egy fehér és egy kék fejjel). Harci és egyéb tulajdonságai a két alapfajta átlagértékei lesznek. Az intelligenciát a domináns egyed határozza meg, de mentális stabilitása nem a legjobb. Amikor kikel, még azonos jellemű fajok keresztezése esetén is van 10% alapesély arra, hogy a fiókát teljesen skizofrén lesz, és rövid időn belül elpusztítja magát. Ha a jellemek nem egyeznek, ez az esély különbsé-

genként (semleges jó, törvényes semleges) további 10—10%-kal nő (egy kaotikus jó és egy törvényes gonosz tojás elegyítése esetén tehát már 50%).

Ha ez a dobás sikeres, a két személyiség eggyé válik, de mindig a gonoszabb és a kaotikusabb összetevő uralkodik el. A lappangó második személyiség miatt az agyra ható varázslatok kevésbé hatnak rá, ezért +4-et kap mentális mágia ellen.

HARC: A kétfejű sárkány legveszedelmesebb fegyvere a lehelet, mert ez akár kétfajta is lehet. Okosan használja, s a két fej felváltva küldi az áldást a botor kalandorok nyakába. A lehelés szabályai mindkét fejre vonatkoznak, azaz egy-egy fej csak minden harmadik körben lehelhet (de két fej van!). Testi adottságai (mancsok, harapás sebzése) nem függenek attól, hogy milyen lényekből hozták össze – ezért is adhatók meg ezek az értékek táblázatosan.

ELETMÓD: A varázslat hatására a sárkány szinte mindig hű szolgálója teremtetőjének (*charm, domination*). Ennek ellenére (az e varázslatoknál szokásos feltételek mellett) előfordulhat, hogy ellene fordul. Ha a varázsló – akire anyjaként tekint – meghal, vagy elhagyja, a sárkány még évekig őrzi otthonát, miközben egyre nagyobb és nagyobb területeket pusztít végig. Előbb-utóbb aztán talál magának valami testre szabott szálláshelyet, és – ahogy ez már sárkányéknál szokás – neki-lát „saját” kincsei felhalmozásának.

KÖRNYEZET: A kétfejű sárkány fiatal korában szenvedélyesen pusztít szinte mindent és mindenkit, ami/aki csak él és mozog. Egész tartományokat tarthat rettegésben, tehet adófizetőivé. Tanyája környékén a föld több mérföldes körzetben elszívatosodik, merthogy étvágya feneketlen, és az azért nem ritka eset, hogy míg az egyik fej az állati, a másik a növényi táplálékot kedveli jobban. Idősebb korában aztán, amikor visszahúzódik vakára, a növényzet újra benő mindent, összegubancoló-dott, bozontos ősvadont alakítva ki. Nagy meglepetést okozhatunk az ide behatolók számára ezzel a lényvel, de vigyázzunk, mert nagyon erős.

Természetes ellenségei csak a tiszta vérű sárkányok, akik, ha egy ilyen lényvel találkoznak, azt mindegyik megpróbálják elpusztítani, mert fajtájuk megcsúfolásának tekintik ezeket a korcsokat. Még az is előfordulhat, hogy különböző színű sárkányok közösen irtják ki a teremtményt s létrehozóját. (Egy magányos sárkánynak ez ugyanis aligha sikerülne.) Egy ilyen cél érdekében akár még az is megeshet, hogy egy gonosz sárkány egy tökéletesen jó jellemű kalandozó csapatnak kínáljon szövetséget!

Állítólag vannak olyan egyének, akik nem kettő, hanem több tojás egybeolvasztásával próbálkoznak, de erről még csak kőszóbeszédet hallottunk.

Täuscher (Megtévesztő)

Klíma:	Mérsékelt öv
Gyakoriság:	Nagyon ritka
Szerveződés:	Magányos
Aktív ciklus:	Bármikor
Táplálkozás:	Húsevő
Intelligencia:	Magas
Jellem:	Kaotikus Gonosz
Előfordulási szám:	1
Védekezés (AC):	10/ 2
Mozgás:	12/ 24
Hit kocka (HD):	8
AC0 ütése:	20/ 13
Támadások száma:	0 vagy 3
Sebzés:	0 vagy 2d4/2d4/2d8
Speciális támadások:	Lásd a leírást
Speciális védekezések:	Lásd a leírást
Varázslatellenállás:	Speciális
Méret:	S/M
Morál:	12
Tp érték:	2000

A látszat néha csal, s sokan hisznek a szemüknek. A Megtévesztő az embereknek pont ezt a tulajdonságát használja ki, s így könnyedén jut élelemhez az óvatla-

nok közül. Látszatra egy ártatlan, védtelen kislánynak (s mindig kislánynak!) néz ki, aki eltévedt, megsérült, vagy valami hasonló módon segítségre szorul. Mikor áldozatát csábos hangjával és mosolyával a hatalmába kerítette s elcsalta a többiektől, akkor mutatja meg igazi, szörnyűséges arcát, a Rémét.

HARC: A Megtévesztő soha, de soha nem bocsátkozik harcba emberi alakjában. Kit támadhatna meg egy nyolc éves kislány? Áldozatait elbűvölő kedvességével, hangjával teszi óvatlanná. Ha mézédés hangján beszél, a hallgatónak sikeres mentődobást kell dobnia bűvölés ellen (-2 mentő), és ha ez sikertelen, elveszett. A Megtévesztő naponta kétszer használhatja ezt a képességét, s általában mindig a leggyengébbeket választja. Ha egyedül marad a védtelen áldozattal, átváltozik eredeti formájába, és támad. Aránylag kis méretéhez képest iszonyú vérengzést tud véghez vinni. Számtalan agyarával miszlikbe szaggatja akár a talpig vasba öltözött katonát is, s hatalmasra tátható száján át egy fél tehenet is le tud gyömöszölni a bendőjébe. Karmaival 2d4, fogaival 2d8 sebzést okoz. Bőre vastag és kemény, ezért csak +1-es, vagy jobb fegyverrel lehet átvágni. A fából készült fegyverek viszont simán áthatolnak rajta, akár a vajon (AC10). Különösen érzékeny a hidegre, ezért az ilyen varázslatok +2 Hp-t sebeznek kockánként. A tűz viszont csak fele hatásal van rá.

Ha lehet, csakis védtelen áldozatokra veti rá magát, az erősekre nem. Általában kerüli a városokat, inkább a kevésbé lakott vidékeket kedveli. Származása rejtély, egyelőre semmi adat nem áll rendelkezésünkre. Többen némely külső síkakat emlegetnek. Eddig csupán négy esetről tudunk, s a lény mindig meglógott (lehet, hogy ugyanaz volt!). Várjuk a mielőbbi információkat. Most sajnos abba kell hagynom, mert látom az ablakon át, hogy egy kislány elesett a járdán, kiszaladok segíteni...

©Z (LEAXE)



MERP

Kétfejű sárkány

Középfölde egyik leghatalmasabb és legádázabb fenevadjai a sárkányok. Az óidők háborúinak végén megritkultak, észak pusztaságaiba menekültek, s manapság már csak ritkán fordulnak elő (a világ népeinek nagy szerencséjére). Azoknál a népeknél, ahol a sárkányok a mesék világához

tartoznak, ezek a lények csak a viccek és tréfák között fordulnak elő. A nagy férgek egyik legalattomosabbika és leggonoszabbika pedig még a szárnyas sárkányoknál is ritkább.

A kétfejű sárkányok eredete homályba vész, az óidők tünde-regéiben nem szerepelnek. Egyes bölcsék szerint Angband ostromakor még nem fejlődtek ki eléggé, hogy harcra menjenek, így rejtve maradtak a világ szeme elől. Szárnyuk nincs, repülni nem tud-

nak. Testük akkora mint a többi „hét-köznapi” sárkányé, de egész alakjuk robosztusabb, erősebb. A színük többnyire csillogó fekete vagy sötétkék, pikkelyeik nem nagyok és szögletesek, hanem kicsik és rugalmasak, bőrszerűen kapcsolódnak egymáshoz. A leheletük sem tüzes, hanem savas, maró nyálukat ellenfelükre tudják köpni (egyszerre 20–25 litert). Ez a fegyver a harapásukkor is hatékony; minden sebzés mellé +5 ÉP-t, kritikus mellé pedig egy Hő másodlagos kritikust is sebez. A két fejjel egyszerre két irányba tud harapni. Minden más támadási lehetősége megegyezik a többi sárkányéval. Igazán veszélyesebbé a többi sárkánynál az teszi, hogy hiányzik belőle az azokra jellemző hiúság és önteltség.

Szint:	25
Sebesség:	Nagyon gyors
ÉP:	250
Páncél:	Lemezvért, +20 VB
VB:	50
TB:	185Ha
Támadás mérete:	Hatalmas
Kritikus:	Hatalmas

Taurogh

Középfölde ősi erdejeiben bujkáló, ismeretlen lény ő, ki gyilkos veszélyt jelent az útjába kerülőkre.

Senki sem tudja pontosan, mi ez a lény, ám a bölcsék szerint bukott maia, aki valaha Yavannát szolgálta, ám Morgoth elcsábította, mint oly sokakat. Azóta elérte őt a bukottak végzete, hatalma a testéhez kötött; egyetlen alakot képes még viselni: egy kislányét. Ezt is csak azért, mert való-

jában gyáva, így a mérhetetlenül sűrű erdőben, egyedül, lassabban hatott rá a Rontás.

A vándorokat elveszett kislány alakjában keresi fel, majd a gyanútlan csapatot meglepetésszerűen, valódi alakjában megtámadja. Az alakváltás 1 kör alatt megy végbe, s a látvány miatt mindenkinek 18. szintű kapcsolat elleni mentődobást kell dobnia, vagy két körre megbénul a rémülettől, így Taurogh támadhat először (az áldozatot kábultként kell kezelni).

Harcmodóra is az alattomoság jellemző, szereti megvárni az éjszakát. Az áldozatait megpróbálja álmukban, kábultan megölni. Ha ez nem sikerül, a csata ötödik köre után elmenekül. A legyőzött (vagy legyőzöttnek vélt) ellenféllel azonban szeret játszani, mint macska az egérrel. Az intelligenciája az évezredek alatt elkorcsosult, szinte állati szintre süllyedt. Az ölés egyszerűen élvezet, szórakozás neki, s nem is fogja fel tetteit, vagy cselekedeteit. Áldozatait nem rejti el, s nem veszi el semmijüket, kivéve egy-egy nagyon szép, vagy erősen mágikus tárgyat, de ezt is csak bűvőhelyén, barlangjában őrizgeti. Ez a bűvőhely is többnyire csak egy barlang, vagy odú, s semmiképpen sem egy ainuhoz méltó hely.

Szint:	35
Sebesség:	Nagyon gyors
ÉP:	350
Páncél:	Nehéz bőr, +15 VB
VB:	65
TB:	180 Karom
Támadás mérete:	Hatalmas
Kritikus:	Hatalmas

©Meglivorn™

HOLDTÖLTE

Szerepjátékverseny és találkozó Keszthelyen!

VÉGZET VIADALA

a Lords of Doom rendezésében

programok:

- live fantasy
- AD&D verseny
- számítógépes-szerepjáték kiállítás
- közönségtalálkozó (Holdtölte)
- játékbemutató (Cyberpunk, Blood Wars, Warhammer 40K, Magic, Shadowrun)
- videovetítés stb.

Résztvételi díj: 500 Ft/fő

Szállás: 500 Ft/fő

A rendezvény időpontja: 1995. aug. 11–13.

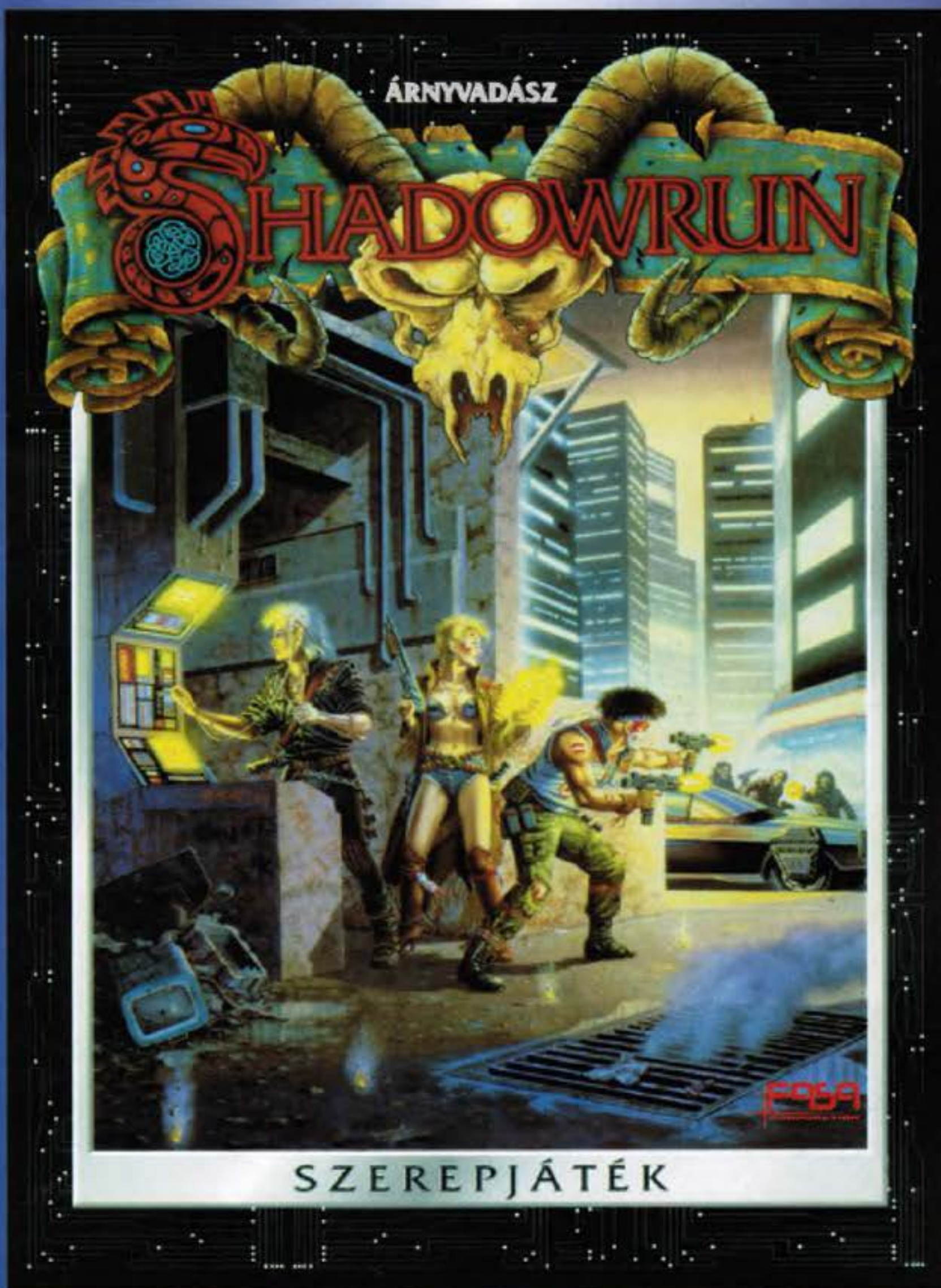
Nevezési határidő: 1995. júl. 28.

Érdeklődni lehet:

Földes Roland

8360 Keszthely, Pipacs u. 55.

HAMAROSAN MEGJELNIK!



SHADOWRUN SZEREPJÁTÉK – MAGYAR KIADÁS

Mostantól te is hőse lehetsz annak a világnak, amit a Shadowrun regényekből megismerhettél. Lehetsz dekás, aki pillanatok alatt hatol be az óriáscégek adatbázisaiba, vagy utcai samuráj, Seattle utcáinak legfélelmetesebb ragadozója, vagy sámán, aki saját akarata szerint formálja a Földet körülvevő mágikus energiákat. Tökéletesnek és halálosnak kell lenned, ha sikeresen akarod végrehajtani a küldetéseket...

A játékrendszert összefoglaló kötet ára 1780 Ft, de ha rózsaszínű csekket a Beholder Bt.-től rendeled meg (cím: 1680 Budapest, Pf. 134.), akkor 180 Ft kedvezményt kapsz, így kötetenként csak 1600 Ft-ot kell elküldeni. Természetesen az eddig megjelent Shadowrun regények (Sose kezdj sárkánnyal; Jól válaszd meg az ellenségeidet; Keresd a magad igazát; Sose bízz a tündékben) is megrendelhetők a fenti címen, 398 Ft-os áron.

A csekk hátuljára írástok rá a megrendelt kötetek nevét és mennyiségét.

HAMAROSAN MEGJELNIK!