

RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

III. SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

KÖZREMŰKÖDÖTT NYULÁSZI ZSOLT
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

Minden kezdet nehéz, nem volt ez másképp a RÚNA indításakor sem. Könnyebb volt megállapodni a GURU-stábbal, és elhatározni, hogy szerepjátékmellékletet indítunk, mint ezt úgy megcsinálni, hogy betöltse szerepét és tényleg hasznos anyagokat közöljön. Külön nehezítette a helyzetet, hogy a M.A.G.U.S., amivel foglalkozni hívatott - még mindig nem kapható. Terveink persze voltak, s szám-talan elképzelés született, miképp lehetne a legszerencsésebben kitölteni ezt a tizenkét oldalt. Végül döntötünk. No, azért nem végleg, s ha olvasóink másképp gondolják, nyitottak vagyunk az újításokra. Várunk minden ötletet, kritikai észrevételt, s ha tehetjük, megfogadjuk a tanácsokat.

Először mindjárt szeretném leszögezni, hogy, bár a RÚNA elsősorban a M.A.G.U.S.-sal óhajt foglalkozni, ez nem kizárásos alapon történik. Azt nem ígérhetem persze, hogy a Valhalla stábjá túl gyakran állna elő egyéb szerepjátékokhoz való anyagokkal, hiszen erre idő híján képtelenek vagyunk, de szeretném, ha cikk-

írók tűnnének fel, akik közreműködnek velünk. Ha a küldött anyag megfelelő, megjelenik, ezt ígérem - sőt a díjazás sem marad el. Tehát firká- szok fel: kopogjanak az írógépek!

Ez a mostani - immáron harmadik - szám is rendhagyó egy kissé, akár csak az előző kettő. Megszültük hét többé-kevésbé állandó rovatunk címsorát, és mintegy bemutatkozául most mindegyikből adunk ízelítőt. A jövőben azért nem mindahány lesz egyszerre a RÚNA-ban, hiszen az meglehetősen limitálná az egy rovat- ra eső terjedelmet, de arra biztos számíthat minden olvasó, hogy meglehetősen gyakorisággal találkozhat velük. Az sem ártana, ha lennének visszajelzések: mi tetszik igazán, melyikre mutatkozik valódi igény - ezek sűrűbben visszaköszönnek majd -, s melyek azok, amit akár el is hagyhatnánk. (Ha nekünk tetszik úgyis megtartjuk.)

Néhány apologizáló mondat az előző számokért:

Szembeszökőnek mutatkozhatott a

design hiányossága a GURU többi részéhez képest. Ezért csak és kizárólag minket terhel a felelősség, meg az idő rövidségét. Talán ez a szám - amely már mérvadó a továbbiakhoz - megnyugtatja bárki esztétikai érzékét. A tartalom kaotikusságáról már szoltam, azért mégegyszer bocs. Az én legnagyobb szívfájdalmam mégis a grafikákkal kapcsolatos: az első számban egy ismeretlen grafikust próbáltunk ki - az eredmény önmagáért beszél - ígérem ezt a továbbiakban nem forszírozzuk. A második RÚNA-ban a M.A.G.U.S.-hoz készült kitöltő illusztrációkat használtunk, hogy mennyi került bele nem tudom, hisz az előző írásakor még nem láthattam az elkészült számot. Ez sem bizonyult a legszerencsésebbnek. A mostani szám megint csak a M.A.G.U.S. képeit használja - igaz, talán az érdekesebbek közül. A továbbiakban majd készülnek Max csőtollával exkluzív rajzok is, direkte ide. Hát ennyit a jövőről és az ígéretekéből. Lássuk mire mentünk most!

NCS

Olykor súlyos gondnak bizonyulhat, már csak az időhiány miatt is, kellőszámú Nem Játékos Karakter kiagyálása és teljes kidolgozása. Ráadásul, ha a party egy afféle világon játszik, mint Ynev, gyakorta előfordulhat, hogy a Kalandmester szorult helyzetbe kerül, ha a számtalan híresség valamelyikével kívánja összehozni játékosait, de csak elképzelései vannak arról, hogy ezek a hősök mit tudnak valójában. Nos, ez a rovat éppen az ilyen problémák megoldásához kíván segítséget nyújtani. Ez a rovat a NJK-k (NPC-k) rovata. Persze az itt közölt alakok némelyike védettnek számít Yneven, hisz meglétük szervesen összekapcsolódhat a világgal, olykor pedig annyira erősek és hatalmasak, hogy értelme sincs őket bármely játékos party mellé adni. Ha ilyen védett, inkább csak legendának való NJK-ról írunk, azt a STÁTUSZ rovatban "védett" bejegyzéssel jelezzük. Azok a karakterek, melyeket a KM figyelmébe ajánlunk, mint felhasználható NJK-t, a STÁTUSZ rovatban "játszható" jelzést kaptak. Ismét felhívánk olvasóink figyelmét, hogy bárkitől szívesen látunk írásokat, akár ide a PANTEON-ba is.

Mera Codorra

STÁTUSZ: *Játszható*
KASZT: *Fejvadász*
SZINT: 6
FAJ: *ember (gorwicki)*

ERŐ: 15
ÁLLÓKÉPESSÉG: 17
GYORSASÁG: 16
ÜGYESSÉG: 15
EGÉSZSÉG: 14
SZÉPSÉG: 16
AKARATERŐ: 15
INTELLIGENCIA: 13
ASZTRÁL: 15
MŰVELTSÉG: 14
BÁTORSÁG: 16

KEZDEMÉNYEZŐÉRTÉK: 31 (+fegyver)
TÁMADÓ ÉRTÉK: 73 (+fegyver)
VÉDŐ ÉRTÉK: 110 (+fegyver)
ÉLETERŐ PONT: 10
FÁJDALOMTŰRÉS PONT: 62

Képzettségek:

Vakharc: MF; **Fegyverhasználat:** MF - fejvadász kardra, AF - minden fegyverre; **Fegyverdobás:** AF - minden hajítófegyverre; **Hátbaszúrás:** MF; **Pszí:** MF; **Mágiahasználat:** AF; **Nyelvtudás:** AF 5 - gorwicki nyelv, abrađói nyelvjárás, AF 5 - gorwicki nyelv, warwicki nyelvjárás, AF 4 - pyarroni(közös nyelv); **Írás/Olvadás:** AF; **Méregkeverés/semlegesítés:** MF; **Vallásismeret:** AF; **Etikett:** MF; **Lovaglás:** AF; **Úszás:** AF; **Erdőjárás:** AF; **Lopózás:** 45%; **Rejtőzés:** 40%; **Mászás:** 30%; **Esés:** 32%; **Ugrás:** 37%; **Álcázás/Álruha:** 22%.



Életrölet

Mera Codorra a *pyarroni* időszámítás szerint a 3673. esztendőben született, a *Kígyó* jegyében. Ugyanabban az évben, mikor hazája a *Gorwick Birodalom* megindította a *Harmadik Szent Háborút* északi szomszédja, az *Abadanna Emirátus* ellen. Sok szempontból szerencsés esztendő volt ez - dacára annak, hogy a hadjárat, mint már annyiszor, ezúttal is kudarcra végződött. Ám a közös ügy

okán az öt tartomány rövidéletű békét kötött, így Mera szülőföldjén, Abrađó félreeső hegyeiben teljes nyugalom honolt. A hercegi bányákban felledült az arany és ezüst kitermelés, a langyos déli lejtők tőkéi nemes bor ígéretével kecsegtették a szállósgazdákat. Az ifjú Mera azonban nem holmi bányász, vagy földművesfaluban látott napvilágot, hanem a hegyek jól ismert fejvadász településeinek egyikében: a Rog klán ősi fészkeében. Neveltetése előre meghatározta sorsát. Tizenhat esztendősen kiállta a gyilkossá válás próbáját, és néhány kurta hónappal később megkapta első feladatát. Hetekig gyalogolt, mire elérte a tartomány fővárosát, ahol az éj leple alatt csendben és békésen átmetszette a kiszemelt gróf torkát. Hiába keresett azonban klánja közel ezer aranyat az apró szívességen valami másik fővárosi előkelőségtől, a bosszú nem maradt el: a sértett nemesi család szintén gyilkosokat bérelt. A fejvadász klánok nagymesterei, hogy elkerüljék a klánháborút, tanácskozássra ültek össze, s a Rog klán - a béke megőrzése végett - feláldozta az ifjút. Merát talán a szerencse mentette meg, talán az a hatodiknak nevezett érzék, amely mindig is sajátja volt a később naggyá lett embereknek. Elmenekült a halál elől, napokig futott étlen, szomjan, percnyi pihenő nélkül. Mikor a szomszédos tartományba vezető út mentén belebotlott egy magasrangú utas kísérete, már alig pislákolva elgyötört testében az élet. Minden szempontból fordulópont volt sorsában ez a találkozás. Az utas, Larta con Adora gróf maga

mellé fogadta, tanítani kezdte. Hamar fény derült a jötevő valós kivoltára és szándékára is. Néhány hónap múltán Mera a Warwick Holdkos varázslóiskola falai között találta magát, mint novicius. Két évet húzott le a kemény szigorral tanító gróf kezei alatt; s bár ezer nehézséggel kellett nap, mint nap szembenéznie, egyfajta paradicsomban érezhette magát. Nyughatatlan vére azonban egyre hajtott, s a két esztendő múltán, egy éjszaka elszökött, hogy soha többé ne térjen vissza. Több mint tizennyolc esztendő volt ekkor: minden szempontból

férfias jelenség. Arca igazi gorwickihoz méltóan nemes és határozott, bőre bronzosan barna, éjfélete haja hosszú, akár egy vad csödör sörénye. Ismerte a fekete mágia alapjait és képzett gyilkos volt - nagy jövő előtt állt. Az nem is váratott magára sokáig. Néhány héttel szökése után Mera már a tartomány főpapja, Terda Anawick an Warwick bíboros testőrségében szolgált, mint titkos testőr. Tucatnyi gyilkosságot hajtott végre és akadályozott meg ura parancsára, és újból mérhetetlenül számos és hasznos tudásra tett szert. Mikor három

év múltán távozott, a legelőkelőbb úri körökben is megállta volna a helyét: mind modorát, mind társalgásának pallérozottságát tekintve. Mera Codorra ma huszonkettő esztendő, és magányos fejedásként dolgozik. Neve szakmai körökben jól ismert, és többen biztosra veszik, hogy sokra viszi még....

Nyulászi Zsolt

TABULA MAGICA

A Tabula Magica rovatban varázslatokat szándékszunk közkinccsé tenni. Mind a papok, mind a boszorkányok, boszorkánymesterek, tűzvarázslók de még a varázslók fegyvertárából is. A RÚNA jelen számában - hely híján pusztán ízelítőül - a varázslók mozaik-mágiájának segítségével összeállított két varázslatot frunk le.

RHILEN TÚZKARDJA

ERŐSSÉG: 5

MP: 65

SEBZÉS: 5K6 Sp

IDŐTARTAM: 1 nap

VARÁZSLÁS IDEJE: 10 perc

Felhasznált mozaikok:

Elemi mágia - Tűzteremtés karddá formázva

Idómágia - Nap

A varázslat létrejöttével egy tűzből való, egykezes kard jelenik meg a varázsló bal kezében (illetőleg a Zónáján belül eső tetszés szerinti helyen). Ezt a markolatánál bárki megragadhatja és forgathatja, ám a pengéje sebez. (*Égési seb!*) A karddal éppúgy kell harcolni, akár egy közönséges fegyverrel, azaz a találathoz és sebzéshez sikeres Támadó Dobást kell tenni. A kard az *Ósvíz* alapú varázslatokkal harcrá kél, és az *Ellentétes*

Elemekre vonatkozó kioltási szabályok szerint vagy alulmarad és megszűnik létezni, vagy csökkent erővel (E) felülkerekedik.

A Tűzkard KÉ-je 20, TÉ-je 30, VÉ-je 25 sebzése pedig 5K6. 1 napig megmarad, és ezalatt bármennyiszer használható, azután nyom nélkül megszűnik létezni. Ha a kard *Ósvíz*zel csap össze, és ereje (E) gyengül, attól kezdve a nap végéig csökkentett erősséggel működik. Ha az összecsapásban alulmarad, akkor azonnal semmivé foszlik.

RHILEN TARTOS TÚZKARDJA

Erősség: 5

Mp: 95

Sebzés: 5K6 Sp

Időtartam: 1 év

Varázslás ideje: 10 perc

Felhasznált mozaikok:

Elemi mágia - Tűzteremtés karddá

formázva

Idómágia - Év

A varázslat mindenben hasonlít az előzőre. Az egyetlen különbség az, hogy az így teremtett Tűzkard nem egyetlen napig, hanem egy teljes esztendőig megmarad.

NYZS

RÚNA SZEREPIJÁTÉK MELLÉKLET

FELELŐS KIADÓ:
NOVÁK CSANÁD
ÜGYVEZETŐ IGAZGÁTO

MUNKATÁRSÁK:
GÁSPÁR ANDRÁS
NYULÁSZI ZSOLT

MŰVÉSZETI VEZETŐ:
MARJAI CSABA

HÍRDETÉSFELVÉTEL:
VALHALLA DESIGN GROUP
TELEFON: 182-0430

TERVEZÉS, GRAFIKAI MEGJELENTÉS,
TIPOGRÁFIA:
VALHALLA DESIGN GROUP

BESTIARIUM

Azok a klubok, melyek megkapták már a M.A.G.U.S.-t talán máris megalkották első kritikái észrevételeiket, s bizonyos vagyok benne, hogy az egyik legfőbb hiányosságául a Bestiárium rövidegét fogják felróni. Ráadásul igazuk van. A megjelenő közel negyven lény leírása nem több a szükséges minimumnál, ám kénytelenek voltunk beérni ennyivel, hiszen a terjedelmet nem bővíthettük a végtelenségig. Terveink között szerepel egy külön, csak szárnyetegekkel foglalkozó kötet kiadása, de ez még csak a jövő reménye. Addig is a RÚNA hasonló elnevezésű rovata - ez itt - próbálja meg a hiányt enyhíteni. A mostani rövidege nem mérvadó, a továbbiakban nagyobb terjedelmet biztosítunk a Bestiariumnak.

Crantai kóborló (Élőhalott)

ELŐFORDULÁS: Nagyon ritka (lásd alul!)

A MEGJELENŐK SZÁMA: 2k6

TERMET: E

SEBESSÉG: 100 (SZ)

TÁMADÓ ÉRTÉK: 95

VÉDŐ ÉRTÉK: 115

KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: 20

CÉLZÓ ÉRTÉK: -

SEBZÉS: 1k10+4 (hosszúkard)

TÁMADÁS/KÖR: 1

ÉLETERŐ PONTOK: 35

FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK: - (lásd alul!)

ASZTRÁL TME: 6

MENTÁL TME: 6

MÉREGELLENÁLLÁS: Immunis minden méregre

PSZI KÉPZETTSÉG: 25 Pp (lásd alul!)

INTELLIGENCIA: Magas

JELLEM: Káosz, Halál

TAPASZTALATI PONTOK: 1500



A Kyrek bevonulását Ynevre - noha a történetírás erről előszeretettel hallgat - súlyos harcok kísérték. A hódítók legnagyobb ellenfelei a *crantai boszorkányhercegek* voltak. Seregeiket számtalan rég elhalt, és élőhalottá vált harcos segítette. Az Óbirodalmi krónikák *Crantai kóborlóknak* nevezik ezeket a lényeket, míg a *Necrográfia* besorolása szerint *Éji Rémek*. A háborúk során nagyrésztük odaveszett, ám a *Kyr Birodalom* bukását követő zűrzavaros évezredekben gyakorta folyamodtak segítségükhez *Dawa* örült máguskirályai, és

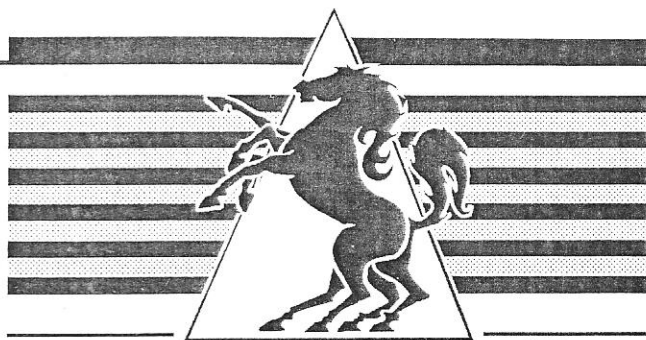
még az utóbbi időkben is felbukkant közülük néhány.

Miután a *Kyrek* győzelme bizonyosnak látszott, *Cranta* uralkodóhercegei megegyeztek a csellel és erővel élőhalottá változtatott harcosok csapatával: segítségükért cserébe a háború végeztével feloldják az átkot, s nyugvást lelhetnek halálukban, visszatérhetnek a reinkarnáció örök körforgásába. A harcok azonban elhúzódhatnak - akár évekig is - figyelmeztették a *Kóborlókat*, s hogy mindig megtalál-

hassák egymást, újabb megállapodást kötöttek. A megállapodás pedig úgy szólt, hogy a *Crantai kóborlók* csapatai minden évben, a *Keselyű* jegyében a környék legmagasabb pontján gyülekezzenek és táborozzanak két héten keresztül. Ott várják a boszorkányhercegek küldöttét, aki a megfelelő formulával bizonyítván, hogy jogosult erre, egy éven át parancsol nekik. Így szól a monda. S az élőholtak maradékai teljesítik is a megállapodást év év után - mit sem tudva a letűnt évezredekről. Mivel pedig századokon keresztül nem akad senki, aki a megfelelő formulával engedelmességre bírhatná őket, a két hét lejártával - a fényt és napvilágot gyűlölven - sötét erdők, elhagyatott romvárosok kazamatái mélyére húzódnak vissza. Ez idő alatt kábult mozdulatlanságban várakoznak, így gyakran ősi szobroknak vélik őket a rájuk bukkanó, tudatlan utazók. Ez olykor végzetes hibának bizonyulhat. A dermedt tetemekben közönséges fegyver nem tehet kárt, a megsebzésükhöz csupán mágiával átitatott eszközök nyújtanak segítséget. Az élőholtak nem reagálnak kényszerű pihenőjük alatt - még a megtámadásukra sem, ám ha csak egy csepp vér is érinti valamelyiküket, az nyomban (1 kör múltán) magához tér. A betolakodóra pedig halál vár. Miután a *Crantai kóborlók* egy ősi világ, ősi *Pszi tudásával* rendelkeznek - melyet leginkább a *Pyarroni módszer mestertokához* hasonlíthatnánk (így is kell játszani) -, nem okoz nehézséget nekik, hogy a társaikat felébresszék álomtalan álmukból. A mérgekre immunisak, s mágikus fegyverek híján egyedül a tűz segít ellenük. E lényeket csak túlütéssel lehet megsebezni, az egyszerű FP-t okozó sérülések semmilyen hatással nincsenek rájuk. A menekülő idegeneket addig üldözik fáradhatatlanul, míg a végső csapást is megadhatják; sötét dühüknek csupán a napvilág vethet gátat. Ámbár a fény el nem pusztítja őket, de legyengülnek tőle (minden értékük a felére

csökken) és inkább visszahúzódnak menedékükbe. A pihenő idő alatt feléledt *kóborlók* nem engedelmeskednek semmiféle kérésnek, parancsnak - légyen az akár az ősi formula is. Rosszabb a helyzet, ha valaki olyankor bukkan rájuk, mikor felélednek és elindulnak teljesíteni régi ígéretüket. Út közben nem kímélnék semmi élőlényt, s olykor egész karavánokat, falvakat kiirtanak elhaladtukban. Éber várakozásuk közben, az ősi diszciplína szerint szabályos tábornak vernek, sosem fáradó őrszemeik vigyáznak, hogy uruk követén kívül senki ne közelíthesen. Bárki - aki elég merész - eléjük léphet, ám ha nem tudja bizonyítani a parancsoláshoz való jogát, az ősi formula szerint - nincs kegyelem. Olykor persze feltűnnek magányos hősök, varázslók, hogy a valamely könyvtárban fellelt iratok szerint végrehajtsák a szertartást, de gyakran csalatkozniuk kell: a fennmaradt átiratok néha pontatlanok, néha egyszerű hamisítványnak bizonyulnak. A valódi formula előírja, hogy az érkezők legalább ketten legyenek - egy harcos és egy varázsló. A harcosnak idéznie kell a *Crantai Haláltörvények* közül az elsőt és negyediket, míg a varázslónak el kell mondania egy bizonyos kényszerítő litániát, a *Pusztulás Könyvéből*. A *litánia* elmondása 4 körig tart, ráadásul száz *Manapontba* kerül. Minden varázsló, amikor először megkísérli a mágia végrehajtását 40%-ban *megőrül*. A második használatkor már 20%-ra csökken a tébolyodás esélye, míg harmadjára biztos a siker. Azok akik a fent említett feltételeknek eleget tudnak tenni, egy évre magukénak mondhatják a *Crantai kóborlók* csoportját. A formula olyan erős mágikus köteleket teremt, amit élő varázsló - bármennyi hatalmát is áldozná erre - megtörni nem tud. A kötődés idő előtt csupán egyféleképpen szüntethető meg: ha a *Kóborlók* kapitányának valaki felmutatja az *Arbegi Szent Tüzet* tartalmazó *jáspisamulettet*. Anyanyelvük a *crantai* - rég kihalt - de értik és beszélnek a *kyrt* is. Megtermett magas férfiak, testfelépítésük inkább karcsú mint robosztus. Fejükön szárnyas, koponyával, rúnákkal díszített sisakot hordanak, arcukat még soha senki nem látta. Egész testüket *fekete-lunir pikkelyvért borítja*, SFÉ: 6, MGÉ: 2, körülbelüli értéke 30 m.p. lehet. Egyetlen fegyvert használnak, egy keskeny hosszúkart, melyet *kék-lunirból* kovácsoltak egykor, TÉ: +20, VÉ: +15, KÉ: +10, Sebzés: +2. Értéke megközelíti a 20 m.p. Tőrük és sisakjuk *vörös-lunir*, minden mágikus tulajdonság nélkül való.

NCS



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

ARCULATTERV

REKLÁMGRAFIKA

REKLÁMFOTÓ

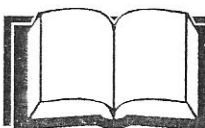
HIRDETÉS

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

KÉRJE INGYENES MINTAKATALÓGUSUNKAT!

■ 1016 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6. ■

■ TELEFON/FAX: 182-0430 ■



A Shadon Birodalomban csupán egy istent tisztelnek: Domwick-ot. Talán ez a hit rendelkezik a legátfogóbb írott vallásrendszerrel, s kidolgozott szertartásgyűjteménnyel. Ebből ad ízelítőt a rovat.



A Bölcsék Könyve rovatban ezúttal nem mesterek műveiből idézünk, hanem összefoglalót adunk a híres *Shalioni* klostrom könyvtárában fellelhető vallási témájú kötetekről. A klostrom könyvtárát p.sz. 1503-ban alapította *Canus Abbas Beningnus* apát, és a gyűjtemény azóta világhírré tett szert.

**Canus Abbas Beningnus:
De Anima (A Lélekről)**

Első kötetében teológiai filozófiával foglalkozó munka; fűrkészi a lélek származását, mibenlétét. A második kötetben gyakorlati tanácsokat ad a lélek megtisztítására és tisztántartására. Érintőlegesen foglalkozik az ún. beköltöző démonokkal is.

**Canus Abbas Beningnus:
Lectio Divina (Isteni Felolvasás)**

Meditációs formulák, léleknevelő imák gyűjteménye. Mindennapi használatra készült papok számára, a Charta Pura fokozattól egészen a Canus-ig.

**Canus Abbas Beningnus:
Ars Expolitio I-II. (Nevelés Tudomány)**

Leírja és elmagyarázza az "ars expolitio" elméletét. Bemutatja a segédtudományokat: az "ars imaginatio-t" és az "ars translatio-t". Feltárja az elkövethető hibákat, a fordulópontokat és közli a megoldásokat.

**Candidatus Archiepiscopus
Balbus:
Anima Candida (Tiszta Lélek)**

Beningnus De Animájának átirata; részletesen kifejti a bonyolultabb részleteket, és az összetett utalásokat az általános egyházi műveltség szintjére redukálja. A filozófikus részleteket egyszerűen kihagyja, csak a gyakorlatra és a magyarázatokra szorítkozik.

**Canus Sacerdos Aegnus:
Servientum Animae
(Szolgalelkek)**

A pap kötelességeiről, a hivatástudatról értekező munka. Megtörtént esetek tücatjain keresztül mutatja be a helyes cselekvés mikéntjét.

**Canus Cardinalis Claritas:
Summa Theologiae (Teológia
Összefoglalva)**

Vallástörténeti és filozófiai munka, ami emellett teológia történettel is foglalkozik.

**Candidatus Cardinalis Caleus:
De Ceremoni
(A Szertartásokról)**

Cél, időtartam és eszközigény szerinti csoportosításban közöl több mint háromszáz szent szertartást. Teljes részletességgel írja le ezek menetét, mitöbb, rövid leírást ad a szertartás kidolgozójának személyéről is.

**Canus Caliginosus:
Via Animae (A Lélek Útja)**

A caliginosusi teológia összefoglalása. Ismerteti a lélek fejlődésének két elképzelhető útját. A Via Purgativa során a lélek a test szenvedései által nemesül és tisztul meg. A Via Illuminativa útján a lélek az Isten megértése feletti elmélkedésben tisztul meg.

**Albas Caelatus:
Via Purgativa (A Szenvedés Útja)**

A szerző caliginosusi elvek alapján állva a szenvedést tartja a lélek megtisztítójának. Szélsőségesnek nevezhető tanítását számtalan fanatikus és sátáni szekta értelmezte félre, minek következményeként Caelatust az egyház meggondolatlanságára hivatkozva kítaszította kebeléből.

**Candidatus Cardinalis Calleo:
De Theologiae (A Teológiáról)**

A teológia és a világi filozófia kapcsolatáról írott értekezés, melyben a szerző kifejti, hogy a két tudományág valójában egyazon utat jár be, csak éppen fordított irányban. A filozófia célja nem más, mint az embernek és környezetének megfigyelése alapján nevelő célzatú következtetések levonása, minek segítségével az embert Isten tökéletességéhez hasonlatossá igyekszik formálni. Míg a teológia ugyanezen szándékkal Isten tökéletességét kísérli megérteni, leegyszerűsítvén azt az ember szintjére.

NYZS



TÖRVÉNYKÖNYV

Gyakorta előfordul, hogy nézeteltérés támad Kalandmester és játékos között. Az esetek döntő többségében a szabályok nem egyértelműek, máskor meg egyáltalán nem létezik leírt útmutatás a kialakult szituációra. A játék folyamán persze el kell fogadnunk a KM primátusát, de utána jönnek a viták, hogy kinek volt igaza, s hogy mit kellett volna csinálni. Tanácsokkal szolgálhatnak más játékosok, esetleg Kalandmesterek, de hogy ebből ki mit fogad el, igencsak változó. A probléma teljes mértékben nem megoldható - ez így igaz. Különösen az AD&D és más szerepjátékok esetében nem, hiszen folynak még a viták, ki számít szaktekintélynek, s ki nem. A RÚNA szerkesztősége - azt hiszem ezt nyugodtan, különösebb nagyképűség nélkül állíthatom - olyan szakértőket tud felvonultatni, akik az országban a legrégebben foglalkoznak szerepjátékokkal, sőt ebből élnek, magyarul mondva: profik. Csak ezért merünk vállalkozni a döntőbíró szerepére, s hogy ez kit győz meg - csupán a személyes belátás dolga.

Egyszerűbb a helyzetünk a M.A.G.U.S.-sal: nem hiszem, hogy bárki megkérdőjelezné, a játék megalkotóinak véleményét, döntését, s nyugodt szívvel vállalhatjuk egy-egy felmerülő kérdés - kétértelmű szabály - megválaszolását, értelmezését. Az efféle problémák tisztázására szolgál e rovat, elsősorban a M.A.G.U.S. esetében, de bármely más szerepjáték kapcsán is. Akárki írhat, s a válasz nem marad el: megteszünk minden tőlünk telhetőt, hogy tisztán, világosan indokoljunk.

Most valószínűleg többen csóválják a fejüket - nohát, egy újabb *Bölcs válaszol, Sage Advice rovat*. Hát nem. A célunk ennél valamivel több. A Törvénykönyvhöz az angolszász jogrendszer adta az alapötletet, ahol a perekben hozott döntéseket - azok indoklásaival együtt - feljegyzik, s bekerülnek egy ún. *precedencia tárbá*. Minden újabb per esetén az ügyvédek, ügyészek tanulmányozzák, hogy volt e már hasonló eset, s ha igen, miként döntött az esküdtszék, mivel

védekezett a védő, s hogyan képviselték a vádat.

Hát ilyen *precedencia tárat* kívánunk létrehozni a RÚNA-ban. Olyan vitás kérdések beküldését várjuk, ahol mindkét fél kifejti álláspontját, s miután ítéltünk, közlést teszünk itt - a probléma felvetésével, kifejtésével és a mi álláspontunk szerinti döntéssel. Így azok a KM-ek, akik gyűjtik - jövőben teljes oldalon megjelenő - a Törvénytárat, a vitatott kérdésekben feltehetőleg, és hivatkozhatnak rá. Reméljük lesz rá igény, és valóban segítséget nyújt majd. Noha a fentiekből kiderült már, újra megismétlem, bárki, bármilyen kérdéssel hozzánk fordulhat - nem zárkozunk el egyes bonyolult angolnyelvű szabály magyarázatától sem.

NCS

KALENDARARIUM

Érdekes problémát vet fel, ha adott világ kapcsolódik egy szerepjátékhoz, jelen esetben Ynev. A M.A.G.U.S. megalkotásakor a p.sz. 3695 vettük jelen időnek - játékaink során eddig jutottunk el. Minden ami ez előtt az időpont előtt történt múltnak számít - s ez az egyszerűbb része kérdésnek. Hisz erről a múlttól sok minden megjelenik a Kalandmesterek Útmutatójában. A jelen és jövő kérdése már kényesebb. Az egyszerű megoldás persze kimerül annyiban, hogy minden party a saját időszámítását, saját történései szerint játszik tovább. Ez azonban azt jelenti, hogy ahány party, annyi féle Ynev létezik. Az is

nyilvánvaló, hogy semmilyen módon nem lehet teljesen összehangolni az Yneven megtörtént játékokat, ám némi segítséget talán nyújthatunk. Mi továbbra is saját játékaikat tekintjük az ynevi történelem fő folyamának - s ha úgy tetszik közreadjuk ezt. A Kalendarium rovatban időről időre elmondjuk, hogy mi történt - persze csak akkor, ha az tényleg befolyásolja az ynevi történelmet, s fontos lehet a játékok szempontjából. Hogy ebből ki mit vesz figyelembe - mindenki saját maga döntheti el, ám - ez terveink között szerepel - az évenként megtartandó MAGUSCON játékaik ezt tekintjük majd irányadónak.

Nem mindegy ugyebár, ha egy várost - különösen, ha egy híres várost - porig rombolnak, netán csak lakóit irtják ki és vetik fogságba. Az sem mindegy, ha valahol háború tör ki, s minden zsoldos ott harcol valamelyik oldalon. Érdemes tudni, ha egy lovagrend megerősödik, vagy ha valamelyik vallást kiközösítették a *Pyarri Paktumból*, s híveire, papjaira az *Inkvízitorok Szövetsége* vadászik. Ilyesmiről számol majd be időről időre a Kalendarium.

NCS



LEVELEZÉS - HÍRMONDÓ

Ezúttal Novák Csanád válaszolt a levelekre. A könyvismertetések Gáspár András tollából származnak

Megjelent az első teljes RÚNA, jöttek is levelek szép számmal, igaz szívfájdalmam, hogy leginkább klubok és klubkezdemények jelentkeztek ingyen M.A.G.U.S.-ért. Itt szeretném felhívni a figyelmet, hogy két-három fős baráti társaságot nem minősítünk klubnak. Hogy pontosítsuk a feltételünket, a klubok jelentkezésénél elvárjuk, hogy ne csak nevüket és valamiféle címet közöljenek velünk, hanem azt is, hogy az érdeklődők hol játszhatnak és mikor. Ugye ez így OK. Lássunk most néhány más levelet, ámbátor legnagyobb meglepetésünkre egyik sem közvetlenül a rovatlalt foglalozik, inkább egyéb SF témákkal. Nagy örömeinkre szolgál, ha ilyesmivel is hozzánk fordulnak, ez csupán azt jelzi, valamilyen szinten mérvadónak fogadnak el minket az efféle ügyekben. Köszönjük.

Konkurencia(?!)

Hello RÚNA! Most akadt a kezembe a konkurencia, a Bíborhold fantasy és szerepjáték magazin. No, meg nem vettem, de egy haveromtól elkértem, hogy végigrághajmagam rajta. Hát sok köszönet nem volt benne. Először is pimaszul drága (98 Ft) ahhoz képest, hogy 32 oldal, azután kevés ilyen ronda lapot fogtam még a kezemben, végül pedig semmi érdekeset nem találtam benne. Miért van az, hogy ha indul egy ilyen lap, akkor mindjárt az elejéről kezdik? Aztán két szám után megszűnik, jön a következő, ami megint csak a kilincstől indul, s a magamfajta player nem jut semmiféle hasznos anyaghoz, de tizedszer is elolvashatja, hogy mi az a szerepjáték. Ti legalább nem így csináltátok. Nekem úgy tűnik, hogy mindenki, aki játszik, vagy játszott (tehát fű, fa, virág) előbb vagy utóbb, ez csak a szerencsénktől függ, fantasy és szerepjáték magazint indít. Nem kéne előbb anyagot gyűjteni és megtanulni (de legalább megnézni), hogy milyen egy jó újság...

Hát kérem, a levél még folytatódik, de sok újat az iméntiek után nem tudott mondani. Egyébként szép terjedelmes kritika arról, hogy miért nem jó a Bíborhold, talán azzal a nem titkolt szándékkal küldték hozzánk, hogy leközzöljük. Sajnálom, hogy nem tehettem, de bűn lenne egy most induló próbálkozást csírájában elfojtani. Lehet, hogy később jobb lesz. A levelet is azért adtuk közre, mert úgy éreztem, így fair. Talán a készítők kezébe is eljut a GURU, és tanulnak belőle. Egyébként a következő hozzáfűzni-valóim vannak: Az ominózus magazin nem 32 hanem 34 oldalas - a borítókkal együtt. A design tényleg nem a legjobb, ehelyen felajánlhatom a Valhalla Design Group közreműködését - a témára való tekintettel féláron. A tartalmi kifogásokkal is egyetértünk nagyjából, noha a "kilincstől" való indulásért nem tudom kárhozotni - nyilván számítanak arra, hogy olyan valaki is megveszi a lapot, aki még nem hallott a játékról. Egyébként pedig néhez olyan cikkírókat találni, akik a műfajhoz is értenek, meg írni is tudnak. Ráadásul az teljesen igaz, hogy

Álljon itt a hozzánk eljuttatott levelek alapján, a szerepjátékos, illetve klubok címe, szerény tudásunk szerint egy kicsit bővítve. ígérem, hogy mindig, minden ilyen címet közzéteszünk, hátha ezzel segítjük az egymásra találásokat.

Petőfi Csarnok - Sárkánylovagok Klubja

1146 Budapest, Zichy M. u. 14.
Szerda 17-20h, Vasárnap 14-20h.

Fővárosi Művelődési Ház

1119 Budapest, Fehérvári út 47.
Péntek 14-21h.

Pataky István Művelődési Központ

1102 Budapest, Szent László tér 7/14.
Vasárnap 14-20h.

XVIII. kerületi FIDESZ iroda - Sárkányszelídítők Klubja

1181 Budapest, Üllői út 361.
Péntek 16-21h.

Havanna Közösségi Ház - Mítosz-keltők Egyesülete

1181 Budapest, Kondor Béla sétány 8.
Péntek 17-21h, Vasárnap 14-21h.

Nyíregyházi Művelődési Ház

Szerda 18-22h, Csütörtök 18-22h.

A Hatalom Harcosai Klub - Farkas Zoltán klubvezető

8360 Keszthely, Honvéd u. 28.

DRAGON BUSTERS Klub - Balkányi András klubvezető

1191 Budapest, Kazinczy u. 16. X/30.

Szabó Zoltán

5231 Fegyvernek, Felszabadulás u. 183.

Ifj. Kiss József

3580 Tiszaújváros, József A. út 5. II/3

Szaláky Szabolcs

8500 Pápa, Margaréta u. 8/4.

Ifj. Ávár Imre

9730 Kőszeg, Károlyi M. u. 48.

Szanyi Zsuzsanna

9700 Szombathely, Szt. Márton u. 6.

a lapcsinálás szakma: azt tanulni, gyakorolni kell.

Galaktika

Tisztelt Szerkesztő úr! Azt hallottam mindenfelől, hogy a Galaktika megszűnik. Igaz ez? És ha igaz, akkor miért? Az Analógia megjelenése miatt? Azért fordulok Önökhöz, mert a Galaktikának hiába írtam, semmilyen válasza nem méltattak, és azért érdekelne. Lehet, hogy mostanában nem volt a legjobb, de én már a kezdetek óta gyűjtöm, és nem akarok lemaradni egy számáról sem. Egyébként az Analógia I.-hez gratulálok, nagyon tetszett, tényleg színvonalas volt...

A dicséretet köszönjük, jól esett. A Galaktikáról hiteles információkat nem tudunk mi sem. Annyit erre felé is rebesgettek, hogy januárban, esetleg februárban sem jelenik meg, és hogy formátumot akarnak váltani meg áremelkedés is várható. Mire ez a szám megjelenik talán már több minden kiderül. Amennyiben megszűnne, csak a negatív eladási rekordok okolhatóak, s bár igen hízelgő, nem hiszem, hogy a negyedévente útcára kerülő Analógia ebben komoly szerepet játszana. Abban pedig, hogy levelét nem méltatták válasza, nincs semmi csodálnivaló...

Az előző számban megkezdtük az idej terveink kissé részletesebb ismertetését - itt jön a folytatás. Azokról a kötetekről, melyek vélhetőleg megjelentek, most nem esik szó. A M.A.G.U.S., amire pedig bizony lehet számítani, már kapott propagandát. A stílusváltás sem véletlen: ha a megszokott módon és terjedelemben ajánljuk továbbra is könyveinket, sosem jutunk egyről kettőre.

Howard Phillips Lovecraft: Cthulhu hívása

Az amerikai "sötét" irodalom óriásának legklasszikusabb történeteit gyűjti egybe e kötet. Lovecraft groteszk és rémisztő mitológiájának fő alakjai a Nagyok, e különös lények, akik saját szárnyukon repülve érkeztek az úrból, és korokon át uralták ezt a világot, mielőtt eltávoztak. Hátrahagyták azonban emlékeiket és szolgálóikat, hogy segítségükkel leigázhassák az emberiséget, ha majd visszatérnek... Elsőrangú borzongatás Robert Bloch és Stephen King modorában - kizárólag erős idegzetűeknek!

Várható megjelenése: '93 február 8. Fogyasztói ár: 169 Ft.

E.C. Tubb: Elszakadás (Alfa Holdbázis I.)

Ki ne emlékezne a Föld-Hold kettőst szétválasztó nukleáris robbanásra, John Koenigre, a rettenthetetlen parancsnokra; a lehetetlent nem ismerő Helena doktornőre, a száguldó Sasokra, a poszt-STAR TREK univerzum számos szórakoztató csodájára? Az Alfa-regények megjelenésük óta milliókat szórakoztattak világszerte; sorozatban történő kiadásukkal számos rajongó kívánságának teszünk eleget.

Várható megjelenése: '93 február 15. Fogyasztói ár: 169 Ft

Damien Forrestal: Kelepce (Alien vs. Predator I.)

Az univerzum két legveszedelmesebb életformájának küzdelmét először képregényformában élvezhették az amerikai olvasók. A Valhalla Páholy most a nemrégiben elkészült filmforgatókönyv regényváltozatát adja közre. A XXIV. század első évtizedében járunk, az Alien 3. című film cselekménye óta húsz-egynéhány esztendő telt el. A nagyhatalmú Társaság, a Weyland-Yutani új, minden eddiginél veszedelmesebb vállalkozásba kezdett. A cél: megszerezni és a Földet fenyegető Ragadozók ellen fordítani a kozmosz eleven fegyverét, az Idegent...

Várható megjelenése: '93 február 22. Fogyasztói ár: 199 Ft

Frank Herbert: Dúne gyermekei

A kezdeti nehézségek dacára most már valószínű, hogy a magyar olvasó sorra megismerkedhet a világhírű regényciklus további köteteivel. A Dúne gyermekei néhány esztendővel Paul Atreides távozása, az Összeesküvők veresége után játszódik. Paul anyja, a Bene Gesserit képzettségű Lady Jessica visszatér Dúnére, hogy a császári ikrek nevelését kézbe vegye. A fanatikus fremenek azonban csak Aliát ismerik el uralkodójuknak, ráadásul feltűnnek a színen a legyőzött excsászár, IV. Shaddam örökösei... Az igényes SF-et kedvelők figyelmébe!

Várható megjelenése: '93 március 3. Fogyasztói ár: 229 Ft

Dale Avery: Han Solo és a fejedá- szok (Star Wars sorozat)

Avery STAR WARS trilógiájának második kötetében tovább folytatódik a birodalmi ügynökké "előlépett" csempepszkapitány kálváriája. A veszedelmes császári fejedásszal, Go-Rien Moss-szal az oldalán nekiindul, hogy elhárítsa a galaxis pusztát fenyegető veszedelmet. Ám a "túloldalon" is akad néhány szakember, és a sikerért még George Lucas univerzumában sem adják ingyen... Ajánljuk a Solo-sorozatot régi és új híveinek, a könnyed szórakozásra vágyóknak és az SF rajongóknak egyaránt.

Várható megjelenése: '93 március 10. Fogyasztói ár: 229 Ft

ANALÓGIA II.

1985 októbere, vagyis a közkedvelt Galaktika folyóirattá alakulása óta nem juthatott a magyar olvasó kezébe színvonalas SF és fantasy antológia. A Valhalla Páholy stábjára ezt a rég tátongó űrt szándékszik kitölteni negyedévenként jelentkező kiadványával - a szerzők neve által félmjelzett magas színvonalon.

Várható megjelenése: '93 március 22. Fogyasztói ár: 119 Ft



Valhalla Páholy

K Ö N Y V K L U B

FELHÍVÁS!

Bizonyára hallott már róla, hogy a könyveket is ÁFA-val sújtják - ez pedig a könyvérek drasztikus emelkedését vonta maga után. Ha azonban belép a **Valhalla Páholy Könyvklubba**, idén is a tavalyi áron juthat hozzá megjelenő kötetekhez.

A **VP Klub** működése amerikai mintát követ - magyar áron. A klubtagság évi 1000 Ft - ámban ebben az összegben benne foglaltatik négy Ön által kiválasztott kötet ára. A tagok három havonta értesítőt kapnak a következő negyedévben megjelenő művekről, s csak annyi dolguk marad, hogy eldöntsék, mely köteteket kívánják megkapni. Évi négy kötet választása esetén nem kell a tagsági díjon felül fizetni, bármennyi legyen is a bolti ár. A többi, tetszőleges számú kötet megrendelésekor az árból 10% kedvezményt adunk, és nem számítunk fel postaköltséget. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk. Minden év végén a tagok olyan nívós ajándékkötetet kapnak, mely utcai árusításra nem kerül. Ha tetszik ajánlatunk, ha a **Valhalla Páholy Könyvklub** tagja kíván lenni, töltsé ki az alábbi belépési nyilatkozatot, és fizesse be a tagdíjat rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépőnyilatkozatot és a befizetést igazoló utalvány másolatát a Valhalla Páholy címére. (1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.)



Valhalla Páholy

K Ö N Y V K L U B

FIGYELEM!

A belépési nyilatkozat és a pénz feladását igazoló csekk beérkezése után a Valhalla Páholy elküldi a Könyvklubhoz tartozást igazoló tagsági kártyát és az aktuális negyedévre vonatkozó könyvlistát.

Kérjük, hogy a lista alapján eszközölt megrendeléseket az aktuális negyedév utolsó havának első napjáig (március 1., június 1., szeptember 1., december 1.) adják postára, mert csak ebben az esetben tudunk teljes garanciát vállalni a megrendelés teljesítésére.

BELÉPÉSI NYILATKOZAT

NÉV:

VÁROS:

UTCA:

HÁZSZÁM

IRÁNYTÓSZÁM:

Kérjük nyomtatott nagybetűvel kitölteni!

A jelentkezési lapot nem kell kivágnia, a fénymásolatát is elfogadjuk.



- ÉRDEKLI A FANTASY; KIVÁNCSI A SZEREPJÁTÉKRA?
- SZERETNÉ TUDNI, HOGY MI JELENT MEG E MŰFÁJBAN; ESETLEG ÍRÁSSAL KACÉRKODIK?
- KLUBOT ALAPÍTANA, VAGY FANZINT INDÍT?

KERESSEN MEG MINKET, SEGÍTÜNK!

AZ EGYESÜLET TÁMOGATÓI A MOZGALOM FELVIRÁGOZTATÁSÁT JELÖLTÉK FELADATUKUL! MINDEN SZERDÁN ÉS PÉNTEKEN SZEMÉLYESEN IS VÁRJUK AZ ÉRDEKLŐDŐK JELENTKEZÉSÉT.

CÍMÜNK: 1149, BUDAPEST, BUZOGÁNY U. 4.
(KAPUTELEFONON - VALHALLA PÁHOLY) TEL./FAX: 183-7299