

MAGISTERIUM

A szerepjátékok alapvetően társasjátékok, mégsem kellene hozzá táblák és figurák.

A játékosoknak csupán papírra, ceruzára, kétfelé dobókockára és főleg a fantáziájukra van szükségük

A karakteralkotás szabályai

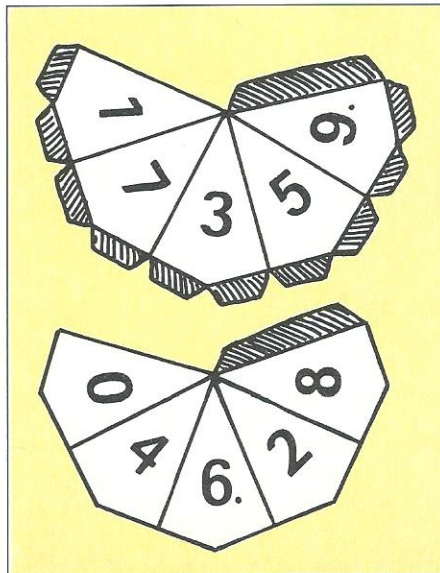
Felrötták már számtalanszor, hogy mindig csak a szerepjátékok általános ismertetéséről írok, de akinek ezek alapján a játék megtetszik, gyakorlatilag tehetetlen. Noha Magyarországon — a Magyar Fantasy Egyesület becslései szerint — közel nyolcezren játszanak szerepjátékokat, ezeket elsősorban az Egyesület klubjaiban és az onnan kikerültektől lehet megtanulni. Magyar anyag eddig szinte semmi sem jelent meg, így a játékosok kénytelenek — általában Bécsből hozott — idegen nyelvű szabálygyűjteményekkel, illetve azok fénymásolt példányaival beérni. A fővárosiak még szerencsésebb helyzetben vannak, hiszen Budapesten közel tíz szerepjátéklklub működik. Vidéken azonban csak elvétve lehet találni egyet-egyet, mint például Debrecenben, Nyíregyházán vagy Szegeden.

Ezen az áldatlan állapoton kívánok segíteni azzal, hogy mostantól fogva három-négy számon keresztül leközelítjük a még az idén megjelenő *M.A.G.U.S.* szabályainak egy részét. A teljességre természetesen nem vállalkozhatom, már csak terjedelmi okok miatt sem, de az alább közölt szabályok segítségével a játék elkezdhető és játszható. Tehát az itt közzétett szabályok csupán részletek, korántsem teljesek. A megjelenő *M.A.G.U.S.* előfutáraként tekintendők, a kétkötetes szabálygyűjtemény ennél sokkal többet és minőségileg is mást nyújt majd.

Addig azonban ez a *mini M.A.G.U.S.* kitűnő alapot ad, s remélem, sokaknak nyújt segítséget a kellemes, szórakoztató játékhöz.

Hogyan játszunk?

Mint már az előző számunkban kifejtettem, bár a szerepjátékok alapvetően társasjátékok, táblák, figurák mégsem kellene hozzá. A játékosoknak csupán papírra, ceruzára, fantáziára és két különböző típusú dobókockára van szükségük. *Hat- és tízoldalú kockákra*. Az előbbihez meglehetősen



egyszerű hozzájutni, az utóbbival azonban gondok adódhatnak.

A *tízoldalú dobókocka* megszerzésének jelen pillanatban két módja van, de remélhetőleg hamarosan megszületik egy harmadik is.

Az első mód meglehetősen költséges, és sokak számára bizonyára kivihetetlen: a kocka Bécsben történő megvásárlása. Az ára húsz schilling körül mozog, s legbiztosabb feltalálási helye a *Damage Unlimited Games Center*. (Ennek a direkt szerepjátékkal foglalkozó boltnak a címe: *Mariahilferstrasse 23–25.*, de bejárata a *Theobaldgasse 20.* szám alatt van.)

A másik módszer jóval egyszerűbb, noha némi ügyességet igényel. Az 1-es ábrán látható síkidom keménypapírra másolása, kivágása és összeragasztása kitűnő tízoldalú dobókockát eredményez. Célszerű egyszerre többet is elkészíteni belőle, mert könnyen megsérülhet, és nincs bosszantóbb dolog, mint játék közben kocka nélkül maradni.

Ezek a kényeszerű megoldások, reményeink szerint átmeneti jellegűek csupán, mivel a *Gelkatrade Kft.* már tárgyalásokat folytat az angol *Games Workshop*al a kockák magyarországi forgalmazásáról.

A játékhöz legalább két ember szükséges, de célszerű négyen-öten nekikezdeni. Egyiküknek mindenképpen a *kalandmester* tisztségét kell magára vállalnia, míg a többiek a játékosok. A kalandmester a játék folyamán korlátlan hatalmú úr, ő találja ki a történetet, amit előad játékosainak, azaz a történet szereplőinek.

A kalandmester megtervez egy fantasy történetet, kitalálja a helyszínt — erről vázlatot készít —, leírja a történések vázlatát, meghatározza, hogy mi a *parti* célja. A játékosok megalkotják *karaktereiket*, akik a történet alakítói lesznek oly módon, hogy a *kaland* folyamán gyakorlatilag szabadon cselekszenek. Beszélgetnek a kalandmester megszemélyesítette többi szereplővel, esetleg harcolnak ellenük. Eldöntik, merre akarnak menni, mit akarnak csinálni, folyamatosan reagálnak a kalandmester által előadott eseményekre.

Figyelem! Fontos betartani, hogy a kalandmester teljhatalommal rendelkezik, szava a játék ideje alatt „szentírásnak” számít. Ő a játék vezetője, az összekötő kapocs a játékosok és a történet között, ezért bármit mond is, az úgy van. A jó kalandmester persze pártatlan, nem kedvez senkinek sem, ha ügyesek a játékosok, akkor azt megfelelően honorálja, de ha figyelmetlenek, vagy nem gondolkodnak, akkor könnyörtelenül „elpusztítja” őket.

Első teendőként a játék során, a játékosoknak meg kell alkotniuk a karaktereiket. Ki kell választaniuk, melyik *kasztal* játszanának szívesen. A játék folyamán végig ennek a személynek a helyébe kell magukat képzelniük. Döntéseiket adott helyzetben nem mint Zsolt vagy Júlia hozzák meg, hanem mint pl. *Kwal Nan Tamar*, a *harcos*, vagy *Absicus*, a *tolvaj*. A jó szerepjátékos beleéli magát karaktere helyzetébe, s akként reagál az elé kerülő helyzetekre. Éppen ezért nagyon fontos, hogy olyan karaktert válasszon magának mindenki, amelyik szimpatikus, s amilyen maga is szeretne lenni, ha egy fantasy világban újjászülehetne.

Miután a karakterek elkészültek (tegyük fel két *harcos*, egy *tolvaj* és egy *boszorkánymester* alkotja a partit), célszerű kényelmesen elhelyezkedni, hiszen a játék hosszú órákig eltarthat.

A karakterek főbb tulajdonságait érdemes egy külön papírra is lejegyezni a kalandmester számára is. Így *karakterlapjaikat* nem kell percenként elkérnie a játékosoktól, ha valamit meg akar nézni. Miután minden előkészület megtörtént, a kalandmester belekezd a történetbe, elmeséli a kaland hátterét, az előzményeket. Valahogy így:

Kalandmester: Régi barátok vagytok mindahányan, még évekkkel ezelőtt ismertétek meg egymást, a rossz emlékü toroni hadjárat alatt. Most — mint azóta is minden évben — Erion városában találkoztok a Harc második hónapjában. Kedé-



Harcos

lyesen beszélgettek Torozon taver-nájának szinte üresen kongó ivójában, amikor ideges, sűrű csuhás, gyér hajú fickó áll meg az asztalotok előtt.

Ezt eddig a kalandmester találta ki, a játékosok csupán azt mondták el egymásnak, hogy miként képzelik megszemélyesített fi-

gurájukat, hogyan fest karakterük. Most lehetőségük nyílik arra, hogy felvegyék a történet fonalát, s beleszóljanak az eseményekbe.

Harcos 1: Merőn az idegenre nézek, és megkérdem tőle, hogy mit akar.

Kalandmester: A gyér hajú emberke láthatólag fél valamitől, a keze remeg, és szótlanul egy papírteker-cset nyújt felétek.

Tolvaj: Elveszem tőle a teker-cset, és megvizsgálom a pecsétet.

Boszorkánymester: Körbepillantok, ki van még az ivóban, kitől félhet a jövevény.

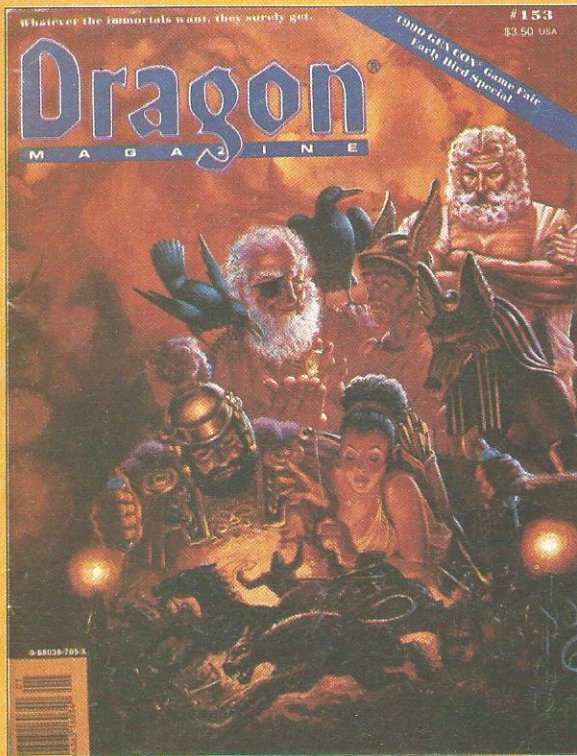
Kalandmester: Néhány félmezte-len barbár harcoston kívül senkit sem látsz. Délelőtt van, a taverna vendégeinek nagy része a városban kóborol. A teker-cs egyébként tényleg le van pecsételve, de a címer kivehetetlen rajta.

Harcos 2: Elkérem a tolvajtól, és felbontom.

HARCI ESZKÖZÖK

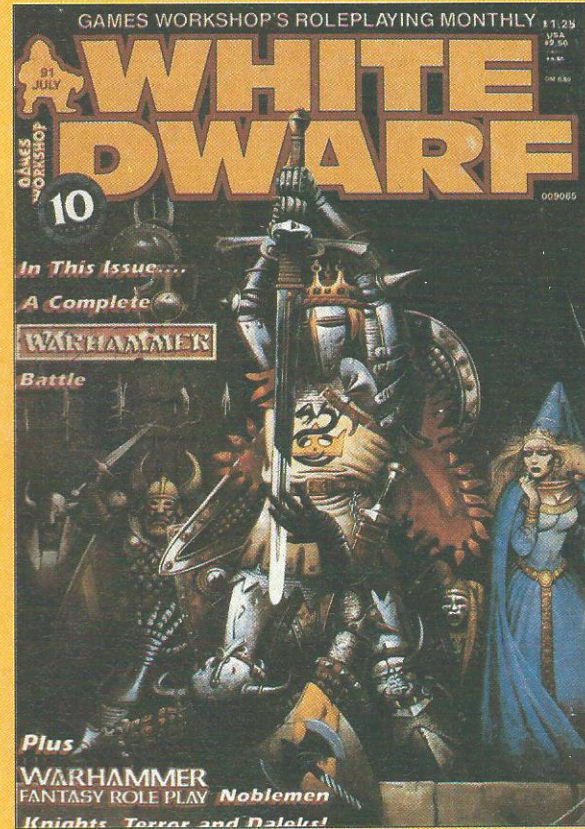
	Fegyver	Páncél	Pajzs
Harcos	bármi	bármi	igen
Tolvaj	egykezes fegyverek	bőrpáncél v. sodronying	nem
Arel-pap	egykezes kardok, tőr, csatabárd, buzogány, íj, nyilpuska, dárda	sodronying v. láncling v. pikkelyvért	nem
Kyel-pap	ütőfegyverek	mellvért	nem
Boszorkánymester	egykezes fegyverek	bőrpáncél v. láncling	nem

A SZEREPJÁTÉK ÉS AMI MÖGÖTTE VAN



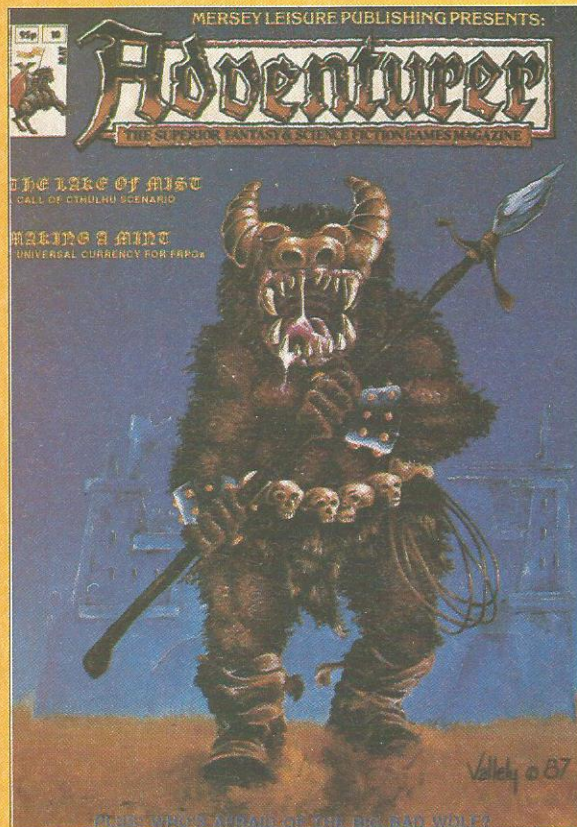
Dragon (Sárkány) magazin — a TSR Inc. szerepjátékújsága

Óriási változások zajlottak le megszületésük pillanatától fogva napjainkig a szerepjátékok világában. Húsz évvel ezelőtt egy kis céget — a TSR Inc.-et — hozták létre a Kalandok és Sárkányok kiadására és forgalmazására. Azután a szerepjáték meghódította előbb Amerikát, majd az egész világot. A hetvenes évek vége felé egyetemi örületté vált, sőt egy időben fiatalok százezrei öltözködtek régies stílusban — csuklyás köpenyt, combig érő csizmát hordva — a fantasy szerepjátékok hatására. A TSR Inc. nagy cég lett, de tucatjával születtek új szerepjátékok és új kiadók is. Beindult a háttérpiar: a játékokhoz ólomfigurákat, speciális (30, 50 és 100 oldalú)

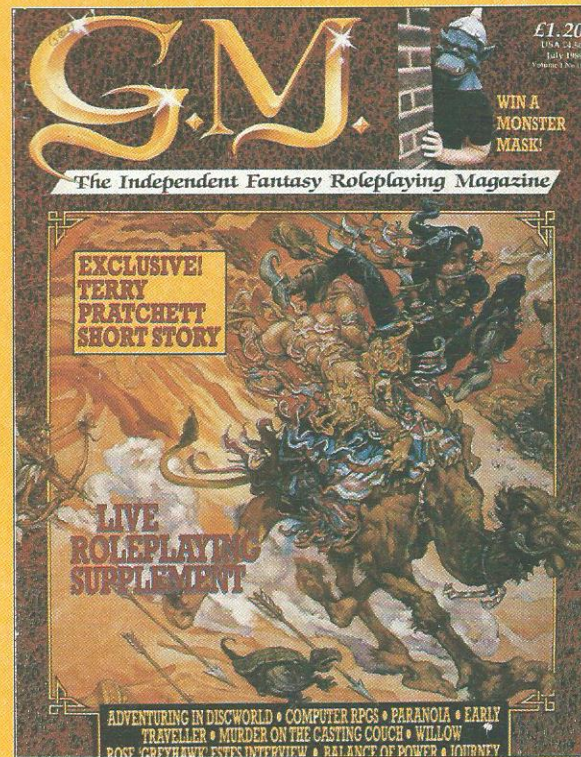


White Dwarf (Fehér Törpe) magazin — a rivális Games Workshop kiadványa

kockákat — igény szerint valódi elefántcsontból —, ceruzákat, pólókat, falinaptárokat és ki tudja még mi mindent kínálnak az élelmes cégek. Hamarosan klubok, szervezetek jöttek létre, majd megtartották az első bajnokságokat, és az első világversenyt — Gen Con néven — is. Az örület tovább fokozódott: külön boltlánczat épült ki, az addigra már legalább száz különböző szerepjáték és kiegészítőik árusítására. Egészen addig a TSR uralta a piacot, de a boltlánczatokkal együtt megjelent egy trónkövetelő is: a Games Workshop. A verseny nagy, állása eldöntetlen, és még nem sejthető mit hoz a jövő...



Adventurer (Kalandozó) és a G. M. (Game Master — Kalandmester) — két független angol szerepjáték-magazin



A játék így folyik tovább, folyamatos párbeszédéből épül fel. A levélről kiderül, hogy az egyik harcos hűbérura küldte, s ebben egy szívességet kér, aminek végrehajtását természetesen bőségesen megjutalmazza majd. Egy ládikót kell eljuttatniuk a Kereskedő Hercegségekbe, de az út veszedelmes, többen is meg akarják szerezni a küldeményt. (A láda eljuttatása a kaland célja.) A parti elvállalja a feladatot, és viszontagságos út során esetleg célba érnek. Ők döntik el, hogy milyen úton akarnak menni, milyen biztonsági intézkedéseket tesznek, hogyan fegyverkeznek fel. A kalandmester pedig akadályokat, csapdákat állít nekik, folyamatosan tájékoztatja őket útjuk eseményeiről. Esetleg rájuk támadhatnak, ekkor a parti megkísérelhet elmenekülni, vagy felvehetik ellenfeleikkel a harcot. (A harc szimulálásához szükségesek a kockák.)

Az út végén — ha sikerült végrehajtani a küldetést — *tapasztalati pontokat* (TP) kapnak és elegendő TP összegyűjtésével magasabb *tapasztalati szintre* juthatnak. Ez azt jelenti, hogy megnő a harcértékük, fájdalomtűrő képességük, tehát hatalmasabbak, életképesebbek lesznek. Ha az út folyamán valamelyikük nem figyelt kellőképpen és csapdába sétált, vagy a harc folyamán elpártolt tőle a szerencse, akkor a karakter meghalhat. A kaland végén a játékos új karaktert alkot, s a következő kalandban már azzal szerepel.

Fogalommagyarázat

PARTI: A kalandban szereplő karakterek összefoglaló elnevezése.

KALANDMESTER: a játék vezetője, a történet kitalálója és előadója. Ő személyesíti meg a történet azon szereplőit, akikkel nem a játékosok játszanak — az úgynevezett *nem játszó karaktereket* (NJK).

KARAKTER: a játékosok által kitalált és a játék szabályai szerint megalkotott személyiség, akit a kaland folyamán a játékos személyesít meg.

KALAND: a kalandmester által kitalált és előadott fantasy történet, melyben a játékosok karaktereikkel játszanak.

KARAKTERLAP: olyan előre elkészített nyomtatvány, amelyre a megalkotott karakter minden tulajdonságát, képességét és személyiségét fel lehet jegyezni. (A következő Magisteriumban közzétesszük egy karakterlap mintapéldányát.)

K6: a hatoldalú kocka elnevezése. A 2K6 azt jelenti, hogy a hatoldalú kockával kétszer egymás után kell dobunk. A dobások eredménye összeadódik.

K10: a tízoldalú dobókocka rövidítése. A 2K10 a tízoldalú kocka két egymást követő dobásának összegét adja. 3K10 esetén háromszor kell dobni stb.

K100: százalékdobásnak is nevezzük. A K100 meghatározása a következőképpen történik: dobunk kétszer egymás után a tízoldalú kockával, de most nem adjuk össze az eredményül kapott számokat, hanem egymás után írjuk. Ha tehát előszörre 6-ost kaptunk, másodjára pedig 4-est, akkor a K100 eredménye 64. Két egymást követő

nulla, azaz a 00 jelenti a százat, míg a 01 az egyet, a 02 a kettőt stb...

KÖR: az az időtartam, ami alatt két átlagos karakter egyet-egyet támad egymásra. Egy kör tíz *szegmessel* egyenlő.

PYARRON: Ynev világának vallási fővárosa, kultikus központja. Ynev legerjedtebb többistenhitét pyarroni vallásnak hívják.

A karakter megalkotása

Egy karakter megalkotása tulajdonképpen nem jelent mást, mint egy személy, személyiség pontos meghatározását, kitalálását és leírását. A megalkotásban közrejátszik a szerencse is valamilyen korlátozott formában, itt szintén a kockákat hívjuk segítségül.

A karakter legfontosabb jellemzője a kasztja. Ez határozza meg, hogy mihez ért, mit kedvel, mondhatnánk úgy is, hogy mi a foglalkozása. Itt most öt kasztot fogok taglalni, a M.A.G.U.S. teljes kiadása azonban tizenöt kasztot tartalmaz.

HARCOS: Ynev világának egyik legalapvetőbb, leggyakoribb kasztja. Közülük kerülnek ki a világ hűbérurái, nemesi. Mivel életük örökös küzdelemben telik, ők rendelkeznek a legnagyobb *harci értékkel* az öt kaszt közül. Fegyverzetük és páncélzatuk megválasztásában semmiféle korlátozás nem köti őket. Viszonylagosan könnyedén jutnak magasabb tapasztalati szintre, és *képzettségpontjaik* (KP) száma sem marad el sokkal a többiekétől.

TOLVAJ: A tolvajok kasztjába nem csak a ténylegesen lopásból élők tartoznak, hanem mindazok, akik úgy gondolják, hogy könnyebb mások hiszékenységéből, butaságából megélni. Mindannyian birtokában vannak az összes *alvilági képzettségnek*. Mivel nem az erő emberei, és a nyílt harcot — hacsak lehet — kerülik, ezért harci értékük jóval csekélyebb a harcossal. Ezt kiegyenlítő kitérőn rejtőzködnék, lopkodnak, és ha van rá mód, hátulról támadnak. Sodronyingen kívül fémpáncélt nem hordhatnak, és kétkesz fegyverekkel sem tanulnak meg banni. Általában vidám, könnyelmű emberek, akik egyik napról a másikra élnek. Mozgalmas életük folyamán számtalan helyen megfordulnak, éppen ezért mindenhez konyítanak egy kicsit. Ezt tükrözi képzettségpontjaiknak száma, mely az összes kaszt közül a legnagyobb. További előnyük, hogy még a harcosoknál is könnyebben jutnak magasabb tapasztalati szintre.

AREL-PAP: A pyarroni mitológia egyik leghatalmasabb istennőjének papjai. Arel a Harc és a Természet istennője. Kedveli az önálló, egyedi hőstetteket, különösen, ha pusztán virtusból, az ő kedvéért hajtják végre. Papjai általában *kalandor zsoldosok*, a világ legnagyobb szélhámosai, de eszement vállalkozásaikról, öngyilkos hőstetteikről éppúgy ismertek. Minden lehetőséget megragadnak, hogy valamilyen csetepatéba keveredjenek, ha másért nem,

szórakozásból. Minél lehetetlenebbnek, veszélyesebbnek tűnik egy vállalkozás, annál szívesebben vesznek részt benne, hiszen hitük szerint, ha harc közben veszítik életüket, a túlvilágon imádott istennőjük mellett létezhetnek tovább.

A fegyverforgatáson kívül — melyhez minden papok közül ők értenek a legjobban — *papi mágiával* is rendelkeznek. Ennek ellenére a köznép nem tartja őket igazi papnak. Kizárólag olyan páncélzatot viselhetnek, amelynek mozgást gátló tényezője nem nagyobb kettőnél, és csupán egykezes fegyvereket használnak. Kedvelik emellett az íjakat és számszerjakat is. Alacsony tapasztalati szinteken könnyű az előrelépésük, de később megrehezedik. Képzettségpontjaik száma több, mint a harcossal és a boszorkánymesterrel, de kevesebb, mint a tolvajé. Természetimádatuk miatt nem kedvelik a városokat, hacsak tehetik — még a lakott településeken is — a szabadban éjszakáznak. Szentélyeiket, melyek este Ynev erdeiben magányosan állnak, csak fából építik. Lakott helyen templomot, szentélyt sosem építenek: mindig a legközelebbi erdőt, ligetet választják ki erre a célra.

Minden teleholdkor szoktak apróvadalmat bemutatni, egy sólyom jelenlétében. Ha a szent madár az áldozatra csap, jó ómennek számít, ellenkező esetben az istennő rosszállását hozza az áldozó tudomására. Szent szimbólumuk a *sólyomhold*.

KYEL-PAP: Kyel a pyarroni mítosz régi főistene, valaha mérhetetlen hatalmú ősiszten, a legelső és legöregebb. Kyel a Teremtés és Pusztítás istene. Papjai büszke, a pártatlanságot és *igazságosságot* tisztelő emberek.

A Kyel-papok tradicionálisan fémből készült mellvértet viselnek, és csak ütőfegyverekkel harcolnak, ezek közül is a buzogányt részesítik előnyben. Harci értékük valamivel kisebb, mint az Arel-papoké, de mágiájuk hatalma jóval meghaladja azokét. Tapasztalati szintjükre és képzettségpontjaikra ugyanaz vonatkozik, mint a Természet istenasszonyának papjaira. Templomaik, melyek hatalmasak és fenséget sugároznak, minden nagyobb városban megtalálhatók. Áldozatul a Pusztítás és Teremtés istenének, minden étkezés előtt — legyen az egyszerű tábortűznél elköltött reggeli vagy pompázatos lakoma — italt, általában bort loccsantanak a tiszta földre vagy tűzbe. Szent szimbólumuk kettéosztott körlep, melynek fele fekete, fele fehér.

BOSZORKÁNYMESTER: A *mágiahasználók* leggyakoribb fajtája. Noha első sorban a mágia hatalmát használja céljai elérésének érdekében, számtalan *alvilági képzettséggel* is rendelkezik. Míg a papok isteneiktől kapják varázslataikat, addig a boszorkánymester az úgynevezett boszorkánymágiát használja. Ez a varázslatforma alapjaiban tér el mind a papok használt csodatevő jellegű mágiától, mind Ynev többi varázstudója által használt Kyr-alapú mágiától. A boszorkánymesterek legtöbbje bármire kapható, és az ő szolgálataikat fizetik meg leginkább. Harciértékük a legalacsonyabb az öt kaszt közül, de ezt ellensúlyozza az anyagi síkon igen erős varázshatalmuk. Emellett szintén értenek a rejtőzködéshez, a hátulról támadáshoz és más or-

gyilkos praktikákhoz. Méregkeverési tudásuk szinte egyedülállóan veszélyessé teszi őket. A boszorkánymesterek csak bőrpáncélt vagy láncinget hordhatnak, és sohasem használhatnak kétkeszes fegyvereket vagy pajzsot. Ennek a kasztnak tagjai lépnek legnehezebben magasabb tapasztalati szintekre (1. a Harci eszközök táblázatát a 39. oldalon).

Tulajdonságpróbák

A karaktereket kasztjukon kívül az elsődleges tulajdonságaik határozzák meg leginkább. Ezek a tulajdonságok reprezentálják a karakter fizikai és szellemi képességeit. A tulajdonságok meghatározása kockadobásokkal történik, de a dobások metódusa a karakter kasztjától függ. A tulajdonságok értéke általában 3 és 18 között mozog, de — kaszttól függően — gyakorlatilag bármelyik tulajdonságból el lehet érni 19-es vagy 20-as értéket. A tulajdonságok átlagértéke 10–12.

ERŐTÁBLÁZAT

Erő	Sebzésmódosító	Viselhető súly (kg)
3–10	—	10
11–12	—	15
13–14	—	20
15	+1	25
16	+1	30
17	+2	40
18	+2	50
19	+2	60
20	+3	75

Abban az esetben, ha a karakter valami olyasmivel próbálkozik, aminek sikerét döntően befolyásolja valamelyik elsődleges tulajdonsága, akkor úgynevezett *tulajdonságpróbát* kell letennie. Ennek módja a következő: a játékos dob egyet a tízoldalú kockával (K10). Ha a dobás eredménye kisebb, mint a kérdéses tulajdonságának a tíz feletti része, akkor a tulajdonságpróba sikerült, a feladatot megoldotta. Ha az eredmény megegyezik a tulajdonság tíz feletti részével, akkor a próba megismétlendő: ha nagyobb, a próba nem sikerült. (Példa: ha a karakter megpróbál egy asztalról leeső tárgyat elkapni, akkor gyorsaságpróbát kell letennie. Tegyük fel, hogy a karakter gyorsasága 16. Dob a tízoldalú kockával. A dobás eredménye 4. A gyorsaságának tíz feletti része 6, tehát a gyorsaságpróba sikerült, és a karakter elkapta a tárgyat, mielőtt az a földre esett volna.)

ERŐ: A karakter fizikai erejét mutatja, ez befolyásolja a támadó és a védekező értéket, továbbá a sebzést is. Kisebb erővel, mint 15 a karakter kétkeszes fegyverekkel csak kétkörönként egyszer támadhat. 20-as erővel a karakter kétkeszes fegyverét is egy kézzel használhatja, de egyszerre mindig csak egyet. Erőpróbát különösen nehéz

A KARAKTER TULAJDONSÁGAINAK MEGHATÁROZÁSA

	Harcos	Tolvaj	Arel-pap	Kyel-pap	Boszorkánymester
Erő	12+K6+K1	3K6 (2x)	8+K10	8+K10	3K6 (2x)
Állóképesség	8+K10+K1	3K6 (2x)	6+2K6	6+2K6	3K6 (2x)
Gyorsaság	6+2K6+K1	12+K6+K1	3K6(2x)	3K6 (2x)	6+2K6
Ügyesség	6+2K6+K1	12+K6+K1	3K6 (2x)	3K6 (2x)	6+2K6
Egészség	10+K10	3K6 (2x)	8+K10	8+K10	3K6
Szépség	3K6 (2x)	8+K10	8+K10	8+K10	3K6
Intelligencia	3K6 (2x)	3K6 (2x)	8+K10	8+K10	8+K10
Műveltség	3K6	3K6	8+K10+K1	12+K6+K1	6+2K6
Akaraterő	8+K10	3K6 (2x)	8+K10	8+K10	8+K10
Nyugalom	3K6 (2x)	6+2K6	6+2K6	12+K6+sp	6+2K6
Bátorság	12+K6	3K6	12+K6+K1	8+K10	3K6

tárgyak felemelése, ajtók vagy más nyílászárók betörése, feltépése esetén kell tenni. Erőpróba szükséges különböző fémtárgyak meghajlításához vagy eltöréséhez. (Figyelem! Abbit-acélt, mithrilt, adamanitot vagy mágikus tárgyakat pusztán fizikai erővel nem lehet sem eltörni, sem meghajlítani.)

Sebzésmódosító: Sikeres támadás esetén a fegyver sebzéséhez hozzáadandó plusz — erőből fakadó — sebzésérték.

Viselhető súly: azt mutatja, hogy hány kg felszereléssel tud a karakter megerőltetés nélkül menni (1. Erő táblázat).

ÁLLÓKÉPESSÉG: A karakter fizikai állóképességét jellemzi, a hosszútávú megerőltetések elviselésének mértékét, a kitarást. Az állóképesség befolyásolja a karakter fájdalomtűrési képességét is. Állóképesség-próba szükséges a táblázatban meghatározott időn túli futás esetén, körönként. Az erő táblázatban meghatározott viselhető súly meghaladó felszerelés esetén szintén állóképesség-próba letétele szükséges.

Futás: Ez az érték azt jelzi, hogy a karakter hány óráig képes futni, az erő táblázatban megadott súlyú felszereléssel (1. Állóképesség-táblázat).

ÁLLÓKÉPESSÉG-TÁBLÁZAT

Állóképesség	Futás
3–10	1
11–12	3
13–14	5
15	7
16	10
17	13
18	16
19	20
20	24

GYORSASÁG: A karakter reflexeinek gyorsaságát, reakcióidejét jellemzi. Befolyásolja a támadási és védekezési értéket, a kezdeményezést meg a körönkénti támadások számát. Gyorsaságpróbát kell tennie a karakternek minden olyan esetben, amikor a reflexek döntenek valamilyen kérdésben, kivéve a harci kezdeményezést, mert erre külön szabályok mérvadók.

Támadás/kör: Megmutatja, hogy a karakter hányszor támadhat egy harci kör alatt. A zárójelbe írt szám az egy kör alatt kilőhető nyílvevesszők számát mutatja.

Meglepetés: Hogy a karakter meglepés támadásával vagy más cselekményével valakit, az K10 dobásával dönthető el. Ha a dobás eredménye a táblázatban megadott értékek között mozog, akkor az akció meglepésszerűen sikerült.

GYORSASÁGTÁBLÁZAT

Gyorsaság	Támadás/kör	Meglepetés
3–15	1(2)	1–3
16–18	1(2)	1–4
19	2(3)	1–5
20	2(4)	1–6

ÜGYESSÉG: A karakter koordinációs készségét, kézügyességét, mozgáskultúrájának csiszoltságát határozza meg. Az ügyesség befolyásolja a támadási, védekezési és célzó értéket. Esetlegesen módosítja a sebzést is, valamint a képzettségpontokat.

Sebzésmódosító: Sikeres támadás esetén a fegyver sebzéséhez hozzáadandó plusz — ügyességből fakadó — sebzésérték.

Képzettségpont-módosító/szint: Ez az érték hozzáadódik a karakter szintenkénti képzettségmódosítójához. Ezeket a pontokat azonban csak fegyveres, általános és alvilági képzettségek megszerzésére lehet fordítani (1. Ügyességtáblázat).

EGÉSZSÉG: Megmutatja a karakter fitnessét, fizikumának betegségeivel, fertőzésekkel szembeni ellenállóképességét. Befolyásolja az életerőt és a mentődobásokat. Egészségpróba szükséges hosszú éhezés vagy szomjazás esetén, különlegesen szélsőséges időjárás körülmények között. (Pl. 40–50°-os hőség vagy fagy.)

SZÉPSÉG: A karakter külsejét jellemzi; testének arányosságát, vonásainak tisztaságát. Csupán tájékoztató jellegű tulajdonság. Az arcot elcsúfító vagy más jól látható testrészen elhelyezkedő sebhely csökkentheti a kezdeti értéket.

ÜGYESSÉGTÁBLÁZAT

Ügyesség	Sebzés-módosító	Képzettségpont-módosító/szint
3–15	–	–
16–18	–	1
19	+1	2
20	+2	3

INTELLIGENCIA: A karakter eszének nyíltságát, felfogóképességének gyorsaságát, alapvető tanulási készségét jellemzi. Megfelel a reális világban is használatos IQ értékeknek. Befolyásolja a boszorkánymester *Mana-pontjainak* (MP) számát. 6-os intelligencia alatt senki sem képes az anyanyelvén kívül más nyelvet is 5. szinten beszélni. 8-as intelligencia alatt semmiféle tudományos képzettséget sem tud a karakter elsajátítani. Bármely tudományos képzettség mesterfokú elsajátításához legalább 10-es intelligencia szükséges. Intelligenciapróbát kell tenni minden olyan esetben, amikor a helyzet gyors felfogása döntő fontosságú lehet. A kalandmesternek a helyzet bonyolultságától függően módosítania kell az intelligenciapróbát.

MŰVELTSÉG: A karakter műveltségét, memóriájának mértékét, udvariasságát és kompromisszumkészségét határozza meg. A műveltség befolyásolja a képzettségpontokat.

AKARATERŐ: A karakter egyik legfontosabb mentális tulajdonsága. Az akaraterőn kívül egyfajta szellemi állóképességet is értünk rajta. Befolyásolja mind a mentődobásokat, mind a fájdalomtűrés pontokat.

NYUGALOM: Megmutatja, hogy a karakter mennyire tudja megőrizni hidegvérét a veszélyes vagy számára szo-

katlan helyzetekben. Minden olyan esetben, amikor a karakternek hirtelen döntenie kell, célszerű nyugalompróbát tenni. Ha a próba sikerül, a játékos több időt kap, és végiggondolhatja az eseményeket. Ellenkező esetben azonnal döntenie kell.

BÁTORSÁG: A karakter józan veszélyérzetét és félelemtűrő képességét jellemzi. A magas bátorságérték nem felölten, esztelen, öngyilkos hajlamot mutat, csupán azt, hogy a karakter a józan mérlegelés után, a nagyobb kockázati tényezővel szemben is megkísérli szerencsésjét. Az igen magas bátorságérték gyakran azt jelzi, hogy a karakter életőstöne gyengébb az átlagnál (l. a tulajdonsághatározó táblázatot).

Minden 6 alatti tulajdonság a karakter kialakításakor újból dobható.

(2x): Két sorozat dobható, és a jobbik számít.

+KI: Ha a tulajdonság értéke 18, és játékos úgy kívánja, akkor a karakter különleges iskolát (KI) végezhet, így akár 19-re vagy 20-ra növelheti az adott tulajdonság értékét. A különleges iskola elvégzésének eredményét K100 dobásával állapítjuk meg (l. Különlegesiskola-táblázatot).

KÜLÖNLEGESISKOLA-TÁBLÁZAT

Dobás	Tulajdonság
01–35	–1
36–75	0
76–92	+1
93–00	+2

(Példa: ha egy harcos ereje 18 [6 dobott +12] megkísérlelheti a *különleges erőfelkészítést*. Ezzel megkockáztatja, hogy a tréning nem sikerül, és az ereje csökken eggyel. Hogy az eredményt megtudhassuk, a játékos dob K100-nak megfelelően. A dobás például 78-at eredményez, tehát a különleges felkészítés sikerült, a harcos ereje 19 lett. Ugyanakkor, ha a játékos csupán 27-et dob, akkor a harcos karakter ereje 17-re csökken.)

A sikeresen elvégzett különleges *erőiskola* kizárja a különleges *gyorsaság- és ügyességiskola* megpróbálásának lehetőségét. Ugyanígy a különleges gyorsaság- és ügyességiskola sikeres elvégzése meghiúsítja a különleges erőiskolát.

Életerő

A karakter addig él az egymást követő kalandok során, amíg életeréje el nem fogy. Ha ez megtörténik, a karakter meghal.

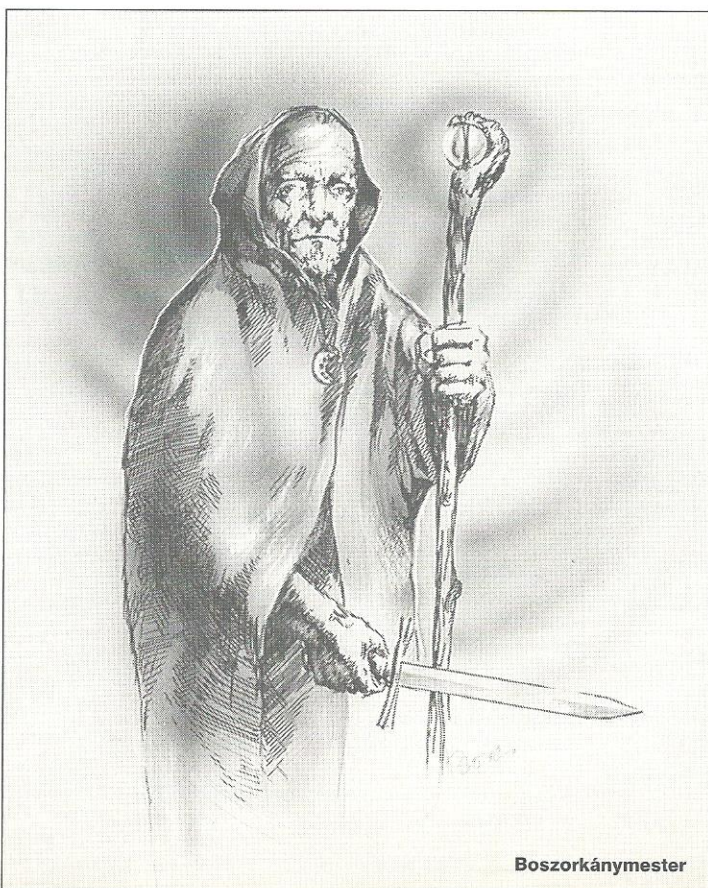
A M.A.G.U.S. *kettős életerőrendszerrel* rendelkezik. A valódi, fizikai életerőt az *életerő pontok* (ÉP) jelképezik. Az ÉP-ok száma kis eltéréssel mindenkinél megegyezik. Az igazi különbség a *fájdalomtűréspontokban* (FP) mutatkozik meg. Az életerőpontok mennyisége nem változik a tapasztalati szinteken való előrehaladás során, a karakter megalkotásakor. Számuk csökkenhet (ha a karakter megsebesül) és növekedhet (amikor gyógyul a seb), de több sohasem lehet, mint amekkora a kezdeti értéke volt. Ezzel szemben a FP-ok száma folyamatosan növekszik: a karakter minden új tapasztalati szintre lépéskor kap valahány FP-ot.

Ha harcra kerül a sor, és valamelyik karakter megsebesül (lásd *Harc*), akkor először a FP-jaiból veszít. Ha FP-jai száma nullára csökken, a karakter elájul, de még nem hal meg. A halál akkor következik be, amikor az ÉP-ok száma is elfogy, az alábbiak szerint:

1. A karakternek elfogynak a FP-jai, elájul, de továbbra is sebeket kap. A FP-ok elfogyása után az ÉP-ok is csökkenni kezdenek ilyenkor. Az elájulást — vagyis FP=0-t — megelőző csapás sebzése általában átnyúlik az ÉP-okra is. (Példa: ha a karakter — akinek pontjai: ÉP=14, FP=6 — egy sikeres találat után [az ellenfél mondjuk lovagkarddal támadja] 8-at dob, akkor elájul — FP=0 —, de az ÉP-jaiból is elveszít kettőt.)

2. A karakter védekezési értékét (VÉ) túldobják 50-nel (lásd *Harc*). Ekkor a sebzés automatikusan az ÉP-okból vonódik. Így előfordulhat az is, hogy a karakter még rendelkezik FP-okkal, mégis meghal.

3. Hátba szúrás (lásd *Képzettségek*), mérgezés (lásd *Mérgek*) és mágikus hatások (lásd *Mágia*) esetén közvetlenül is elfogyhatnak az ÉP-ok.



Boszorkánymester

Az ÉP-ok megállapítása: Az alap ÉP-ok és az egészség tíz feletti részének összege. (Példa: egy 16-os egészséggel rendelkező harcos ÉP-jainak száma $7+6=13$.)

A FP-ok megállapítása: Az alap FP-ok, az állóképesség és az akarat-erő tíz feletti ré-

szének összeadása után, a karakter hozzáadja a *FP-módosító/szint* értékét. (Példa: egy 14-es állóképességgel és 12-es akarat-erővel rendelkező harcos a FP-módosító/szint megállapításakor dob 5-öt. Így FP-jainak száma első szinten $3+4+2+5+4=18$.)

Minden új tapasztalati szintre lépéskor meg kell állapítani kockadobással az új FP-módosító/szintet és hozzáadni az addigi FP-ok számához. (Példa: a fent említett harcosnak első szinten 18 FP-ja van. Amikor második szintre lép, megint dob k6-tal, az eredmény most csak 3. Ehhez hozzáad — a ponttáblázat szerint — 4-et, így a FP-jainak száma most $18+3+4=25$.)

AZ ÉP-OK ÉS FP-OK MEGÁLLAPÍTÁSA

Kaszt	ÉP-alap	FP-alap	FP-módosító/szint
Harcos	7	3	4+K6
Tolvaj	6	2	2+K6
Arel-pap	6	2	3+K6
Kyel-pap	6	2	3+K6
Boszorkánymester	6	2	K6

Gyógyulás

Az elszenvedett sebek (elvesztett FP-ok és ÉP-ok) maguktól is gyógyulnak, noha igen lassan. Az ÉP-ok és a FP-ok összefoglaló neve *sebpont* (SP). A seb szakszerű el-
látása nélkül a sebesülés az első három nap alatt semmit sem gyógyul, majd a negyedik naptól kezdve a karakter 1-1 SP-ot kap.

A high fantasy megteremtője J. R. R. TOLKIEN

Folyamatosan nő a Tolkienről, illetve Középföldről írott könyvek száma; ezekkel folytatom a bibliográfiát. Nem áll szándékomban teljességre törekedni — hiába is tenném.

Mindössze az 1970 és 90 között megjelent könyvek álltak rendelkezésemre, s hely hiányában ezek közül is csak az említésre méltóakat mutathatom be.

KOLTAI GÁBOR

David Day:
A TOLKIEN BESTIARY
(*Tolkien-bestiárium*)

A maga nemében tökéletes munka. Több száz oldalon keresztül, színes és fekete-fehér képekkel, rengeteg térképpel, táblázattal és magyarázattal illusztrálva boncolgatja az egész tolkien mitológiát. Ez a könyv tartalmazza a mindaddig megjelent egyetlen teljes térképet, melyen Középfölde és Belerian mellett megtalálható Boldog Aman is.

J. E. A. Tyler:
THE TOLKIEN COMPANION
(*Tolkien-lexikon*)

J. E. A. Tyler: THE NEW TOLKIEN COMPANION
(*Új Tolkien-lexikon*)

Mint címéből is kiténik, alfabetikus sorrendben tartalmazza A Gyűrűk Ura és A babó fogalmait. Mivel egyik kötet sem készült a teljesség, sőt, az elfogadható minőség igényével, rengeteg a rés, a hiányzó, magyarázatot kívánó kifejezés.

Robert Foster:
THE COMPLETE GUIDE TO MIDDLE-EARTH
(*Középfölde teljes kalauza*)

Szintén lexikonszerű munka, ám sokkal igényesebb és komolyabb szintű, mint Tyler bármelyik könyve. A kalauz A babó, A Gyűrűk Ura és A szilmarilok nyomán készült; sajnos a többi Tolkien-kötet már nem kapott helyet benne. Jelzem, ezt a feladatot amúgy is csak egy hat-hét kötetes lexikon vállalhatná...

Tom Shippey:
THE ROAD TO MIDDLE-EARTH
(*A Középföldre vezető út*)

Esszékötet. Tolkien verseit, szimbólumait, nyelvészeti kérdéseit boncolgatja, főleg a tolkien és az egyéb mitológiák kapcsolatának tanulmányozására helyezi a hangsúlyt.

David Harvey:
THE SONG OF MIDDLE-EARTH
(*Középfölde dala*)

Szintén esszékötet; tulajdonképpen hasonló céllal íródott, mint az előbb említett könyv. Harvey, Tolkien dalai, jelképei és balladái mögé nézve, az északnyugati mítoszokhoz hasonlítja Tolkien világát.

Humphrey Carpenter:
TOLKIEN — A BIOGRAPHY
(*Tolkien — Életrajz*)

Humphrey Carpenter:
THE INKLINGS
(*kb. A gyanúsak*)

A második világháború alatt három professzor dolgozott Oxfordban: C. S. Lewis, Charles Williams és J. R. R. Tolkien, akik hetente összeültek, hogy hangosan felolvassanak egymásnak készülő regényeikből. Őket, a három hóbortos öregurat, hívták az oxfordi nyelvészek és tanárok tréfásan „A gyanúsak”-nak. Az első kötet — Tolkien minden részletre kiterjedő életrajza — hazánkban is hozzáférhető, a Központi Szabó Ervin Könyvtárban.

Douglas Anderson:
THE ANNOTATED HOBBIT
(*Az annotált babó*)

A babó, Tolkien eredeti rajzaival illusztrált, jegyzetekkel ellátott változata.

THE LETTERS OF J. R. R. TOLKIEN
(*Tolkien levelei*)

PICTURES BY J. R. R. TOLKIEN
(*Tolkien festményei*)

Az Unwin Hymen Ltd.-t bekebelező USA jellemző terméke ez a könyv. „Nosza, rukkoljunk még ki tíz új Tolkiennel!” — szolt a kiadó Christophernek, a szerző fiának: és lőn. Lelkesen vetették bele magukat Tolkien íróasztalába, hogy kiadják a leglényegtelenebb vagy legszemélyesebb kéziratokat, leveleket és ceruzarajzokat.

Barbara Strachey:
JOURNEYS OF FRODO
(*Frodo utazásai*)

THE ATLAS OF MIDDLE-EARTH
(*Középfölde atlasza*)

Két kiragadott példa a piacot elárasztó térkép-könyvekből: míg Strachey könyve A Gyűrűk Urában olvasható útvonalat követi nyomon, addig a népes amerikai grafikusgárda egész Középföldét rajzolta meg vagy húsz térképen, gondosan bejelölgetve az egyes erődökön az összecsapások dátumait...

Lin Carter:
THE KEY TO THE UNDERSTANDING OF THE LORD OF THE RINGS
(*Kulcs a Gyűrűk Ura megértéséhez*)

A Lemuriai Thingor-ciklus és néhány Conan-regény vagy -novella minden írásművészetet nélkülöző szerzője bámulusat szerénységről tesz tanúbizonyságot, amikor önmagát jelöli ki kulcsul a Gyűrűk Ura megértéséhez. Bevallom, kétes érzésekkel vettem először kézbe a könyvet, hiszen a fenti trilógia megemésztésével magam is egész jól elboldogultam. Csalódás egyébként nem ért: a derék Carter jó háromszáz oldalon keresztül minden bizonnyal rejtett szimbólumokat, mondanivalókat. Isten tudja csak — mert nekem nem volt erőm befejezni a könyvet —, mi mindent sikerült kifacsarnia a jobb sorsra érdemes regényből...

Először mindig az ÉP-ok kapja vissza, s csak miután a karakternek megint maximum ÉP-ja van, kezdenek a FP-ok, naponként 2 ponttal visszatérni. Ha a sebesülést szakszerűen (gyógyításképzettséggel) ellát-

ják, akkor a kötözés azonnali hatásán (K6 dobása, ÉP vagy FP visszatér) kívül, a *gyógyulási táblázat* szerint gyógyul a karakter.

Sebesüléseket meg lehet mágikusan is gyógyítani. Ilyenkor a felhasznált mágia ha-

talmának nagyságától függően gyógyul meg a seb, és térnek vissza a SP-ok. Ha azonban a varázslat nem adta vissza az összes elvesztett SP-ot, akkor a további gyógyulás szintén a táblázat szerint történik.

*

A következő Magisteriumban folytatjuk a mini M.A.G.U.S. szabályainak közzétételét, legközelebb a harc feltételei, a képzettségrendszer, a mentődobások és a felszerelések kerülnek sorra.

A Tolkien-rovat is igazi szenzációval szolgál majd, *A babó* (The Hobbit) című könyvnek olyan részletét közöljük, amely kimaradt nemcsak a magyar, de az első angol kiadásból is. Meglepetés gyanánt pedig közreadjuk Gandalf eredeti fényképét.

GYÓGYULÁSTÁBLÁZAT

Cselekvés	Gyógyulás Sp/nap
Fárasztó utazás, nehéz fizikai megterhelés	—
Könnyű utazás	2
Pihenő életmód	K6/2
Szigorú pihenés, ágyban fekvés	K6+4
Alvás	K6

Rendel Helm:

TOLKIEN AND THE SILMARILS

(Tolkien és A szilmarilok)

A kötet azzal foglalkozik, mi tesz egy könyvet irodalom-má; és milyen szempontjai lehetnek Christopher Tolkiennek, amikor apja halála után felfedezte, hogy egy bizonyos, kiadandó mítosznak nem egy, hanem több változata van, s önkényesen összeállította A szilmarilokban szereplő változatot.

Rendel Helm:

TOLKIEN'S WORLD

(Tolkien világa)

Ruth S. Noel:

MITHOLOGY OF MIDDLE-EARTH

(Középfölde mitológiája)

A Tolkien által kitalált, és A szilmarilokban bemutatott világ ismertetésével foglalkozó esszékötet. Főlépítésük a Christopher Tolkien által szerkesztett kötetekéhez hasonló: az adott rege bemutatása után a keletkezés körülményeivel és az egyes változatok közti különbségekkel foglalkoznak.

Douglas Kenney és

Henry N. Beard:

BORED OF THE RINGS

(kb. Unom a Gyűrűket)

A Gyűrűk Ura fergeteges paródiája. Már maga a cím is lefordíthatatlan; tökéletesen rímel a Lord of the Rings-re, csak éppen egészen mást jelent... Az *Elanor* című magazin még hozzáférhető első számában részleteket közöl a műből.

Lin Carter:

TOLKIEN — A LOOK

BEHIND THE LORD OF THE RINGS

(Tolkien — Pillantás a Gyűrűk Ura mögé)

Paul Kocher:

MASTER OF MIDDLE-EARTH

(Középfölde mestere)

Daniel Grotta-Kurska:

TOLKIEN — THE ARCHITECT

OF MIDDLE-EARTH

(Tolkien — Középfölde építésze)

Ez a három kötet Tolkien személyével foglalkozik, s a Középföldével kialakult kapcsolatán kívül A Gyűrűk Urában megrajzolt világgal nem is igen foglalkoznak. Mindhárom könyvet a szerző iránti hatalmas rajongás jellemzi.

TOLKIEN AND THE CRITICS

(Tolkien és a kritikusok)

SHADOWS OF IMAGE

(A képzelet árnyai)

Két antológia; az első A Gyűrűk Ura megjelenésekor ki-váltott reakciókat vizsgálja, a másodikban pedig igen színvonalas és változatos esszék találhatók Tolkienen kívül még C. S. Lewisről és Charles Williamsről. Az írá-sok többsége azt vizsgálja, hogy milyen kihatásokkal lehetett a világháború lefolyása A Gyűrűk Ura cselekményére. A kötet szerkesztői: Rose A. Zimbarde és Neil D. Isaacs.

Susanne Bradford:

TOLKIEN QUISE

(Tolkien-kvíz)

Rendkívül érdekes próbálkozás; több formában (kérdések, tesztek stb.) „vizsgáztatja” az olvasót, A Gyűrűk Ura és A babó fogalmaiból, történelmi eseményeiből. Ajánlom mindenkinek, aki mindhárom kötetet legalább ötször elolvasta...!

TOVÁBBI TOLKIEN-KÖTETEK

Meseregények

FARMER GILES OF HAM

(m. A sonkádi Egyed gazda)

LEAF BY NIGGLE

(Pepecs levele)

THE FATHER CHRISTMAS' LETTERS

(Télapó levelei)

SMITH OF WOOTEN MAJOR

(Wooten Major kovácsa)

MR BLISS

(Boldogság úr)

THE HOBBIT

(m. A babó)

THE HOMECOMING OF BEORHTNOTH

(B. fia B. hazatérése)

*

THE LORD OF THE RINGS I—III.

(m. A Gyűrűk Ura I—III.)

*

THE LORD OF THE RINGS FILM BOOK

(A Gyűrűk Ura — filmkönyv)

Michael Hauge:

THE ILLUSTRATED HOBBIT

(Az illusztrált babó)

Verseskötetek

THE ROAD GOES EVER ON

(Az út sosem ér véget)

THE ADVENTURES OF TOM BOMBADIL

(Tom Bombadil kalandjai)

Fordítások óangolból, esszékötetek

SIR GAWAIN ÉS A ZÖLD LOVAG

(Sir Orfeo — Pearl)

BEOWULF: THE MONSTER

AND THE CRITICS

(Beowulf: A szörny és a kritikusok)

THE TOLKIEN READER

(A Tolkien-olvasó)

A The Tolkien Society magazinjai

MALLORN

(a klub lapja: értesítések programok stb.)

AMON HEN

(hosszabb tanulmányok, cikkek)

KÖNYVEKRŐL

Jobbnál jobb, újabbnál újabb könyvek megjelentetésének terveiről kapunk híreket naponta. Szerencsés helyzetben vagyunk, hiszen így átfogó képet alkothatunk az idei év science-fiction és fantasy könyvterméséről is. Örvendezünk a sok szépséges terv láttán, és reménykedünk: mindegyik valóra válik.

Pedig találgathatunk csupán, mert bár bizonyos események bekövetkezése előre látható: szuperszámítógépek adnak hosszabb és rövidebb távra jóslatokat, néha még para-fenomenok is feltűnnek, akik vállalkoznak a jövőbe pillantásra, de azt, hogy a magyar könyvpiacra mi történhetik meg,

még a legnagyobb számítógépek sem képesek kiszámítani, és a legkiválóbb jövőlátók sem mondhatják meg. Kérjük ezért a Tisztelt Olvasót, viseltessen irányunkban megértéssel, az alább közreadott lista esetleges pontatlanságai láttán: hiszen a kiadó csak tervez — a könyvterjesztő végez.

Örvendezzünk és reménykedjünk tehát együtt, mert amint az látható, az idén több olvasnivalót kapunk, mint eddig bármikor. Csak győzzük idővel, no meg anyagiakkal.

Ezúton szeretnék köszönetet mondani a Galaktika Könyvesboltnak — és Stark Zoltánnak külön is — segítségükért.

ART-PHOENIX KIADÓ

Robert E. Howard: Barbárok és varázslók (Conan 2.)

Poul Anderson: Az idő folyosói

Jeffrey Stone: Az éj istene (Cherubion trilógia 3.)

DANUBIUS-KÓDEX

R. A. Moody: Elvis az élet után

EDITORG KIADÓ

H. Bettauer: Nagyváros zsidók nélkül
A varázslatos inga (Radioesztétia)

EURÓPA KIADÓ

J. R. R. Tolkien: A szilmarilok (megjelent)
Stanislaw Lem: Béke a földön
Szathmáry Sándor: Gulliver Kazohiniában

EUROREFORM

S. Dawson: Zöld tűz

GONDOLAT KIADÓ

A. C. Crispin: Maholnap tegnap (Star Trek-sorozat)

GÖNCÖL KIADÓ

H. G. Wells: Istenek eledele
Campanella: Napállam
Ray Bradbury: Fahrenheit 451

GULLIVER KIADÓ

Alan Dean Foster: A fekete lyuk

HÁTTÉR KIADÓ

Szepes Mária: Raquel hét tanítványa
— IV. Jupiter palotája
— V. Vénusz ösvénye
— VI. Szaturnusz barlangja
— VII. Phaenton fogata

T. Wolfe: Amerikai úrhajósok (Riportkönyv)

P. van Henck: Viszlát, jövő Plutónap!

D. Adams: Dirk Gently a mágikus hekus

Szepes Mária: A mesés Gondwana

Uri Geller: Shawn

Szepes Mária: Gyerekszállag

M. T. Hetbog: A mint asztrológia

Marion Zimmer Bradley: Avalon ködbe vész I—II.

D. Tyson: Varázstükör

H. Munnig: Én voltam Mátyás király is

HOLNAP KIADÓ

E. R. Burroughs: Meztelen lakoma

Határ Győző: Babel tornya

Stephen Donaldson: A kő háborúja

IFJÚSÁGI LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ

Heltai Jenő: A vénuszlakók

J. Tempest (Leleszi Béla): A cardigan-sugár

E. R. Burroughs: A Mars istenei

E. R. Burroughs: A Mars hadura

E. R. Burroughs: Tuvia, a Mars lánya

KOLIBRI KIADÓ

Újlaky (Váitz) László: Mohács elmarad

Atlantisz 2.

És akkor jöttek az UFO-k 3.

MAECENAS KIADÓ

Daniel K. Moran: A gyűrű

MÉDIA

Fekete S. P.: Nostradamus könyve — A próféciaék

MÓRA KIADÓ

Orson Scott Card: Végjáték

(Galaktika Fantasztikus Könyvek=GFK)

K. V. Jetter: Isten veled látóhatár (GFK)

Ursula K. LeGuin: Atuan sírboltjai (GFK)

Fritz Leiber: A bolyongó

(A Science Fiction Mesterei=SFM)

Isaac Asimov: Bevezetés az Alapítványhoz (GFK)

Vonda McIntyre: Az entrópia effektus (GFK)
(Star Trek-sorozat)

Ursula K. LeGuin: A legmesszibb part (GFK)

Arthur C. Clarke: Birodalmi Föld (GFK)

D. Schoff: A blobok (GFK)

Michael Moorcock: A harcikutya (GFK)

Philip K. Dick: UBIK (SFM)

Greg Bear: Vézene (SFM)

Frederik Pohl: Az átjáró (SFM)

NOVOTRADE KIADÓ

Amire nincs magyarázat (2. kiadás)

SORGER KOLONEL

A. Neel: Mágusok és misztikusok közt Tibetben

RAKÉTA KIADÓ

Lyndon Hardy: Az öt mágia ura

Lyndon Hardy: A hatodik mágia titka

Lyndon Hardy: A hét mágia rejtélye

Ian Watson: Inkvizítor

Titán — a Kaland-Játék-Kockázat világa

M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái
(Fantasy szerepjáték)

ÚJ VÉNUSZ KIADÓ

Charles Berlitz: A Bermuda-háromszög rejtélye
UFO-album

VICTORIA

D. Howard: ... és azután

C. Forbes: Atomterroristák

D. Brown: Vaskeselyű

UNIKORNIS KIADÓ (A Zrínyi Nyomda Kiadója)

Tom Deitz: A szelek urának végzete (Griff)

Wayne Chapman: A halál havában (Griff)

Gwen Gwylin: A szórakozott varázsló (Griff)

Tanith Lee: A kehely titka (Griff)

Anne McCaffrey: Pern sárkánylovasai I—III.
(Griff)

L. Milne: Szellemirtók I—II.