

# RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

XI. SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT BUTTINGER GERGELY KÉSZÍTETTE



Valhalla Páholy<sup>®</sup>  
K Ö N Y V K I A D Ó K F T

Írás "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

"Jött éve csodáknak..."

A mondák tanúsága szerint a hun Attila (Atilla? Atilla? Aatiilla?) országolásának kezdetét a "Csodák éve"-ként emlegették - persze nem a rómaiak. Az egészből csak annyi az érdekes, hogy a lassanként kifutó 1993-as esztendő egy rakás szempontból valóban a csodák éve volt - és, **figyelem**, még nem értünk a végére!

Az általános karácsonyi vendég- és csodavárás közepette egyetlen beígért jövevény viselkedett udvariatlanul 1992-ben: a M.A.G.U.S. néven közismert, rovott múltú szerepjáték. Nem jött a beste. Ami az idei kilátásokat illeti (a várakozásba befáradt érdeklődő ehelyütt átkozódjon nyugodtan, aztán lapozzon tovább), csak annyit mondhatunk, hogy a '93-as esztendő - a '92'-estől eltérő módon - a csodák éveként vonul majd be a (falra rótt) történelembe. Járják hát nyitott szemmel az utakat december havában mindazok, akik hisznek a csodákban. Az áhított célt (titokzatoság! titokzatoság!) **szemnyugtató zöld szín jelzi majd...**

Ami jelen számunk tartalmát és formáját illeti: a Rúna tovább folytatja a segédanyagok közlését. Teszi ezt annak biztos tudatában, hogy a Nagy Testvér (ti. az udvariatlan szerepjáték) érkezésével az ő árfolyama is megnövekszik. Mindazok, akik az első pillanatban felismerték e melléklet fontosságát, hasznos információkra tehetek szert általa - a többieknek csak azt ajánlhatjuk, egészítsék ki GURU-gyűjteményüket a fenti szempont szerint.

Ma még nem késő...

Azok se csüggedjenek, akik e lapokat nyugnek érzik: ha minden igaz, az újabb csodaév, '94 januárjától ismét rúnamentes GURU-t vehetnek reszkető kezükbe. Most megint a szerepjátékosokhoz szólunk: a Rúna természetesen nem vész el, csak átalakul. Az idők szavára hallgatva GURU formátumú, GURU terjedelmű és GURU színvonalú RPG-magazinná alakul, segédanyagok egész kincsestárát kínálva a M.A.G.U.S.-hoz és más, klasszikusnak számító rendszerekhez. Bízunk benne, hogy megnyeri az olvasók tetszését, és elmélyíti a meggyőződést mindenki: nem

volt hiábavaló a várakozás.

További jó hírek fantasy-kedvelőknek: a Valhalla Páholy a közeljövőben - közkívánatra - megkezdí R. A. Salvatore Sötét elf ciklusának megjelentetését, amely elsősorban az Elfeledett birodalmakban kalandozó AD&D-sek számára tanulságos olvasmány, de hitünk szerint az izgalmat és/vagy borzongást kereső többségnek sem okoz majd csalódást.

'94 - egyebek mellett - a nagy visszatérések esztendejének ígérkezik. Folytatódik majd Fafhrd és a Szürke Egerész története, nemkülönben Wayne Chapman sokak által kedvelt **Tier Nan Gorduin** ciklusa: a **Karnevál** után az év második felében várható a negyedik regény, a **Keleti szél** is. Újabb ígéreteink sorából a M.A.G.U.S.-kiegészítők sorát, ezek közül a jutányos árú, gonddal illusztrált **kalandmodulokat** emelném ki - a szerepjáték híveit emlékezetes utakra invitáljuk majd a Chapman-regényekből ismert tájakon, Gorvik ősréngetegétől a Gályák Tengeréig, sőt, azon is túl.

Istenbizony.

*folytatás a 10. oldalon*

# BESTIARIUM

## A KÁOSZLÉNYEK

Előfordulás: Ritka  
Megjelenők száma: 1k6  
Termet: \*  
Sebesség: \*  
Támadó érték: 70  
Védő érték: 50  
Kezdeményező érték: 10  
Célzó érték: -  
Sebzés: \*  
Támadás/kör: \*  
Életerő pontok: 40+3k10  
Fájdalomtűrés pontok: -  
Asztrál ME: immunis  
Mentál ME: immunis  
Méregellenállás: immunis  
Pszi: -  
Intelligencia: nem intelligens  
Jellem: Káosz, Halál  
Tapasztalati pont: \*  
\* lásd a leírásban

A Kyr Birodalom Rualan tartományát a P. e.-i XXXVI. században rettenetes háborúk pusztították. Reigh-En Zerdal, az akkori tartományúr egyezsége lépett Orwellával és papnőivel és a törvényes császár ellen fordult. Függetlennek kiáltotta ki Rualant, amit természetesen a császár nem ismert el, és óriási sereget küldött a Rettenet Asszonyának orkjai és goblinjai ellen. Miután a csatát elvesztette, nyolc Hatalmas küldött oda, akik varázshatalmukkal megtizedelték Orwella hadát. A válasz nem késett soká, Orwella és papnői elpusztították a Hatalmasokat is. A következő évszázadokban váltakozó kimenetelű csatákat vívtak szerte a vidéken. Orwella minden sötét és aljas eszközt felhasznált a háborúban, több légiónyi élőholt támogatta orkjait és goblinjait. A háború vége felé, ahogy egy-

re kevesebb lett a haderő, a főpapnőnek hátborzongató ötlete támadt: állatokból kreál torz, élőholt gyilkológépeket. Az istennő segítségével meg is valósította szörnyű tervét, kisebb hadseregre való káoszlényt várta, hogy csatába induljon. Erre azonban már nem került sor, mivel P.e. 3012-ben a megmaradt Hatalmasok végeztek a Kítaszított papnővel és Orwellát egy távoli síkra száműzték. A káoszlények immáron a papnők irányítása nélkül szétszéledtek az Elátkozott vidék gonosz vadonjaiban. Életük nem lévén nem pusztultak el, hanem azóta is ott bolyonganak.

A papnők rengeteg állatot gyűjtöttek össze és mindből azokat a részeket használták föl, amelyek a legtöbbet ártottak ellenségeiknek. A különböző testrészeket mágikus úton megfelelő méretre nagyították (vagy kicsinyítették) és varázslatokkal összeforrasztották, majd mágiájukkal kezdetleges lelkeket börtönöztek a testekbe. Minthogy sürgette őket az idő, nem követtek semmiféle rendszert, mindenegyes káoszlény különbözik a többitől. Akárhogy nézzen is ki egy-egy adott példány, a Necrográfia szerint a tudattalan élőholtak osztályába tartoznak.

A lények mérete általában a törzs méretéhez igazodik, kivéve a gyík, a patkány és a rovar testeket, amelyeket lóméretűvé növesztettek, hogy jobban bírják a harcot. Mivel minden káoszlény mágia szülötte, a természetes anyag mágiája nem hat rájuk. Ugyanígy immunisak az asztrális és mentális támadásokra is, lévén hogy csak egy torz lélekcsfra irányítja őket. Mérgek iránti érzéketlenségük élőholt voltukból fakad.

Minden egyes káoszlény legfonto-

sabb és egyetlen célja a gyilkolás. Készítőik gondosan felruházták őket ezzel a céllal, ettől eltéríteni őket nagyon nehéz, csak teljes pusztulásuk árán lehetséges. Igaz ugyan, hogy mindenáron ölni akarnak, de alacsony intelligenciájuk következtében ezt nem túl magas harci színvonalon teszik. Minthogy hiányzik belőlük az élet princípiuma, fájdalmat nem éreznek, legyőzni őket csak testük fizikai megsemmisítésével lehet. A játék nyelvén ez annyit tesz, hogy kizárólag túlütéssel lehet rajtuk sebezni.

A körönkénti támadások száma a karok számától függ. A káoszlények minden karjukkal (melső lábukkal) képesek egyet-egyét támadni egy körben, ezenkívül a fejükkel is támadhatnak egyet körönként. Ez utóbbi vagy harapás vagy öklelés a szarvval (csak ha képes rá). Amelyik lénynek alkalmas farka van, támadhat azal is, de csak a fejjel való támadás helyett.

A lény sebzése is nagyban függ a támadás módjától. Harapás és öklelés sebezhet 1k6-ot, a kéz (vagy mellső láb) támadása 1k10-et vagy 2k6-ot, míg a fark 3k6-ot vagy 2k10-et. A pontos sebzést mindig a KM döntheti el, az adott támadást figyelembe véve.

Az egyes káoszlények megalkotása! Először meg kell határozni a törzset és a fejet. Ezek ismeretében eldönthető, milyen a lény fejformája. Azután azt határozzuk meg, hogy hány és milyen végtagja legyen a lénynek. Általában ez kettő és hat között mozog. A csillagozott oszlopokat csak indokolt esetben kell használni. Természetesen a KM-nek mindig szem előtt kell tartania, hogy a lénynek mozgás-képesnek kell lennie és tulajdonsága-

ival a minél tökéletesebb gyilkolást kell szolgálja. ezért figyelmen kívül kell hagyni minden olyan eredményt, ami értelmetlen lenne. Ez persze nem jelenti azt, hogy egy krokodil testű lénynek ne lehetne ízelt lába, hiszen a testrészek méretét a papnók mágiával megváltoztatták.

k10	Fej	Törzs
1	Medve	Medve
2	Krokodil	Krokodil
3	Vadkan	Vadkan
4	Nagymacska	Nagymacska
5	Kutya v. sakál	Farkas
6	Madár	Madár
7	Gyík v. kígyó	Gyík v. kígyó
8	Bika v. kecske	Bika
9	Patkány	Patkány
0	Rovar	Rovar

A káoszmedve nevét kivételesen nagy medve testéről kapta, amely elérheti a két métert is (lábak nélkül). Dús, hosszú szürkésbarna szőrzet borítja testét. Rövid, zömök nyaka széles bikafejet hordoz, melyet két sosemlátott méretű kosszarv díszít. A szarvak alatt, két hatalmas fekete gömb csillog: az összetett szemek mintha megannyi apró fekete lapocskára lenne egymás mellett. A szarvak mögött két hegyes fül látható, melyek leginkább egy lóéra emlékeztetnek. A kissé nyújtott pofájú bikafej vérengző szájban végződik, amely telis-tele van tűhegyes fogakkal, akárcsak egy óriás farkasnak.

A törzset két izmos, erős oroszlán láb tartja. amik viszont patában végződnek. A káoszmedve tartása egyenes,

termete óriási igen sok sebet képes elviselni, mielőtt elpusztulna.

## GÓLEMEK

ELŐFORDULÁS: Nagyon ritka

A MEGJELENŐK SZÁMA: 1

TERMET: Változó

SEBESSÉG: Változó

TÁMADÓ ÉRTÉK: Változó

VÉDŐ ÉRTÉK: Változó

KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: Változó

CÉLZÓ ÉRTÉK: -

SEBZÉS: Változó

TÁMADÁS/KÖR: 2

ÉLETERŐ PONTOK: Változó

FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK: Változó

ASZTRÁL ME: Immunisak minden

asztrál alapú mágiára

MENTÁL ME: Immunisak minden

mentál alapú mágiára

MÉREGELLENÁLLÁS: Immunisak

minden méregre

PSZI KÉPZETTSÉG: -

INTELLIGENCIA: Alacsony

JELLEM: -

TAPASZTALATI PONT: Változó

z

Gólemek alig három évszázadal

del előtt tűntek fel először

Ynev kék ege alatt, Deludus

Mons kísérleteinek eredménye

képpen. Az élettan jeles tudósa oly

eszközt adott a varázslók kezébe,

melynek segítségével a hű testőrök

leghalálosabbikát teremthetik meg.

Élettelen anyagból teremtenek olyan

lényt, akinek ereje, állóképessége és

kitartása többszörösen meghaladja

az emberét. A gólem teremtése komoly

előkészületeket igényel, s nem

elég hozzá a megfelelő mágikus mozaikok

ismerete, a megfelelő befogadó

test megalkotásához ügyes kéz és

tökéletes tudás kívántatik. Annak,

hogy Ynevet nem árasztották el va-

rázslók alkotta gólemek hadai, több

oka van. Legfontosabb a szükséges

mesterfokú Élettan képzettség nehéz

megszerezhetősége. A gólem készítés

titkát, annak elméletét sok va-

rázsló ismeri, a szoborformálás töké-

letes kivitele nélkül azonban nem ké-

peselek életet lehelni az anyagba. Az

k6	Szarv*	Fül*	Szaj*	Szem	Orr*
1	Kos	Farkas	Csőr	Nagymacska	Ormány
2	Szarvas	Denevér	Vadkan	Gyík v. kígyó	Disznó
3	Öz	Gyík v. kígyó	Farkas	Rovar	Majom
4	Bika	Elefánt	Rovar	Béka	Gyík
5	Orrszarvú	Majom	Kígyó	Majom	Devevér
6	Tüsketaréj	Ló	Krokodil	Csiga	Ló

k6	Karok/Lábak	Kezek/Lábfejek	Farok*	Szárny*
1	Majom	Majom	Majom	Denevér
2	Nagymacska	Nagymacska	Nagymacska	Denevér
3	Madár	Madár	Krokodil	Madár
4	Gyík	Gyík	Kígyó	Madár
5	Rovar	Rák (olló/láb)	Skorpió	Rovar
6	Csáp/Bika	Csáp/Pata	Patkány	Rovar

Álljon itt végül egy példa egy kidolgozott káozslényre:

### Káoszmedve

Termet: N (9 láb felett)

Sebesség: 100 (SZ)

Sebzés: 1k6+2/1k6+2/1k10/(2k6)

Támadás/kör: 3

Életerő pontok: 62

Tapasztalati pont:

azaz mellső lábait kézként használja. Ezek zöldesszín pikkelyekkel borított gyíklábak, melyek végén tűhegyes saskarmok sorakoznak. A lény hátulján egy óriási patkányfarok éktelenkedik.

A harcban legszívesebben leszegett fejjel, messziről ront rá áldozatára, kosszarvával felöklelve (2k6 Sp). Ha már közelharcra kényszerül, éles karmait (körönként kétszer 1k6+2 Sp) és a harapását (1k10) használja. Mivel

élettan ezen titkát Deludus Mons tanítványainál lehet megszerezni, de ők gondosan megválogatják, ki is érett eléggé a veszedelmes tudás megismerésére. Deludus alapította a Doranban működő kört, melynek tagjai ismerik a szoborformálás módszerét. A körnek az Élet kilenc tudója nevet adta, s meghagyta, mindig kilenc tagja legyen. A kilenc bölcs munkáját az élet tanulmányozásának szenteli, s mágiával, megfigyeléssel, kísérletekkel kutatja a természet lényeinek rejtelseit. Ők birtokolják a szobrok megformálásának pontos mintáit, s tanítványt csak két évenként fogadnak. A jelentkezők közül három személyt választanak ki, akik fél év alatt juthatnak a kívánt tudás birtokába. A kilenc bölcs soha nem adja ki kezéből Deludus vázlatait és rajzait, s azok másolatát sem. A tanítványoknak fél év alatt meg kell tanulniuk az élettan ezen részét annyira, hogy szinte kézzel foghatóan maguk előtt lássák a gólem testének minden vonását. A képzettség megtanulásához így a fél év végeztével a tanítványnak sikeres Intelligencia próbát kell tennie. Ezek után kezdhet neki a vállalkozó kedvű varázsló a gólem megalkotásának. A gólem alkotás első, nehezebb és különös gondosságot igénylő lépése a megfelelő test megalkotása. Ehhez legelőször a megfelelő anyagot kell kiválasztani, mely a leginkább összhangban áll a létrehozandó lény feladatával. Ezek után a varázslónak el kell döntenie, mekkora teremtményt szeretne létrehozni, természetesen a gólem céljának szem előtt tartásával. Ha ez megtörtént, elkezdődhet maga a munka. A szobor váza egy csontváz, melyen minden csontnak szerepelnie kell, minél valóságghűbben. A következő réteget a mélyen fekvő izmok alkotják, ezek után sorban az egyre felszínesebb izmokat kell megmintázni a varázslónak. Minden egyes izmot egymástól függetlenül, a valóságnak megfelelő csontokról eredeztetve és tapadva kell megmintázni, másképp a gólem mozgásra képtelen lesz. Ez a munka minimum egy hétig tart, de további idő ráfordításával az alkotás tökéletesíthető. A szo-

bor felépítésében fontosak az arányok és a kidolgozás is, ezeken is múlhat, hogy a test képes lesz-e a ráolvasott bélyegek hatására élővé válni. Ha a test végleg elkészült, a varázsló nekikezdhethet a teremtés mágikus energiáinak megidőzéséhez. Először egy Lélekcspada bélyeget kell a szoborra olvasni, ez adja a tulajdonképpeni életet az élettelen anyagnak. Második lépésként a test mozgását lehetővé tevő Halottmozgatás bélyeg ráírásának kell megtörténnie. Ezzel a két bélyeggel a test már mozog, cselekszik. Sajnálatos módon a csapdába ejtett lélek irányítja, aki az esetek jelentős részében bensőjének legmélyéből fakadó ellenszenvvel viseltetik az őt csapdába ejtő varázsló ellen. Ennek egyenes, természetes következménye, hogy az alkotás az annyiszor ismételt, de örök érvényű módon reagál, s teremtője ellen fordul. A konfliktus elkerülésére természetesen van lehetőség. A Halottmozgatás bélyeg alkalmazása előtt célszerű egy Akaratirányítás és egy Hűség bélyeget a testre olvasni, ezzel biztosítva, hogy a gólem soha ne váljon engedetlené, s csak gazdájának parancsait teljesítse. Ha ezek a bélyegek a testen vannak, a szobor életre kel, s a varázsló befejezte alkotását. Hogy a szobor mennyire tökéletesen vagy tökéletle-

nül felel meg funkciójának, a varázsló ügyességének függvénye. A gólem befejezésekor a varázslónak ügyesség próbát kell tennie. Ha ez sikertelen, a szobor a ráolvasott bélyegek hatására sem válik gólemmé. A sikeres próba azt jelenti, a varázsló tökéletesen kombinálta elméleti élettani tudását a gyakorlati szoborfaragással, s a mű valóban elkészülhetett. A gólemek tulajdonságai igen sokfélék lehetnek, anyaguk és méreteik miatt. Ezeket az alábbi táblázat foglalja össze. Fontos megjegyeznünk, hogy a gólemek alkotásakor ennek a táblázatnak az áttekintése kevés, az anyagtípusokhoz és méretekhez kapcsolódó jegyzetek sok egyéb, fontos információt tartalmaznak.

*A gólemek összehasonlító táblázata a lap alján található.*

A táblázatban megtalálhatjuk azokat az értékeket, melyek az eredeti statisztikában változóként voltak jelezve. (A Seb. a Sebességet, a SEB a sebességet jelenti.) Fontos még, hogy az alapanyag megválasztás is befolyásolja a méret által meghatározott tulajdonságokat. A méretnél szereplő értékek a kő alapanyagú gólemre kerültek kidolgozásra, így módosító ebben az esetben nincs. A szorzók a méreteknél számolt értékekre vonat-

Méret	Seb.	TÉ	VÉ	KÉ	SEB.	ÉP	FP	TP	SEB.
-0,5 m	55	45	145	55	1k6/2	6	15	150	1k6/2
0,5-1m	60	55	135	50	1k10/2	8	25	220	1k10/2
1-1,5m	65	65	110	40	1k6+2	10	45	400	1k6+2
1,5-2m	75	75	100	35	1k10	12	70	850	1k10
2-2,5m	65	75	90	25	1k10+4	15	95	1450	1k10+4
2,5-3m	50	75	90	20	2k10	21	115	2100	2k10
3-3,5m	35	70	85	20	3k10	26	135	3250	3k10
3,5-4m	25	65	80	15	4k10	30	145	4000	4k10
4m-	15	60	60	2	5k10	35	160	3800	5k10
Alapanyag									
Kő	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Fa	*1,5	-	-	+10	-2/k	*,5	*,5	*,5	-2/k
Agyag	*,5	-	-	-10	-2/k	-	-	*,8	-2/k
Vas	-	+10	+10	-	-	-	+20	*1,5	-

kozna. úgy mint a pozitív és negatív módosítók. A sebzésnél a -2/k annyit jelent, hogy minden egyes sebzés-kocka dobásából kettőt le kell vonni, tehát egy 4m-es fa gólem 4k10-8 Sp-t sebez egy támadáskor, ha az sikeres volt. Ahol osztás is szerepel a sebzésben, ezt a 2 pontot mindig az osztás előtt kell kivonni a kocka dobás eredményéből. A méretek csak a táblázatban szereplő értékek között mozoghatnak, mert az 1/2 méternél alacsonyabb gólemeken nagyon nehéz az izmokat megformázni, a 4-4,5 méternél magasabbak pedig nem stabilak, az anyagok nem teszik lehetővé, hogy mozoghassanak, két lábra emelkedhessenek. Így négy és fél méternél nagyobb működő gólemet még senkinek sem sikerült teremtenie, bár többen is megpróbálkoztak vele.

Az anyagokból eredő egyéb módosítók és megjegyzések:

Fa - Ezek a legkönnyebben elkészíthető és alkalmazható, de legsebezhetőbb gólemek. Fontos tulajdonságuk, hogy könnyűek. Ez első látásra elhanyagolhatónak tűnhet, de érdemes elgondolkozni rajta. A fa sűrűsége,

mint tudjuk, valamivel még kisebb is, mint az emberi szöveté. Tehát egy fa gólem nagyjából olyan nehéz lesz, mint egy vele megegyező magasságú ember. Az agyag kétszer, a kő háromszor, a vas pedig nyolcszor olyan sűrű, mint az emberi szövet. Ha egy két méter magas ember kb. 100 kg, egy ugyanekkora vasgólem 800 kg-os lesz. Egy rosszul megépített tető vagy emelet már könnyen átszakad ekkora súly hatására. Ez a kis okfejtés megmutatta, a varázslók, bár tulajdonságaik miatt mindenképpen előnyösek a vasgólemek, miért is alkotnak más fajta, más alapanyagú gólemeket is. A fa gólemek hátránya, hogy a tűz alapú mágia könnyen sebzí őket, s tűztől kétszeres sebpontot veszítenek.

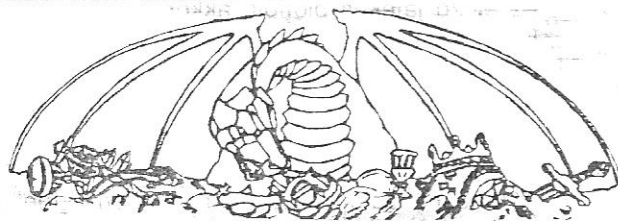
Agyag - Ez a gólemtípus ideális a legtöbb feladatra, bár reakciói nagyon lassúak. A tompa fegyverek csak a felét sebzik az agyag gólemeken, az éles vagy hegyes fegyverek sebzése nem változik. Az agyag gólemek immunisak az elektromosság alapú mágiára, a tűz csak a felét sebzí rajtuk.

Kő - A legelterjedtebb gólem fajta. Éles és hegyes fegyverek sebzését

felezzik, s a tűz ellen immunisak. Az elektromosság alapú mágia is csak a felét sebzí normál sebzésének ezeken a gólemeken.

Vas - A legkeményebb, legjobb harcosok a gólemek közt. Az éles fegyverek sebzését negyedelik, a hegyes fegyverek pedig támadásonként csak egy Sp-t sebeznek rajtuk. A tűz és hideg alapú varázslatok sebzését is felezzik, kivéve akkor, ha ezek felváltva követik egymást.

Láthatjuk, a gólemek kemény ellenfelek lehetnek, s legyőzésük sokszor csak csapdákkal, trükkökkel vagy mágiával lehetséges. A gólem elpusztításához elég megtörni a Lélek-csapda bélyeget, de ennyire közel kerülni egy gólemhez elég nehéz a harc hevében. A gólemek elszaporodását szerencsére gátolja az Élet kilenc tudójának titoktartása, de így is előfordult már, hogy egy megbízhatónak vélt varázsló méltatlanná vált híréhez, s a gonosz útjára tért. Közükben a gólemek előállításának tudománya komoly, veszélyes fegyver, melynek elszabadulása beláthatatlan következményekkel bírhat.



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

S Z E R E J Á T É K S Z A K Ű Z L E T

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

# Szerencsejátékok

"Quidam ludunt, quidam bibunt, quidam indiscrete vivunt. Sed in ludo quid morantur, es his quidam denudantur, quidam ibi vestiuntur, quidam saccis induuntur."\*

- szól a profán dal szerte Dél-Yneven, de jócskán akadnak északon is akik szeretik a megénekelte italt és játékot. Nem csoda, hisz nincs is ember, aki soha nem játszik.

Talán nem véletlen, hogy minden játékok közül is a legnagyobb keletje a szerencsejátékoknak van, hiszen ezek azok, ahol mindenkit csábít a könnyen szerzett aranyak reménye. Nem csoda hát, ha szerte a világon számtalan lehetőség nyílik a szerencse megkísértésére. Ezek közül teszünk itt közzé egy csokorralót.

A délvidék - főleg a Gályák tengerének melléke - kedvelt kockajátéka a baesh. Ehhez két közönséges hatoldalú dobókocka szükséges. A játékosok körbeülnek az asztal és sorban dobnak. Aki dobott, nem fedi fel do-

bását, hanem a tőle jobbra ülőnek megmondja mennyit mutatnak a kockák. Nem a dobás összege számít, hanem a róluk leolvasható kétjegyű szám, úgy, hogy mindig a nagyobb van elől. Azaz, ha valaki dob egy négyest és egy kettést, az negyvenkettő (és nem huszonnégy!). A dupla dobás (pl. két hármas) értékesebb, mint az összes szám, a huszonegy pedig értékesebb minden egyébnél. A játék ezekután a következő: az első ember dob egyet a két kockával és megmondja mennyit dobott. A következőnek muszáj nagyobbat dobnia, ahhoz, hogy nyerjen. Persze ez nem mindig lehetséges, éppen ezért van, hogy a dobást nem mutatják meg, mert az illető blöffölhet is. Tehát akár sikerült nagyobbat dobnia, akár nem, mindenképpen nagyobbat fog mondani. A következő (tőle jobbra ülő) játékos azután eldönti, hogy ezt elhiszi-e vagy sem. Ha elhiszi, neki kell nagyobbat dobnia az előzőnél és ezt a következő játékkal elhitetni. Ha nem hiszi el, két eset lehetséges. Ha az előző játékos blöffölt, akkor nyer, ha viszont igazat mondott, veszít. A dobás mindig körbe jár és addig kell egyre nagyobbat dobnia, míg valaki azt nem mondja, hogy nem hiszi. Ekkor újabb kör kezdődik.

A baesh esténként majd minden kocsmában megtalálhatjuk, a városállamoktól egészen a Kereskedő Hercegségekig. Két ember is elég hozzá, de általában négyen-ötven játszó. Ha valaki csatlakozni akar, szinte mindig szívesen fogadják.

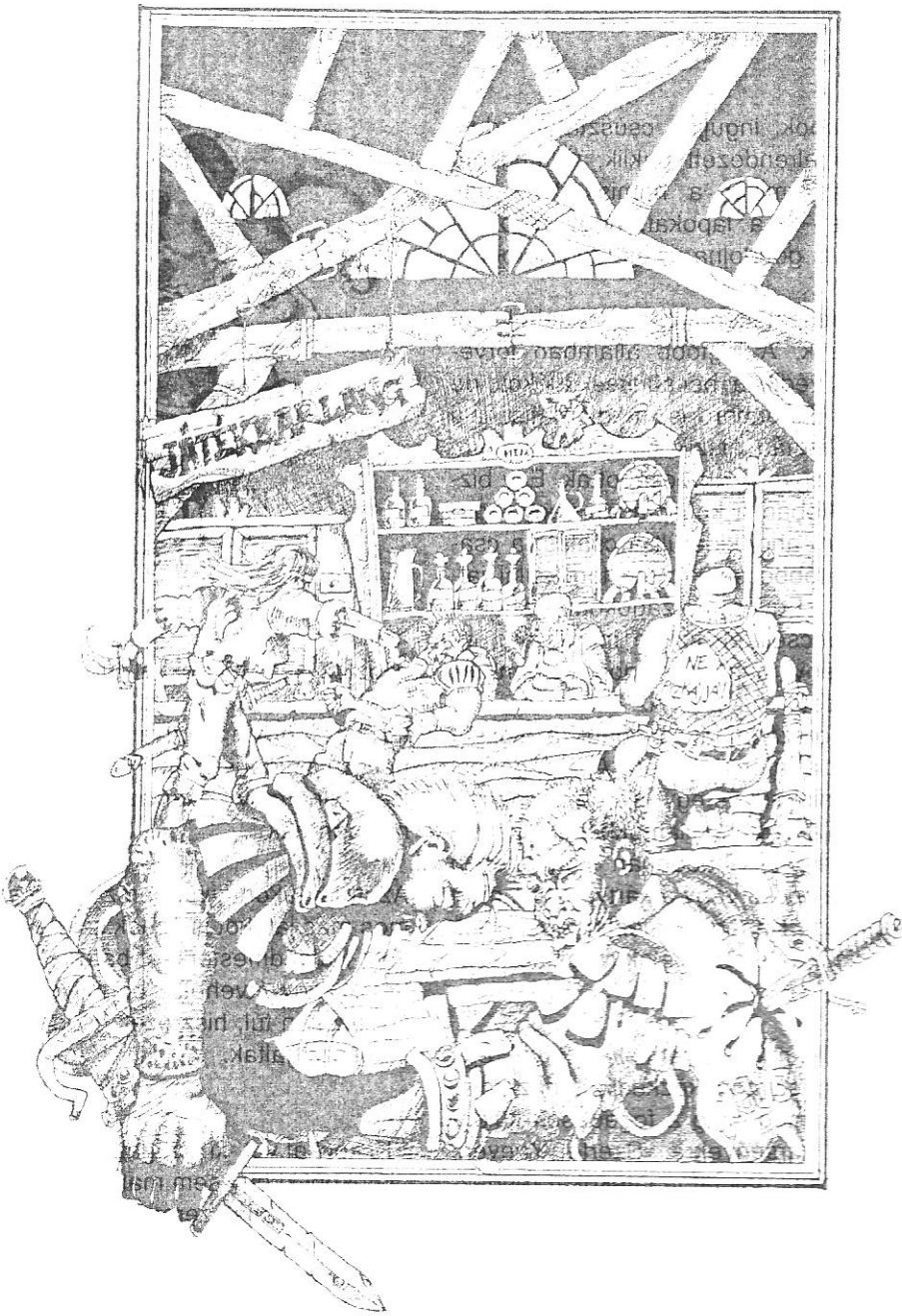
Az llanoriak kedvelt szórakozása az asztragalosz, a kecske vagy juh csuklócsontjából készített dobókocka. Ez nem a hagyományos értelemben vett kocka, hanem egy négyoldalú test, tetraéder, de még annak is szabálytalan. Éppen alakjuk miatt nem egyforma eséllyel esnek ugyanarra az oldalukra. A nagyobb lapos oldalra a legtöbbször, ez egy pont. A

homorú oldal ér három pontot, a kicsi, domború négyet, míg a keskeny, öblös oldal hat pontot ér. A legegyszerűbb játékokban az számít, ki dob két kockával többet. A bonyolultabbban előre be kell jelenteni, mennyit fog dobni az ember, és attól függően, mennyit mondott és azt milyen pontosan találta el, kap pontot. A végén itt is az nyer, aki a több pontot szerzi. Az asztragalosz szinte csak llanorban, Yllinorban és a Dwyll Unió északnyugati tartományaiban ismert játék.

A toroni, abasziszi lebuajok legtöbbszörben az alea talus nevű kockajátékot úzik, amely a Quiron tenger mellékén mindenfelé igen nagy népszerűségnek örvend. Ezt vagy szabályos tetraéderrel, vagy hatoldalú kockával játszóznak. Itt sem az dönt, ki dob többet, hanem hogy milyen kombinációk jönnek ki. Minden kombinációnak saját neve van, az egyes kombinációkon belül a pontok összértéke dönt. A kombinációk: négy különböző a császárdobás, három különböző a herceg, két-két egyforma a katona, három egyforma a paraszt és a négy egyforma a kutyadobás. Aki például négy darab egyest vet, az biztos veszít. Ha az alap tétet valaki megemeli, az dobhat másik egy, kettő vagy három kockával. Természetesen ilyenkor a többiek nem kell hogy emeljék a tétet, ha meg vannak elégedve a dobásukkal. Egy kocka kétszeres, két kocka négyszeres, míg három kocka hatszoros tételmelet kíván. Összesen három kockát lehet egy körben újradobni, ezt lehet egyszerre vagy egymás után háromszor ugyanazt. Egy kör addig megy, míg mindeki élt újradobási lehetőségével, aki akart.

A Dzsadok kedvelt játéka az al há máma azaz a galamb. Ehhez a játékhoz három darab szabályos hatoldalú kocka kell, két fekete és egy fehér. A





fehér játsza a galambot, míg a feketék a macskák. Két vagy három ember kell a játékhoz, az egyik a galambbal, a másik vagy másik kettő a macskákkal. Először a galamb dob, azután a macskák. Ha legalább az egyik macskának sikerült nagyobbat dobnia, a galambot elkapták és a galamb játékos a fizet annyit, amennyit a fehér kocka mutat. Ezt a nagyobbat dobó macska kapja. Ha egyforma a dobásuk, osztoznak rajta. Ha nem sikerül elkapni a galambot, a macskák fizetnek annyit, amennyivel kevesebbet dobtak a fehérmél. Például, ha a

fehér kocka ötöt mutat, míg a feketék hármát illetve kettőt, akkor a két macska fizet kettőt, illetve hármát a galambnak. A dzsádok gyakran játszik az al hamámát, de mivel legfeljebb három ember játszhatja, nehéz beszállni a játszmába.

Északon, Haonwellben és környékén különös dobókockákat használnak: tizenkét oldaluk van, azaz szabályos dodekaéderek. A különböző oldalakon a számok sorakoznak egytől tizenkettőig. A haonwelli az egyetlen kocka Yneven, amelyre nem ponto-

kat vésnek, hanem magukat a számokat írják fel. Gyakran hármásával hordják ezeket a kockákat, mert ennyi kell a doda nevű játékhoz. A játék több formája ismert, a legegyszerűbb esetben a dobott számok összege számít, három egyes mindig veszít, három kilences mindig nyer. A bonyolultabb változatban az alea talushoz hasonlóan különböző kombinációk szerepelnek, de legértékesebbek mindig azok, amelyekben a kilences megtalálható. A játék lényege, hogy a kapott számokat összeadva és kilenccel elosztva mennyit kapunk maradékkal, ugyanis ennyi pontot kap a játékos. Ha maradéktalanul osztható kilenccel, az kilenc pont. Ha valaki kilenccel dob, az magában kilenc pont és nem számít bele az összegbe.

A kockák rengetegféle anyagból készülnek szerte a világon. Van ahol fából, van ahol fémből, de talán a legelterjedtebb a csontból készült kocka. Néhol készítenek agyagból is kockákat, de ezek sokkalta rosszabbak, mint csont vagy fa társaik.

Kártyát is gyakran vetnek Ynev népei, de az inkább a gazdagabb, műveltebb rétegek szórakozása, íghát kártyást ritkábban látni a falusi kocsmákban, bár akadnak szép számmal. A legelterjedtebb mind között a Talitha kártya, ami elsősorban jövődőlésre használatos és egyes tájakon misztikusnak tekintik, máshol azonban egyszerű játékeszközként átment a közeletbe.

A Talitha szabályai igen bonyolultak, talán már nem is igazi szerencsejáték, leginkább az általunk ismert bridsre hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt huszonegy különböző adu van, mind más és más értékkel.

A gyakoribb, közemberek által is inkább használt kártya a septor, ami három színből - sárga (arany), kék és vörös - áll, jelképezve a három égitestet, a napot és a két holdat. Mindhárom színből hét-hét számozott lap van. A septorral több különböző játé-

köt játszanak, az egyszerű huszonegyezéstől egészen a bonyolult tercerig.

A tercer lényege, hogy a huszonegy lapot szétoszítjuk három ember között. Az egyikük kezd és lerak egy tetszőleges lapot. Erre bárki, akár ő maga is ráteheti - sőt rá kell tennie - a nagyságrendben következő két lapot, természetesen ugyabból a színből. Aki a harmadik lapot rakta, azé az ütés, azaz az teszi el a tercet és az hívja a következő kezdőlapot. Mivel a hetesnél nincs nagyobb, így nem is lehet belőle tercet csinálni, ezért akinél hetes van és sorra kerül az azonnal kiteszi a hetest, ami a kezdőlap, de egyben a befejező is, tehát az ütés az övé, hívhat új lapot. Ha egy terc befejezetlen marad, mert a véglap már kiesett, akkor a terc állhat két, de akár egy lapból is. A győztes az, akinek előbb fogynak el a lapjai, a vesztesek pedig annyit fizetnek, ahány lap a kezükben maradt.

Amióta léteznek szerencsejátékok, azóta léteznek csalók és hamiskártyások is. A M.A.G.U.S. játékrendszerében külön képzettségként tanulhatja bárki a csalást (hamiskártya Af 10; Mf 20), ami nem csak a közismert kártyajátékokra, de a legtöbb kockajátékokra is vonatkozik. Persze ha valaki életében először játszik valamit, abban nem biztos, hogy elsőre sikerül csalnia.

A csalók igen sok módszert ismernek. A kockákat leggyakrabban cinkelik - azaz egy kis nehezéket ültetnek be az egyes alá, amitől a kocka sokkal gyakrabban dob hatost. Természetesen ez nem mindig előny, hiszen jócskán van olyan játék - például az alea talus is - amelyben nem számít a pontérték, csak a kombináció. Az ügyesebb és ravaszabb szerencsejátékosok dobás közben vagy után apró, észrevétlen mozdulattal "megigazítják" a kockákat. Ezt kivételesen vezeték be jobb helyeken a pohárból dobást, ahol egy kemény bőrpohárból kell a kockákat eldobni.

A kártyajátékokban is rengeteg lehetőség adódik a becsstelen játékokra. Je-

lőtt lapok, ingujjba csúsztatott aduk, előre elrendezett paklik, villámgyors osztás, mikor a hamiskártyás úgy cseréli ki a lapokat, hogy áldozata nem is gondolna rá és még sorolhatnám.

Természetesen a csalókat sehol sem szeretik. A legtöbb államban törvények védik a becsületes játékot, de még Toronban is megjárhatja, aki nem tisztán játszik, ha másképp nem, hát megverik a becsapottak. Egy biztos. Abban a kocsmában vagy fogadóban, ahol kiderült a csalás, a csalóval többé senki nem fog leülni játszani. Egyes országokban, ahol a szerencsejáték szinte már állami intézmény, nagyon szigorúan büntetik a becsstelenséget. Az északi szövetség országaiban például a kockát átütik a lator tenyerén. A dzsádoknál a hamiskártyás egy ujjá bánja, ha rajtakapják. Más államokban viszont - így például Shadonban - egyenesen tilos a kocka vagy a kártyavetés, mert azokat Ranagol mesterkedéseinek tartják, az emberi lélek megkísértésére.

Létezik még a fentiekén kívül egy másik, szintén közkedvelt hazárdjáték is, mégpedig a fogadások különböző versenyekre. Szerinte Yneven, ahol csak galdiatori játékokat rendeznek, mindenütt rengeteg szerencsejátékost találunk, mind-mind megannyi biztos tippel, hogy ki is lesz a nyertes. Abaszisban, az ifini játékokon a fogadás a nagykirály monopóliuma. A verseny előtt már napokkal állnak a sátrak, ahol bárki fogadhat. Toronban elvileg bárki köthet fogadásokat, gyakorlatilag azonban néhány orgyilkos klán kezében összpontosul ez is, és a toroni embervadászok nem szeretik a szabadúszókat.

A gorkvikiak egész más versenyeken fogadnak. A legtöbb kocsmában van patkányverem, ahol kifejezetten erre a célra tenyésztett óriási patkányok viaskodnak egymással a szurkoló tömeg nem kis biztatása közepette. A harcban a vesztes biztosan belepusztul, de előfordul, hogy a



győztes sem éli sokkal túl ellenfelét. Ezek között a patkányok közt nem ritka az ötven hatvan centiméter hosszú példány sem, amik megfelelően felhergelve akár az embernek is nekiugranak.

Az itt leírtakon kívül persze még számos más játékot is üznek szerinte Yneven. Kalandmesterként bátran kitalálhatsz vagy átvehetsz bármilyen játékot ezeken túl, hisz ezek csupán ízeletül szolgáltak.

\* Ki kockát vet, ki iszogat, játékból ki egy sem marad. Ki kockáztatja szerencséjét, könnyen elveszíti pénzét, másoknak a vagyont hozza, pénzzel áldja meg a kocka.

<b>RÚNA</b>
<b>SZEREPIJÁTÉK MELLÉKLET</b>
FELELŐS KIADÓ: NOVAK CSANÁD IGYVEZETŐ IGAZGATÓ
MUNKATÁRSÁK: GÁSPAR ANDRÁS JAKAB ZSOLT KOVÁCS ADRIÁN
MŰVESZETI VEZETŐ: MARJAI CSABA
HÍRDETÉSFELVÉTEL: VALHALLA DESIGN GROUP TELEFON: 182-0430
TERVEZÉS, GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS, TIPOGRÁFIA: VALHALLA DESIGN GROUP



# PANTEON

AHOL A KALANDOZOK MINDEN CSELEKEDETE FELJEGYZTETIK

## Olaf Pherkad "Habókos Olaf"

Státusz: nem játszható  
Kaszt: varázsló  
Szint: mágus  
Faj: ember

Erő: 11  
Állóképesség: 13  
Gyorsaság: 16  
Ügyesség: 17  
Egészség: 13  
Szépség: 11  
Akaraterő: 17  
Intelligencia: 18  
Asztrál: 14  
Műveltség: 19  
Bátorság: 8



Életerő pont: 6  
Fájdalomtűrés pont: 55  
Pszí pont: 121 (Kyr metódus)  
Max. Manapont: -

Képzettségek	Fok/%
Fegyverhasználat (bot)	Af
Etikett	Af
Herbalizmus	Af
Szakma (szakács)	Af
Vallásismeret	Af
Írás/olvasás	Mf
Pszí (Kyr metódus)	Mf
Alkémia	Mf
Asztrológia	Mf
Legendaismeret	Mf

Felszerelése: Karnélian köves gyűrű - megvéd a gonoszoktól VÉ +10 káros és/vagy halál jellemű támadó ellen. Krizoberil köves nyakék - a lélek ellen irányuló varázslatoktól véd +2 ME asztrál és mentál.

Habókos Olaf a Pherkad család egyetlen fiúgyermekéként látta meg a napvilágot Pyarron 3638. esztendejében egy déli városállamban. Apja, egy jómódú kereskedő, aki három leánygyermek után nagyon megörült a fiúnak, azonnal kézbe vette a nevelést és amint Olaf betöltötte a hetedik

évét, elküldte a legnevesebb bölcsekhez tanulni. Tanítottak a gyerekek sok mindent, számvetést, fizikát, írást, olvasást, vallásokat, miegyebet.

Az ifjút azonban mindez mit sem érdekelt. Megtanulta a tananyagot becsülettel, hiszen apja akarata az volt, de amikor csak tehetett, a kertben töltötte a szabadidejét és játszott a többi gyerekkel vagy csak feküdt és nézte a felhőket.

Néhány évig ment ez így és bár Olaf az összes mesterétől csak dicséretet kapott, az apja érezte, hogy ebből a gyerekből nem válik majd kereskedő. Hanem azért mégiscsak azt szeretne volna, ha a fia tanul valami hasznosat, ezérthát felke-rekedett és elvitte Olafot Pyarronba. Olaf, talán mert csak lánytestvérei voltak, csendben és engedelmesen követte apját.

Az idős kereskedő minden pénzét és tekintélyét latba vetette, hogy a fiát befogadják novíciusnak és végül sikerrel járt.

Évek teltek el a varázslóiskola falai közt és Olaf lassan komoly ifjúvá cseperedett. Tanulmányait itt is jelesen végezte, minden tanítója büszke volt rá, ám a fiút jobban érdekelték a versek, a természet és az állatok. Mindezek mellett volt egy sokkal világibb szórakozása is: az evés. Nagyon szerette a gyomrát és hacsak tehetett a beosont a konyhába és segített a szakácsnak. Nem túl hosszú idő alatt azután a sütés-főzés tudományában is jártas lett.

Egy idő után már élvezte a varázslást, bár nem egészen úgy használta képességeit, ahogy azt mesterei elképzelték. Pyarron mindig is a mentál mágia fellegvárának számított szerte Yneven, mágusai híresek voltak mentális hatalmukról és nem kevésbé hűvös megfontoltságukról. Nem így Olaf, aki hol a kondér alá gyűjtött

elemi tűz teremtéssel, hol pisztrángot teleportált a konyhai kondérba és számos más csínyet követett el. Egy esetben átformázás varázslattal egyik társának ruháját alakította át csipkés-fodros rózsaszín babakelen-gyévé. Idővel persze a hatás elmúlt, de az esetet azóta is kacagva emlegetik akik látták. Egy másik alkalommal habostortát teremtett társa feje fölé. A szerencsétlen áldozat érezte, hogy valami készül ellene és legnagyobb szerencsétlenségére felpillantott. Épp időben, hogy a torta telibe találja. Egy ízben egy igen ellenszen-ves kereskedő érkezett, aki nagyon is piszkálta a tanoncok csórét, de Pyarronban szabály van rá, hogy a vendégre semmiféle varázst nem lehet mondani. Olaf persze ismét kifundált valamit. A tanácsterembe igyekvő kereskedő lába alatt a szőnyeget változtatta csúszós olajjára. A hatás nem maradt el. Ezt azóta is, mint Olaf al-jas trükkjét ismerik a varázskronikák. Másik hasonló - azóta híressé vált - varázslata az volt, amikor az egyik kukta ágyába bolhává változtatott hangyákat teleportált.

Mikor már kellő biztonsággal kezelte a mágikus igéket és rúnákat, tanítója boldogan küldte útjára. Olaf először hazament, de otthon rá kellett döbbernie, hogy nem sok minden köti már a családjához és szülővárosához. Cél-talanul indult a világba. Elzarándokolt egészen Erionig, mert vonzotta a város különlegessége. Néhány napja csodálta csak a várost, mikor megismerkedett néhány kalandozóval, akik egy erioni mesterember szolgálatában álltak és egy varázslót kerestek, aki segítené őket küldetésükön. Olaf kapva kapott a remek alkalmon és hamar megkötötték az alkut. A messzi északi Beriquel szigetre indultak jegesmedve prémet hozni. Ez így magában nem lenne nehéz feladat, csakhogy néhány bennszülött törzs a jegesmedvét szent állatnak tartja. Az ifjú varázsló mágija segítségével

gyorsan tették meg az utat északra, de a tengert már hajóval kellett átszelniük. A hajóút Olaf számára rémesebb volt, mint a legrosszabb rémálmok. Abban a percben, hogy a fedélzetre lépett, rosszul lett és egész úton ez csak rosszabbodott. Amikor kikötöttek, akkor sem lehetett öröme teljes, hiszen valahogy el is kell majd mennie a szigetről.

A vadászat első néhány napja eseménytelenül telt, leszámítva azt az apróságot, hogy Olafnak - kezdő kalandozó lévén - nem jutott eszébe meleg kabátot hozni. Egyszerűen nem gondolt bele, hogy ha északra mennek, ott hideg van és külön senki sem szólt neki. Mágikus tudásának hála, később megoldotta ezt a problémát az elemi hó varázslattal. Úgytűnt minden rendben megy, mikor egy napon bennszülöttek tűntek fel és azonnal megtámadták őket a szigonyokkal.

A kalandozóknak menekülniük kellett a hatalmas túlerő elől, ráadásul néhányan odavesztek. Visszafelé ismét borzalmas hajóút várt Olafra és mint ha ez még magában nem lenne elég, szörnyű vihar tört ki. A jeges szél egy teljes napon keresztül rángatta a hajót - Olaf számára ez a poklok pokla volt - míg az végül alulmaradt és elsüllyedt. Aki nem fulladt meg, az a hideg vízben megfagyott. Olafnak egyetlen szerencséje az volt, hogy a mágikus hóaura volt rajta és egy roncsdarabba kapaszkodva nem sül-

lyedt el. Másnap elült a vihar, kitisztult az ég és Olaf szerencséjére megpillantotta a partot. Összeszedte minden mágikus tudását és távolba hatva a partra teleportálta magát. Ott és akkor megfogadta: tengernek többé a közelébe sem megy.

A tenger partrasodort néhány roncsdarabot, amik között legnagyobb meglepetésére Olaf néhány épen maradt prémet talált. Ezekkel tért vissza Erionba, ahol a megbízó annak rendje és módja szerint meg is jutalmazta. Ott kapta gyűrűjét és nyakékét. A szűcs valószínűleg nem is sejtette, hogy ezeknek a köveknek mágikus tulajdonságaik vannak, de Olaf rögtön felismerte az ékszerek valódi értékét.

Ezekután otthagya Eriont és a Sheral hegység lábánál telepedett le, nem messze szülőföldjétől. Azóta is ott él békében és nyugalomban, és tanulmányozza a mágikus tanokat. Semmi pénzért nem vállalna egy újabb kalandot. A környékbéliek tudják, hogy ott él, tisztelik is tudásáért, de egy kicsit bolondnak tartják. Ha bárki segítséget kér tőle általában segít - tanáccsal, tudománnyal - akár fizetség nélkül is. Persze aki meglátogatja, sose lehet benne biztos, mikor esik a fejére egy habostorta. Általában minden vendégét megrézfálja, de sohasem ugyanúgy. Ezek a tréfák mindig barátságosak, Olaf senkinek sem okozna sérülést.

Olaf írt egy azóta híressé vált köny-

vet is Olaf Trükkháza címmel, amit humoros kedvükben lévő varázslóina-sok azóta is előszeretettel forgatnak. Olaf ezenkívül azon kevesek egyike, aki néhanapján vállalja ifjú varázslók tanítását. Persze aki a tanítványa akar lenni annak szigorú követelményeknek kell megfelelni, például jó humorérzéke kell legyen.

Olaf tortája

Erősség: 1

Sebzés: nincs

Manapont: 13

Határidő: örök\*

Varázslás ideje: 8 szegmens

Felhasznált mozaikok:

Teremtés 10

Átformázás 2

Elemi erő 1

A varázslat segítségével Olaf egy nagy (2 kg-os) habostortát teremt. Először a habot, amit azután átformáz gyönyörű, kimunkált tortává. Az átformázás ugyan csak egy körig tart, de általában a torta úgyléve előbb elveszíti torta formáját. A megidézett elemi erő a célzás segítségét szolgálja, ugyanis a lehulló tortát 1m sugarú körön belül tetszőlegesen lehet irányítani vele. Ha valaki észreveszi, sikeres ügyesség próbát kell tennie, hogy a tortát elkerülje. Akit eltalál, az egy teljes körre elvakul, ha semmi más nem csinál csak törli a habot.

*folytatás az 1. oldalról*

**Hát a science fiction?** - kérdezheti teljes joggal a másik tábor.

Nos, bizvást állíthatom, a hazánkban elterjedtebb irányzat hívei sem maradnak újdonságok nélkül. Igazi újdonságokra, nem pedig óvodás gügyögsre gondolok egy populáris mítosz tárgykörében, a részleteket azonban - mert gonosz és lelketlen ember vagyok, akinek szépről és jóról alkotott fogalmai meglehetősen elmosódottak - egyelőre titokban tartom.

Azoknak, akik az SF-et szeretik elkülöníteni holmiféle populáris mítoszoktól, az **Warhammer 40.000** (nálunk ismertebb formában az Inkvizítor)

univerzum soron következő regényét ajánlom figyelmébe: Ian Watson friss műve kicsit cyber, kicsit gót, mindennek felett azonban megkapó és elgondolkodtató olvasmány. A csodák '92-es és '93-as évében egyébként egész sor kitűnő elbeszélés is született ebben a tárgykörben - találkozhattok majd velük a következő, sorrendben harmadik Analógia, netán egy önálló kötet lapjain. William Gibson **cybertér** ciklusának harmadik regényében sem maradunk sokáig adósak - a további kecsegtetés azonban már a januárban startoló, reményeink szerint jó ideig el nem halványuló Rúna feladata.

Motoszkál bennem a feltételezés, hogy e havi beköszöntőmmel - főként

a kritikus tartalmú második bekezdéssel - sikerült ismét megteremtennem a csodavárás már-már karácsonyas légkörét. E döbbszent csendben mondok búcsút, kívánok tanulságos böngészést a következő oldalakhoz. És mert - fentebb említettem már e-félét - híján vagyok a legelemibb tisztességnek, feltétlenül el kell ismételnem a novemberi kulcsmondatot:

**Az áhított célt szemnyugtató zöld szín jelzi majd.**

Minek tagadnám: valamennyien szívdobogva lessük-várjuk, milyen fogadtatásra talál köreitekben ez a mindedig hiányzó árnyalat.

Decemberben visszatérünk.

**Hasta la vista**, kitarító olvasó!

*Novák Csanád*