

RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

XII. 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

Több mint egy év múlt el azóta, hogy először jelentkeztünk a GURU hasábjain, s először ígértük meg a M.A.G.U.S.-t.

Nem gondoltam volna, hogy tizenkét hosszú hónapnak kell eltelnie ahhoz, hogy az ígéret valóra váljon. Most, amikor ezeket a sorokat írom - november 23-án -, már nyomdában van a kötet, kockákkal egyetemben, s a terjesztőkkel is megkötöttem a szerződés. Minden okom megvan feltételezni, hogy mire a GURU napvilágot lát, a rég várt "csoda" már az utcán van. Ha valamilyen balszerencse folytán a lap mégis hamarabb jelenne meg, akkor türelmet kérek, csupán néhány napot - a nyomda talán csúszik, ám M.A.G.U.S. van - lesz. Különös, korszakzáró esemény ez nekünk: egy vágy, egy álom beteljesülése. Ha jól emlékszem, hatodik éve dolgozom azon, hogy megjelenhessen magyar nyelvű szerepjáték, s most, hogy teljesen elkészültünk, nekem is furcsa kissé - hihetetlen, hogy minden összeállt, hogy sikerült kockákat is szerezni, s hogy a hat éve folyó munka végére értünk. Azt hiszem, azért néhány magyarázó szóval tartozom:

noha nagy hangon fogadkoztunk, hogy nem lesz drágább 599Ft-nál, pont egy százassal kerül többre. Ennek oka igen egyszerű, nem tudtunk itthon kockákat gyártatni - változatlanul -, így kénytelenek voltunk Amerikából beszerezni a szükséges készletet. Két kötetről volt szó - végül egy lett belőle, igaz meglehetősen terjedelmes. Sokat törtük a fejünket, sokat vitáztunk, míg az eredeti koncepció megváltoztatása mellett döntöttünk. Úgy éreztük, haladnunk kell a korrallal, s hogy a tematikailag jobban áttekinthető formátum divatját nem hagyhatjuk figyelmen kívül. (Meg a nyomda is könnyebben, rövidebb idő alatt boldogul.)

Most csupán az a kérdés, hogy azt adtuk-e, amit a szerepjátékos társadalom várt. Remélem igen. Remélem mindenkinek tetszik. Persze nem tökéletes, nyilván vannak benne olyan részek, amit jobban meg lehetett volna csinálni. Ezúton kérek hát mindenkit, hogy segítsen! Írja meg észrevételeit, azt, hogy mi tetszett és mi nem; hol kellene változtatni és hogyan. Mert a M.A.G.U.S.-nak lesz második, javított és bővített, helyenként átdol-

gozott kiadása, úgy egy-két év távlatában.

Mint az előző számban említettem, a GURU-ban megszűnik a RÚNA rovat. Azonban marad három-négy oldal, csupán azok kedvéért, akik megszokták és megszerették - hisz a "szórakoztató informatikai magazin" vonzerejét sem akarjuk csökkenteni -, azoknak azonban, akik több információra, átfogóbb Ynev-képre, új NJK kasztokra, karakterekre, bestiákra, térképekre, kalandmodulokra, Wayne Chapmanre és más léhaságokra vágnak, még jobb hírrel szolgálhatunk: 1994 januárjától indul újtárra a magazinná növekedett RÚNA, melyben mindez, s még több lesz található.

Azon igyekszünk, hogy minden lehetséges eszközzel a M.A.G.U.S "keze alá" játsszunk, már csak azért is, mert ezt - szükségesnek látjuk ehelyütt leszögezni - egyedül a RÚNA teheti. A M.A.G.U.S. olyan szellemi termék, mely megszületésének pillanatától bővül, alkotói pedig elszánták magukat arra, hogy e folyamatot mindvégig irányításuk alatt tartják. Az

folytatás a 10. oldalon

BESTIARIUM

Démonok - Urak és Hercegek

A démoni hierarchiában a legfelsőbb helyeket a démonurak és -hercegek foglalják el.

Démoni síkból - akár Elsődleges Anyagi Síkból - nem egyetlen egy létezik, hanem végtelen sok. Minden egyes ilyen sík különböző. Más a táj, mások a színek és mások az azt benépesítő közdémonok. Egy azonban közös bennük: minden Démoni Síkot egy Démonherceg ural. A Démonhercegek egymással igen laza kapcsolatban állnak. Néha háborúznak, néha szövetségeket kötnek. Ha az egyik esetleg szemet vetne egy másik herceg síkjára, az ellen gyakran összefognak és egyesült erővel törik le hatalmát.

A Démonhercegek a közdémonok fölött erejükkel és kimagasló képességeikkel uralkodnak. Ebben az adott síkon élő démonurak segítik őket.

A Démonurak, erejüket tekintve, igen közel állnak a Démonhercegekhez. A különbség mindössze annyi, hogy a Démonherceg uralkodik. Nemegyszer volt már arra példa, hogy egy Démonúr fellázadt hercege ellen és könnyörtelenül lemészárolta, hogy azután ő vehesse át a helyét. A legtöbb Démonherceg így került hatalomra. Sokszor előfordul olyan is, hogy több Démonúr összefog a herceg ellen és együttes erővel döntik meg hatalmát. Ilyenkor azonban újabb pusztító háborúk következnek, mivel a valaha volt szövetségeseg közül csak egy uralkodhat. Ha kiderül, ki a legerősebb közülük, az általában seregével lemészároltatja a többi, nehogy később ellene forduljanak. Bármit tesz is a démoni uralkodó, mindig akad újabb jelentkező, aki a trónjára áhítozik és előbb-utóbb meg is kapa-

rintja azt. Éppen ezért a Démoni Síkokat szinte soha nem szűnő, pusztító háborúk dúlják.

Ezekhez a démoni csatározásokhoz ritkán van köze egyszerű halandóknak, tekintve, hogy még a legegyszerűbb közdémonok harci képességei is jóval felülmúlják az átlag emberi értékeket. A Démonurak és -hercegek ugyan képesek pusztá akarattal térkaput nyitni akár egy másik létsíkra is, mégis ritkán kerülnek kapcsolatba a Belső Síkokkal. Az egyetlen ilyen kivétel talán megidézésük. Ilyenkor - legyenek akár a leghatalmasabb hercegek - nincs más választásuk, meg kell jelenniük megidézójük előtt. Természetesen egyetlen démon sem szereti ha megidézik, de a gyertya és rajta keresztül a pusztulás fenyegetése kényszeríti őket.

Démonurakat és -hercegeket idézni nagy vakmerőség. Kevés halandónak van egyáltalán csak közelítő fogalma, hogy ezek a rettenetes lények mire képesek. Egyes tudósok és varázslók éveket szentelnek a démonok behatóbb tanulmányozásának (lásd Demonológia Képzettség). A Demonológiában jártas varázslók birtokában vannak a tudásnak, mely segítségével akár démonherceget is idézhetnek, ám mégis ritkán teszik, mert pontosan tudják, milyen veszélyekkel jár.

A megidézett Démonúr ha csak teheti, idézője ellen fordul. Gyakran nem ő maga támad a varázslóra, hanem térkaput nyit és szolgáit hívja segítségül. Ha a varázsló gondol is arra, hogy a megidézett démont varázskörök segítségével bebörtönözze, a démon által hívott többi démon azonban nem a körben fog megjelenni, hanem a varázsló mellett. Akármilyen ravasz is legyen a varázsló, a megidézett nem nyugszik, míg nem talál egy apró rést a védelmén - akkor pedig lecsap. Többször előfordult már óvatlan halandókkal, hogy magukat hatalmasnak gondolván egy Démonurat idéztek meg, és hajtottak szolgálatukba. A démonnak nem volt ideje a varázsló ellen fordulni, végrehajtott a rá kiszabott feladatot. Ezekután megidézője a mágikus gyertyát kinyújtotta az idéző pentagrammából, amitől a démon azonnal saját létsíkjára került. Nem számolt azonban azal, hogy a Démonurak maguk is képesek térkapuk nyitásával a Síkok között közlekedni. Ennek megfelelően a bosszútól fűtött démon saját akaratából visszatér az idézés helyszínére és végez a meggondolatlan varázslóval.

Azt gondolhatná az egyszerű, emberi elme, hogy a démon elpusztítása megoldás a kérdésre. A varázslónak mindössze el kell fűjnia az idéző mágikus gyertyát, és a démon porrá omlik össze. Lelke nem lévén, ez számára a teljes megsemmisülés, a létezés megszűnése. Az elpusztított Démonúr halálát viszont hercege fogja megtorolni. A Démonherceg valószínűleg nem tűri tétlenül hű támogatójának elpusztítását. Más a helyzet, ha valaki egy megidézett Démonherceget pusztít el. Amint alattvalói megérik hiányát, azonnal kitör a háború a trónért. A többi Démonherceg viszont valószínűleg bosszút áll, hiszen egy olyan varázsló, aki elpusztította egy társukat, komoly fenyegetést jelent számukra is.

Bármekkora veszélyt hordoz is a démonok megidézése, mindig akadnak olyan vakmerők, akik az alvilági hatalmukhoz fordulnak segítségért. A fentiekből kiviláglik, hogy a démonok idézése a karakterek számára is

ezer veszéllyel terhes. A gondos KM csak akkor engedheti, hogy játékosai közdémonnál erősebb alvilági lényt idézzenek, ha igen alapos indokuk van rá. Még így is jól teszi, ha előtte alaposan tájékozik a megidézendő démon képességeiről. Néhány különleges esetben - ha a KM úgy ítéli - a démon eláll a bosszútól. Ilyen kivételes eset lehet, ha a démon kap cserébe valamit.

Ha a fenti figyelmeztetések ellenére egy karakter - vagy éppen a KM egy NJK képében - úgy dönt, hogy megidéz egy Démonúr- vagy herceget, álljon itt egy példaként. A KM megteheti, hogy saját maga dolgoz ki Démonurakat, de tegye ezt tekintettel arra, hogy a démonurak jóval erősebbek a közdémonoknál, ám hatalmuk meg sem közelítheti az istenekét.

Ligeroe

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 250 (SZ) 240 (L)

Támadó érték: 300

Védő érték: 350

Kezdeményező érték: 60

Célzó érték: 60

Sebzés: fegyver szerint

Támadás/kör: 2

Életerő pontok: 72

Fájdalomtűrés pontok: 212

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: 20. Szintű, Mesterfokú alkalmazó

Intelligencia: kimagasló

Jellem: Káosz

Tapasztalati pont: 19000

Az egyik legerősebb Démonherceg mind között, Ligeroe a Gyötrelem Síkjának ura. Megjelenésre emberi, leginkább egy Xingre hasonlít. Bőre - ha ugyan bőrnek lehet nevezni - enyhén szürkés árnyalatú. Szemei fakózöldek. Dús szemöldökei egyetlen sötét vonalat vonnak homlokára, az orra fölött kis háromszöget rajzolva. Tekintete átható és természetfeletti akaraterőről árulkodik.

A Gyötrelem Síkján égre törő, csipké-

zett gerincű hegyek között lapos, sivár pormedencék húzódnak. Minden szürke vagy fekete, más szín ezen a Síkon nem lelhető fel. A pormedencék tágas síkságok, ahol mindent egyöntetű, szürke por borít. A sivárságot csak itt-ott töri meg egy-egy torz növény. Ezek távolról emlékeztetnek az Elsődleges Anyagi Sík fáira, de törzsük göcsörtös és torz, leveleik összeaszottak. Az összes ilyen növény koromfekete, mintha csak egy hatalmas tűzvészben szenesedett volna el. Az ég e fölött a kietlen táj fölött zöldesszürke, leginkább néhez viharfelhőkhöz hasonlatos. Nap sohasem süt le a Gyötrelem Síkjának pusztá vidékére, a fény az örökké gomolyogni látszó égből árad. A Síkot igen sok közdémon lakja, de még annál is nagyobb a síkságokon céltalan bolyongó Denebolák, azaz démonfattyak száma. Ezek a lélektől megfosztott testek démoni portyák vagy félelmetes kárhóztató átkok eredményeképp kószálnak itt.

A legnagyobb hegység tetején, egy fennsíkon emelkedik Ligeroe palotája. A hegységet alkotó sötétszürke kőből emelték, éppen ezért nem is látszik, meddig tart a hegy és honnan kezdődik már a vár. A palota minden tekintetben hatalmas. Falai magasak, tornyai az égig nyúlnak. A várban megszámlálhatatlan Xing és Malmoth lakik, körülötte pedig állandóan She-rebek hada járőröz.

Ligeroe tart egy különleges csapatot is vára mélyén: húsz félelmet nem ismerő Sytixet. Ha ő maga bajba kerülne, ezeket idézi meg és szabadítja rá ellenfeleire. Ha ennek ellenére mégis harcolni kényszerül, mágikus módszerekhez folyamodik. Szinte egyedülálló ismerője a Külső és Belső Síkok anyagi, asztrális és mentális mágiájának. Ezt úgy alkalmazza, mintha 15. Tapasztalati Szintű varázsló lenne, azzal a különbséggel, hogy varázslatait a sárkányokhoz hasonlóan hozza létre: vagyis nem kell a mágikus rúnákat kimondania, netán a levegőbe írnia, elég pusztán elméjében felidézni azokat. Emiatt a varázslás ideje minden mozaiknál 1 szegmens.

Nem csak a mágiahasználatnak, az álcázásnak is nagymestere. Parancsol a fénynek és a hangnak akár a Bárd. (Azaz a szabályokat tekintve alkalmazza a Bárd fény- és hangmágiáját. Ez nem jelenti azt, hogy bármi köze is lenne a Bárdokhoz!)

Bárki, akinek a szemébe néz, elbátortalanodik átható tekintetének súlya alatt. NJK-k veszítenek a Bátorágukból 12-t, Játékos Karaktereknek pedig Asztrális ME-t kell dobniuk 60E ellen, különben félelem lesz rajtuk úrrá. Ebből ki is derül, hogy Ligeroe ellen fordulni csak elit vagy fanatikus harcosoknak és Játékos Karaktereknek van esélye. Ezenkívül pusztá akarásával használhatja a Kyr Pszi Mágikus Tekintet diszciplínáját, 20. Szintűként.

Akár a többi Démonúr, Ligeroe is bárkikor képes feltölteni elméjét Manapontokkal egyetlen kör leforgása alatt.

Mialatt varázsol vagy Manapontot gyűjt, harcolhat is. Ezt rendszerint saját kardjával teszi, amelyet a Gyötrelem Síkjának különleges anyagából ő maga készített. Pengéjét a hatalom rúnáival róttá tele, amelyek a kardot sosemlátott erővel ruházzák föl: KÉ +30, TÉ +40, VÉ +30, Sebzés 3k10. Ezenkívül Ligeroe mágikus képességeinek köszönhetően állandó aura védi a támadásoktól, amely 10-es SFÉ-nek felel meg.

Ha valaki arra vetemedne, hogy megidézi, Ligeroe azonnal térkaput nyit és hívja fanatikus Sytixeit. Ha ez nem célravezető vagy nem kivitelezhető, ő maga próbál meg végezni az idézővel. Akár így, akár úgy a vakmerő varázslónak lakolnia kell.

RUNA
SZEREPIJÁTÉK MELLÉKLET

FELELŐS KIADÓ:
NOVÁK CSANÁD
IGYVEZETŐ 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

BESTIARIUM

Vérnarancs

Előfordulás: Lenne inkább fel...

A megjelenők száma:

Mindig több a kelleténél

Termet: Hámozási állapot függvénye

Sebesség: Araszol

Támadó Érték: Nevetséges

Védő Érték: Kacagtató

Célzó Érték: Az nincs...

Sebzés: Lásd a leírásban

Támadás/kör: Havonta egyszer

Életerő-pontok: Mint állat

Fájdalomtűrés-pontok:

Mint másik állat

Asztrál ME: Sebezhetőek...

Mentál ME: Hézagos

Méregellenállás: Tesztelés alatt

Pszí képzettség: Felszínes

Intelligencia: Bunyesz

Jellem: Változó

Tapasztalati pont: Ezér'?

Ezek a lények nem lakói egyetlen ismert univerzumnak sem, kizárólag a WOTAN multiverzumban honosak. Semmi sem kapcsolja őket Ynelvhez, csupán véletlen az is, hogy a V.A.R.Á.Z.S.L.Ó.. rendszerében kerültek kidolgozásra. Így ugyanis mindenki pontosan fel tudja mérni képességeiket, s beillesztheti saját WOTAN világába - ha létezik ilyesmi.

A vérnarancsok távoli rokonai a vérfarkasoknak és egyéb vérlényeknek. Köztudomású, hogy ezek a hónap egy napján - legtöbbször holdtöltekor - hatalmas erőre tesznek szert, s pusztító energiákat szabadítanak a világra, kárt okozva mindenkinek. A vérnarancsok sokban hasonlatosak a neves őshöz, de a WOTAN multiverzum furcsa világában, ahol semmi reális és épeszű nem maradhat fenn

néhány óránál tovább, ők is átalakultak.

A vérnarancs faj kizárólag egy égites ten őshonos. Névtelen bolygó körül keringő hold ez, vöröses homokkal borított hegyek, völgyek unalmas, lepusztult vidéke. A hold a messzi úrból sem látszik másnak, csak unalmas, felesleges, mélyvörös kőtömbnek. A narancsok azon kevés faj egyikét jelentik, akik túléltek ezen a zsákutcát jelentő égitesten. Végtelen makacsságukban arra is képtelenek voltak, hogy kipusztuljanak, s valami náluknál méltóbbra hagyományozzák az otthonukat jelentő holdat, vagy annak űrben elfoglalt helyét.

Testfelépítésüket tekintve a vérnarancsok gömbölydedek, vékony, elcsökevényesedett fogócsápokkal és hatalmas, széles szájjal. Szemük apró, s ritkán látnak vele az orruk hegyénél távolabbra. Fülükre is kár szót vesztegetni, legnagyobb érzékszervük széles, sima nyelvük, melyet 40-50 centisre is kinyújthatnak. Csápjaik a polipok karjaira emlékeztető testfüggelékek. A lények fogsora nevükhöz méltó, ijesztő szemfogak merednek elő belőle, teljesen tetszőleges irányokba. Sajnálatos, hogy fogsorukat nem takarják ajkuk, így mindig viszorognak. Kedvelik a vért, különösen, ha másokérol van szó. Testük furcsaságai azonban eltörpülnek lelki és szellemi valójuk torz volta mellett. Magukat a világ legelmésebb, legbékésebb, legjölelkűbb lényeinek tartják. Intelligenciájuk ritkán lép át a Bunyesz és Szutymák közti misztikus határt, ám ez sohasem tudatosult a gyenge elmék eme gyülevész hadában. Tárgyakat nem munkálnak meg, kivélt csak a toll és papír jelent.

Ezekkel egy erre tévedt űrjármű felelőtlen utasai ismertették meg őket, nem számolva azzal, mekkora veszélyt szabadítanak a multiverzumba. A vérnarancsok ugyanis új értelmet találtak a már-már céltalannak vélt létezésben, s "alkotásra" adták fejüket. Havonta egyszer éri el őket a végzetes transzformáció, mikoron csöppnyi elméjük rejtett mélységeinek borzalmai a felszínre törnek, papíron testet öltve. Pazar remekműveik csak a Vagon irodalom kétes értékű alkotásai között állnák meg helyüket, de mint ez utóbbiak esetében is elmondható, ez egy cseppet sem aggasztja őket. Tudván tudják, még a bundás tuskésdisznók elől is elviszik a vérpálmát. Egyszer aztán az egyik főnarancsnak, talán pont annak, kinek neve egyébiránt nyelvükön körül-belül rosszindulatú daganatot jelent, saját gondolata támadt. A több hetes ünneplés, zene-bona után sok vérnarancs úgy döntött, meghallgatja neves társuk elképzelését. A gondolat elsőpró sikert aratott - megnyitotta az utat a világhír felé. A narancsok ugyanis összegyűjtötték a havi-baj alatt létrehozott "értékeket", s sokszorosítani kezdték. Ezzel létrehozták azt a félelmetes fegyvert, melyből a felolvasás több lézerkarabély pusztító hatásával ért fel. A vérnarancsok egyre bátrabbak lettek, s gondolataik szárnyán - űrhajó híján - nekiláttak a világűr meghódításának. Eddig szerencsére nem jutottak messzebb holdjuk bolygójánál - ezt azóta tapasztalt űrvándorok az Áldozatok Földjeként emlegetik. A katasztrófa sújtotta bolygó lakói hisznek a M.E.S.I.Á.S.-ban, aki majd elhozza számukra a várva várt holdfogyatkozást.



Képzettség pontok	Kp/Szint	Egyéb módosítók
-------------------	----------	-----------------

Képzettség	Kp	fok/%

Képzettség	Kp	fok/%

Kincsek					
réz	ezüst	arany	mithrill	drágakő	egyéb

Felszerelés	darab	elhelyezés

Felszerelés	darab	elhelyezés

Varázstárgyak

A Karakter leírása

Tapasztalati pontok

Pontok a következő szinthez



Képzettségekről bővebben

Élettan

Ynev világi tudományai közül a legtitokzatosabb az élet forrásának tapintható, használható, anyagi valóságának kutatása, az élettan. Legalább akkora elismerés és tisztelet övezi a tudósokat, akik ezzel foglalkoznak, mint a Bölcsek Kövét s az arany csínálás titkát kereső alkimistákat. Ynev birodalmaiban saját hagyományai vannak ennek a tudománynak, melyeket befolyásol a vallás és filozófia is. Az élettan tudósai magát az Élet Principiumát kutatják, azt a szikrát, ami szükséges ahhoz, hogy a test és lélek élő, cselekvő személlyé változzon. Ezzel a megfoghatatlan, ismeretlen erővel az ember rendelkezne a teremtés lehetőségével, s ki tudja, talán egyenlővé válna magukkal az istenekkel is. Ezért papok, különösen Kradnak, a tudomány istenének papjai és Kyelnek, a teremtés és pusztítás istenének követői, foglalkoznak az élettan tudományával. Más rendek éppen ellenkezőleg, az istenek hatalmától rettegve megpróbálnak minden ilyen kutatást megghiúsítani, eredményt eltörölni. Szerintük az emberi nem pusztulásához vezethet az, ha maga is isteni rangra pályázik, s önön nagyravágyása hozza majd el végzetét. Domwick papjai ezért üldöznék mindenkit, akinek vágya az isteni tudás megkaparintása. Tiltják a halottak felboncolását is, több okból. Szerintük ezt csak halottidéző nekromanták vagy boszorkánymesterek teszik, így, ha valakiről megtudják, hogy holttestekkel kísérletezik, az biztos lehet abban, hogy Domwick hívei ezt nem hagyják megtorlatlanul. Az Élet Principiumát először elf mesterek próbálták meglelni, de ők inkább az anyag nélküli energiát keresték, s megközelítési módszerük el-

mékedésből, a lélek és test kapcsolatát fejtegető filozófiai munkákból állt. Semmilyen igazi eredményt nem értek el, bár gondolataik sokban gazdagították különböző istenek teológusainak munkáit. Sok elf továbbra is a test egy eldugott zugában sejtí az élet forrását, mely a halálkor energiává alakul, s láthatatlan mágiavihar közepette elhagyja egykori gazdáját, hogy később más testben, új lélekkel térjen vissza. Ezt a mágiavihart több varázsló is igyekezett meglelni, eddig teljesen sikertelenül.

A dzsádok nekromantái is komoly érdeklődéssel fordultak a tudomány felé, de tudásvágyuk teljesen a holttestek újra élővé tételére irányult. Vizsgálódásukat mindig hullákon végezték, ott próbáltak valamilyen jelre bukkanni. Mágiájukkal a holttestekből zombit vagy magasabb rendű élőholtat teremthettek, de igazi élőlényt nem. Csak mágia mozgatta teremtményeiket, s nem tudtak új irányba lépni kísérleteikkel. A halottmozgató mágiát tökéletesítették, de az Élet Principiumához ők sem kerültek közelebb. Abdul al Sahred Necrografiájának egyik fejezetében tökéletesen leírja a nekromantika és az élettan viszonyát:

"...Kezdő nekromantákat sokszor kápráztat el a páratlan lehetőség fénye, hogy igazi életet lehelljenek teremtményükbe. Az élettan mestereinek könyveit lapozgatják, keresve a megoldást az Élet titkára. Holott az Élet Principiuma tönkretesz mindent, amiért küzdöttek. Mágiájuk nem hat az élőkre, csak a holtak urai ők. S nem látják azt sem, hogy az élet szikrája ellenségükké teheti a létrehozott lényt. Az élet egyet jelent a szabad

akarattal, a szabad akarat pedig az engedetlenséggel. Az élőlény sohasem lesz tökéletes szolgáló. A halottmozgató mágia kombinálható sok más erővel, így a létrehozott teremtmény még korlátozott intelligenciára is szert tehet. Sohasem lesz hűtlen gazdájához, az újra élővé tett lény viszont teremtője torkának ugorhat. Nem hagyhatjuk figyelmen kívül azt sem, hogy az élő test mennyivel törékenyebb, sebezhetőbb a halottal szemben. A holttest nem érez fájdalmat, nem árthat neki a hideg, a fagy. Így válhat tökéletessé, tökéletlenségében. A nekromantika tudományában így az Élet Principiumának nincs helye. Ez csak a gyengék és leánylélek vágyálma, a tökéletlen ember újabb esélye, hogy magához hasonló tökéletlent teremtsen..."

Az élettan igazi mesterei Doranban dolgoztak, s dolgoztak ma is. Ők nem magát a Principiumot, hanem az életet magát, a csodás folyamatot kutatták. Legnevesebb képviselőjük, Deludus Mons, P.sz. 3310-ben született Doran külső városában, egy gyógyító fiaként. Apja mestersége már korán vonzotta az ifjút, de éles elméjét a miértek foglalkoztatták, s nem a gyógyítás tradicionális eszközei. Elhatározta, leírja magát az életet, s így sokkal hatékonyabban gyógyíthat majd. Az ifju varázstanonc lett, s az élet kutatásának gondolatára csak később tért vissza. Több évtized magányos munka után tanítványokat fogadott, s öt évvel később nyoma veszett. Több legenda is foglalkozik el-tűntével: egyesek szerint megtalálta magát a Principiumot, s az istenek maguk közé emelték Ynevről. Egy bárd állítólag találkozott vele eltűnte

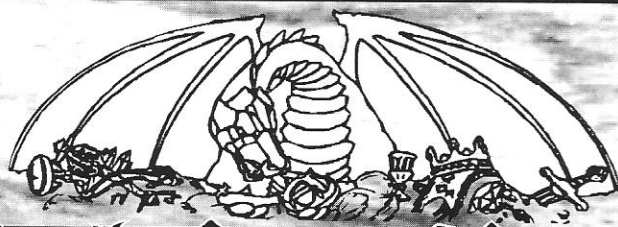
után két évvel, az Elátkozott Vidéken. Többedmagával vándorolt, s az élet furcsa formáit tanulmányozta. A világnak hagyta két kötetes összefoglaló munkáját, melynek címe, a nekromantika alapműve, a Necrografia után, Vitagrafia lett. Ez a kötet mindazon kutatási eredményt tartalmazza, amit a mester tanítványainak fogadásáig elért.

Deludus volt az első, aki felismerte, hogy az életet magát szinte lehetetlen holt lényeken megfigyelni. Tudta viszont, hogy élő embereken nem kísérletezhet, így az állatok szervezetét kezdte tanulmányozni. Dorani laboratóriumát többször próbálták elpusztítani, mert attól féltek, szörnyeteget akar teremteni, ami veszélyes lehet az emberekre. Valójában egereken és békákon végzett kísérleteket. Megfigyelte az izmok működésének mechanizmusát. Igazolta, hogy a mozgáshoz az szükséges, hogy az izmok, melyek a csonthoz rögzülnek, összehúzódnak. Az összehúzódnak forrása pedig a gerincvelő, illetve az onnan kilépő idegek. Béka végtagon végrehajtott kísérletekkel fedezte fel ezt, s felismerte az ideg sértetlenség-

gének fontosságát is. Az agy szerepére nem bukkant rá a mozgásban, bár valószínűnek tartotta, hogy a gerincvelő, mivel összeköttetésben van vele, innen is utasításokat kap. Ezek után holttesteket boncolt, s párhuzamot állított fel a béka és az emberi szervezet között. Több idegtérképet is rajzolt, melyen az izmokhoz futó idegek meglehetősen pontossággal kerültek ábrázolásra.

Másik jelentős felfedezését a mágiával kapcsolatban tette. Megfelelő bélyegek alkalmazásával már többen próbáltak olyan lényt létrehozni, mely emberként mozog, de kőből, fémből, fából, agyagból készült. A Lélekcsapda és Halott mozgatás bélyeg nem mozgatta azokat a lényeket, melyek így készültek, s melyeknek a gólem nevet adták. Az összes ilyen irányú kísérlet sikertelennek bizonyult, mert a durván kifaragott szobrok képtelenek voltak megmozdulni, a formátlan anyagnak nem volt helye alakot váltani. Deludus is megpróbált így gólemet teremteni, de ő sem járt sikerrel. Az izommozgás tanulmányozásának eredményeit próbálta ezek után összekapcsolni a gólem teremtéssel. Feltételezése szerint a mágia helyes

formuláit alkalmazta, hiba így csak a recipiensben, a befogadó testben lehetett. Először más-más anyagból alkotta meg a szobrot, melyet mozgatni szeretett volna, hátha ez segít. Csak a lódnia kellett, még a képlékeny agyagból való test sem volt képes megmozdulni. Ezek után megpróbálta a szobor alakját megváltoztatni, s egy hirtelen ötlettől vezérelve csontokat és izmokat faragott a szobrokra. Igyekezett a valódi izomformának megfelelőt alkotni, s minden izmot egymástól elválasztva megformálni. A kész mű sokban eltért egy valódi ember izomrendszerétől, Deludus csak a legnagyobb és legfontosabb izmokat másolta le. A mágikus bélyegek ráolvasása után az ilyen alakban létrehozott gólem valóban megmozdult, s az anyag viszonylan kis változásai is, azaz az izmok összehúzódnak, mozgatni tudta a testet. A kreatúra a csapdába ejtett lélek értelmével bírt, az irányította cselekedeteit, s ereje többszöröse volt egy emberének. A kő kőszerű maradt, s ellenállt a fegyvereknek és sok mágiaformának is. Deludus tehát végrehajtotta az áttörést a gólemkészítés területén, s felfedezése nem maradt titokban.



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

Varázslók tanulmányozták az Élettan ezen ágát, s a helyes szoborformával valódi gölemeket alkottak.

Az Élettan képzettség alapfokon megfelelő a szobrok megformálásához, és az élő szervezet működésének jobb megértését is lehetővé teszi. Ez hasznos lehet gyógyításkor, s elengedhetetlen a mesterfokú képzettség elsajátításához. Homonculust létrehozni csak mesterfokú Élettan képzettséggel lehetséges. Első felfedezését, az idegtérképeket Deludus nem mutatta meg másnak, csak tanítványainak, mert nem tudta, mire lehet felhasználni. Félt, hogy olyanok kezébe adná a kulcsot az emberi test mozgásának irányításához, akik a gyógyítás helyett a pusztítás eszközt látnák benne. Mivel ő sem tudta, mire is lehet jó pontosan a térkép, avagy milyen hatalmat ad egy ember felett annak, aki felhasználja, inkább igyekezett titokban tartani a térkép létezését. Eltűnése előtt nem sokkal a rajzokat tanítványaira bízta, akik gondosan őrizték mesterük alkotását a laboratóriumban. A felfedezés azonban kitudódott, s Ynev szerte többen is akadtak, akik meg akarták kaparin-

tani a képeket. Toron boszorkánymestereit is foglalkoztatta az emberi test irányításának térképe, s megbízta egy mestertolvajt annak megszerzésével. A tolvaj megkeresett még néhány érdeklődőt, akik kisebb vagyont fizettek volna a rajzokért, s velük is egyességet kötött. Így négy megbízást vállalt ugyanazokra a képekre, viszont a kialakult jutalom is négy helyről származott, ha a küldetést sikeresen végrehajtotta. Deludus eltűnése után egy évvel került sor a támadásra a laboratórium ellen. A tolvaj, Dredd Regal, észrevétlenségéről volt híres, de nem tudta hatástalanítani a helyet védő mágiát, így behatolása nem maradhatott észrevétlen. Deludus tanítványai, maguk is varázslók lévén, megpróbálták megállítani a tolvajt, de Dredd csodával határos módon megmenekült, s megszerezte az idegtérképeket. Ezek után elmenekült Doranból, s egy ügyes kezű hamisítóval másolatokat készített a rajzokról, majd elindult Toron felé. Elhagyatott ösvényen vágott át egy erdőn, mikor fekete csuhás idegen lépett elé, s elkérte a rajzokat. Dredd, leküzdve meglepetését, fegy-

vert rántott, s megtámadta a semmi-ből előttoppant alakot. A fekete csuhás mozdulatlan maradt, de ajkát egy varázslat szavai hagyták el. Dredd elvesztette eszméletét, s mikor magához tért, semmilyen változást sem tapasztalt. A rajzok nála voltak, s a jelenést ártalmas gomba vagy romlott étel okozta vízióval igyekezett magyarázni. Toront elérve Dredd s minden megbízó elégedett lehetett... Dredd megkapta a kialakult aranyakat megbízóitól, a boszorkánymesterek megszerezték a keresett kulcsot, az lkrek újabb sebezhető pontokat találhattak áldozataikon, a Fájdalom szektájának hívei is új tudással gazdagodhattak. Ám a rajzok alapján egyikük sem jutott semmire. Több hónapi kísérletezés és próbálkozás után Deludus ezen munkáit értéktelenné nyilvánították, s a térképek feledésbe merültek. Hogy az eredeti rajz és az eredetiről készült másolatok kihez kerültek, senki sem tudja. Valószínűleg ugyanaz az ismeretlen varázsló rendelkezett velük, aki a hamisítottakra kicserélete őket egy kis erdei ösvényen, egy azóta vidáman és elégedetten élő tolvaj zsákjában.

Ím itt búcsú az 1993-as évtől, a M.A.G.U.S. előtti esztendőktől, melyeket ezentúl az egyszerűség kedvéért csak M.e.-ként emlegetünk majd. Köszöntjük az új éra, a dicső M.sz. éveit, bízva abban, hogy a kis RÚNA egy hónap alatt kilép a gyermekkorból a felnőtt világába.

Az augusztusi rendezvényről több hír látott már napvilágot, de mi szilveszterre tartogattuk azokat a verseket, balladákat, melyeket a versenyzők ott és akkor, egy-két óra leforgása alatt alkottak. Képet kaphatunk belőlük a fanyar humorról, szenzációs ötleteségről és nem mindennapi alkotó készségről, mely végig jellemezte a Fantasy napok résztvevőit. Kis csokrot mutatunk be a költeményekből, remélve, nem csak a mi tetszésünket, de az ezen sorokat olvasókéit is elnyerik majd.

*Black&White és a táposok:
Wales vésze
avagy A-Hősök-Akikről-A-Legendák-Szólnak*

Északról (is) jöttünk - mint tudtuk előre,
Amerre elhaladtunk, fű nem kapott erőre.
Elöl járt a Dark Elf (LG)
Fehér köpenyében,
Varázskönyve is volt,
Hátul, farzsebében
Pusztító mágiát tanult ő évekig,
Nem hiába tudott Tollesést percekig.
Követte a hobbit, tolvaj volt a szentem,
Meggyilkolt ő bárkit, ha megfizették rendben.
Hűséges volt ám ő, de csak önmagához,
Ha csata forgott fenn, ő azonnal távoz'.
A pap gurult utána, ki kövér volt s lassú,
Szüzeket kedvelt ő, azt ki szőke s karcsú.
A rejtély papja volt ő - jellemére nézve,
Ritkán fordult elő, hogy a gyengéket védte.
Rettenetes mágia lappangott agyában:
Vízfakasztást tudott - háromszor napjában!
A lovag (?) zárta a sort, Lord Soth jó barátja,

Melle helyett inkább hátát érte dárda.
Varázstárgya nem volt - több, mint 70 tucat,
Beharácsolt mindent egyből, mint a huzat.
Utól ment a bárd,
Úton-útfélen néha meg-meg állt.
Hogyha kardot rántott,
Senki rá se rántott.
Ám ha zengni kezdte a balladát,
Futott a nép, ki merre lát!

A Félelmetesek:
Négy hős halála
avagy az alattomos száлка

Magas hegyek között négy fős csapat mene,
Vállukon az aranysárkány feldarabolt teteme.
Útjukat a fogadó felé veszik,
Hol a sárkányt jóízűen megeszik.

Vacsora után jön az esti portya,
Előkerül a zsák és a fekete csuklya.
Mire az éjszaka hajnalba fordul,
Az utolsó hegyi troll is hörögve felfordul.

A hősök útja másnap egy mocsáron át vezet,
Hol a mocsárláz elviszi az egyiket
A többi három elsíratja társát,
Ki a mocsárban alussza örök álmát.

Nemsokára egy városba érkeznek,
Hol egy fogadóba azonnal betérnek.
A vacsora jó volt, de fenn a szobában
Egyikük meghal gyomorrontásban.

Szerencsétlen társukat kidobják a dögöknek,
Míg ők jó nagyokat röhögnek.
Útjuk ezután kopár sivatagon át vezet,
Hol a gyaloglás nem túl nagy élvezet.

Mire elérik a sivatag másik szélét,
Egyikük napszúrásban leli végét.
A túlélő teljesen kétségbe esik,
Míg társát a hatalmas dögkeselyűk eszik.

Miközben hősünk gyászolja társát,
Meghallja egy fenevad foga csikorgását.
Harcosunk azonnal a hang irányába fordul,
S meglátja, hogy a szörny egy lányra mordul.

Kardját előrántja, de kicsúszik kezéből,
Majd rezegve áll ki a szörny fejetejéből.
A lány bemutatkozik: ő a király lánya,
S meghívja megmentőjét apja kastélyába.

A királylány szerelemre gyullad hősünk iránt,
S megmutatja hálószobájába az útírányt.
Miközben harcosunk az ágyba mászott bele,
Egy alattomos száalka végzett vele.

*Evil hobbits:
Caramóni és a beholder*

Tüzesen süt le a téli nap sugára
Caramónira, a hobbit barbárra.
Sétál a pusztákon kalandot keresve -
Sárkányt ölt ő régen, büdöset és nagyot,
Belőle semmi mást, csak csíkokat hagyott
Mostanában eléggé rosszul megyen sora,
Nem jut neki manapság bőséges vacsora.
Falujában éledgel békés öregségben,
Legelteti nyáját kinn a faluvégen.
Egyszerre hirtelen riadalom támad,
Jön egy gazda futva, kőcsirkét lóbálgat

Segítség! Segítség! Beholder a kertben -
Sikoltja ijedten, s összeesik helyben.
Móninak felbuzdul kalandozó vére,
S felkapja pisztolyát balabbik kezébe.
Rohan a faluba Schwarcenogrét hívni,
Ki legjobb barátja, s nagyon jól tud vívni.
Schwarcenogre bizony a fél-ork nemzet fia,
Ő itt a kocsmáros, nála van sok pia.
Beront hozzá Móni, fegyverét lengetve,
S néhány golyót ereszt a mocskos mennye-
zetbe.

"Gyere segíts gyorsan, a halott gazda kérte,
Beholdert kell ölni, Xp-t kapunk érte."
Harcra nem készülni osotbaság lenne,
Nézd a katalógust, ott a Bihi benne.
Itten olvasom, hogy sok HD-s a beste,
S másik furcsasága: nincsen neki testel!
Elindultak ketten a gazda udvarára,
Ahol a Beholder a csirkéket zabálta.
Sok csirkének nem jött be a félelem mentője,
S rémülten rohantak a szomszédos tetőre.
Ahogy a Beholder a két dilist meglátta,
Kigúvadt a szeme, s röhögött a szája.
Míg a ronda féreg kacagott magába!
A hősök egy-egy tárat küldtek a szájába.
Hirtelen ugyancsak megfordult a kocka,
A Beholder halálát ez előrébb hozta.
Mind az összes szemét rájuk is szegezte,
Hátulról egy csirke közben beackstab-elte.
Rettent a szemzsarnok, hogy a végét látta,
S véletlen bekerült a saját sugarába.
Hangos koppanással esett a padlóra,
Kővévála, félve és megbolondulva.
A hobbitok a két hőst vállukra emelték,
Körbe hurcolászták, majd földre ejtették.
A kővévált Beholder most a falu dísze,
Kint van a főtéren, e mese hitelére.

*Megfilmesítjük a Telefonkönyvet, sok vérrel,
és a végén a Zwara a gyilkos
Egy kisebb isten gyermekei
(A Telefonkönyv megfilmesítése)*

Summáját írom Fantasy bandának,
Őt rettenthetetlen hősnek,
Egytől-egyik rondának.
Invokáció ez hatalmas istenek,
Ha indul a kaland, nekünk segítsenek.
Megjelent az ivó ajtaján a varázsló,

Let is a hangulat rögtön parázsló.
Leválnak az ajtóról, a válla csupa por -
Hiába, ilyen a Teleport With Error.
Előkerült Zwara, a morcos kocsmáros,
Alacsony a szintje...csak 34 Hit Dájszos.
Ott ül már a harcos, hosszan, búsan, mélán,
Két hete hagyták itt, fél lábára bénán.
Belibben a papnő, nem varázslott már egy
éve,
most elkezd, harcosunk ép lábát is tönkreté-
ve.
Belép a bárd, zongoráját tolja,
Kappanhangjáért az isteneket okolja.
Itt van a tolvaj is, a sunyi kis herőt,
Ott a bal sarokban Hájdolja a sedőt.
"Valami nem stimmel" - gondolja a csacska,
Lehúzza zsebét az ellopott vasmacska.

INTERMEZZO

Várják, de nem érzik a hatalmas Mágus,
Bár erre az évre ígérték,
De hát kérem a könyvkiadást nem önök kér-
ték.

Így hát összegyűlt a csapat,
A falu száz lakója szanaszéjjel szaladt
Zwara a félszemű adja a megbízást,
Végrehajtásáért fizet is majd bízást.
Szegénynek elege van már eme világból,
Elvitte első kricsmijét egy izomnagy Fájerból.
Bosszúért kiált éjfélete lelke.
Fekete koromra égett össze telke!
"Meg kell ölnötök a gonosz Nagát!
Kicsit büdös, de még jól tartja magát."
Küldetésbe csapatunk mindent belead,
Egy körig él csak minden fenevad.
Megöltük a királylányt,
Kiszabadítottuk a sárkányt,
Elhangzottak kétes jelmondatok:
Ütöm! Meghalt! XP? Treasure? Artifact-nél
szóljatok!
Nagaföld, melyen partink végleg szétterült,
Közben a dzsungelben Leslie L. Lawrence
hegedült.
Harcunk dicső volt, de nem sikerült
S ez újabb gondolatot szült
FILMESÍTÜK MEG A TELEFONKÖNYVET,
SOK WÉRREL
A VÉGÉN ZWARA A GYILKOS

folytatás az 1. oldalról

irányítás azonban, a híresztelésekkel
ellentétben, irányítást, nem pedig ki-
zárást jelent: reméljük, a szerzők által

jóváhagyott "külsős" munkák - kiegészítők, elbeszélések - mihamarabb
utat találnak a RÚNÁ-ba, s rajta ke-
resztül Ynev világára.

Kellemes ünneplést és ünnepeket kí-
ván

Novák Csanád