

# RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

IV. SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT ZSILVÖLGYI CSABA (MAX) 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.

VDG-MARJAI DESIGN

## Előbeszéd

Pontosan a leadási határidő után két héttel kapcsoltam, hogy a soron következő számból, még csak egyetlen anyag van meg. Hát bizony ez elég kínos. Egy egész hónap röpi el észrevétlenül, s most itt az utolsó két nap, hogy szülessen valami. Végül azért összeállt a negyedik RÚNA is, és remélem, a rendelkezésre álló rövid idő nem mutatkozik meg minőségében. A döntés és bírálat azonban a Te kezében van, kedves Olvasó, aki - itt jegyezném meg - nem jeleskedsz sem a levél-, sem a cikkírásban. Persze amint híre ment, hogy ingyen lehet M.A.G.U.S.-hoz jutni, azonnal dőltek a levelek, majd lassacskán elapadtak. Itt-ott néhány udvarias dícséret, van aki jó üzleti vállalkozásnak titulálta a rovatot, de érdemben csupán két hozzászólás érkezett. Ehelyütt mondanék köszönetet értük, s ígérem, hamarosan választ is küldünk.

Visszatérve a kluboknak küldendő M.A.G.U.S. példányokhoz, be kell ismernem, másképp alakultak a dolgok, mint ahogyan terveztük. Amikor kiderült, hogy a karácsonyi megjele-

nés elmarad, visszakértük a nyomdától a leadott kéziratokat, mondván, ráfér még némi javítgatás. Az események pedig - ahogy mondani szokás - egészen más fordulatot vettek. Kezdeném talán azzal, hogy újabb tucat kép került a két kötetbe, s a Kalandozók Könyve hetven oldallal bővült. Bárhová nyúltunk, tudtunk még javítani, finomítani, bővíteni, s közben egész fejezeteket átírtunk. A végén annyira elvesztünk a módosítások tengerében, hogy csak a nyomda egyre erősödő sürgetésére kaptunk észbe: itt az ideje, hogy visszakerüljön. Így már arra sem maradt idő, hogy a megígért közel negyven példányt elkészítsük. Ettől függetlenül tartom az ajánlatunkat, s még a megjelenés előtt eljuttatjuk a kért mennyiséget minden klubba. Ennyit erről. Ami inkább kivívankozik belőlem, egészen más természetű. Mondhatnám afféle bosszús helyreigazítás.

Minap kezembe kaptam egy levelet, mely a terjesztőinknek érkezett, egy önmagát a hazai SF és fantasy apostolának kikiáltó amatőr szervezettől, vagy klubtól (hogy pontosan minek

tartják magukat, ez a levélből nem derült ki). Persze ahhoz, hogy ki mit mond magáról semmi közöm, s különösebben nem is érdekelne - annak ellenére sem, hogy amúgy általánosítva "pénzt akaró, de dolgozni nem szerető sci-fi konzernecskének" titulált minket.

Akinek nem inge, ne vegye magára - tartja a mondás, s tartom én is, hát nem veszem. Ami miatt mégiscsak szót érdemel, az a levélben felsorolt végtelen sok tárgyi tévedés. Félek attól, hogy nemcsak a mi terjesztőinkhez, hanem számtalan egyéb céghez is eljutott az emlegetett iromány, s talán a klubmozgalmakban is gyökereit verhetnek az így terjesztett tévhitiek. Tehát:

Nem J. R. R. Tolkien volt az első, aki fantasy regényt írt (noha kétségtelen, hogy a század közepén a Gyűrűk Ura újította meg, és élesztette fel a műfajt), a fantasy már a '30-as években nagy sikernek örvendett - gondoljunk csak Robert E. Howardra, Conan megalkotójára, vagy H. P. Lovecraftra. Mintahogy erős túlzás lenne azt állítani, hogy Tolkien indította volna el a

szerepjáték örületet. Gary Gygax, aki egy társával - Dave Annersonnal - együtt dolgozta ki a D&D-t, sosem vette alapul a Tolkieni világot művéhez (ámbár merített belőle), inkább ötvözte az addig megjelent fantasy regények fontosabbnak ítélt momentumait. Egyébként mágiarendszere, a hazánkban is megjelent Jack Vance: Haldokló Föld ciklus köteteiből származik. A D&D egyik legfontosabb ismerve, hogy nem világfüggő. (Zárójelben jegyezném meg, hogy a Dungeons & Dragons hazánkban leginkább elterjedt magyar fordítása: Kalandok és Sárkányok.)

A TSR Inc. nem "a szerepjátékosok nemzetközi hálózata", hanem szigorúan üzleti vállalkozás, azaz cég. Az RPGA (Role Playing Game Association - Szerepjáték Szövetség) nem "tartja kezében az összes boltot, kiadót és természetesen minden szerepjátékos kezdeményezést". Egyszerű klubhálózat, mely rendezvényeket, találkozókot tart, semmi több. Gary Gygax és csapata csupán az AD&D és más TSR-os játékok továbbfejlesztésén dolgozik, és nem dobnak a piacra évente több száz kisebb szerepjátékot. Gary Gygax ezt annál is nehezebben tehetné, mivel évek óta nincs kapcsolata a TSR Inc.-vel.

Nemes István írói álneve nem Michael Aschroft. Ezen a néven Koch György publikál, igaz csak Magyarországon, és nem Londonban. Preyer Hugo sosem kapott Nebula-díjat, igaz nem is kaphatott volna, hiszen a Nebula nem "az adott évben Európában a legjobb művel jelentkező szerzőt" illeti, hanem amerikai, angolszász SF elismerés.

Itt végzek is a nemekkel, ennyi elég belőlük. A levél többi része a szervezet - a Csillagvadász Légión - dicséretével foglalkozik. Érdektelen. Egyébként, mint "sci-fi konszernecske" üzenem, hogy az efféle apró tárgyi tévedések, egy esetleges üzleti tárgyalás során végzetes következményekkel járhatnak. Ha valaki Erdőkertesen jár, vagy találkozik a Légión vezetésével, adja át nekik ezt az üzenetet. Érdemes megszívlelni.

NCS

# KALANDOZÓK - GENETIKAI MUTÁCIÓK?

Mitől kalandozó a kalandozó? Mi különbözteti meg a kalandortól, a zsoldostól és a szerencsevadásztól? Mitől kiválasztott?

Kalandozók: különös, furcsa népség. Ynev városaiban, falvaiban babonás tisztelet övezi őket - a kiválasztottakat. Történeteiket, kalandjaikat szívesen mesélgetik táborüzek körül, tetteiket udvari dalnokok éneklék meg, de nincs az az épeszű ember, aki szívesen töltene társaságukban egy fertályóránál többet. A veszély aurája lengi körül mindet, s ahol felbukkanak, valami biztosan történni fog. Az események pedig a legritkább esetben alakulnak a köznép számára kedvezően. Ha megszállnak egy fogadóban, a háznép azonnal a kármentő mögé hordja értékeit, mert a legjobb esetben "csak" kocsmai verekedés tör ki, ám érkezésük nemritkán a hely teljes pusztulásával jár. Ha hajóra szállnak, a kapitány rettegve indul útnak, hiába járja húsz éve baj nélkül a tengert. Egy kalandozó jelenléte valószínűsíti, hogy viharba keverednek; ha többen is vannak, majdnem bizonyos, hogy sosem látott tengeri szörnyek támadása fenyeget. El-lentmondani nekik mégsem mer senki - ez azonnali katasztrófához vezet -, legfeljebb fohászcodni és reménykedni lehet, hogy valamely csoda folytán mégsem történik semmi. A világ szerencséjére igazi kalandozó csak kevés akad. Felismerni sem mindig könnyű őket, hisz ruházatuk, fegyverzetük, felszerelésük gyakorta megkülönböztethetetlen a különböző rendű és rangú kalandorokétól. Szokásaikat zsoldosok utánozzák, elvei-

ket szerencsevadászok vallják magukénak. A tisztánlátás csupán bölcseknek és egynémely tapasztalt, hosszú életet leélt világfinék adatott meg. Kalandozó nem lesz valakiből, arra születni kell. A nevelés és az életkörülmények elnyomhatják ideig-óráig a hajlamokat, de azok előbb vagy utóbb a felszínre törnek, s akkor nincs mit tenni. Jellembeli különbözőségük hamar kiütözik, s ez az, amittől mások, mint a többi. Ettől kiválasztottak. Életelemük a veszély, az izgalom. Képtelenek huzamosabb ideig egyhelyben maradni, ráadásul értékrendszerük alapjaiban tér el az általánosságban elfogadottól. Gyakorta vállalnak életveszélyt a kaland kedvéért, máskor - ha érdektelen a feladat - hatalmas summákért sem kaphatóak. A legkülönösebb eseményeket is hideg fejjel szemlélik - számukra az efféle helyzetek minősülnek köznapinak. Tetteik miatt sokszor kerülnek szembe a törvénnyel, ám az uralkodók és tanácsnokaik nem erőltetik elfogatásukat - inkább megelégszenek a kétes értékű eredménnyel, ha sikerül birtokon kívülre tessékelni őket. Nem törődnek a pénzzel sem, olykor - ha tehetik - kisebb vagyonokat költenek el napok alatt, s mikor megszorulnak, inkább éheznek, semhogy kedvelt tárgyaiktól - melyek áraiból egész uradalmat vehetne bárki - megváljanak. Hiába a gazdagság, a megbecsülés, hiába a rangok, hosszabb időre sehol nem lelnek ma-



radást. Néha persze megpróbálnak letelepedni egy nő vagy eszme miatt, de néhány hét, hónap, esetleg év múltán csendesesen odébb állnak, s legfeljebb a híruk jut vissza elhagyott szeretteikhez. Életük során külvilági lényekkel, elfeledett vallások titkaival, az óidők megelevenedett legendáival találják szembe magukat. Olyan lehetetlen feladatokra vállalkoznak, melyek végrehajtására - józan ésszel mérlegelve - nincs esély. Talán éppen ezért sikerülhet nekik. Az efféle életmódba minden átlagos halandó belepusztulna, s valóban ésszerű magyarázat nemigen van arra, miért maradnak meg ők. Abban minden bölcs megegyezik, hogy a kalandozó hajlam valamiféle különleges mutáció. Némelyek egyszerűen az örültség egy ritka fajtájának tartják. S mint mondják, a tébolyodottakat isteni kegyelem kíséri. A papok álláspontja szerint a kalandozók az égiek kiválasztottai - a világi gondolkodásuk ehelyütt a Sorsot emlegetik. Áldás vagy átok - mind mást mond. Egy bizonyos. A kalandozók tetteinek mozgatórugóit illetően még a M.A.G.U.S. kolostorában is csak találgatni tudnak. Megelégszenek annyival, hogy cselekedeteiket figyelemmel kísérik és lejegyzik. Főképp pedig nem keverik őket össze a nagy számban nyüzsgő kalandorokkal. És ez máris több, mint amit a legtöbben elmondhatnak magukról.



"A halál nem egyenlő a véggel. Az elmúlás kényelmetlen, de visszafordítható. Persze, okulva a velem törtétekből, ha én verem be a fejed, legfeljebb az Abyssben térhetsz magadhoz..."

## Rill an Farna

STÁTUSZ: *Játszható*  
KASZT: *Harcos*  
SZINT: *3*  
FAJ: *ember (Haonwell)*

ERŐ: *15*  
ÁLLÓKÉPESSÉG: *20*  
ÜGYESSÉG: *12*  
GYORSASÁG: *19*  
EGÉSZSÉG: *13*  
SZÉPSÉG: *13*  
AKARATERŐ: *15*  
INTELLIGENCIA: *16*  
ASZTRÁL: *11*  
MŰVELTSÉG: *10*  
BÁTORSÁG: *16*

KEZDEMÉNYEZŐÉRTÉK:  
*25/24/21/30*  
TÁMADÓ ÉRTÉK: *70/63/58/66*  
VÉDŐ ÉRTÉK: *110/105/99/100*  
CÉLZÓ ÉRTÉK: *0*  
ÉLETERŐ PONT: *10*  
FÁJDALOMTŰRÉS PONT: *43*

PSZI: *Alapfokú pyarroni pszi alkalmazó*  
SZINT: *3*  
PSZI PONT: *10*

### Képzettségek:

### ALAPFOK:

3 db **Fegyverhasználat** (másfélkezes kard, kétkezes csatabárd, tőr), **Pszi, Kocsmai verekedés, Lovaglás, Úszás, Mászás**: +15%, **Esés**: +20%, **Ugrás**: +10%

### MESTERFOK

**Fegyverhasználat** - kétkezes buzogány, **Futás**



### Felszerelése:

Kétkezes buzogány (3k6), másfélkezes kard (k10/3k6), kétkezes csatabárd (4k6+2), tőr(k6).

### Megjegyzés a Harci Értékekhez:

A kövér betűvel szedett számok a kétkezes buzogány használatára vonatkoznak. Az utána következő / jellel elválasztott számok sorrendben a másfélkezes kard/kétkezes csatabárd/tőr alkalmazása esetén használatosak.

## ÉLETTÖRTÉNET

Rill an Farna az Északi Hármak egyik legtitokzatosabb hercegségében, Haonwellben született p.sz. 3562-ben. Középnemesi család második sarjaként látta meg a napvilágot egy, a hegyek között megbúvó kastélyban. Anyja belehalt megszületésébe: korai éveire ez a gyászos esemény sötét árnyékot vetett, különös, nyughatatlan természete pedig hamarosan kiviláglott. Noha éleseszű tanítványnak tartották mesterei, s apja a hercegi udvarban szerette volna tudni, mint tanácsost, Farnát hidegen hagyta a protokoll. Az olvasás és a betűvetés tudományában nemigen jeleskedett, legszívesebben a kastély vadászával kóborolt az erdőben. Férfivá avatása után annak rendje s módja szerint megszökött az ősi fészekből, s egy kalandortársasághoz csapódott. A balsikerű vállalkozás Rhin fennsíkján végződött: a gyeput őrző Nakleni Lovagrend harcosai foglyul ejtették őket, s a Fák jegyében, Dreina harmadik havában valamennyiüket feláldozták a Nakleni Fényúrnak. Rill an Farna p.sz. 3577-ben meghalt. Csontjait százket év múltán találták meg egy dartonita szekta tagjai. A feltámasztás sikerrel járt, ám reményeik nem igazolódtak be: Farna két év múltán elhagyta Darton egyházát, ahonnét a zavaros tanokon kívül csupán kétkezes fegyverek iránti vonzalmát vitte magával. Tizennyolc évesen a Dwyll Unió leghíresebb harcosiskolájában kötött ki, ahol tíz éven keresztül tanulta a küzdelem fortélyait. A feltámasztási szertartás, és a halál száz esztendeje elidegenítette a világtól, s emberkerülővé tette. Eltorzult hite, mellyel a Halálistent imádjá, sokak számára visszatetsző, s bár a meggyőzéshez használhatna észérveket is, ő inkább buzogányára hagyatkozik gyakori vitái közepette. Kiállhatatlan természete még magányosabb sors-

ra kárhóztatta, s lassan már a lakott vidékeket is elkerüli. Mondják, valahol a Traidlan hegység lábánál lakik egy ősi romban, melyet vad ízléssel, ám annál fényesebben rendezett be.

Zsoldosként éli második életét, de csak olyan feladatot vállal, melyben nincsenek társai. Veszekedett híre közszájon forog, ennek ellenére kétes tiszteletnek örvend már-már emberfeletti kitartása és gyorsasága miatt.

Páncélt sosem hord. Erről erdőlakó életmódja és egy tűzimádó garlackkal vívott küzdelem szoktatta le. A garlack legyőzését legnagyobb hőstettei közé számítja - fejét tartósítva a pajzstermében állította ki, bőréből ágyelőt készített.

A híresztelések szerint csupán egyetlen nőt szeretett életében, s miután az álompapnő odébállt, a női nemet is meggyűlölte. Ha alkalmanként emberi társaságra vágyik, s beköltözik valamely város fogadójába, és néhány hetet vagy hónapot tölt ott mindenki legnagyobb bánatára. Nagynéha egy-egy kalandozócsapathoz is elszegődik, igaz, csupán saját - erősen megkérdőjelezhető - erkölcsi felfogásával összeegyeztethető esetekben. Hallatlan mennyiségű bort képes felhajtani, akár együltő helyében, de sosem részegedik le, az ork pálinka ellenben elálmosítja. Amikor iszik, előtűnik jobbik énjé is: szórakoztatóvá, kedvessé válik. Annál mogorvább másnap, mintha szégyenkezne amiatt, hogy a változatosság okáért normálisan viselkedett.

Hozzáállását remekül példázza az alábbi - megvallottan kétes szavahihetőségű - történet.

Sup Tula'gharen, Polomar kényura, a hírhedett nőbolond egy alkalommal csapatot verbuvált, hogy elragadjon egy különösképp szemrevaló fehérszemélyt a szomszédos földbirtokostól. A fizetség reményében összevevődött társaság tagjai közt a szerencsevadászok, a mágikus tudományok legalantasabb művelői domináltak, ahogyan ez lenni szokott minden olyan esetben, amikor a vért gátlás nélkül, leginkább hátulról ontják. Mégsem lepott meg igazán senkit,

mikor Farna is kinyilvánította csatlakozási szándékát. Nem hitték róla, hogy megértéssel viseltetik a kényúr emberi gyengéje iránt - inkább arra gondoltak, hogy elszámolnivalója van valakivel az "áldozat" birtokán.

Az akciót rendben végrehajtották, a nőt megszerezték, védelmezőit lemeszárolták, és számos halottat, valamint saját sebesültjeiket hátrahagyva tértek meg Polomarra.

Hogy a két nap, két éjjel tartó vonulás közepette mi minden történt, valószínűleg örökre titok marad - tény viszont, hogy Tula'gharen kastélyába nem egy jutalmat váró csapat, hanem egy falkányi fékezhetetlen bosszúálló toppant be a rákövetkező alkonyon. Az erdő és az udvartartás minden fegyveresét kardélre hányták, a rakományokat felgyújtották, a jószágot leölték, a használható lovakat elhajtották, s mint mondják, kifosztották az egyébként is kifosztott kincstárat.

A küzdelemből egyedül Farna nem vette ki a részét. Szemtanúk állítása szerint közönyösen várta, míg alkalmi társai bevégzik dolgukat - beírta azal, hogy a nekirontó fegyveresek némelyikét a pokolra küldje. Nem volt ilyen szerény, amikor az osztozkodásra került a sor, és ugyancsak telepakta mindkét nyereg táskáját - a többiek azonban igazságosnak vélték a dolgot, mert nem emeltek kifogást.

A távozó Farna utolsó szavait az immár ismét szabad nőhöz intézte, aki egyesek szerint Alidarban, az álmok városában nevelkedett, és különös tehetséggel bírt a férfiak elbolondítása terén - ámbár mint minden, ez is megkérdőjelezhető.

- Sajnálom, asszonyom - mondta. - Nem állt szándékomban megsérteni kegyedet, és készséggel fogadtam volna el a fizetséget természetben, mint a többi marha, de... Ez az egész kissé idegen tőlem, megéri, ugye? Mielőtt kese paripáján kigaloppozott a lángban álló udvarház kapuján, visszakiáltott még:

- Az élet mulandó, szép hölgy - menjen, és ne vétkezzen többé! Ebben maradtak.

GA&NCS

## A Bíborhold fantasy és szerepjáték magazin márciusi számából:

- H.P. Lovecraft és a Call of Cthulhu szerepjáték
- Égi lapok
- Új Spelljammer hajók
- Kobroid - egy félelmetes szörny a mélyúrból
- A STAR WARS szerepjáték
- Hogyan meséljünk Dark Sun-t
- Új AD&D varázslatok
- Setét Patkány legújabb kalandjai
- Fantasy novellák
- A Bölcs tanácsai
- Mitológiai ABC

*Keress az újságárusoknál és szerepjáték boltokban!*



# TABULA MAGICA

## Jelmágia - Jelek utólagos feltöltése

A Jelmágikus rajzolatok megalkotásának kevésbé ismert módja. A módszer, amit előszeretettel fejtenek ki a varázslóiskolák tananyagából.

"...A Jelmágia a különleges pontossággal írt, mágikus energiákkal feltöltött rajzolatok tudománya. Rajzolatoké, melyek önmagukban, immár a varázsló közreműködése nélkül fejtik ki gyakran mérhetetlenül összetett mágikus hatásukat. Megalkotásukra több módszer is létezik, holott a mágia mesterei csak transzban történő megrajzolásukat tanítják novíciusaiknak. Ezen módszer során a működéshez szükséges energiát a varázsló közvetlenül a megrajzoláskor - azaz egyidejűleg - plántálja a rajzolatba..."

"...Kétségtelen, hogy a Jelmágikus rajzolatok megalkotásának legtökéletesebb, legletisztultabb módja a transzban történő megrajzolás - nem illelhetjük hát a felületesség vádjával azokat, akik az egyéb módszerekre nem térnek ki. Talán azért teszik, hogy ne zavarják össze tanítványaik fejét holmi tökéletlen, másodlagos tudásanyaggal. Vétek lenne azonban teljesen elfelejtkezni az említett párhuzamos módszerekről - különösen az utólagos feltöltés módszeréről..."

"...Az utólagos feltöltés során a varázsló az előre megrajzolt Jelmágikus alakzatot később - gyakran jóval később (de semmiképpen sem a rajzolás pillanatában) - látja el a működéshez szükséges mágikus energiákkal. Egészen addig, míg ez a feltöltés be nem következik, a rajzolat semmiféle mágikus hatást nem fejt ki..."

"...Az utólagos feltöltésre szánt rajzolatot a varázsló nem transzban írja, hiszen a transz azért szükséges, hogy már rajzolás során a jelbe kerüljön a mágikus energia. Ez persze nem jelenti azt, hogy az efféle rajzolatokat csak úgy, figyelmeletlenül lehet skribálni. Megalkotásuk töretlen összpontosítást, biztos vonalvezetést kíván, és nyugalmas környezetet feltételez..."

A fenti idézet Dorham Adex tollából, a

Mágia Formái című összefoglaló igényű, több kötetes műből származik. Az olvasó - és persze a játszhatóság - kedvéért lefordítjuk a M.A.G.U.S. nyelvére:

A varázslók a Jelmágikus rajzolatokat kizárólag transzban képesek megrajzolni. Mivel azonban ezen tudatállapotban csak egyszerű tevékenységet végezhetnek, rajzolataikat festékkel, tintával, krétával, szénrel írják - maradandóbb jelek megalkotása nem áll módjukban.

Létezik azonban egy különleges módszer, melynek segítségével a varázsló a nem transzban megalkotott rajzolatokat is képes mágikus hatásúvá tenni - utólag. A jelnek természetesen ebben az esetben is kalligrafikus pontossággal megrajzoltnak kell lennie, ám az energia, amely átlényegíti, nem a megalkotáskor, hanem később, az úgynevezett feltöltéskor rak tározódik el benne.

A fent említettek tehát lehetővé teszik azt, hogy a varázsló úgy is megalkot hasson egy mágikus jelet, hogy a vonalait nem transzban rajzolja meg. Így képes lehet azokat maradandó módon is létre hozni. Ennek legismertebb módja a tetoválás (netán a vézés). Mi több, az is lehetséges, hogy maga a varázsló csak előrajzolja a jelet, és valamely mesterember tetoválja vagy vési be a rajz alapján - abszolút pontossággal.

Az olyan mágikus jelek megalkotásához, melyeket a varázsló nem transzban rajzol meg, a rajzoláskor nem szükséges energiát áldozni, hiszen a feltöltés csak később fog megtörténni. Az első fontos szabály tehát így szól:

**Az utólagos feltöltésre szánt mágikus jelek leírásához nem szükséges transzba lépni, és az nem is kerül Mp-ba.**

A Jelmágikus rajzolat leírása transzon kívüli tudatállapotban kétszer

annyi időbe kerül, mint transzban, hiszen a pontos kézmozdulatokat ilyenkor a varázsló tudata irányítja, nem pedig valamely tudatalatti képesség. A második szabály tehát:

**Egy mágikus jel nem transzban történő megrajzolása kétszer annyi időbe kerül, mint amennyi a Jelmágia fejezetben a különféle Bélyegeknél és Varázsjeleknél fel van tüntetve.**

A felrajzolt jel mágikus energiával való feltöltésére a varázsló csak igen szigorú megszorításokkal képes. Ezek előírják, hogy a jel a varázsló Anyagi Testén legyen elhelyezve, ugyanis csak így képes abba utólag is belesugározni az energiát. A harmadik szabály tehát:

**Csak olyan Jelmágikus rajzolatot lehetséges utólag is feltölteni mágikus energiával, amit a varázsló testére írtak. Ez egyértelművé teszi, hogy kizárólag Varázsjelről vagy Bélyegről lehet szó.**

Mikor a varázsló mágikus energiával tölti fel a leírt rajzolatot, bal kezének mutatóujját a jelre helyezi, miáltal saját testével mágikus kört képez. Ezen kör segítségével lesz képes arra, hogy az egyszerű rajzolatot mágikus jellé nemesítse. Az energia mennyisége, amit ilyenkor a jelbe sugároz, ugyanannyi, amennyire a transzban történő rajzoláskor szüksége lett volna. Ezek szerint a negyedik fontos szabály:

**Egy előrajzolt (tetovált, vésett) jel energiával való feltöltéséhez a varázslónak ugyanannyi Mp-ot kell áldoznia, amennyi a Jelmágia fejezetben az adott Bélyeg vagy Varázsjel Manapont rovatában fel van tüntetve.**

Az energiával való feltöltés jóval kevesebb időt igényel, mint maga a rajzolás vagy a transzba kerülés. A már előre felrajzolt jel utólagos feltöltése egyetlen röpke pillanat alatt is elvégezhető - ami harci vagy veszélyhelyzetben komoly előnyt jelent. Ez a leg-

kézenfekvőbb magyarázata annak, hogy miért szeretnek a varázslók előrajzolt jeleket tetováltatni testük különböző részeire. Mondjuk ki az ötödik szabályt is: **Egy előrajzolt (tetovált, vésett) mágikus jel energiával való utólagos feltöltése 1 szegmens alatt elvégezhető.**

A következő probléma a hatóidő kapcsán vetődik fel. A Jelmágikus rajzolatok szinte kivétel nélkül annyi ideig fejtik ki mágikus hatásukat, ameddig vonalaik töretlenek. Ez azért történhet így, mert a transz hatása alatt rajzolt jelek a kalligráfia mesterfokán készülnek, s így zárt rendszert képeznek, melyből az energia nem képes kiszökni. A nem transzban felrajzolt jelek azonban - bármily gyakorlattal írják is őket - meg sem közelítik ezt a tökéletességet, minek eredményeképp az energia folyamatosan elszivárog belőlük. A folyamat annál hosszabb ideig tart, minél több energiát zárt a varázsló a rajzolatba. Mikor azután az összes energia elszökött, a Jelmágikus rajzolat elveszíti mágikus hatását. A hatodik fontos szabály tehát így szól:

**Egy mágikus energiával utólag feltöltött rajzolat hatóideje annyi szegmens (így tized annyi kör), ahány Mp-nyi energiát a varázsló beleplántált.**

Lássuk hát hogyan festene mindez a megszokott formátumban!

#### Rajzolás

Erősség: *mint az adott rajzolatnál*

Sebzés: *mint az adott rajzolatnál*

Manapont: -

Időtartam: *lásd feltöltés*

Rajzolás ideje: *dupla annyi, mint az adott rajzolatnál*

Jelmágikus rajzolat készítése nem-transz állapotban: lehetővé teszi időtálló rögzítési módszerek használatát (pld: tetoválás, vézés). A rajzolat nincs feltöltve mágikus energiákkal, így semmiféle mágikus hatás kifejtésére nem alkalmas.

#### Feltöltés

Erősség: *mint az adott rajzolatnál*

Sebzés: *mint az adott rajzolatnál*

Manapont: *mint az adott rajzolatnál*

Időtartam: *annyi szegmens, ahány Mp*

Varázslás ideje: *1 szegmens*

Olyan, nem-transz állapotban készített Varázsjelek ill. Bélyegek energiával való feltöltésére alkalmas, melyeket a varázsló testére írtak. Feltöltéskor a varázslónak bal keze mutatóujjával meg kell érintenie a feltölteni kívánt rajzolatot. Az utólag feltöltött Jelmágikus rajzolat addig fejt ki hatását, ameddig vonalai töretlenek, illetőleg, ameddig a feltöltés Időtartama - az energiaszivárgás okán - le nem jár.

NYZS



# V D G

## VALHALLA DESIGN GROUP

A

### TEHETSÉG

— nem minden! —

Biztos siker csak úgy születhet, ha

### SZAKÉRTELEMMEL

és

### TAPASZTALATTAL

— párosul!

NÁLUNK MINDEZT EGYBEN TALÁLJA  
ÉS MÉG ENNÉL IS TÖBBET:

- egyedülálló rugalmasságot,
- páratlan munkatempót (kívánóságára akár huszonnégy órán belül teljesítjük megrendelését),
- és mindehhez kiterjedt munkakapcsolatokat.

## CÉGEMBLÉMA

T E R V E Z É S

## ARCULATTERV

K É S Z Í T É S

## REKLÁMGRAFIKA

D E S I G N

## REKLÁMFOTÓ

K É S Z Í T É S

## HIRDETÉS

S Z E R V E Z É S

*Keresse a lovat, amely nyolc lábbal  
száguld a siker felé!*

KÉRJE INGYENES MINTAKATALÓGUSUNKAT!

■ 1016 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6. ■

■ TELEFON/FAX: 182-0430 ■

# LÉGY RÉSEN! NE BÍZZ SENKIBEN! TARTSD KÉZNÉL A LÉZERED!

ÍRTA: JAKAB ZSOLT ÉS KOVÁCS ADRIÁN

HIDEG FEJJEL, KOMOLYAN IS JÁTSZHATÓ... DE ÚGY NEM ÉRDEMES.  
TÖKÉLETES KEZDŐLÉPÉSKÉNT SZOLGÁLHAT A SZELLEMI ZÜLLÉS ÉS TELJES HUMORBA  
FULLADÁS FELÉ VEZETŐ LEJTŐN, AKI NEM PRÓBÁLTA MÉG KI, TEGYE MEG, ÉRDEMES. DE  
SOKSZOR, NAGY DÓZISBAN HALÁLOS LEHET!  
EZ AZ AGYHALÁL...

Vannak SF szerepjátékok, vannak  
fantasy szerepjátékok, vannak horror  
szerepjátékok,...  
... és van a PARANOIA

- Szolgáld a Computert! A Computer  
a barátod!  
- Ám az árulók nagyon ravaszak és  
kegyetlenek... Ezért hát:

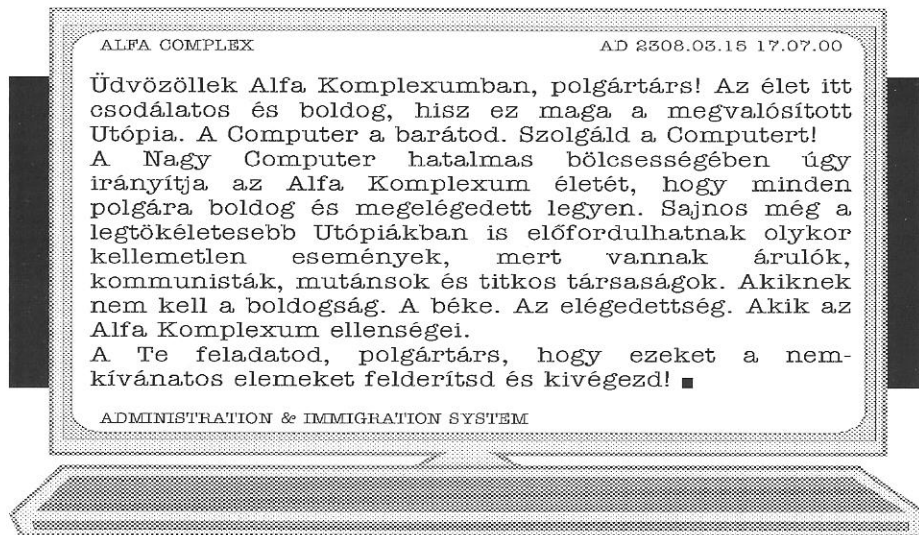
kerüljenek a hátadba - de ki  
hallott már megbízható  
polgárról?

A PARANOIA egyedülálló szerepjá-  
ték, amely i.sz. 2300 körül játszódik  
egy San Francisco mélyén épült, ha-  
talmos, földalatti komplexumban, amit  
a Nagy Computer irányít. Még valaha  
régén, a III. világháború előtt hozták  
létre ezt a nagyváros méretű óvóhe-

lyoznia, hogy komcsi-mutáns-árulók  
meg hasonlók keveredjenek a becsü-  
letes és lojális polgárok közé. A Com-  
puter hatalmas bölcsességében min-  
den polgárt színkóddal látott el. A kó-  
dok a megbízhatóságot jelölik, a  
spektrum teljes színskáláját magukba  
foglalják - az infravörös munkástöme-  
gektől egészen az ultraibolya főprog-  
ramozókig terjednek. Ezért a polgá-  
rok neve három részből tevődik  
össze. Elsőül maga a név áll, majd  
egy kötőjellel elválasztva a színkód  
kezdőbetűje, végül egy három betűs  
jelzés, mely a születési szektort azo-  
nosítja. A játékosok - vészvadászok -  
egy különleges osztag, akiket a leg-  
különbözőbb feladattal meg lehet bíz-  
ni. Kezdetben ők is vörös színkóddal  
indulnak. Íme egy tipikus beszélgetés  
az Alfa Komplexum irányítójával:

- Computer barátom!  
- Igen polgártárs, miben állhatok a  
szolgálatodra?  
- Mi a küldetésünk célja?  
- Polgártárs, mi az azonosítási szín-  
kódod?  
- Vörös.  
- Sajnálom, ez az információ, ezen a  
biztonsági besorolási szinten nem  
elérhető.

A PARANOIA két legfőbb alapelve:  
Tudatlanság és Félelem. A játékban  
nem tudod, kik a barátaid. Nem tu-



LÉGY RÉSEN!  
NE BÍZZ SENKIBEN!  
TARTSD KÉZNÉL A LÉZERED!

Sose hagyj, hogy  
megbízhatatlan polgárok

lyet, és az azt irányító számítógépet.  
Azóta sok-sok év telt el, és a Compu-  
ter tartja magát a régi programhoz:  
minden polgárnak boldognak kell len-  
nie, és mindenáron meg kell akadá-



dod, kik az ellenségeid. Nem tudod, hogyan működik a felszerelésed. Nem tudod, mi a feladatod. Csupán egy dolgot tudhatsz biztosan: mindenki téged akar kicsinálni. Ezért hát:

**LÉGY RÉSEN!  
NE BÍZZ SENKIBEN!  
TARTSD KÉZNÉL A LÉZERED!**

Ha a Vég közelít, pucolj meg - csak a hősök olyan ostobák, hogy türelmesen várják a csodát...

A mutánsok árulók, genetikailag tökéletlenek és nincs helyük a tökéletes társadalomban. Meg kell őket semmisíteni. A titkos társaságok tagjai is árulók. Ők olyan illegális szervezetekhez tartoznak, amelyeket a Computer nem szentesített. Ezek a társaságok összeesküvést szőnek a Computer ellen, ezért fel kell számolni mindahányat. Mellesleg Te, mint játékos mutáns vagy és egy titkos társaság tagja. Persze ezt senki sem tudja rólad. Egyelőre... Természetesen az összes társad boldogan leleplezne, ha alkalma nyílna rá. És mindük elképesztő tűzerejű fegyvert hord magánál. Ezért hát:

**LÉGY RÉSEN!  
NE BÍZZ SENKIBEN!  
TARTSD KÉZNÉL A LÉZERED!**

Balesetek pedig történnek - minél előbb, annál jobb!

Egy ideális PARANOIA kaland során a csapat 50-300%-a hal meg. Hogy ez nem lehetséges? Dehogynem. Minden játékos egy hat főből álló klóncsalád tagjaként kezdi életét. Tehát hatszor meghalhat, mielőtt újabb karakterre lenne szüksége. A Computer bölcs. A Computer tudja, hogy minden halandó tévedhet. Az Alfa Komplexumban pedig mindenki rendkívül halandó. Egy tökéletes társadalomban lehetőséget kell adni az organikus létformáknak, hogy kijavíthassák tévedéseiket. Így egy lojális pol-

gár hatszor tévedhet... Ez annak köszönhető, hogy a génebeszet jelenlegi állása szerint bizonyítást nyert, hogy: ...a species varietásának constans conserválására a hatos egyszám az optimális... (részlet Biot-UDOR ultraibolya polgár jelentéséből). Hála a Nagy Computer bölcsességének, a reprodukciós folyamat ezidőtájt korántsem olyan gusztustalan, visszatartó és körülményes, mint valaha volt. Az individuális lombikbébi után, a nagyobb klóncsaládok előállítására alkalmas, ún. medencebébi módszer honosodott meg. De hat klón is gyorsan elfogyhat... Ezért hát:

**LÉGY RÉSEN!  
NE BÍZZ SENKIBEN!  
TARTSD KÉZNÉL A LÉZERED!**

A küldetés után, jelentéstételnél nem keveredhetsz ellentmondásokba - ha te vagy az egyetlen túlélő.

Soha nem volt még ember ilyen boldog és gondtalan, mint itt az Alfa Komplexumban. A Computer és ellátó egységei előteremtik mindazt, ami egy tisztességes és becsületes polgár szemének és szájának ingere lehet. Kapható Bódító Buborék Bólé, Habart Alga Szaft, Abált Alga Aszpij, Asztali Aszalt Alga, Virula Pirula... Természetesen a szellem is kapcsolódhat a fásasztó algatelepítő, élelemszintetizáló, ruhafröccsöntő munka után. A trivideók lila színkódú Stal-ONE vészvadász hőse minden alkalommal győztesen kerül ki a komcsi-mutáns-árulókkal vívott küzdelemből, majd a polgárok legnagyobb örömeire énekel, csodás szórákozást biztosítva ezzel például Mais-IV-OTT infravörös munkásnak, aki reaktorpajzsi állással büszkélkedhet a távoli BUM-M szektorban.

A Computer örült. A Computer boldog. A Computer azt akarja, hogy boldog légy. Ebbe meg kell tébolyodni.

A tudomány sosem látott fejlődésnek

örvend. A Kutatás & Fejlesztés legújabb ötleteinek hála, a karakter nem tudhatja, mit is várhat vadonatúj Antigravitációserkentő Szuperszuszenzorától vagy a Szemdigitális Pszeudocélkövető Önkioldó Rakétavetőtől. Pedig a Kutatás & Fejlesztés mindent megtesz a Nagy Computer vészvadászai korszerű és hibátlan felszereléséért. Am ők is tisztában vannak példaképük dr. Frankenstein halhatatlan tézisével, miszerint: ...a találmány mindig tökéletes. A felhasználót kell lecserélni. Ez a találmány hibás működése esetén általában meg is történik, miután Alfa Komplexum arról híres, hogy ami felrobbanhat, az fel is robban. Tulajdonképpen a vészvadászokra a komcsi-mutáns-árulóknál csak a Kutatás & Fejlesztés találmányai jelentenek nagyobb veszélyt. Ezért hát:

**LÉGY RÉSEN!  
NE BÍZZ SENKIBEN!  
TARTSD KÉZNÉL A LÉZERED!**

A vészvadászokat lépten-nyomon lelövik, hátbaszúrják, elhamvasztják, felrobbantják, megmérgezik, péppé verik, annihilálják és néha tévedésből kivégzik. Ez akkora élvezet, amitől több vészvadász megőrül. Te sok vészvadászsal fogsz együtt dolgozni. És mindnél van lézer...

Képzeld el egy világot, amit Orwell, Sztálin és Huxley tervezett, de egy skizofrén alkoholista valósított meg. Az 1984 és a 22-es csapdája ötvöződik benne. Twin Peaksben több volt a normális, épeszű szereplő, mint Alfa Komplexumban. Hideg fejvel, komolyan is játszható... de úgy nem érdekes. Tökéletes kezdőlépésként szolgálhat a szellemi züllés és teljes humorba fulladás felé vezető lejtőn. Aki nem próbálta még ki, tegye meg. Érdekes. De sokszor, nagy dózisban halálos lehet! Ez az agyhalál...



# LEVELEZÉS - HÍRMONDÓ

A mostani rovat inkább hírmondó, mint bármi egyéb, hisz értékelhető levelek híján - az erről szóló kesergést lásd az Előbeszédben - válaszolni sincs mire. Két olyan témát választottam ezúttal, ami - legalábbis azt hiszem - sokak érdeklődésére számot tarthat.

A múltkor egy levélírónk a Galaktikáról érdeklődött. Akkor azt válaszoltam, hogy biztosat mi sem tudunk, de az idő meghozza a választ. Hát meghozta. Már januárban is megjelent a lap, s hogy ez nem csak nekem jelent újdonságot abban szinte bizonyos vagyok. Miután a Posta volt olyan kedves, s majd a teljes példányszámot vidékre szállítja, itt Budapesten nyomát sem lehetett látni. Azok számára, akik csupán ezúton értesülnek az eseményről, elmondom, hogy valóban visszaálltak a régi formátumra, tehát úgy néznek ki, akár a hamarosan megjelenő ANALÓGIA 2. (igen, ez itt a reklám helye). Ára 128 Ft. Az új ANALÓGIÁ-é 119 Ft lesz. Szóval nem szűnt meg, sőt, mint ezt illetékes forrásból megtudtuk, kapott fél év haladékot. Ha júniusig rentábilissá válik, akkor marad, ha nem, úgy kénytelenek leszünk megválni tőle. Azért sajnálnám. Ha hinni lehet a híreszteléseknek, a szerkesztői gárda is módosul majd, új összetétele egyelőre ismeretlen. Mondják, a terjesztésén is változtatni kívánnak, de bizonyosat erről sem tudni. Ez csupán azért érdekes, mert az előfizetők és a kiadó között kisebb nézeteltérés támadt, a befizetett pénzek miatt. Egyik napilapunk az ügy kapcsán már állást foglalt, mi nem kívánunk. Csak reménykedünk, hogy lesz újra értékelhető, nívós SF folyóirat.

A Bíborhold felől érdeklődő kedves Olvasók számára örömmel jelenthetem, hogy a lap arculata és tartalma megváltozott, s a változás igencsak a javára szolgál. Félreértés ne essék, nem a két kiadó között kialakult kapcsolat mondatja ezt velem, hanem a

tények. Aki nem hiszi, járjon utána.

Most jut eszembe, azért van egy levél, amely annyira általános, hogy én is csak így - bele a világba - válaszolok rá.

Egy olvasónk felrótta, hogy egyik legutóbbi könyvünkben - Isaac Asimov és **Robert Silverberg: Leszáll az éj** - két elütést, és több sorvégi elválasztás hibát is talált. Reméli, a jövőben megpróbálunk erre jobban odafigyelni. Hát megpróbálunk. Mintegy mentegetőzésképpen jegyzem meg, hogy egészen kevés olyan kiadvány lát manapság napvilágot, amiben ne lehetne sajtóhibát találni, s ennek - a mi esetünkben - igen egyszerű az oka. Viszonylag kis stábbal dolgozunk, legalábbis a hazai könyvkiadás viszonylatában, ugyanakkor egyre több kötetünk jelenik meg. Az idei első félévre heti egy megjelenést terveztünk, amit úgy tűnik egy kissé túl is szárnyalunk majd. Ez nagyon gyors nyomdai átfutást igényel. Éppen ezért nincs lehetőségünk egy könyvön két korrektúra fordulónál többet elvégezni, hisz ez vagy nagyon lelassítaná a kiadást, vagy nagyon megnövelné a költségeket. A mai könyvpiacra bármelyik végzetesnek bizonyulna. Remélem a kompromisszum, amit ez ügyben kötöttünk, még elnézhető: azt a kevés bakit, ami bennmarad a kötetben ellensúlyozzák alacsony áraink.

## VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Ezúton szeretném mindenkinek megköszönni, aki megtisztelt minket bizalmával. Az eddigi jelentkezők nagyrésze nék kipostáztuk már a tagsági kártyát és könyvlistánkat, reméljük, hamarosan utolérjük magunkat, s folyamatosra válik a rendszer. Az igazat megvallva meglepett minket a hatalmas érdeklődés, s ez okozta a késedelmet. Március első hetében a megrendelt kötetek is postára kerülnek, s ettől kezdve a megjelenés

napján teljesítjük a kívánságokat.

Többen kérdezték, hogy nem lehetne e megvalósítani, hogy ne postán küldjük ki a könyveket, hanem valahol, egy boltban a kártya felmutatása ellenében is át lehessen venni. Kérem szépen, a tagok kívánsága számunkra parancs. Mindent lehet, még ezt is. A helyszín még nem eldöntött, de a következő negyedéves listánkkal az átvevő helyek címeit és nyitvatartását is közölni fogjuk.

Sokan kértek régebbi köteteket. Sajnos ezek döntő többsége nem hozzáférhető, már a kiadónak sincsenek példányai. Kivételt csupán az **Amber hercegei** és az **ANALÓGIA 1.** száma képez. Azok számára, akik ezt igénylik, kidolgozunk egy módszert, hogy ne csak négy plusz egy kötetet lehessen kedvezményesen kiválasztani. Egyelőre még ez ügyben sem tudunk határozni. További kérésünk lenne, hogy a kívánságlistát tartalmazó borítékra a feladón kívül a tagsági kártya sorszámát is írják fel, így megkönnyítik a komputeres nyilvántartás kezelését.

Most búcsúzom, a Valhalla könyvekhez pedig jó szórakozást és kellemes időtöltést kívánok. Remélem nem csalódnak majd!

N.CS.

