

# RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

V. 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.

YDC-MARIAI DESIGN

## Előbeszéd

### SZÉP VOLT, VILMA!

Gyanús ez a Valhalla Páholy. Ha a "jólétesülteknek" hinni lehet, gyanús volt kezdettől fogva, de most különösen az. Hogy létezik például, hogy ez a fránya kiadó hónapról hónapra több, ráadásul elfogadható árú kötettel lép a piacra? Itt valami sötét titoknak kell lappangania, vélük páran. Egyesek holmi kalózkidadások hasznélvezőit szeretik azonosítani velünk, mások - régi, ha nem is jó ismerősök - kétségeiket fejezik ki könyveink eredetiségével kapcsolatban. Kötve-fűzve harminchat oldalas folyóiratuk (melynek címében az SF tartalomra utaló nulla is szerepel, és mely az utóbbi időben kizárólag ezoterikus témákkal foglalkozik) márciusi száma könyvkritikát (ismertetést?) közöl többek között Ian Watson Inkvizítoráról, stábunk és az olvasók egyik kedvencéről, melyet januárban jelentettünk meg. A kritika (ismertetés?) vezérfonala az a feltételezés, hogy a könyvet nem Watson írta. Szerzője a továbbiakban - mintegy mellékesen - kétegyét fejezi ki más (valhallás és nem

valhallás) írók kilétével kapcsolatban is. Nem tetszik neki a fűszöveg és a kiállítás sem - no igen, tudjuk, mások ebben az árkategóriában vízjeles mérített papírt, és valódi emberbőr borítót kínálnak... Well.

A folyóiratbeli odamondogatás arany-szabályait ezúton - másodikként - felrúgva üzenjük Zsoldos (nomen est omen) Endrének és folyvást terebélyesedő patrónusának: köszönjük, megkaptuk az üzenetet. Élnek és dolgoznak még a szakma periferiájára szorultak, akiknek lételeme a vessző- és elválasztási hibák javíthatása, az abszolút pontosság, a nyelvhelyesség zászlajának lobogtatása - természetesen csak ha mások munkájáról van szó. Mert annak idején, mondjuk a felemás emlékeztető Griff sorozat fénykorában nem volt még ennyire finnyás a Szöllősy Vilma fedőnevű "szerkesztő", akinek jóvoltából bekezdések nélküli, korrektúrázatlan, sőt, álnéven írott regények is megjelentek. Ő és köre máig bajnoka a kóros hibakeresés játéknak, elfeledve, hogy hibákat bizony mindannyian elkövetünk olykor. Ime egy kis ízeltő

egy olyan szövegből, mely már keresztülszaladt a gáncs nélküli nyelvőr és minőségvizsgáló, "Vilma asszony" kezén:

"Tartottam egy rövid pihenőt a bozótban. Nehezen jött álom a szememre, minduntalan a rám váró kalandos utazás képei rémlettek fel képzeletemben. Különös csak az Aggok meséiben létező lények támadtak rám, s marcangoltak agyaraikkal zsenge testemet. Mérgezett nyilak felhője szállt felém, hogy halált hozó tüskéikkel bőrömbé fúródva, megállítsák egyszerű életem lassú folyását..."

Szép. Igen szép. A lényegre visszatérve: a Valhalla Páholy stábjának bármely tagja boldogan vallaná a sajátjának Ian Watson inkriminált regényét - és bizonyára büszkén vállalja azt maga a szerző, Ian Watson is. A Games Workshop létező cég, és feltételezhető, hogy a valóságosak, mi több, közkedveltek különféle szerep- és táblás játékei, valamint ezeken alapuló kalandregényei. Zsoldos Endre hozzáállása az anekdotában szereplő

nagyhatalmú orvosprofesszorét idézi, aki egy számára idegenül csengő név hallatán kijelentette: "Ezt az embert nem ismerem, ilyen ember nincs!"

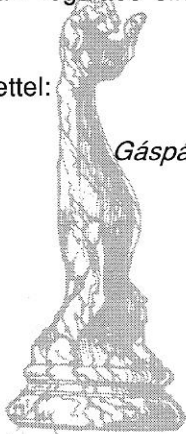
Azoknak a kritikusoknak a körében, akiknek hervatag babérjaira Zsoldos (nem tévesztendő össze a Feladat és más mesterművek szerzőjével) pályázik, a kulcsszó a jólértesültség. Nem elég egy közel hat éve kiadott enciklopédiát kiszótározni, nem elég egy-egy Watson-novellát elolvasni ahhoz, hogy valaki kivághassa: "Erről meg erről most már mindent tudok, istenbizony!" Azzal az erővel, amit a Valhalla-könyvek eredetkutatásába fektetett, talán a Games Workshopnak is utánanézhettek volna - igaz, nem erre kapott utasítást a kellemes emlékeket újra meg újra megcsúfoló fővezértől, akit fő a diszkréción - azért sem fogok e hasábokon megnevezni.

Mérsékeltlen kedves "Vilma"!

Szívesen fogadjuk kis csapatodtól az ismertetéseket, a kedvezőtlen kritikákat, és mivel a tájékozatlanság (akár a hülyeségig menő rosszindulat) bocsánatos bűn, Ian Watsonon és nem rajtunk áll, kérünk-e helyreigazítást tőletek. Szolgáljon tanulságul ez az eset valamennyiőtök számára: nem vagytok - nem lehettek - minden földi dolgok tudói. Annak eldöntését pedig, hogy egy mű megszületése után hány nappal vagy évvel válik klasszikussá, bízzuk inkább a kevésbé jólértesült, ám legalább elfogulatlan olvasókra.

Üdvözlettel:

Gáspár András

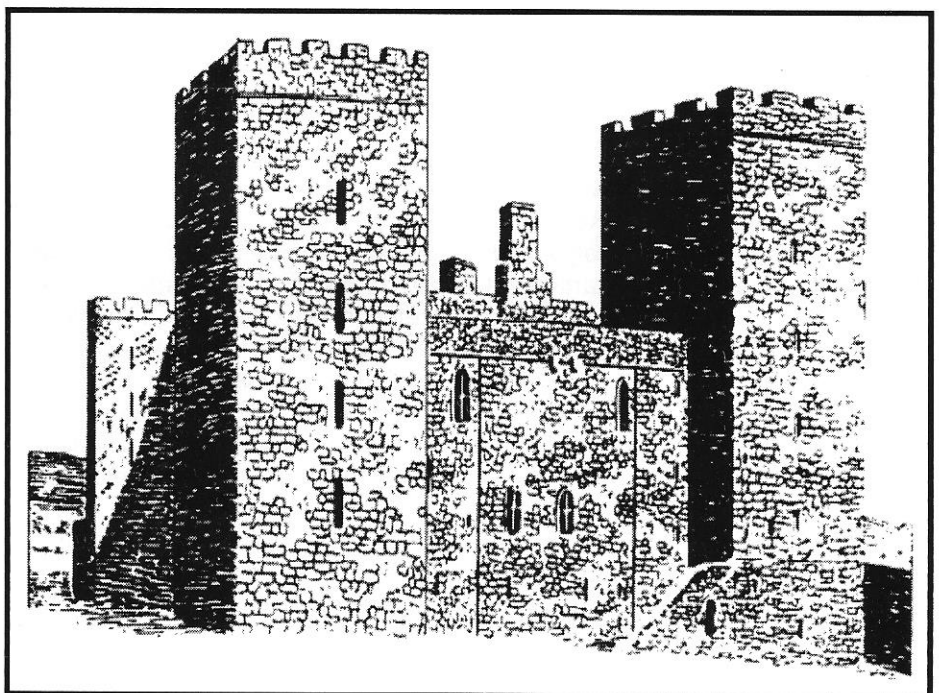


*A hozzánk érkezett levelek egy része komoly segítséget nyújtott a "hogyan tovább?" kérdéseinek megoldásában. Világossá vált, hogy míg az egyre késő M.A.G.U.S. meg nem jelenik, olyan anyagokkal kell szolgálnunk, mely egyaránt hasznos minden szerepjátékos számára. Törekedni fogunk rá, ígérem. Lesznek kalandötletek, melyek segítségével könnyedén felépíthető egy egész játék, meg átszámolási táblázat, hogy az eddig közölt NJK-k és szörnyek használhatók legyenek más szerepjátékokhoz is (pl.: AD&D).*

## AMI EGY KALANDMESTERNEK SEGÍTHET - **KASTÉLYOK, VÁRAK**

A kastélyok, várak fontos szerepet töltenek be a fantasy szerepjátékokban, éppen ezért nem árt kissé tüzetesebben is megismerkedni velük. Az efféle erődítmények megépítésének első és legfontosabb követelménye a megfelelő helyszín megtalálása volt. A hely megválasztásában számtalan tényező döntött: általában nehezen megközelíthető magaslatra, víz közelében építkeztek. Ugyanakkor figyelembe kellett venni az építőanyag odahordásának lehetőségeit is, s ez gyakran megnehezítette a tervezést. Az várak körül pusztá, jól belátható területet hagytak, olykor több száz méteres körzetben kivágták a környező erdő fáit, hogy egy esetleges támadó sereg ne közelíthessen észrevétlenül. Az építkezéshez követ és fát

használtak, de tudnunk kell, hogy nem a ma is használt maltert alkalmazták kötőanyagként, hanem mészkőporral kevert homokot, ami az esőzések hatására sziklakeménységűre kötött. A külső fal vastagsága esetenként a hét-tizenhárom métert is elérte, de két méternél sohasem volt vékonyabb. Az alapokat, ha csak lehetett, sziklába vájták, s erre először a legelső katakomba szintet építették rá. A katakombák - amelyek leggyakrabban a pince, raktár és várbörtön szerepét töltötték be - mindig keskeny folyosók és apró helyiségek szövevényéből állt, nagy termeket a vár legalsó szintjén nem találunk. Általában kutat is lelhetünk a katakombákban, ám ezt csak ostrom idején használták. Ennek elsődleges oka,





hogy a katakombák tetőzetét kőgerendákkal borították, s a mozgatható sziklatáblák mérete határozta meg a járatok és szobák nagyságát. Az alapozás és pincszint elkészülte után a külső, fő védelmi falat húzták fel. Az ún. várfal két sziklafalból tevődött össze, melyek közé kötörmeléklet, homokot vagy földet és mészkőport szórtak, végül pedig a hónapokon keresztül locsolták és döngölték ezt a tölteléklet. A falak által határolt területre emelték a lakó- és őrtornyokat, valamint a kiegészítő épületeket. A vár legfontosabb része a központi lakótorny volt, ezt úgy tervezték, hogy a falak eleste után, még önmagában is hosszú ideig védhető legyen. Itt lakott a vár ura családjával, és itt kaptak helyet a vendégszállások is. A lakótorny mellett - a várúr szobájának átellenes oldalán - találjuk a konyhát, kovácsműhelyt, az istállókat és az egyéb karámkokat, ezeket fából építették. A vár személyzete - a nemeseken kívül, akik vagy a fő lakótornyban, vagy (nagyobb vár esetén) külön lakótornyban kaptak szállást - az őr-

tornyokban és az erődítményrendszer apró szobáiban voltak elszállásolva. A szolganép leginkább a munkájához közeli helyen aludt: a lovaszok az istállóban, a kovács a műhelyben, a szakácsok és kukták a konyhában, stb. Egy vár teljes felépítése öt-tíz év alatt zajlott le, s igencsak igénybe vette a földesúr pénzeszládáját: nemritkán birtokainak egy részétől is meg kellett válnia, ha egyéb forrásokból nem tudta fedezni az építkezés költségeit. Hozzávetőlegesen - ez persze más játékokban nagyban függ a világtól és az egyéb árártól - a M.A.G.U.S. pénzrendszerében 5.000 - 12.000 aranyat, míg az AD&D pénzrendszerében 30.000 -

70.000 aranyat kell számolnunk egy vár felépítésére. A vár lakóinak és védőinek száma gyakran meglepően kevésnek tűnik. A kisebb erődítéseket mindössze 20 - 25 fő védte, de az igazán nagy várakban sem tanyázott 3-400-nál több védő. Ezt a nehéz élelmezési helyzet magyarázza, no meg a viszonylagosan kis hely. Az alábbi táblázat arról tudósít, hogy egy várfal lerombolásához hány lövést kell leadni katapulttal. Természetesen a kőkoloncoknak nagyjából azonos helyen kell becsapódniuk, s a lövések számát nagyban befolyásolja, a várat építő mesterek hozzáértése is. Az átlagos várak falainak mérete 2-es, 3-

Fal méret	Vastagság	Könnyű Katapult	Nehéz Katapult	Óriás Katapult
		(Lövések száma) 5kg kőlövedék	(Lövések száma) 20kg kőlövedék	(Lövések száma) 250kg kőlövedék
1	2m	21-40	11-20	1-4
2	5m	42-60	21-40	2-12
3	7m	62-80	41-60	3-18
4	10m	82-100	61-80	4-24
5	13m	102-140	81-100	5-30



# AMBER

## A KOCKA NÉLKÜLI SZEREPJÁTÉK

Roger Zelazny remekművét olvasván mindenki érezte, ez sem kerülheti el a nagy klasszikusok sorsát, s előbb-utóbb szerepjáték készül belőle. Megtörtént.

### EGY ÚJ JÁTÉKRENDSZER:

A játéknak nem csak világa, szereplői teljesen újszerűek, az eddigi játékszisztémákhoz képest is több gyökeres változás történt. Régi ismerőseink, a kockák például teljesen hiányoznak. Igen. Nem tévedés, NINCS kocka. Egy sem. Véletlenül sincs, hisz ezzel éppen a véletlent küszöbölték ki az alkotók. Így sokkal nagyobb szerep jut a taktikai és stratégiai érzéknek, és ezentúl semmit sem lehet egy féltésikerült kockadobásra fogni. Némelyekben felmerülhetnek kérdések a harcról, a mentődobásokról, a képességekről és más fontos szerepjáték tényezőkről. A véletlent egyszerűen iktatták ki: Amit egy karakter megtehet, azt meg is teszi - amire nem képes, arra esélye sem lehet. Ha az eddigi játékok mottója az volt, győzzön a jobbik, itt ezt módosíthatjuk: a jobb fog győzni. A tisztán képességeken alapuló döntés illusztrálására egy példa: Jade és Tyll - két amberi nemes - összecsapnak. Jade harci tudása alacsonyabb Tyllénél, de állóképessége nagyobb. Így egy gyors küzdelemben mindenképpen Tyll győzne. Ha Jadének sikerül elhúznia a csatát, Tyll gyorsabban elfárad, s Jade nyerheti a párbajt. Az iménti példa persze igen egyszerű, s csak az elméletet mutatja be. A küzdelem kimenetelének eldöntését még sok tényező befolyásolja: a karakterek saját szerencséértéke, a piszkos verekedés trükkjei, a körülmények megfelelő felhasználása, egy küszöb, egy ajtó...

### A FÖLD IS CSAK EGY ÁRNYÉK...

A szerepjátékban Amber királyi családjának tagjaival vagy a Káosz ne-

meseivel játszhatunk. Ez a könyvet nem ismerőknek nem sokat mond, következzen hát dióhéjban az amberi univerzum leírása: A világegyetemben két hely létezik, Amber palotája és környéke, valamint a Káosz udvara. A két világ árnyékokat vet maga köré - ezek az árnyékvilágok minden köztük létező teret kitöltenek. A Káosz és az Amberben létező Sablon által képviselt Rend különböző arányban keveredik minden világban. Ezek az árnyvilágok minden létező lehető-



séget magukba foglalnak Arthur király udvarától a Cybergót világokig. Léteznek, saját terük és idejük csapdájában s nyugalomban fejlődnek, mit sem tudva a világ igazi természetéről és tulajdon árnyvolutokról. A Föld is csak egy a végtelen sok árnyék közül. Amber uralkodó házának sarjai végighaladva a Sablonon - egy Amberben álló misztikus, hatalmat rejtő, ám szinte megfeythetetlen természetű ábrarendszeren, képessé válnak az árnyékok közti közlekedésre. Így a

karakterek minden létezett, létező, képzelt vagy eljövendő világban megfordulhatnak. A család sok tagot számlál, de Amberben csupán egyetlen királyi trón várja őket. Ez az ellentétek forrása a családtagok (játékosok) között. Ambernek külső problémái is vannak: ezek tömörítik olykor a testvéreket esetleges, gyorsan feledhető érdekszövetségbe. Harcba állnak a Káosz udvarával, esetleg furcsa lények érkeznek ismeretlen árnyékokból, dimenziókból...

### NEHÉZ ISTENNEK Lenni...

Hiába gondolnánk első pillantásra, hogy félistenekkel unalmas és könnyű játszani, ám ellenfeleink is hasonló hatalmi szinten mozognak. Bár a karakterek szinte halhatatlanok, mégis komoly diplomáciai, stratégiai érzéket követel egy jól kijátszott családban a hatalom közelében maradás. S mivel az árnyékvilágok között minden lehetséges variáció létezik, csak a Kalandmester fantáziája szabhat határt a változatosságnak. Meg kell szokni egy teljesen új értékrendszert is. Az árnyékok közt utazó hercegek számára (akik világok történelmét, sorsát befolyásolhatják akaratukkal) rengeteg olyan akadály, probléma megszűnik, amelyek az eddigi szerepjátékokban komoly kihívást, esetleg végcélt jelentettek. Első példa erre a pénz. Mindig van belőle elég, hiszen mód nyílik az árnyékok valóságának árnyalatnyi befolyásolására. Ez pont elég arra, hogy az eddig üres fiók hirtelen bankókkal legyen tele. A közönséges árnyéklakókkal létevel ugyanez a helyzet. Sosem lehetnek olyan harcosok, hogy csak egy pillanatra is kihívást jelentsenek Amber valamelyik hercegének. Nincs több ezer év gyakorlási idejük. Ennek ellenére még egy hercegnek sincs komoly fölénye valamely techno-világ állig felfegyverzett zsoldosai ellen, akik több tucat plazmavető zárótüzét zúdíthatják rá. A tulajdonságok is fé-



listeniek. A karakterek emberi erővel kisebb autókat emelhetnek fel, csontot morzsolhatnak szét. Az erő tulajdonságon a kézitusában való jártasságot is értjük - ez sem mindennapi. A könyv szerint legfeljebb egy harminc éve állandóan edző keleti harcművésznek van esélye arra, hogy meglepjen egy emberi herceget valami új manőverrel. A psziché a karakter szellemi és mágikus képességeit jellemzi. Az állóképesség vagy kitarítás mutatja meg a regenerálási képességet, a fájdalomtűrést és az állandó megterhelés (például több órán át tartó folyamatos közelharc) elviselését. Az összes fegyveres készséget és stratégiai érzéket a harci tudás nevű tulajdonság írja le. Ennek bajnoka a családban Benedict, aki képes láthatatlan pengéket kivédeni, s az összes létező fegyvert első pillantás után tökéletesen kezelni. A játék igazi nehézségét a karakterekkel egy státuszban álló teremtmények jelentik. A rokonok, vagy a Káosz nemesei, az alakváltó démonok, akik a Logrus, a Káosz sablonja révén energiacsápokkal közlekedhetnek az árnyékokban.

## SABLON, LOGRUS, TAROT, MÁGIA...

Szerepjátékaink megszokott mágia-rendszere után kissé összetettnek tűnhet az Amberben bevezetett rengeteg különböző valóságmanipulálást szolgáló lehetőség. Amber királyi családja számára a Sablon biztosítja az árnyékok közti közlekedést, a Káosz lordjai a Logrus mintázatának végigjárása után használhatják a térben és árnyékok közt való helyváltoztatásra az energiacsápokat. A Tarot egészen különleges eszköz, hatalommal átitatott lapjain át teleportálhatnak, kommunikálhatnak egymással, és mentális összecsapást is vívhatnak a kártyák tulajdonosai. A kártyalapok megfestése, megalkotása külön tudomány, melynek mestere Dworkin, a kiszámíthatatlan, örült törpe, a kötetek egyik legellentmondásosabb és legfurcsább alakja. Már ezeket a mágianál sokkal magasabb rendű erőket megismerni, és lehetőségeiket viszonylag jól és biztosan kihasználni sem csekélyesség. Ugyanakkor a megszokott, szívünkhöz közelebb álló va-

rázslás is létezik azon világokon, ahol a mágikus energiák dominálnak a technikával szemben. Ehhez tudnunk kell, hogy minden egyes árnyék más és más energiamintázattal rendelkezik. Ami nem jelent mást, minthogy egyes világokon nem ismerik a mágikát, viszont a technikai vívmányok működnek (egész magas szinten vagy csak az újkor gőzgépeinek szintjén), máshol viszont pont fordított a hely-



zet, hatalmas mágusok uralhatják az árnyékokat, ám a puszkapor nem hajlandó felrobbanni. Amber városa speciális eset, ahol minden stabil és állandó, a Sablon jelenlétének köszönhetően. Ezért hiába léteznek világok tömegpusztító fegyverekkel vagy kontinenseket átalakítani képes mágikával, ezek az Igazi Birodalomban nem működnek. Így Amberben, annak ellenére, hogy a hercegek több világ hadseregében szolgáltak, s minden elképzelhető energia, gáz, hő, elektromosság, lézer, maghasadás és fúzió alapú fegyvert biztos kézzel kezelnek egynéhány perc után, az udvarban kardokat és töröket viselnek oldalukon. (A Valhalla Páholynál a jövőben napvilágot látó kötetben, melynek címe Avalon ágyúí, ez is megváltozik, mikor Corwin egy másik világon semleges vörös port talál, mely Amberben puszkaporként viselkedik.) Tehát, ha egy világon műkö-

dik a mágia, akkor Amber hercegei, ha foglalkoztak a varázslás tudományával, használhatják ezeket az energiákat is. Ennek is több formája lehetséges. A legegyszerűbb és csak védekezést szolgáló - de villámgyors - forma a Parancsszavak mágiaja. A klasszikus mágusok által használt, az őselemeket és az időt manipuláló hatalom a Boszorkányság. Ezzel szinte minden varázslat megalkotható, hisz mozaikmágia rendszerrel magunk tervezhetünk varázslatokat. A legutolsó és legmagasabb szintű mágiaforma segítségével tárgyakat és lényeket teremthetünk, ez a Megidézés nevet viseli.

## ZELAZNY SEM ISMERI SAJÁT VILÁGÁT...

Amber világát leírni szinte teljesen lehetetlen, s nem csak a helyszűke miatt. Rengeteg kérdésre nyitva hagyja a választ maga Zelazny is. A szerepjáték szabálykötetében szinte filozófiai értekezést találunk ezekről, s a lehetséges válaszokról. Néhány felvetett kérdések közül: Ha a Sablon létezik Amberben, de a tükörképe Rembán aktív, és Tir Na Nogban is létezik egy égi vetülete, a Sablon nem is egy és egyedülálló. Lehet, hogy több ilyen is létezik, esetleg más életformákkal vagy hatalommal. Vagy: A Sablont Dworkin teremtette, s ő valószínűleg a Káosz udvarának nemese. Miért tette? Megteheti-e még egyszer? Ha igen, Amber nem más, mint a Káosz egy speciális vetülete, hatalmának csöppnyi külön egyisége csupán. Dworkin utal arra, hogy tudja, hogyan lehet elpusztítani a Sablont. Valóban így van? Rengeteg kérdés, amire a Kalandmester adhatja csak meg a választ...

E rövid összefoglaló is jelzi, egyedi szerepjátékkal találkozhatunk, ha megpróbálunk Ambert játszani. Csak többféle játékot kipróbált, veterán fantasyseknek ajánlom ezt a lenyűgöző bonyolultságú, de végtelenül logikus és logikát követelő művet.

*Kovács Adrián*

# BESTIARIUM

## Gyíkmágus

ELŐFORDULÁS: *Ritka*  
A MEGJELENŐK SZÁMA: 1  
TERMET: *E (kb. 2.20cm)*  
SEBESSÉG: *70 (SZ)/100 (V)*  
TÁMADÓ ÉRTÉK: *64*  
VÉDŐ ÉRTÉK: *108*  
KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: *35*  
CÉLZÓ ÉRTÉK:  
SEBZÉS: *2k6+4 vagy fegyvertől függ*  
TÁMADÁS/KÖR: *3*  
ÉLETERŐ PONTOK: *18*  
FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK: *70*  
ASZTRÁL ME: *42*  
MENTÁL ME: *39*  
MÉREGELLENÁLLÁS: *5*  
PSZI KÉPZETTSÉG: *Kyr módszer, 80 Pp*  
INTELLIGENCIA: *Kiemelkedő*  
JELLEM: *Rend, Halál*  
TAPASZTALATI PONTOK: *2300*

A gyíklények egyik legkülönösebb fajtája a gyíkmágus. Egyes tudósok szerint valaha egyetlen fajt képeztek a Snil síkságon élő gyíkemberekkel. A kasztrendszer kialakulása után azok a gyíklények, melyek magasabb intelligenciával rendelkeztek - s a gyíktársadalom irányítói lettek - különváltak, s belházaságaik egy különálló fajt eredményeztek. Mondják, ebben maguknak a gyíkmágusoknak is részük volt, mert mágijuk segítségével indították el és gyorsították fel a folyamatot. A Káosz évezredek alatt civilizációjuk felvirágozott: birodalmuk Kharétól egészen az Ediomad-hegység pereméig húzódott. Uralkodásuk alatt egyesítették az északon élő gyíklények nemzetségeit, s megpróbáltok a lehetetlennel, a többi gyíkember intelligenciájának megnövelésével. Ki tudja, miféle eredményeket érhetek volna el, ha az őtődori Dawa Birodalom felemelkedésekor - a démonikus kor kezdetén - nem semmisíti meg civilizációjukat az őrült máguskirályokkal vívott háború. A

gyíkmágusok a szétszóródott törzsekben élő gyíkemberek közé keveredtek, s azóta számuk egyre fogy, hisz nem hajlandók akárkivel megosztani életüket. E szokásukkal sikerült töretlen vérvonaluk tisztaságát megőrizni, noha jellemük egyre torzul. Az ősidők legendái szerint egykor nagy és nemes fajta voltak, akik az embereket is megszegyenyítő széles látókörrel, kiemelkedő bölcsességgel és toleranciával bírtak. Az elmúlt évszázadok alatt jellemük ennek ellenkezőjébe csapott át: megkeseredett, minden más fajt gyűlölő és megvető népség vált belőlük, sőt, a többi gyíklényt is meglehetősen lenézéssel kezelik. Szigorú törvények szerint uralkodnak törzseiken, s ha csak lehet, minden más közelükbe keveredő lényt feláldoznak istenük oltárán. Istenük, akit civilizációjuk bukása óta imádnak, a Bosszú és az Entrópia istene, s ez szöges ellentétben áll jellemükkel, mivel minden egyéb cselekedetükkel a Rendet szolgálják. Egyedülálló ismerői a Boszorkánymágia minden formájának, s Pszi képességükkel gyakorta meglepi ellenfeleiket. Tudásukat még a letűnt évezredek homályából hozták, s gondosan ügyelnek arra, hogy továbbörökítsék utódaikra. Némelyek az aqirok kései leszármazottjának tartják őket, ám ez a hiedelem leginkább abból a szokásukból táplálkozhat, mely méltán megdöbbenhet mindenkit: időről időre leszállnak Ediomad mélységes tárnáiba, s onnan különös lényekkel térnek meg. E sokak által fiatal aquir nőstényeknek tartott teremtményeket megkülönböztetett figyelemmel tüntetik ki, majd a pázrasi időszak után, miután utódaiknak életet adtak, rituális keretek között feláldozzák őket Phetnek, az Ediomadi Óistennek. A mágia gyakorlásán kívül különös kedvüket lelik ősi romok átkutatásában, régi feliratok tanulmányozásában. Ha hinni lehet a szóbeszédnek, a Dawa





elleni háborút azért veszítették el, mert elutasították egy démonherceg ajánlatát. A démon azt kívánta tőlük, fogadják el őt istenüknek, s ezért cserébe hozzásegíti a gyíknemzetséget, hogy leigázzák és uralják a világot. Visszautasításakor e démonúr megjósolta: egykor majd szívesen élnek ezzel a lehetőséggel, s hagyott részükre egy megidéző formulát, melynek felhasználásával hívhatják őt, ha elérkezettnek látják az időt. Nem kizárt tehát, hogy ezt az elvesztett idézővarázst kutatják ily kitartóan - s az istenek őrizték Ynevet, ne hogy rábukkanjanak! Hatalmas természetű - a többi gyíkembernél is nagyobb - nép, testi erejük a trollokéval vetekszik. Noha ellenfeikkel szemben legszívesebben mágiát használnak, nem vetik meg a fegyvereket sem: a kardot, tört és a lándzsákat kedvelik. Pusztá kezük csapásaival akár egy ökröt is leterítenek, éppen erejük miatt kapnak +4-et sebzésükre, bármivel harcolnának is. Hallásuk, látásuk gyenge, de kitartóak, és százötven kilós testsúlyuk ellenére is fűgék. Pikkelyeik - kortól függően - arany, majd ezüst árnyalatot öltenek, szemük smaragdszínű. Életük közel kétszáz évét gyíkemberék törzseiben élik le. A törzsi kunyhókat - melyek leginkább sásból, nádból meg fából készülnek - ki nem állhatják, inkább kőtornyokban laknak. Jól beszélnek majd' egy tucatnyi nyelven (kyr, elf, törp, pyarroni), igaz, sziszegő hangképzésük miatt kissé nehezen érthető a mondanivalójuk. Talán az egyetlen földfelszínen élő nép, mely képes aquirul kommunikálni. Kiváló vitapartner, s világlátásuk egyedülálló volta, az emberi civilizációtól gyökereken különböző kultúrájuk miatt sok tudós számára életcél, hogy találkozhasson velük. Ez azonban csak a legritkább esetben sikerülhet, s noha olykor kalandozók egész csapatai kapják a feladatot, hogy raboljanak el, hozzanak megbízójuknak élő gyíkmágust, az efféle küldetések rendre kudarcba fulladnak. Hogy szokásaikról, történetükről mégis tud egyet s mást az emberiség, egyedül Kszishnii Chssce-nek köszönhető, az egyetlen

renegát gyíkmágusnak, akit a történetírás feljegyzett. Kszishnii fiatal korában - alig töltötte be ötvenedik évét - szakadt el népétől, s azóta magányos kalandozóként járja Ynevet. Állítólag kilenc évig élvezte Doran vendégszeretét, s miután megírta összefoglaló művét a gyíkemberék történelméről, gyanús körülmények között távozott. Olykor látni vélik Eri-onban, máskor lfinből érkezik felőle hír, de az bizonyos, hogy Doranban többé nem tűnt fel.



**Syvan**  
(Élőhalott)

**ELŐFORDULÁS:** *Nagyon ritka*  
**A MEGJELENŐK SZÁMA:** 1k6  
**TERMET:** E  
**SEBESSÉG:** 40 (SZ)  
**TÁMADÓ ÉRTÉK:** 60  
**VÉDŐ ÉRTÉK:** 90  
**KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK:** 25  
**CÉLZÓ ÉRTÉK:** -  
**SEBZÉS:** 1k6 vagy fegyvertől függ  
**TÁMADÁS/KÖR:** 1  
**ÉLETERŐ PONTOK:** 13  
**FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK:** 46  
**ASZTRÁL ME:** 7  
**MENTÁL ME:** 7  
**MÉREGELLENÁLLÁS:** *immunis min-*

*den méregre*  
**PSZI KÉPZETTSÉG:** *Nincs*  
**INTELLIGENCIA:** *Magas*  
**JELLEM:** *Káosz, Halál*  
**TAPASZTALATI PONTOK:** 700

A legocsmányabb újkori élőhalottak, melyeket a Necrografia a kóborló dögök kategóriájába sorol. Négyszáz éve találtak először efféle szörnyeteggel a Dwyll Unió gypeűin, s ez a találkozás sokáig emlékezetes marad az Inkvizítorok Szövetségének tagjai sorában. A Syvan megszólalásig hasonlít az egyszerű, zombi típusú, tudatalan élőhalottakra - a különbség végtelenül gonosz természetében és már-már állati ravaszságában nyilvánul meg leginkább. A Szarvtorny nekromantái gyanítják: óvatlan abasziszi boszorkánymesterekből válik Syvan, erre utal lassan rothadó testük kinézete, s a boszorkánymágia használata. Temető, jeltelen sírok lakói, kik a két hold együttállásakor másznak elő, hogy a környék lakóit riogassák. Minden különösebb ok nélkül gyilkolják, átkozzák meg áldozataikat, hogy azután a helyükbe költözzenek. Feljegyzések szólnak egészen elnéptelenedett falvokról, melyek nappal üresen konganak, hogy az éj leszálltával megelevenedve Syvan településsé váljanak. Szerencsére a mágia használatán kívül más fegyverhez nem szívesen nyúlnak, törnél, rövidkardnál nagyobb alkalmatosságot sosem használnak. Immunisak minden méregre, illúzió- és asztrálapulá varázslatra, testüket csak mágikus hatalmú fegyver sebz.

**RUNA**

**SZEREPIJÁTÉK MELLÉKLET**

FELELŐS KIADÓ:  
**NOVÁK CSANÁD**  
IGYZEZTŐ IGAZGATÓ

MUNKATÁRSÁK:  
**GÁSPÁR ANDRÁS**  
**NYULÁSZI ZSOLT**

MŰVÉSZETI VEZETŐ:  
**MARJAI CSABA**

HÍRDETÉSFELVÉTEL:  
**VALHALLA DESIGN GROUP**  
TELEFON: 182-0430

TERVEZÉS, GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS,  
TIPOGRÁFIA:  
**VALHALLA DESIGN GROUP**

# ÉLŐ SZEREPJÁTÉK

## LIVE FANTASY - avagy játszd élőben!

Ez a vasárnap délelőtt is csendesen, nyugodtan indult az erdőben: a nap melegen sütött a fák zöldellő koronáira. A madarak gondtalanul csiviteltek a lombok között. Látszólag semmi sem zavarta a természet harmóniáját. De hirtelen vad csataüvöltéssel tucatnyi fiatal rohant a tisztásra, a kezükben fakardokat, botokat és műanyag csatabárdokat lóbálva egymásnak rontottak - kezdetét vette a harc. Valahogyan így nézhet ki a külső szemlélődő számára egy élő fantasy játék. Hogy mi ennek az értelme? Természetesen a játék. Gondolom a lap olvasói közt kevesen akadnak, akik így vagy úgy, de ne hallottak volna még a szerepjátékokról. Az élő játék lényege megegyezik a hagyományos szerepjátékokéval, csak hogy míg azok egy asztal körül bonyolódnak beszélgetés formájában, addig az élő játék - mint a neve is mutatja - cselekedetekben realizálódik. Amellett, hogy szerepjáték (azaz kitérő szórakozás), próbára teszi a játékosok erejét, ügyességét és bizony a kitartását is. Hiszen, ha valaki egy asztalnál ülve bizonygatja, hogy oly hatalmas harcos, hogy akár öt ellenféllel is képes egyszerre megbirkózni, az igen csak elgondolkodhatna, hogy vajon mit tenne személyesen egy ilyen helyzetben. Az élő játék remek alkalmat teremt az efféle tesztekre. Én magam többször voltam olyan helyzetben, mikor váltig állítottam, hogy a karakterem igenis képes ezt vagy azt végrehajtani, míg a játékmester épp az ellenkezőjét állította. Hasonló a live fantasyben nem fordulhat elő: ha valóban képes vagy rá megteszed - ha nem, hát nem. Az iméntiek persze kissé egyszerűsített összképet nyújtanak csak. Elvégre ha a játékos le akarja szűrni ellenfelét, mégsem hajthatja végre valójában - úgy az élő játék nem örvendhetne igazi népszerűségnek, már csak a játékosok egyre csökkenő száma miatt sem. A sérülések és egyéb kellemetlenségek elkerülése végett itt is bevezettük az életerő pontokat. Valahányszor egy játé-

kost eltalálnak, az életerő pontjából veszít. A vívás sem élesben megy, mindössze csak meg kell érinteni az ellenfelet - fejre és öv alá támadni tilos! Ez már működőképesé tenné a játékot, de mi van, ha valaki nem szeret fegyvert használni, fél az árnyékvívástól vagy csupán semmi érdekeset sem talál abban, hogy fakardokkal püfölje a társait? Nos, az ő számára is létezik megoldás. Játshat ugyanis varázslót. Ez nyilván furcsán hangzik kicsit, mivel éppen arról esett szó, hogy az ember csak azt teheti meg, amire valóban képes, mást nem. Az igazi varázslók száma pedig meglehetősen alacsony. Azonban a látszólagos ellentmondás kis kompromisszummal feloldható: a harcosok sem fejezik le az áldoztot igazán, tehát a varázslók sem varázsolnak igazán. Mindazonáltal a szükséges ötletességgel temérdek lehetőség nyílik szórakoztató "varázslatok" megalkotására. Példának okáért, csak, hogy egy ismertebb varázslattal kezdjem: a varázsló maréknyi homokot szór szét, s ettől a közelben tartózkodók elalszanak. Vagy ha a varázslónak sikerül megérintenie áldozatát, az veszít az életerejéből. Mégis, mindez csak akkor igazán játék és kaland, ha nem pusztán az egymást csépelő játékosok szervezetlen összejöveteleiből áll, hanem a játékmester(ek) által kitalált kerettörténet, feladat megoldása a cél. És végül az sem hátrány, ha megfelelő jelmezben és környezetben játszódhat a történet, teszem fel a környék egy romos (romantikus) várkastélyban, netán a budai katakombákban. Ennyit nagy vonalakban az élő játékról - avagy live fantasy-ről. Ha valaki kedvet kapott hozzá, forduljon bizalommal a Magyar Fantasy Egyesülethez! Az Egyesületnek még idén több ilyen rendezvénye lesz, akinek pedig nem alkalmas az időpont vagy a helyszín, azt szabályokkal és tapasztalatokkal tudjuk segíteni.

Jakab Zsolt







# LEVELEZÉS - HÍRMONDÓ

Különösebb kommentár nélkül adjuk közre a most következő levelet, mely a szerkesztőségbe érkezett, nincs mit hozzáfűzni, hiszen önmagáért beszél. Legalább annyira megdöbbenett és elszomorított minket, mint az előző - a hamis. Most csupán az okok változtak meg. Kedves Gyula! Őszintén együttérzünk veled, s mindenben szívesen együttműködünk. Elnézésedet kell kérnem, hogy mindeddig nem sikerült személyesen is válaszolnom, ennek csupán a rohanó - s számomra mindig kevésnek bizonyuló - idő az oka, nem pedig a hajlandóságom hiánya. A Csillagvadász Légió kérésére álljon itt a nekünk küldött levelük, teljes terjedelmében:

*Kedves Novák Csanád, Őszintén Tisztelt Magyar Fantasy Egyesület!*

*A Guru IV. számában megjelent cikked a VALÓDI Csillagvadász Légios vezetőségben el nem mondható döbbenetet okozott. Miután azonban jobban megvizsgáltuk házunk táját, rá kellett jönnünk, hogy köszönettel, méghozzá nem kis köszönettel tartozunk nektek.*

*A tények:  
A Csillagvadász Légió titkárságát az egykor Erdőkereszen működő Főnix SF és Fantasy Klub tagjai alkotják, mintegy tízen. E régi munkatársak között osztottuk fel a feladatokat, mikor a Légiót létrehoztuk. Így kapta egyik munkatársunk a terjesztőkkel, kiadókkal való kapcsolattfelvételt. Im-már harmadik hónapja sejtjük, hogy említett munkatársunk nem végzi feladatát, leveleket nem ad fel, eltűntet, vagy hamis információkat ad. Több alkalommal kérdőre vontuk, eredménytelenül. Végül ügyintézésünk felülvizsgálata és néhány eltűnt levél előkerülése bizonyítékot szolgáltatott, hogy munkatársunk egyszerű hanyagságból valóban nem tett eleget feladatának. 1993 február 13.-án a*

*Csillagvadász Légió vezetősége az illetőt (megnevezését értelmetlennek tartjuk) kizárta klubmozgalmunkból. Úgy gondoltuk, az úgy ezzel le van zárva. Nem így történt. Egykori tagunk birtokában maradt több a CSL fejlécét viselő levélpapír, amiket felhasználva TÖBB, számunkra fontos kapcsolatunknak, barátunknak levelet írt. E levelek nagyobbik része (legalábbis reméljük), olyan címzettekhez*

*sunk anyagát is megtaláltuk ÁTÍRVA, természetesen a fenti és más szervezetek, illetők személyét durván sértve.*

*A rágalmazó levelek a Csillagvadász Légió dicséretével folytatódnak mind, egyértelműen lejáratva ezzel a mozgalmat. Az óriási, és minden fantasy kedvelő számára nyilvánvaló tárgyi hibák, miket Novák Csanád cikkében kiemelt, szintén ezt szolgálják, hiszen annál is inkább durvábbak, mivel pl. az említett két író, Nemes István és Koch György szintén a Légió tagjai. A Csillagvadász Légió megfontolás tárgyává teszi, hogy kizárt tagja ellen polgári peres úton, hitelrontás címén, pert indít.*

*Az igazi Csillagvadász Légió vezetősége és tagsága a Magyar Fantasy Egyesülettől, annak vezetőitől, alkotóitól, valamint a Galaktika szerkesztőségétől és az egykori VEGA tagjaitól elnézést kér a kellemetlenségért, ami érte őket. E mellett kijelenti, hogy az ilyen levelektől elhatárolja magát és kéri mindazokat, kikben felmerül a gyanú, hogy szintén hamisítványokat kaptak kézhez, értesítsék róla. Kérjük, hogy a Guru olvasóinak hiteles tájékoztatása érdekében e levelünket leközzölni szíveskedjete.*

A  
**RUNA**  
SZERKESZTŐSÉGE  
MUNKATÁRSAKAT  
KERES!

Az SF és Fantasy műfajban jártas, a szerepjátékokat ismerő és kedvelő - írástudó - kritikusok és cikkírók jelentkezését várjuk!

Jelentkezni a 182-0430-as telefonszámon lehet, minden nap 10 és 15 óra között.

*került, kik nem érte a dolgot, az IGAZI vezetőséget kérdőre vonták. Ekkor derült ki e kicsinyes bosszú teljes mértékben, cikkeitek pont volt a végére.*

*A hozzánk visszakérült levelek tartalmát illetően:*

*Válogatott rágalmazások olvashatóak a Magyar Fantasy Egyesületről, annak vezetőiről, alkotóiról, de a levélíró nem kímélte az egykori VEGA klubmozgalmat és a Galaktika szerkesztőségét sem. A levelek alatt a Csillagvadász Légió vezetője (Böszörményi Gyula) aláírása olvasható, kézírással meglepően jól hamisítva~~! Sőt, mindezek mellett a kiadóknak és terjesztőknek szétküldésre kerülő szinopszi-*

*Böszörményi Gyula  
AZ IGAZI CSILLAGVADÁSZ LÉGIÓ  
VEZETŐJE*

