

RÛNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

X . SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT BUTTINGER GERGELY KÉSZÍTETTE



Valhalla Páholy®
K Ö N Y V K I A D Ó K F T

© A "Valhalla Páholy" név és az embléma, valamint a "M.A.G.U.S." név és az embléma a Valhalla Páholy Könyvkiadó Kft. bejegyzett védjegye.

Előbeszéd

Nyílt levél egy természetes személyhez

Igen tisztelt Szigeti Sándor!

Mindig meglepődöm, mikor univerzális tehetségekre, zseniális polihisztorokra bukkanok: sokáig azt hittem idejük Leonardo Da Vincivel lejárt. Gondolom tévedek - de hisz ezt te úgyis sokkal jobban tudod nálam. Elvégre mindenhez értesz, mindent jobban tudsz.

A következő sorokban pusztán saját véleményemet szeretném kifejezésre juttatni, ennek pedig a Bíborhold 1993 szeptemberi számában közölt "Fantasy-találkozó a Petőfi Csarnokban" címet viselő cikkeszkéd a fő oka.

Rögtön elnézésedet kell kérnem, amiért csak így letegezlek - hogy jövök én ahhoz -, de életkorunk talán nem annyira különböző, és meglehet, az eltérés is az én javamra dönt.

Miután grafikus tehetségedet már megcsillantottad - s isten látja lelkem, hazudnék ha azt mondanám, hogy **nincs** benned némi tehetség - írásra adtad a fejed. Úgy legyen. Az ilyesmi

nem bűn, teszik ezt sokan mások is. Igaz, nekem még úgy tanították: ez egy szakma, amit tanulni kell, de hát vannak őstehetségek. Én például sosem rajzolnék olyan célzattal, hogy művem megjelenjék. Mint említettem már, az írást nem tartom elítélendőnek - a rosszindulatot és a nagyképűséget annál inkább.

Fentebb említett cikked enyhén szólva rosszindulatú: Azt, hogy neked nem tetszett az inkriminált rendezvény, hogy szerinted jobban, másképp is meg lehetett volna szervezni, persze az olvasók elé tárhatod, hisz ez a hiteles tájékoztatás része. Amikor ezt leszólólag rendezted el, a hibákat domborítva, a sikerült dolgokról nem szólva nyilatkozol, szemöldököm megemelkedik. Sosem kedveltem a mindenben hibákat kereső, destruktív módon kritizáló egyéneket. Elvégre, ha jól sejtem, te is tudtál a készülő rendezvényről, s ha nem csalódom a Bíborhold magazin stábjában is kivette a részét a szervezésből - ám nem hallottam (de más sem), hogy amikor még lehetett volna tenni valamit, akkor odajöttél volna, mondván: "Miképp segíthetek?", vagy

uram bocsá': "Ezt így vagy úgy lenne jobb megcsinálni!" Mégis, ha már eddig nem alacsonyodsz le, hát legalább ne keserítsd nagyképu szöveggeddel azokat, akik dolgoznak. Gondolj arra, hogy az efféle cikkel - hisz a szó fegyver és hatalom, mellyel óvatosan és felelősséggel illenék bánni - a lassan, zökkenőkkel újra összeálló klubmozgalomnak ártasz. Hogy aki nem volt ott idén, nem látta, milyen kitűnő hangulat uralkodott, és nem érezhette - minden ellenkező állítással szemben - jól magát, az jövőre sem fog különösebben igyekezni, hogy jelen lehessen. Elvégre csak irományodból értesülhet az esemény lefolyásáról. Gondold meg: minden ilyen leszóló nyilatkozatban ott rejlik hitelességed egy darabjának halála, mert a megjelentek véleményét nem tudod átfórmálni: ők hasznosan töltötték az idejüket, és a jelek szerint nem csalódtak.

Am ha ez sem érdekel, és szántsándékkal kívánsz ártani, akkor tedd stílusosan. Tedd úgy, hogy az egyszerű írástudó se akadjon fenn mondataid tagolatlanságán. Legalább **próbáld**

folytatás a 10. oldalon

BESTIARIUM

ÁRNYJÁRÓ

ELŐFORDULÁS: Ritka (Csak az Elátkozott Vidék)

A MEGJELENŐK SZÁMA:

- 1 (felderítő),
- 2+1k3 (vadászcsapat),
- 10k10 (barlangban)

TERMET: ember méret

SEBESSÉG: 80 (SZ)

TÁMADÓ ÉRTÉK: 75

VÉDŐ ÉRTÉK: 135

KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: 55

CÉLZÓ ÉRTÉK: 60

SEBZÉS: 1k6+4 vagy fegyvertől függ

TÁMADÁS/KÖR: 1

ÉLETERŐ PONTOK: 16

FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK:
65+2k10

ASZTRÁL ME: 12

MENTÁL ME: 9

MÉREGELLENÁLLÁS:

immunis minden méregre

PSZI KÉPZETTSÉG: -

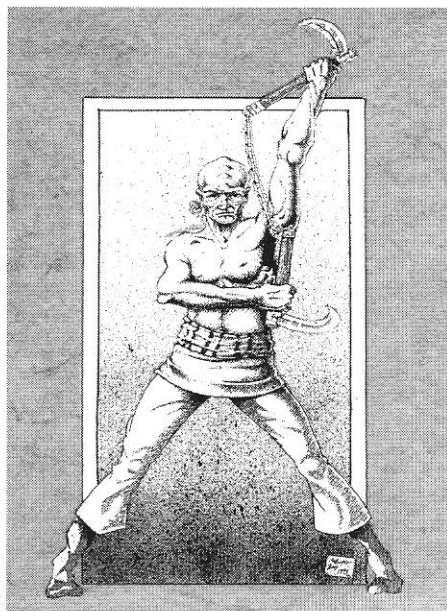
INTELLIGENCIA: magas

JELLEM: Káosz/Halál

TAPASZTALATI PONTOK: 1100

Az Elátkozott Vidék tájaira vezet ezen utunk, egy misztikus, sokak szerint nem is létező faj rejtekéhez. A magukat Árnyjáróknak nevező, humanoid teremtmények teljes elszigeteltségben élnek itt, az örök pusztulás völgyében. A vidéket átítató természetfeletti erők termékei ők is, mint annyian Ynev ezen részén. Eredetük hosszan vezet a múltba, a harcokig kyrek és Orwella hívei közt.

P.e. 3012 évének Meleg évszakában, a Dal hónapjában érkezett a vidékre egy kisebb, elit katonákból álló kyr csapat, Ahart vezetésével. Feladatuk méltó volt hírükhöz: a völgyet ölelő Tinol-hegylánc egyik komolyabb ork-



fészket kellett felderíteniük, s lehetőség szerint kifüstölniük a benne lakozókat. A csapat 15-20 katonából és több kalandozóból állt. A kalandozók közt volt az észrevétlenségéről híres Planitia, a tolvajlány, s Grond, a több énekben azóta is fel-feltűnő fejvadász. Hogy a társaság ne csak a hadi, de a mágikus tudományokban is ütőképes lehessen, több pap és Suthea, a varázsló kísérte őket.

Az összesen 35 főt számláló csapat két-három viszonylag nyugalmas nap után érte el a barlangrendszer környékét. Itt táborot vertek, majd Planitia és Grond elindultak az ork erősség felderítésére. Két ór elnémítása után bejutottak a barlangba, s több érdekes hírrel tértek vissza. Benn csak harcosokat és sámánokat találtak, akik mind egy ismeretlen szertartásra készülődtek. Ennél ideálisabb pillanat nehezen volt elképzelhető egy rajtaütésre. Grond beszámolója szerint 2-300 jól felfegyverzett orkkal kellett

megütközniük, de a meglepetésen kívül más is előnyükre szolgált. Az áldozóterem, a szertartás helyszíne egy hatalmas csarnok volt, közepén két óriási oszloppal, melyek a jólrosszul megtervezett statikájú mennyezetet tartották. A terv rövidesen elkészült, s Suthea két napig róta papírtekercekre a pusztításhoz szükséges mágia formuláit.

Elérkezett a szertartás, egyben a támadás napja. Grond és Planitia ismét előre sietett, s villámgyorsan végzett az inkább megszokásból felállított őrkkel. Az áldozóteremben gyülekezett mindenki, s egy maszkos, festett bőrű ember boszorkánymester vezetésével adták át magukat a mindent elragadó mágiának. A kyr katonák a terem bejárata előtt sorakoztak fel, felkészülve arra, hogy lemészárolják a kitörő orkokat. Grond és Planitia a kijáratnál rejtőzött el, a többi kalandozó pedig, Suthea vezetésével, a terembe lépett. A varázsló először féltelmes tüzfalat idézett, egyenesen az Elemi tűz síkjáról. A felfordulás közepette tekerceinek felolvasásába kezdett, s a varázslat szavai energiává formálódtak ujjai közt. A rémült orkok közül sokan próbáltak áttörni a lángokon, de kevesen érték át élve annak túloldalára. Ott pedig a kyrek és zsoldos kalandozók csapata várta őket, s kardélre hányta valamennyit. Suthea mágiája sem váratott sokat magára, s először az egyik, majd a másik oszlop alapkövét változtatta sárrá. Az alapjuktól megfosztott oszlopok pálcikaként hulltak az orkok közé, majd a mennyezet adta fel kilátástalan küzdelmét a gravitációval. A boszorkánymester ezalatt, felgyorsítva és megváltoztatva a szertartást, nyers mágikus energiát szabadított

fel az Elátkozott Vidék gonosz földjéből, s átkot mondott a támadókra: "Kyr fattyúk, soha ne hagyassátok el az Elátkozott Vidéket, s ne adasson meg nektek a halál, s az Élet körforgásába való visszatérés lehetősége!" Az átok szavai megfogantak, s a mérszárlás után a kyr katonák és vezetőjük, Ahart sem tudta elhagyni a Vidéket. Aki megpróbálta, egyre erősödő, iszonyú fájdalmak után, nyomorultul kúszott vissza, alig két-három órányira a Vidék láthatatlan határától.

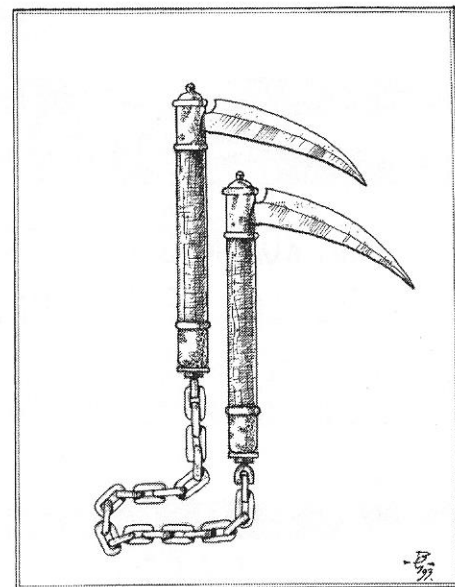
A kalandozók, mivel kevés kyr volt köztük, szinte mindannyian visszatérhettek. A kyr katonák azonban maradtak. A gonosz energiák mindüket meggyötörték, s megváltoztatták. Először testük, majd lelkük kezdett átalakulni. Délceg katonák maradtak ugyan, kiváló harci tudással, mégis valami teljesen megváltozott bennük, melyet külső szemlélő csak nehezen vehetett észre. Barangoltak a Vidék tájain, s menekülőkhöz csatlakoztak. Utódaik is születtek, de őseik átkát hordozták, sem meghalni, sem az Elátkozott vidéket elhagyni nem voltak képesek. Ha harcban halálos sebet kaptak, testük elpusztult ugyan, de lelkük tovább kóborolt, ismeretlen helyeken, furcsa dimenziókban. A sötét átok áldozatainak száma így növekedett, lassan, de megállíthatatlanul. Nem árthattak nekik a betegségek, a mérgek, a kor sem. Fiatalok maradtak, s életük csak erőszakos halállal érhetett véget. Rájöttek, már nincs szükségük az egyszerű halandókra, ezért teljesen különváltak tőlük, s letelepedésre alkalmas helyet kerestek a Vidék megtépázott tájain. Több év bolyongás után, a Tinolok másik részén állapodtak meg. Elüldöztek egy ork törzset, s elfoglalták barlang-erődítményüket. A primitív kialakítású helyet azonnal tovább építették, s csodás várost hoztak létre a hegy gyomrában. A harcosok kiváló kiképzésben részesítették utódaikat, akik jó tanítványnak bizonyultak. Az Elátkozott Vidéken csak a legerősebbek és legalkalmasabbak maradhatnak életben, ezért az utódok is folyamatosan változtak. A mindent átítató mágia nem hagyott érintetlenül sen-

kit, s egyre újabb és újabb változások jelentek meg az utódokon. Ezekből sok inkább hátrányosnak bizonyult: őket gyorsan utolérte a végzet a túlélésért folyó állandó küzdelemben. A faj mindent összevetve folyamatosan tökéletesedett, illetve inkább harci géppé, túlélő szervezetté változott. Szeret tettek rendkívül korlátozott, de mindenki szunnyadó mágikus képességekre is, melyeket harcban hasznosítottak. Mágikus erejüket soha nem tudták igazi formába önteni - egyrészt hiányzott hozzá a tudás, másrészt ez forrásában, jellegében tért el a kyr alapú, s ott oktatott mágiától. Ez nyersebb volt annál, s magából az Elátkozott Vidékből fakadt. Valószínűleg ezen a területen kívül nem is működött volna, de ennek elhagyása már meg sem fordult a kyr harcosok utódainak fejében. Azidőtájt, az átok után öt-hatszáz évvel nevezték el magukat Árnyjáróknak. Gyorsabban, ügyesebben voltak kyr őseiknél, s a mindentől kisugárzó gonosz formázta intelligenciájukkal, sötét ötleteikkel, véres trükkjeikkel igazi uraivá váltak a környéknek. Eddig nem vándoroltak el barlangjuk környékéről, de ki tudja, mit tartogat még számukra a jövő?

P.sz. 3700 környékére az Árnyjárók szinte teljesen átalakultak, s bár humanoidok maradtak, eltávolodtak az embertől. Testük teljesen szőrtelen, haj vagy szemöldök sem nő fejükön. Bőrük megvastagodott, keményebbé, szívósabbá, nehezebben horzsolhatóvá vált, az intenzívebb szarusodásnak hála. Fejük tetején a homloktól a halánték aljáig, a középvonalon kis szarupikkelyes domborulat húzódik. Ez homlokukon megerősödik, ezért jól használható fejjel támadásra. Ennek köszönhető az is, hogy sisakot szinte sohasem viselnek. Látásuk kombinációja a ragadozók mozgásérzékenyebb, és az ember színeket jól megkülönböztető látásának. Szaglásuk kifinomultabbá vált, s hallásuk is tökéletesedett. Ezzel együtt járt a fülkagyló megnagyobbodása, a szem növekedése is. Testi erejük is felülmúlja az emberét, bár ez nem is

annyira a változásoknak, mint inkább az állandó készenlétből adódó erőnlétnek tudható be. A bőr gyenge, még valószínűleg tovább tökéletesedő álcázó képességekkel bír, hasonlóan a kaméleonokéhoz. Ez különösen előnyös lopakodáskor és rejtőzéskor, s ezekre a képzettségekre +35%-ad, ha a lény nem visel ruhát. A színváltozás viszonylag gyors, de az egész bőr csak egy árnyalatot vehet fel, s ennek korlátai is elég szűkek. A végtagok szinte teljesen emberiek, de az ízületek lazábbak, gyors mozgásokra és mászásra alkalmasabbak. Ruhákat ritkán hordanak, kizárólag ágyékkötőt, komoly hideg ellen pedig köpenyket. Páncélt legfeljebb bőrből készítenek, de ebben álcázóképességük már nem olyan tökéletes, így ezt is csak ritkán használják.

Az idők folyamán kialakult saját nyelvük, kultúrájuk. Beszédük a kyr nyelv eltorzított, új szavakkal bővített formája, külön névvel minden egyes felfedezett faj megjelölésére az Elátkozott Vidéken. Szókincsük is specializálódott, 21 féle kifejezést használnak például a nyers mágia különböző megjelenési formáira, s több mint 500 féle növénynevet alkottak csak a környék flórájának jellemzésére, hiszen ezektől az információktól életek függhetnek. Az írás és olvasás tudománya háttérbe szorult, a szövegek és írásjelek leegyszerűsödtek, nem léven idő a művészetekre. Írás helyett



inkább a rajzok, képek, vésetek a tájékoztatás ismert és elismert formái, ezek világosabban kifejezőek és könnyebben érthetőek számukra. Az 50 évet megéltüket különös szertartásnak vetik alá, ez egyfajta beavatás a nép titkaiba. Ekkor szereznek jogot az utódnemzésre és saját barlang helyiségre is. A második fordulópont egy Árnyjáró életében a 250. életév. Ekkor a törzs bölcseinek tagjává válik, s meg kell tanulnia, ha eddig nem tette meg, írni és olvasni. Bár semmilyen isten létezését nem ismerik el, a bölcsek mégis földöntúli lényként kezelték, több szempontból is. Már nem kell vadászniuk és őrködniük sem, ami pedig minden Árnyjárónak feladata. Idejüket a tudományoknak és a törzset foglalkoztató általános kérdéseknek szentelhetik, új elméleteket, terveket dolgozhatnak ki. Erre minden Árnyjárónak lehetősége nyílik, de munkájukat először egy bölccsel kell elfogadtatni, azelőtt nem mutathatják be a törzs többi tagjának. Ők vezetik a törzs történetének krónikáit is, melyben benne foglaltatik minden nevezetes és kevésbé nevezetes esemény leírása, s nyomon követhető benne az egész nép fejlődése, élete,

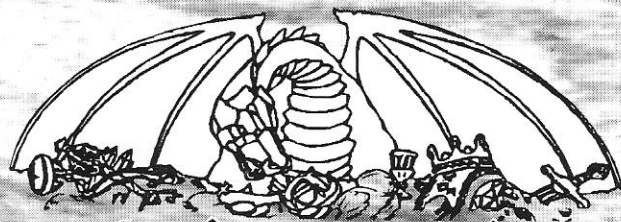
küzdelméi.

Többféleképpen harcolnak az Elátkozott Vidékkel e nép fiai. Felhasználják az általuk ismert mérgeket, csapdákat készítenek, s saját, speciális fegyverekkel rendelkeznek. Közelharcban a velük született mágikus képességeket is kihasználják, bár azok alapvetően nem harci jellegűek. A bölcsek feljegyzéseiben jelenleg 533 különféle mérgező növény, állat vagy anyag leírása szerepel. Egyesek szerint csak az Elátkozott Vidék ezen részén több ilyen ártó anyag, lény létezik, mint egész Yneven, de ez valószínűleg túlzás. Tény viszont, hogy a mérgek skálája így igen széles, s támadó és védekező célból is nagy előszeretettel alkalmazzák őket az Árnyjárók. Meglepő lehet, hogy mérget védekezésre használnak, de cseppet sem kell ezen csodálkoznunk, ha tudjuk: ők minden méregre immunisak az átok miatt. Ezért barlangjaik egyes részeit állandóan égő, mérgező füstöt kibocsátó füstölőkkel védik, melyből ők legfeljebb furcsa illatot éreznek. Sok értékes tárgyat védenek kontaktméreggel, mely a bőrre kerülve is képes kiváltani káros hatását. Ha valaki vagy valami ezekhez

ér, a mérge könnyen halálát okozhatja. Csapdáikban is sokszor használnak mérget, bár ez már korántsem oly meglepő tény.

Fegyvereik is különlegesek. Az Elátkozott Vidék lényei ellen sokkal hatékonyabb fegyverek kifejlesztésére volt szükség, mint a kyr harcosok kardjai vagy dárdái. Gyorsaságuk és ügyességük lehetővé tette a mindkét végén pengével rendelkező fegyverek használatát is, ami viszonylag veszélyes lenne egy embernek, hacsak nem töltött rengeteg időt az adott fegyver használatának gyakorlásával. Leghalálosabb eszközeik azonban azok a fegyverek, melyeket mágiával együtt alkalmaznak. Minden harcosnak meg kell tanulnia az alább leírt fegyverek használatát:

Hral-penge: Nyelvükön a "hral" szó halálos villámot jelent, a fegyver pedig méltó nevére. Ezt használják a leggyakrabban közelharcban, ha nem kívánnak mágiához folyamodni az ellenfél legyőzéséhez. Felépítésében egy rövid nyelvű kaszára emlékeztet, melynek szabad végére egy másik ívelt, kaszaszerű pengét helyeztek el. A két penge megegyező irányban áll,



Sárkányfészek

AD&D, ROLEMASTER, STAR WARS, PARANOIA, M.E.R.P., PALLADIUM, SHADOWRUN, BATTLE TECH, PENDRAGON, CYBERPUNK 2020, CALL OF CTHULHU, RIFTS. G.U.R.P.S.

ÉS MÁS SZEREPJÁTÉKOK, KOCKÁK, KOCKATARTÓK, KARAKTERLAPOK, POSZTEREK, MŰVÉSZETI ALBUMOK, ÓLOMFIGURÁK, NAPTÁRAK, MAGAZINOK, MAGYAR ÉS ANGOL NYELVŰ SZEREPJÁTÉKOK SZÉLES VÁLASZTÉKBAN VÁRJÁK A SZEREPJÁTÉKOK RAJONGÓIT.

S Z E R E P J Á T É K S Z A K Ü Z L E T

1052 BUDAPEST, V., BÁRCZI ISTVÁN U. 1-3. TEL.: 1178-500

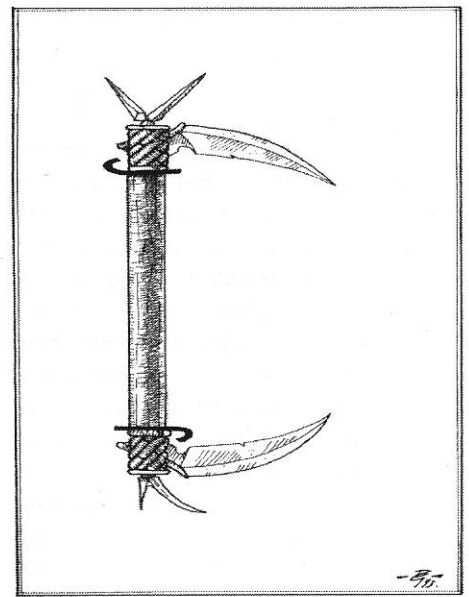
s mindkettő belső része élezett. A kaszákat összekötő rúd legtöbbször vassal fából készül, s egyesek további tüskéket, kampókat helyeznek rá, a pengék tövéhez közel. Itt még nem foghatnak rá, ha forgatják a fegyvert, de megakaszthatják vele az ellenfél fegyverét vagy karmait. Olyan változata is létezik a fegyvernek, ahol a pengék rövidebbek, alig hosszabbak egy késnél. Ekkor a nyél csak 25-30 cm hosszú mindkét penge után, s a két rövid nyelet egy lánc köti össze. Ennek segítségével fojthatnak vagy leszoríthatnak ellenfeleket, végtagokat kaphatnak el. A rúddal összekötött két pengéjű fegyver sebzése 1k10 Sp, a láncot tartalmazóé csak 1k6 Sp, de egy körben ezzel a fegyverrel kétszer támadhatnak az Árnyjáró harcosok.

Dobópálca: Ez a fegyver egy nagyjából 25 cm hosszú acélpálca, melynek mindkét vége tűhegyes. Csak hajítófegyverként használják, s leginkább egyszerűsége és könnyű kezelhetősége miatt. Hatótávolsága nem túl nagy, sebzése megegyezik a dobótörök okozta sebzéssel. Előnye, hogy biztosabban talál célba annál, s elvesztése, ha az ellenfél inkább elmenekül, nem olyan nagy veszteség. Hosszabb távolságokra fúvócsövet vagy íjat használnak, de ezeket is ritkán, inkább vadászat esetén.

Igazán különlegesek viszont azok a fegyverek, melyeket mágiával együtt használnak. Az Árnyjárók vele született képességei a Természetes Anyag Mágijának egyszerű formái. Képesek naponta háromszor maximum egy kategóriányi, azaz 1 kg I. csoportbeli, 1/2 kg II. csoportbeli vagy 1g III. csoportbeli anyagot megváltoztatni. Ez transzmutáció, ami annyit jelent, hogy I.csoportba tartozó anyagokból II. vagy III. csoportbeli anyagot hoznak létre, vagy fordítva. A csoport megváltoztatásakor a tárgy formája nem változik meg, de tömege és térfogata igen. Ha valaki egy 1 kilogrammos kötömböt szeretne arannyá változtatni, megteheti, de a nemtelen, I.csoportba tartozó kő 1 kg-jából csak 1 g arany nyerhető. Ha a transzmutáció előidézője az 1kg kőből acélt kí-

ván létrehozni, abból 1/2 kg teremődik, mivel a II.csoportba tartozó fémről van szó. Formázni nem tudják őket, csak az anyagukat változtathatják meg. Az Árnyjárók ezt a méret- és tömegbeli változást használják ki harc közben. Ez az emberek által is végrehajtható fogásokat tartalmazó harcmódor azért nagyon ütőképes az Árnyjárók kezében, mert ugyanaz használja a mágiát, mint aki a fegyvert. Ez emberek esetében nehezebben működne így, s csak pontos időzítéssel és összeszokott fegyverforgató-varázsló páros esetén lenne használható. A megváltozott anyag maximum 5 körig marad meg új formájában, utána visszaváltozik eredeti alakjába. A mágia így önmagában nem túl ütőképes, de az Árnyjárók több ravasz módszert is kidolgoztak arra, hogy képességüket a harcban is jól felhasználhatóvá tegyék. Módszereik általánosan elterjedtek a harcosok között, s ha valaki új ötletre jön rá, és az hasznosnak bizonyul, azonnal egy bölcshez fordul, ismerteti neki. Ezek után a bölcs is ellenőrzi az új technika működését, majd, ha az megfelelőnek találtatott, bemutatja a törzs többi tagjának is. Íme néhány a legnépszerűbbek közül, melyek mind kitalálójukról kapták nevüket:

Kroone hasítása: Az ideális fegyver ennek a módszernek alkalmazására a tör vagy kard. A fegyvert át kell alakítani, s csak egy használatra lesz megfelelő, utána új beültetésre van szükség. A penge végébe ugyanis egy 1 g tömegű arany-, ezüst- vagy platinatüskét kell erősíteni. Ennek formája sokféle lehet, különösen elterjedt az, melynek középpontjából egy előre, s négy oldalra néző tüske áll ki. Ez az 1 gramm nemesfém a kulcsa a technikának. A harcos sebet ejt ezzel a speciális fegyverrel ellenfelén, s mikor a penge mélyre hatolt be, mágiával transzmutálja a nemesfémeket egy II. csoportba tartozó fémmé. Ez annyit jelent, hogy az eddig alig látható ezüst vagy arany, tüskével ellátott gömb hirtelen 1/2 kilogrammos acélkarommá alakul át, méghozzá az ellenfél testében. A módszernek két



változata ismert. Az elsőben ebben a pillanatban a hatalmasra nőtt kampó, mivel rögzítése ekkora tömeg elmozdítására már nem felel meg, beletörik a sebbe. A megdöbönt áldozat pedig elgondolkozhat azon, most mit is kéne tennie. A másik változatban a gömb nagyon erősen kapcsolódik a fegyverhez, s tüskéi inkább élezett pengék. Ezt az Árnyjáró kihúzhatja ellenfele testéből, tönkretéve mindent, ami ennek útjába kerül. Elég véres belezés a végeredmény. Az első módszer a fegyver sebzésén kívül még 1k10 Sp sebzést okoz, s a testben maradvá állandóan fájni fog, -15% módosítót adva az áldozat minden dobására, a visszaváltozás előtt. A bennragadt tüske kivétele még 1k6 Sp elvesztésével jár, ha hozzáértő szabadítja ki a sebből, s 2k6 Sp sebzéssel, ha valaki csak megpróbálja kivágni, mert bár a tüske öt kör után eredeti méretére zsugorodott vissza, azt megkeresni és eltávolítani nem gyerekjáték. A második módszer sebzése a tüske kinyitásakor 1k10 Sp, kihúzásakor további 1k10+2 Sp. Ha a fegyvert tüskével szedték ki, a második módszer szerint, további harcra csak akkor lesz alkalmas, ha a fémtüske ismét nemesfémmé változik át, vagy a tüskét letörik.

Lhran robbantása: A technika elveiben sokban Kroone hasítására emlékeztet. A fegyvert ebben az esetben

is elő kell készíteni a módszer alkalmazásához. A kard vagy tőr, mert itt is ezek alkalmazhatóak, végét kell egyedien elkészíteni a robbanás sikeréhez. A penge végét úgy készítik el, hogy egy nagyjából fél kilogrammos darab leváljon annak végéből, ha a markolatát speciális irányban megrántja az Árnyjáró. A penge így sokkal törékenyebbé válik, s minden hártott csapás esetén 15 %-ban el is törik, de ez szükséges velejárója a módszernek. Ha a penge belemerült az ellenfél testébe, s a csonk beletrött, elérkezett a mágia ideje. A csonkot az Árnyjáró ekkor közönséges levegővé változtatja. Az 1 kg levegő akkora térben, amit egy keskeny penge foglalt el, hatalmas nyomáson teremtődik meg, s tágulni fog. Ez magától értetődik, ha belegondolunk, hogy alig 2 dkg levegő is majd' 25 liternyi teret tölt ki természetes körülmények között. Az 1 kg levegő tehát robbanásszerűen kitágul, a hatalmas nyomás miatt. Ez szétveti a sebet, s legtöbbször az egész testet is. A technika áldozatai ritkán éltek túl ezt a robbanást. A fegyver sebzése után a robbanás sebzése 5k6 Sp lesz. Megjegyzendő, hogy mindkét technikához, azaz Kroone hasításához és Lhran robbanásához is először túl kell ütni az ellenfél védettségi szintjét 50-nel, mert csak kritikus sebzéssel hatol be a penge a kellő mélységbe, a kellő helyen.

Blyrt fojtása: Ez a módszer nem közelharcban használatos. A varázslathoz elkészítendő tárgy egy lasszó, mely két részből áll. Az első rész a lasszó szára, a második a feje, azaz a tulajdonképpeni hurok. Ennek megalkotása elég nehéz, mert a kötélnak továbbra is lasszóként kell viselkednie, azaz rendelkeznie kell egy csúszóhurokkal. Ha ez rendelkezésre áll, a módszer alkalmazható. Az ellenfelet sikeresen be kell fogni a lasszóval, lehetőség szerint a nyakon, de az sem baj, ha a testen hurkolódott körbe a fegyver. A lasszó fejére ezek után mágiát alkalmaz az Árnyjáró, s fémmé, például acéllá transzmutálja. A hurok ekkor fele tö-

megűre szeretne zsugorodni, ráadásul nem kötélből, hanem fémből. A térfogat így jelentősen lecsökken, ami maga után vonja az átmérő szűkülését is. Tehát a lasszó háromnegyszer olyan szoros lesz, mint megszorítva volt, s el sem szakadhat, hiszen acélból van. A viszonylag vastag kötél el is vékonyodik, így belevág az áldozatba. A lasszó sebzése az első körben 3k6 Sp, utána a szorítás miatt még 1k6 Sp körönként, ha a kötél a nyakra hurkolódott. Ravasz Árnyjárók még azt is megtették, hogy rövid kötéldarabokat csomóztak a lasszó hurkába. Természetesen ezek is acéllá változtak, s így rövid tüskék keletkeztek a hurkon, amivel a sebzés további 5 Sp-vel nőtt. Az így elkészített lasszó sebzése tehát 3k6+5 Sp, és fojtás esetén még további 1k6+2 Sp körönként. A fojtás az FP vesztésen kívül egy ÉP elvesztését is eredményezi, a második kör után. A fémlasszóból kitörni igen körülményes, s mágia nélkül szinte lehetetlen. Aki nem fordulhat varázslatai segítségéhez, öt körig kell várnia, míg a kötél kötéllel változik vissza, csak utána próbálhatja meg letépni vagy elvágni azt. (Ha ezek bármelyikét az acéldróton próbálná meg, valószínűleg csak saját magának okozna komolyabb sérüléseket.)

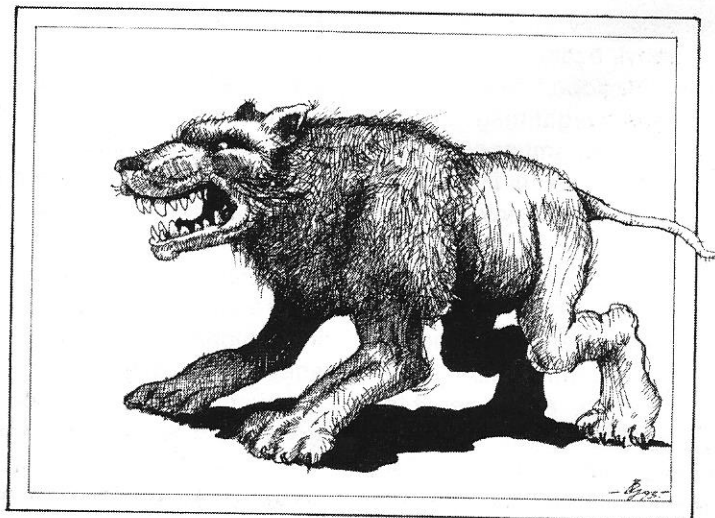
Az itt leírt három módszer természetesen csak ízelítő volt, a KM minden ravaszságát igénybe veheti, hogy újabb, hatékonyabb vagy érdekesebb

módozatokat dolgozzon ki az Árnyjárók transzmutációval kombinált harca számára.

QUERDA (Khríide)

ELŐFORDULÁS: Ritka
 A MEGJELENŐK SZÁMA: 1k6
 TERMET: Nagy (marmagassága 7 arasz)
 SEBESSÉG: 120
 TÁMADÓ ÉRTÉK: 105
 VÉDŐ ÉRTÉK: 145
 KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: 40
 CÉLZÓ ÉRTÉK: -
 SEBZÉS: 2*1k5/1k10
 TÁMADÁS/KÖR: 3
 ÉLETERŐ PONTOK: 14
 FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK: 85
 ASZTRÁL ME: 3
 MENTÁL ME: -
 MÉREGELLENÁLLÁS: 8
 PSZI KÉPZETTSÉG: -
 INTELLIGENCIA: állati
 JELLEM: -
 TAPASZTALATI PONT: 1200

A Querda nem más, mint az Elátkozott Vidék élettelen, komor tájain élő fajok egyike. Felépítésében leginkább a farkasra vagy a kutyafélékre hasonlít, de azoknál jóval nagyobb testű. Marmagassága a 9 araszt is elérheti, de a 7 araszos magasság a legjellemzőbb. Négy lábon járnak, fejük robosztus, tekintetük vadságot, agresszivitást sugároz. Kopott szürke bundájuk foltokban hiányozhat, vagy



ellenkezőleg, meg is erősödhet. A szőrzet hossza teljesen változó, a szinte testre tapadó 1-2 centistől a hosszan földre lógó araszos nagyságot is elérheti. Szemük színe leggyakrabban vörös, de a zöld és a barna sem ritka. Családok vándorolnak együtt, s szinte sohasem támadnak egyedül egy lehetséges zsákmányra. Valószínűleg az Elátkozott vidék szörnyű környezete hatott az itt maradt kutyákra, s ez lehetett a vérengző fenevadak kialakulásának oka. A Querdák utódai is rendkívül torzak lehetnek, a faj kérdéses értékű evolúciója még mindig nem tekinthető befejezettnek. A faj nem stabil, az egyedek hatalmas változatosságot mutathatnak.

Szigorúan ragadozók, de végső esetben a döghúst is elfogyasztják. Szinte minden állat a zsákmányukká válhat, nem válogatnak, a náluk erősebb lények, ha vannak ilyenek, sem érezhetik magukat biztonságban támadásaiktól. Ha lehetőség nyílik rá, többen több irányból támadnak, azaz körülvesszik a kiszemelt prédát, s szinte minden esetben meglepetésszerűen csapnak le rá. Az Elátkozott Vidék kiváló gyakorlóterepe a legvadabbak és legerősebbek kiválasztásához, s hogy a faj máig fennmaradt, arról tanuskodik, hogy ez is a kiválasztottak között foglal helyet.

Ha harcra kerül sor, megpróbálnak felugrani ellenfelükre, így két mellső lábukat és harapásukat is használhatják a viadalban. A karmok 1k5, azaz 1k10/2 Sebpontra elvesztését okozhatják, a harapás pedig 1k10 FP nagyságú sebet ejthet. Rendkívül mozgékonyak és gyorsak, ennek köszönhető magas Védőértékük is. Harapásuk, mint szinte minden az Elátkozott Vidéken, ártó anyagokkal terhes. Nyáluk fertőzést hordozhat, esetleg nem csak azt. A Querdák ugyanis kízó éhség esetén különféle növényeket nyalogatnak, rágcsálnak. Ezeket legtöbbször le sem nyelik, a növényi nedvek és olajok a nyálban maradhatnak. Előfordulhat például, hogy egy Querdák a Veszélyes Növények címszó alatt ismert Trentea végzetének szárát, leveleit ízlelgette,

mielőtt összecsapott néhány arra tévedt kalandozóval. Ilyenkor, ha a harapás sikeres volt, a nyállal együtt a fertőzés és a Trentea végzetének mérgező szubsztanciája is az áldozat vérébe kerül. A Querdák nyála 85%-os valószínűséggel fertőzött, s 13% az esély arra, hogy valamilyen egyéb mérgező anyagot, növényi vagy állati nedvet tartalmaz. Az átadott fertőzés ellen a karakternek meg kell dobnia Egészségének 10 feletti részét, s ha ez nem sikerül, megbetegszik. A leggyakoribb Querdák által hozozott fertőzés (95%-ban) az egyszerű emberek által Átkos Hidegkórásznak nevezett betegség, ezt Ynev orvostudomány a Tremor Mortis névvel ismeri. Lényegében egyre súlyosbodó remegésről van szó, ami úgy néz ki a betegség letelején, mintha a beteget a hideg rázná: fogai vacognak, ujjai remegnek. Ezek után a remegés egyre erősebb lesz, majd az áldozat kómába esik, melyből legtöbbször fel sem ébred. A betegség lefutása rövid, 3+1k3 (1k6/2) nap. A kóma a halál előtti nap estéjén áll be. A fertőzés papi mágiával vagy a megfelelő ellenszerrel gyógyítható. Természetes gyógyítás esetén a betegnek végig ágyban kell tartózkodnia, s Könnyező páfrányból kivont keserű folyadékot naponta háromszor kell fogyasztania. Ez a gyógyhatású anyag igen drága, s csak a leghíresebb herbalistáknál szerezhető be.

Ha a 13 %-os esély bekövetkezett, s a nyál más veszélyes anyagot is tartalmazhat, a Kalandmester szabadon válogathat az Elátkozott Vidék flórájának kegyes inyencséjei közül, s a hatás is ezen növények hatásával fog megegyezni. Itt megjegyzendő, hogy sok mérge, különösen az erősebbek, a Querdákra is hatnak - nem hordozhatják őket, ha maguk is belepusztulnak időnek előtte.

A Querdák családokban élnek, a családot pedig a legerősebb hím, a családfő vezeti. Ezek a jól megtermett vezérek erősebbek, kitartóbbak, jobban tápláltak és egészségesebbek társaiknál, ezért harci értékeik is módosulnak: KÉ: +5 TÉ: +15 VÉ: +10, továbbá sebzésükhöz sebenként egy

Sp-t hozzá kell adni. ÉP-jük hárommal, FP-jük 8-cal nagyobb többi társuknál, s marmagasságuk szinte mindig 9 arasz körül mozog. A családfőért ezért több tapasztalati pont jár, az 1200 helyett 1500.

A Querdákat több nép is saját céljaira használja fel, kis csapatok indulnak az Elátkozott Vidék embertelen, halott tájaira a veszett hírű ragadozók befogására. Az egyik jeles vadász az orkok népe, akik harci állatként tartják őket. A Querdákat ők Khriidének hívják, ennek eltorzult formáját vette át Ynev többi népe az állat elnevezésére, így született a Querdák szó. Az orkok soha nem vesződtek az állatok idomításával vagy betanításával, így a Querdák idomíthatatlansága sem jelent számukra különösebb problémát. Tisztelik az állat emberfeletti kegyetlenségét és harci tudását, s lehetőségeik és saját belátásuk szerint is meglehetősen jól bánnak velük. Fontos barlangszakaszokat, titkos épületeket őriztetnek velük, de nagyobb ütközetekben is láttak már szabadon eresztett Querdát, az ellenfél sorainak, különösen a lovasságnak szétzilálására. A másik nép, melynek harcosai Querdákat fognak be a dzsádok, akik gladiátor játékaik egyik kiemelt kedvenceként ismerik őket. A természet nyers erejének és ösztönös gyorsaságának összecsapása ez az emberi értelemmel, tudással és gyakorlattal. A gladiátorok többsége retteg tőlük, de lelkük mélyén várják a találkozást a fenevaddal, akit egyedül megölve a többiek fölé emelkedhetnek, s a játékok ünnepelt hőseivé válhatnak.

RUNA
SZEREJÁTÉK MELLÉKLET
FELELŐS KIADÓ: NOVÁK CSANÁD ÜGYVEZETŐ IGÁZGÁTO
MUNKATÁRSÁK: GÁSPÁR ANDRÁS JAKAB ZSOLT KOVÁCS ADRIÁN
MŰVÉSZETI VEZETŐ: MARJAI CSABA
HÍRDETÉSFELVÉTEL: VALHALLA DESIGN GROUP TELEFON: 182-0430
TERVEZÉS, GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS, TIPOGRÁFIA: VALHALLA DESIGN GROUP

Képzetségekről bővebben Drágakövek

A kalandozók egyik legfőbb célja, legyenek bár jók vagy gonoszak, a különféle drágaságok megszerzése. A legtöbb kaland végén arany-, ékszer- és drágakőhegyek várják a győzedelmes hősokeket. A legtöbb kalandmester azonban csak közli, hogy ennyi és ennyi arany értékű kincs van ott. Pedig a kincs igen sokféle lehet, nem csak arany, ezüst, hanem szobrok, műtárgyak, ritka és értékes kelmék vagy éppenséggel messziről, viszonytagságos úton megszerzett fűszerek. A drágaköveknek nem csak pénzbeli értékük magas - bizonyos kövek mágikus hatalommal is bírnak. Ezek általában a legtisztább, legnagyobb kövek. A drágakövek a történelemben is fontos szerepet játszanak, a legértékesebb darabokat, amik általában a hatalom szimbólumai, sohasem adják el, ezek mindig gyilkosság, árulás vagy háború útján cserélnek gazdát. Itt említeném meg Shackallor Vérvösvét, amely nem csak számokban kifejezhetetlen értékével, de mágikus energiáival is jócskán hozzájárult Ynev politikájának alakulásához. Nézzük először a drágakövek értékét. Egy-egy kő árát sok minden befolyásolja, mint például a nagysága, a csiszolata, a tisztasága és nem utolsósorban a színe. A drágakövek méretét karátban határozzuk meg (1 karát = 0,2 gramm). A csiszolat nem csak az értékben, de a mágikus energiák fókuszálásában is szerepet kap. Igen sokféle csiszolatot különböztetünk meg, itt csak egy kis ízelítőt nyújtunk a lehetőségekből. Igaz drágakőként csak ötöt tartanak számon: a gyémántot, a zafírt, a rubint, a smaragdot és az igazgyöngyöt, de a legtöbb tudós és alkimista drágakő névvel illeti az összes olyan kristályt, amely mágikus tulajdonsá-

gokkal bír. Az alábbi táblázat tájékoztat a különböző drágakövek értékéről. A táblázatban szereplő kövek kb. 20

karátosak - úgy mogorónyi nagyságúak.

Drágakő	szín	érték (arany)
Gyémánt	tiszta, átlátszó, néha enyhén színezett	500
Igazgyöngy	szivárványosan csillogó tejfehér	300
Rubin	átlátszó karmazsin vörös	500
Smaragd	átlátszó, ragyogó sötétzöld	300
Zafír	átlátszó kék	200
Achát	áttetsző, sokszínű, gyakran sávós	2
Akvamarin	átlátszó sápadt kék	50
Alexandrit	átlátszó mélyzöld	20
Ametiszt	opálos kékeslila	10
Azurit	opálos, pettyezett mélykék	1
Borostyán	átlátszó, aranyló sárga	20
Cirkon	átlátszó sápadt kékeszöld	5
Fekete opál	áttetsző, méregzöld, aranyló foltokkal	100
Füstkvarc	átlátszó, árnyalt szürkés-barnás	7
Gránát	áttetsző, vöröses vagy rozsdaszín	30
Hegyi kristály	tiszta, átlátszó	8
Hematit	acálosan szürke	6
Holdkő	átlátszó, sápadt arany fénnel	7
Jade	zöld és fehér	15
Jáspis	vöröses rozsdaszín	6
Jet	matt fekete	12
Kalcédon	tejfehér vagy kékes	4
Karnélian	tömör narancsvörös	5
Koral	fehér vagy lángvörös	13
Krizoberil	átlátszó sárgászöld	10
Krizopráz	opálos almazöld	5
Lapis lazuli	ragyogó királykék	2
Malachit	erezett világos és sötét zöld	1
Nefrit	áttetsző sápadt zöld	9
Obszidián	csillogó fekete	3
Onix	grafitszürke vagy fekete	5
Opál	sápadt kék zöld és arany pettyezéssel	120
Peridot	áttetsző, sötét olivazöld	60
Rózsakvarc	ködösen áttetsző, halvány rózsaszín	6
Spinell	átlátszó vöröses	40
Szerpentin	sárgás, vörös erezettel	6
Tigrisszem	aranybarna és fekete erezetű	4
Topáz	átlátszó, tiszta esetleg pasztelkék	50
Turmalin	átlátszó, csillogó bordó vagy zöld	10
Türkiz	enyhén zöldes égszínkék	2

Természetesen a fenti értékek csak irányadók, hiszen egy drágakő értékét nem lehet pontosan meghatározni. Ha a KM úgy érzi, módosíthatja ezeket az értékeket, avagy adhat kisebb vagy nagyobb köveket. Gyakori hibája a nemtörődöm mesélőknek, hogy adnak a karaktereknek egy labda méretű gyémántot, ami 10.000 aranyat ér, és amit a karakterek fel is váltanak a legközelebbi városban annak rendje és módja szerint. Nos ez így nem egészen működik. A gyémánt mindenek előtt nagyon ritka, a nagy gyémánt pedig méginkább (összehasonlításképpen a Földön ismert legnagyobb csiszolt gyémánt 530 karátos). Ezenkívül úgy 100 karát felett nemigen akad gyémánt, amiről a kézművesek vagy az énekmondók nem hallottak volna. Ha valaki egy ismert gyémántot próbálna eladni, attól valószínűleg megkérdezik, hogy ugyan hogyan jutott hozzá.

Lehetséges persze, hogy egy rég elfeledett Kyr kincseskamrára bukkanunk a karakterek és ott találnak néhány mesés szép ékkövet, amiről már az egész világ megfélemedezett. Ebben az esetben is akad némi probléma. Például igen nehéz egy öklömnnyi gyémántot értékesíteni, hiszen körülbelül egy fél várost meg lehet vásárolni belőle és ennyi pénzt senki sem mondhat magáénak. Még hercegek és királyok is ritkán vesznek ilyen értékeket, hiszen a zsoldot aranyban kell fizetni.

Konfliktus forrása lehet az is, hogy nem csak egy kőfajta, de egy adott kő esetében is különböznek a vélemények az értékre vonatkozóan. Ha valaki nem rendelkezik értékbecslés képzettséggel vagy drágakőcsiszoló szakmával, azt könnyen becsaphatják. Hogy csak a leggyakoribb csalást említsem gyémántként adnak el csiszolt üveget vagy éppenséggel hegyikristályt. A hozzá nem értő még mágiával is meggyőződhet róla hogy ez drágakő (hiszen a hegyikristály az) de az értéke mégsem ugyanaz, mint a gyémánté.

Egy másik nagyon fontos dolog a drágakövekkel kapcsolatban mágikus tulajdonságuk. Minden drágakő kris-

tály, azaz rendelkezik egy csak rá jellemző kristályráccsal. Ezek a rácsrajzolatok rendkívüli tulajdonságokkal bírnak: képesek a környezetükben fellelhető mágikus energiákat összegyűjteni és raktározni vagy átalakítani. Ogonomus óta tudjuk, hogy a drágakövek nem lehetnek alanyai természetes anyag mágiájának, mégpedig azért, mert mindegyikük kisebb vagy nagyobb mértékben át van itatva mágiával.

Természetesen nem csak a drágakövek rendelkeznek kristályszerkezettel hanem sok más anyag is, ezek azonban olyan kristályok, amelyek a mágiát egyáltalán nem gyűjtik.

Felmerül a kérdés, hogy vajon a kövekben felgyülemlett energiákat fel lehet-e használni. Ez a kérdés foglalkoztatta többek között Ibn al-Beithar dzsad mágust és alkimistát is. Összefoglaló művében az Al Ahmada

Benina-ban, a Drágakövek Varázsában így ír erről:

"Az ékes kövek, amelyek Galradzsa áldását hordozzák magukon, az Ő hatalmával vannak felruházva. Vannak kövek, amelyek tiszták és nagyok - ezek kedvesek az Istenek szemének, míg vannak kisebb, hibás kövek is, melyekben földi halandó is csak kevéssé lelheti gyönyörét. Ezek a mágikus energiákat csak kevéssé képesek befogadni, nem úgy, mint nagyobb társaik, amelyek teljes varázslatokat is képesek magukban tárolni."

A könyv másik részéből megtudhatjuk, hogy nem csak mágikus praktikákkal szabadíthatjuk fel a kövekben rejlő erőket, hanem azok önmagukban is bocsátanak ki mágikus energiákat. Erre már a Kyrek előtt rájöttek a bölcsek, ezért szerencsekölként vagy gyógyítókóként használták őket.

Drágakő	mágikus hatás
Gyémánt	élőholtak és mérgezés ellen véd
Igazgyöngy	általános gyógyító kő
Rubin	jó szerencsét hoz
Smaragd	a legerősebb mágikus kő
Zafír	varázsellenállás
Achát	nyugodt, pihentető alvás
Ametiszt	megóv a részegségtől
Borostyán	betegségetől véd
Hematit	segít a harcban
Holdkő	az alakváltókra hat
Jade	segíti a zenészeket
Jáspis	gyengíti a mérgeket
Kalcedon	élőholtaktól véd
Karnélian	megóv a gonoszoktól
Krizoberil	megvéd a lélek ellen irányuló varázstól
Krizopráz	észrevétlenség és láthatatlanság
Onix	viszályt ébreszt az ellenfelek közt
Peridot	megvéd az asztrális támadásoktól
Szerpentin	megvéd a mentális támadásoktól
Topáz	véd a varázslatoktól
Türkiz	jó hatással van a lovakra

A fenti táblázatban feltüntetett mágikus hatással természetesen csak a legtisztább, hibátlan példányok bírnak. A pontos mágikus hatást mindig a KM határozza meg, de segítségül következzenek néhány példa:

A hibátlan jáspis például +2 módosí-

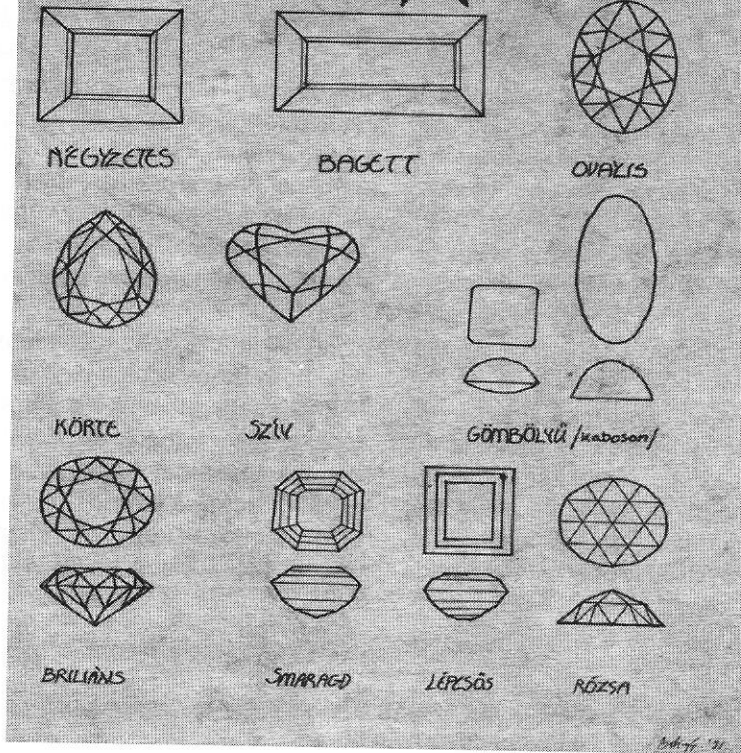
tót adhat tulajdonosának ha méregellenállást kell dobnia.

A peridot ugyanígy adhat módosítót az asztrális mágiaellenállásra.

A jade birtokosa két képzettség ponttal kevesebbet tanulhat meg zenélni.

Néhány kő egészen különleges tulaj-

A DRÁGAKÖVEK CSISZOLÁSI FORMÁI



donsággal bír, például a krizopráz mágikus jellegéből következően láthatatlanná tehető, azaz kivétel a többi drágakő közül. Sőt nemcsak hogy láthatatlanná tehető, de a varázslót, akinek a birtokában van segíti, így annak csak fele annyi Mp-ot kell felhasználnia a láthatatlansághoz. Minden esetben a módosítót a KM

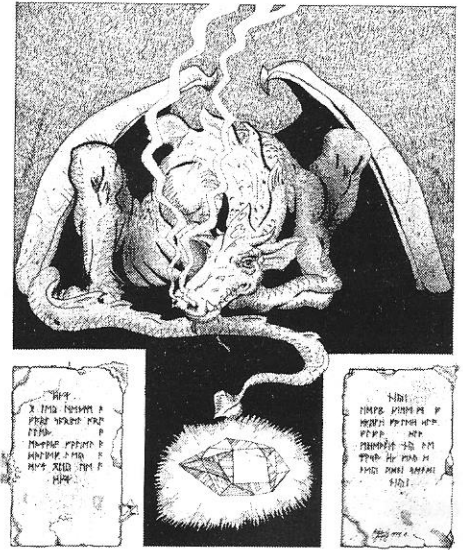
határozza meg a kő méretétől és értékétől függően!

A legkülönösebb és egyben leghatalmasabb mágikus drágakő mégis a smaragd, ám a benne rejlő erők kihasználásához hatalmas tudás is szükségeltetik. Sheenwall smaragd-mágusai hosszú éveket töltenek a smaragd tanulmányozásával és hihe-

tetlen erőknek parancsolnak az ékköveken keresztül.

A másik rend, a Kilenc Sor drágakő-mágusai a nyakukban hordott, ékkövekkel díszített kilenc nyaklánc segítségével varázsolnak. Mivel minden drágakő kristályrajzolata más és más bizonyos elrendezésekben ezek összhangba kerülnek egymás mellett és közösen hoznak létre megdöbbentő erejű mágikus hatásokat.

A játékos karakterek is használhatják az ékköveket varázslás közben, de persze sokkal gyengébb eredményekkel, mint a fent említett két kaszt, mindazonáltal találékonyssággal, ötletességgel a drágakövek igen nagy segítői lehetnek a varázslóknak.



folytatás az 1. oldalról

elhitetni, hogy amit vélsz, az megfelel valamiféle szubjektív igazságnak. Ne így... Ha annak, amit leírsz, ilyen csekély az igazságtartalma, stílusod pedig ennyi kívánnivalót hagy maga után, jöjjön inkább a tus meg a csóttoll.

A stílus persze nehezen megfogható valami. Fejlesztetni kell, s az sem árt, ha némi érzék is szorult az emberbe. Arról, hogy beléd nem szorult, igazán nem tehetsz. Legalább a kritikai érzé-

keddel nincs baj. Tedd fel hát a húszforintos kérdést: "Lehet, hogy én sem vagyok tökéletes?" És azután lapozz gyorsan saját, "Én a Lich" címet viselő irományodhoz, és feleld meg őszintén. Gondolkodj el újra a tizenhatezer éves Lichen, és azon, miképp viszonyul az emberiség teljes történelme ehhez a százhatvan évszázadhoz. Ne a technikai fejlődésre gondolj, hanem a társadalmira. És töprengj egy kicsit azon is, hogy miképp ábrázolnak valódi írók egy jellemet, hogy hozzávetőleg az kereked-

jék ki belőle, amit ők szeretnének. Ehhez persze előbb olvasni kellene, amiben nyilván meggátol fejlett kritikai érzéked, no meg a sok írni- és rajzoniáló.

Írj egy kicsit kevesebbet és olvass többet! Olykor pedig a leírtak tartalmán és hatásán is gondolkodj el. Én csupán ennyit javasolhatok.

Addig is maradok tisztelettel:

Novák Csanád