

# HOLDTÖLTÉS

Fantasy és  
szerepjáték magazin

29

1995. április  
IV. évfolyam, 4. szám

Ára: 180 Ft

ARMAGEDDON

STAR WARS

AD&D  
2nd Edition

Túlélők  
Földje

CALL OF  
CTHULHU



közép földje

BATTLETECH





# ARCOK AZ ÁRNYAKBÓL

A VADSÁMÁN, AZ ALKIMISTA ÉS A DEKÁSKALÓZ – ÚJ NJK-K



Az alább részletezett négy Shadowrun személyiség az alaprendszer összeköttetés (magyarul *contact*) készletét hivatott valamelyest szélesíteni. Általánosságra törekedtünk; az új figurák tehát a Földnek nagyjából minden vidékén, az Ébredés utáni kor bármely időpontján felbukkanhatnak megfelelő álcában; használhatjuk őket az árnyvadászok szokásos ismerőseiként, informátoraiként, esetleg semleges kívülállóként. Ha végeképp nem marad más, lehet belőlük ellenfél vagy akár főgonosz is, egyik másiktól (pl. alkimista) persze csak szigorúan elméleti, nem pedig közvetlen (ld. „Ezt kapd ki, te samuráji!”) értelemben.

## Vadsámán

„Voltam a világosságban és voltam a sötétségben, láttam a Földanyát és Földapát a nagy fa gyökerénél saját reményeik sarjait rágni. Ami fent van, olyan, mint ami lent van, s ami lent van, az olyan, mintha középen lenne, kicsit jobbra. A vég egyszerre közeledik és távolodik, és ugyanott marad. Figyelj jobban!”

### Idézetek

„Zoroasztertriszmegisztozsjehovallahbuddhaloki az egyetlen igaz isten, de ezer feje van.”

„Szemem nem az enyém. Fülelem át az asztráltér szelei fűjnek.”

„Kétkedsz a Teremtő személyes szavában?”

Az Ébredés hatalmas forradalmának átvészelésére nem mindekinek futotta az erejéből; ki testileg (pl. goblinok), ki lelkileg rokkant bele a világrend felfordulásába és a mágiozónbe. A Vadsámán az utóbbi irányzat példája: előéletében érzékeny, intuitív lélek volt, de szellemi képességei oly mértékben lemaradtak a spirituálisaktól, hogy nemhogy elképzelései érthető megfogalmazására, de gyakran még a normális beszédre is képtelenné tették. Az Ébredéssel aztán maradék józan esztét is elvesztette, és régi mítoszok lényei felbukkanására az egyetlen, számára elfogadható módon reagált: egyszerűen hinni kezdett minden, távolról vallásosnak tűnő valamiben, amit az emberiség eddigi pályafutása során felhalmozott. Mindennek tetejébe tényleg megjelentek benne bizonyos gyenge, (ki tudja, mitől (kitől?)) származó varázsképeségek, és betekintést nyert az Asztrálsíkra is; azóta szinte egyhuzamban önkívületben él.

A Vadsámánok manapság csak elmaradott vidékeken fordulnak elő (a városokból egy kettőre kisöpri őket közneveltség vagy a vállalati rendőrség), ahol a hozzájuk hasonlóan zavarodott nép kiváló terepet kínál. Nagy ritkán kisebb szektákat is sikerül maguk köré toborozniuk, még ritkábban pedig (max. tíz évenként egyszer) valós, dokumentálható körülmények közt megjelenhet előtük hitük tárgya, az Asztrálsík valamely antropomorf szellemének képében. Az ilyen jelenések (már ha bejelentik őket) mindig nagy tömegeket vonzanak, és teljes mágiakutató bizottságok négy öt éves munkáját képesek pillanatok alatt romba dönteni.

### Tulajdonságok

Test: 2      Erő: 2      Intelligencia: 2      Esszencia: 6      Reakció: 2  
Gyorsaság: 2      Karizma: 4      Akaraterő: 5      Mágia: 6



## Képességek Varázslatok

Idézés: 5      Kizárólag Eszlelő és Illúzió varázslatok,  
Varázslás: 3      összesen 10 pontért.

Lopakodás: 2

Teológia (saját): 1

Guberálás: 3

Szónoklás: 4

A sámán mágikus képességei vadul változnak (talán éppen aktuális világnézetétől, vagy támogatói hozzáállásától függően); akár naponta duplázódhatnak feleződhetnek. Toteme általában nincs, homályos össz istenségeket (pl. Gaia) szokott imádni.

Felszerelés: Rongyos próféta szerelés, kegytárgykészlet, kés, nagy halom kézírásos, zavaros röplap a vallás lényegéről, egy az Asztrálsíkon tébláboló, 3-as erejű Emberszellem (*Spirit of Man*) a hit élő bizonyítékaként.

## Alkimista

„Ez vicc volt, mi? Hát bruhaha. Kezdem unni a fiatalokat. Nem vagyok Saint-Germain grófja, se a saját tizenharmadik reinkarnációm, a Nagy Transzformáció birtokában meg már régen a Zürich Orbitalban ülnék, nem gondold? Egyszerűen arról van szó, hogy jobban szeretek a műhelyemben üldögélve füvetek meg onkalkumot főzni, mint valami régen takarított sikátorban heverészni, egy osztagra való Aztech' cégtroll szöges csizmatalpával a nyakamon. Nem, mintha nem hajíthatnék tűzgolyókat, ha úgy tartaná kedvem, csak hát az erőszak nem kenyerem. Az árnyvadászat se. Különben is illegális...”



### Idézetek

„Hát, nincs szerencséd. A varázsgéppisztolyodhoz szükséges konstelláció pontosan 63 év múlva bukkan fel majd megint.”

„A Bölcsek Köve? Balra a harmadik dunsztosüveg. Rá van írva...”

„Tizenhét adag orikalkum... Meglesz. Kedd előtt semmiképpen.”

Az alkimista a Hatodik Világ szinte láthatatlan, mindazonáltal igen fontos szereplője; ő az, aki mind a vállalatok, mind az Utca mágustársadalmának (folytatás a belső borítón)



folyamatos fókusz-, fétis-, és rituális mágia-nyersanyag ellátását biztosítja. A valódi mágiához nem, vagy csak nagyon gyengén ért. Fő erőssége a mondán anyagok begyűjtése és elvarázsláshoz való előkészítése.

Az árnyvadászok közül leginkább a varázstárgy-gyártásra aspiráló mágusok és sámánok húzhatnak hasznát ismeretségéből; a többiek előtt szerepelhet mint a vállalati bérnagyságok zsebéből előkotort érdekes kis műtyüreké azonosítója, esetleg mint megbízó (ha mondjuk egy nyugati sárkány haspikkelye, vagy egy ritka tibeti virág felhajtására szervez éppen expedíciót). Viselkedése dörzsölt utcai sefteseket idéz, de ez csak mesterséges, az üzlet kedvéért felvett hasonulás.

A modern alkímiának egyébként nincs sok köze a régihez, nagy céljait már feladta. A szakma öregebb művelőinek azért van egy két érdekes mondása, és a boltok sötét sarkában is különös dolgok szoktak néha felvillanni... A fejlett XXI. században ezeket természetesen már mindenki a narkók hatásának tulajdonítja.

<b>Tulajdonságok</b>	<b>Szakértelmek</b>
Test: 2	Varázslás: 2
Gyorsaság: 3	Mágiaelmélet: 5
Erő: 1	Bűvölés (Enchanting): 5
Intelligencia: 5	Alkímia: 6
Akaraterő: 5	Etikett (utcai): 3
Esszencia: 6	Alkudozás: 2
Mágia: 6	Varázstárgy-becslés: 4
Reakció: 4	

Felszerelés: Pecsétes kötény, alkimistabolt, Hermetikus Könyvtár (4), 1-6 adag rituális mágianyersanyag.

### DEKÁSKALÓZ

„Erre nem gondolt senki. A műholdakon nincs jég, a forgalomirányítónál meg szerencsétlen, bokorugró cégkölkök üldögélnek. Azért még élnek, ne félj. Nekem is vannak érzéseim, meg én is voltam kezdő... Szóval nem figyelnek. Jövök én, Álcázó jobbra, Átejtő balra, begyógyulok a központba, átveszem az irányítást, s már el is tűnt a cirkáló.”

### Idézetek

„Hölgyeim és uraim, őrizték meg nyugalmukat. Hamarosan letérünk a kitűzött útvonalról.”

„Az értékeket majd partnereimnek adják át.”

„Ennek semmi értelme, uram. Kb. 140 kilométerről beszélnek.”

A dekáskalóz a kalózkodás legrégebbi és legmodernebb változatait fűzi egybe, igen jól jövedelmező módon: a vállalati Mátrix-rendszerek gyenge pontjait kihasználva átveszi az uralmat egy-egy számítógép vezérelte társasági jármű felett, gyorsan elillan vele, aztán egy jó előre kijelölt találkozásponton földi kollégái segítségével kirámolja. A sűrű számítógéphálózatokat nem kedveli (mivel rajtuk keresztül viszonylag gyorsan nyomon lehetne követni), inkább a külvilágtól elszigetelt, csak műholdas összeköttetéssel bíró komplexumokba jár (ilyenekben dúskáló terület pl. a Szelis-síd tanács vagy egész Magyarország).

A szakma magasan specializált, jó szervezést, biztos hátteret igényel; mestere tehát kevés van. A dekáson kívül szükséges még hozzá egy tapasztalt, jól felszerelt fegyverforgató banda, amelynek tagjai a célpont tulajdonképpen megköpöcsztését végzik; lehetnek a helyi szervezett alvilág követői, vagy rossz útra tévedt árnyvadászok.

A kalózok legrátermettebbjei nemzetközi hírv bűnözők; ők már nem is a rakományra, hanem az utazóközönség gazdagabb, híresebb rétegeire, esetleg magára a járműre pályáznak. Morgan, a 2049-es nagy eltérítés hőse pl. az utcai legendák szerint, egy egész óceánjárót adott alkatrészenként a világ sefteseinek.

<b>Tulajdonságok</b>	<b>Képességek</b>		
Test: 2	Akaraterő: 4	Dekázás: 7	Távirányítás: 6
Gyorsaság: 5	Esszencia: 4.6	Számítógép elmélet: 3	
Erő: 2	Reakció: 5	Elektronika: 4	
Karizma: 2	Etikett (utcai): 3		
Intelligencia: 5	Etikett (vállalati): 1		



Kiberver: Adatjack, Csipcsatlakozó, 100 Mp Belső Memória.

Felszerelés: Házilag összeállított, egyedi kiberdeck (Főprogram 8, Védelem 4, Memória 200, Háttértár 500, Töltés 50, I/O 20, Test 4, Elkerülés 8, Álcázás 6, Érzékelés 3), programok (Támadó 3, Orvos 4, Áthelyező 4, Átvágó 8, Válogató 3, Kódtörő 6).

Mátrix belső ikonja (mi más is lehetne?) egy kompókezű, félszemű ezüstkalóz, vállán krómpapagájjal.

### Toxikus kutató (Xenomágus)

„A természet elképesztő. Egyre inkább azt kell hinnem, nem egy, de számtalan arca van; s az arcok mindegyike újabb és újabb világokat tár fel a túlsó oldalon, a mágia ismeretlen dimenzióit nyitja meg. Érzékeink fogyatékosága folytán mi csak élet egyik felét ismerjük, a többitől borzadunk; a sötétséggel, pusztulással azonosítjuk. De vajon tényleg ilyenek-e? Az idegenség nem gonoszság. Ha létrejöttek, nem lehetnek valószínűségekké.”

### Idézetek

„Asztrálishan már jártam itt. Két hét alatt egészen rendbe jöttem.”

„Maradjanak a védőkörön belül.”

„Micsoda intenzitás! Csernobil megdőlt!”

A toxikus kutató a vállalati mágiatudomány egy új irányzatának képviselője. E felfogás, a xenomágia hívei az elszennyeződött, kipusztított vidékek asztrális változatának megfigyelésével kezdtek; olyan területekkel, amelyekre még épeszű amatőrök sem tették soha a lábukat. Az első néhány próbálkozó lelke nyomtalanul eltűnt, a visszatérők viszont hihetetlen híreket hoztak: az agyonbombázott, gyakorlatilag steril, holdbéli tájak asztrálsíkján nyüzsgött az élet; igaz, nem a legbarátságosabb formáiban. A kutatók küszködtek egy ideig a később toxikus- és rovarszemlék néven ismertté vált lényekkel, de mivel varázslataik egyszerűen leperegtek róluk, sokat nemigen kezdhettek velük. A hatalmas mágiaforrás azonban ott volt, és nem hagyta nyugodni a mindig új erőforrásokra áhítozó vállalati fantáziáját. Xenomágia néven egész diszciplínát gyártottak belőle; ennek elgondolásai szerint a nyers varázserő megszámlálhatatlan formában fordul elő az univerzumban, igazi előcsalogatásához viszont igen nagy, pozitív, avagy negatív irányú stimulálás szükséges. Mivel a pozitív (hermetikus) változat messze nem kielégítő, világos, hogy az igazi lehetőségeket csakis a negatív (pusztító) források rejtegethetik.

Maga a xenomágia még fiatal „tudományág”; nem áll másból, mint tucatnyi, egymásnak ellentmondó, terjedelmes elméletből és pár negatív észlelővarázslatból. Művelői Chicagótól a Balti tengerig, Pakstól Csernobilig járnak a világot, kísérleteznek, gyűjtenek, vadul kategorizálnak. A toxikus vidékek szívébe kevesen jutottak el, ők viszont furcsán megváltoztak, és egyre nagyobb összegű támogatásokért gyűrik makacsul a vezetőséget.

### Tulajdonságok

Test: 2	Erő: 1	Intelligencia: 6	Esszencia: 5.4	Mágia: 5
Gyorsaság: 3	Karizma: 3	Akaraterő: 3	Reakció: 4	

### Képzettségek

Idézés: 5  
Varázslás: 3  
Mágiaelmélet: 8  
Biológia: 3  
Kémia: 4  
Antropológia: 2  
Számítógép: 1  
Etikett (vállalati): 4

### Varázslatok

Akadály 3  
Mágiaelemzés 3  
Életészlelés 2  
Tisztánlátás 1

Kiberver: Adatjack, Csipcsatlakozó.

Felszerelés: Teljes testpáncél (8/6) beépített vegyvédelmi funkciókkal, zsebszámítógép, kémiai készlet, máguskard orikalkummal (Varázsfókusz +2).

A vállalati xenomágus általában 1-6 örrel vagy hadimágussal jár, ritkán előforduló amatőr megfelelője a védelmére felfogadott árnyvadászcsapattal.

Nadír Gargoyle

