

# RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

VI. 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.

## Előbeszéd

Hát íme, féléves lett a RÚNA. Megértük ezt is, minden ellenkező - és rosszindulatú - híreszteléssel szemben. Örülök, s örömem nem csak az elmúlt hat hónapnak szól, hanem az előttünk álló időnek is. Persze ebbe az örömbé vegyül némi öröm is, hisz a M.A.G.U.S. még mindig a nyomdában pihen, s noha egyre másra gördülnek el a megjelenését gátló akadályok, azért maradt még elég. A kockák lassan elkészülnek, a gyártó május végére ígérte őket - legújában. Elgondolkodtató, hogy mi okoz ekkora nehézséget egy effajta - viszonylag egyszerű - műanyag tárgy elkészítésében. Mert ha még sárkánycsontból akartuk volna, s az tart nyolc hónapig, hát megértem. Nyilván kevés efféle bestia él kis hazánkban, esetleg védettek, ezért nincs alapanyag. De plasztik lesz az eszemadta, s arról nem hallottam mostanság, hogy a műanyagot is védetté nyilvánították volna. Most azonban, hogy meglesznek a kockák, már csak a könyvterjesztők ellenállását kell legyőznünk, merthogy olyan is van. Romlik a könyvpiac - ez igen régi nóta, azért még mindig nem untak rá. Romlik már mióta könyvet adunk ki, s e romlás ellenére is szépen működ-

dünk. De visszatérve terjesztőinkre, megjegyzendő, hogy az utóbbi negyedévben egyre csökkentik a megjelenő példányszámokat, s ettől az sem tántorítja el őket, hogy köteteink nagyrésze az első nap elfogy raktárukából, s egy hétre rá, már az utcán sem látni nyomát. Nyilván ez lehet az oka, hogy a **Valhalla Könyvklub** tagjainak száma az egekbe ugrott, s az ezzel járó örömteli meglepetésen kívül, háromszor annyi munka szakadt nyakunkba, mint számítottunk rá. Nehéz tartani a lépést, azért megpróbáljuk. Sajnos, épp terjesztőink miatt voltunk és vagyunk kénytelenek könyveket visszatartani, s hiába szeretnénk, hogy napvilágot lássanak, folyton folyvást csúszik megjelenési határidejük. Egyike ilyen régen ígért kiadványainknak az **ANALÓGIA II**. Nem tettünk le a kiadásáról, pusztán a kereskedői érdektelenség akadályozta meg utcára kerülését. Ha minden igaz, június folyamán már olvasható lesz. Sokan kérdezték, hogy mostanában miért nem változnak és bővülnek előzeteseink a könyveinkben? Miért nem soroljuk terveinket? Az ok igen egyszerű. A könyvkiadásban, mint a kapitalizmus bármely más területén, kemény farkastörvények

érvényesülnek. A konkurencia ugrásra kész, s nem egy olyan kötetünket megpróbálták már kiadni az orrunk elől, amiről hírt adtunk terveink között. A mérleg nyelve egyelőre a mi oldalunkon áll, ám az állandó harcokban egy kissé beleunva, inkább nem teremtünk olyan helyzetet, amely hozzásegíthet másokat, hogy ingyen ötletekhez juthasson. Örömmel konstatáltuk, hogy **Aliens vs. Predator** sorozatunk első kötete megnyerte a közönség tetszését, s már várjuk előre az újabb támadásokat, hogy kiderüljön, valójában mi írtuk. Nem mondom, egészen termékennyé vált gárdánk az utóbbi időben, elvégre mire ezek a sorok megjelennek, már utcán lesz, az **Alien 4: Idegenek a földön**, s valószínűleg nyomdába kerül, az **Aliens vs. Predator** következő kötete, a **Túlélők** is. Hogy a minket oly kevésbé kedvelő szakma milyen ötletekkel tud még előállni, az a jövő zenéje, s mint minden természeti csapást, az áskálódásokat is kellő egykedvűséggel tudjuk fogadni. Számunkra egy a fontos, hogy Te kedves olvasó, meg légy elégedve, és szeresd a könyveinket!

NCS

# MÉRGEK ÉS HATÁSAIK

Az orgyilkosok, fejtűzők, boszorkányok és boszorkánymesterek egyik legkedveltebb és leghatékonyabb eszköze a mérge, mindazonáltal vajmi keveset tudunk róla. Néhány mesélő és játékos számára a mérgehasználat mindössze ennyiben merül ki: "Dobj mérge ellen, hogy meghal-e vagy sem!" Ha hősnök elég nagyot dob, akár derékig is gázolhat a ciánban, semmi baja sem esik.

Holott a mérgek igen sokfélék és ennek megfelelően igen sokféle hatásuk lehetséges. A mérge lehet egyszerű altató, okozhat hasfájást vagy éppen őrzítő látomásokat. Az alábbiakban a mesélők (és a játékosok) mérgetárát szeretnénk egy kicsit színesebbé tenni. Természetesen a felsorolás a teljesség igénye nélkül készült, hiszen csak a természetben ennél jóval több mérgező anyag található, de úgyhiszem ez a kis ízelítő is elég a kedvcsináláshoz. A felsorolásban csak a valós világban megtalálható mérgek szerepelnek, a fantázia szülte teremtmények (pl. *Wyvern*) mérgeinek hatását a mesélő találékonyságára bízom.

A mérgeket sokféleképpen feloszthatjuk, például alkalmazásuk alapján léteznek étel, ital, fegyver, gáz, kontakt és több komponensű mérgek. Az egyik típusú mérget általában nem lehet a másik módon használni, kivétel ez alól a kontakt mérge, minthogy az fegyverre is kenhető és ételbe, italba is keverhető.

Az étel és italmérgek az emésztőrendszerbe kerülve fejtik ki hatásukat. Hatóidejük a néhány perctől a néhány napig terjed. A hatás általában rosszullét, gyengeség vagy halál. Legtöbbször növényi vagy ásványi mérgek.

A fegyvermérge a fegyver éléről vagy hegyéről a véráramba kerülő mérgek összefoglaló neve. Ezek hatása több-

nyire gyors, hiszen nyílt harcban az ellenféllel minél előbb végezni kell. Persze a leghatékonyabb mérge sem öl azonnal, legalább 1 kör kell, hogy kifejtse hatását. Ezek legtöbbször állati eredetű mérgek.

A gázmérgek nehezen kezelhetők, hiszen nagy térfogat kell belőlük, ugyanakkor nem irányíthatók, ám néhány esetben ez is járható út. A gázmérgeket általában nem gáz halmazállapotban tárolják, hanem folyadékként vagy szilárd anyagként, amit később elpárologtatva vagy elégetve nyerik a gázt.

A kontaktmérgek szintén igen nehezen kezelhetők, hiszen leglényesebb tulajdonságuk, hogy a csupasz bőrön, de még a vékonyabb ruhán keresztül is felszívódnak és igen gyorsan hatnak. Ez teszi őket alkalmassá a többcélú felhasználásra. Az ilyen anyagok előállítására igen bonyolult és költséges eljárás, csak mesterfokú mérgekeverő képes rá, ha egy alkímista segítségét is igénybe tudja venni.

A több komponensű mérgek már a mérgezés magasiskoláját jelentik. Működésük igen összetett, több lépésben jutnak az áldozat szervezetébe és ott elegyedve fejtik ki áldatlan hatásukat. Például egy estélyen lehet mérge az ételben és az italban, de csak az hal bele, akibe mindkét fajta mérge bejut - a házigazda pedig nyugodtan ehet, ha nem iszik hozzá. Másik szokásos használatuk, hogy valakinek lassan ölé mérget adnak be, ami csak akkor hat, ha az áldozat nem kap rendszeresen ellenszert. Amíg szedi a mérge ellenanyagát, az ott lappang észrevétlenül, de ha egyszer kimarad az ellenmérge, az áldozat meghal, noha a valódi mérge talán évekkal azelőtt került a testébe. Az alábbi táblázat a leggyakoribb mérgezési tüneteket foglalja össze, a

mérgeket típusokba (I.-V.) sorolva. Ezek nem egy-egy mérge hatása, hanem mérge csoportok tünetei. A táblázatból aztán bármilyen mérge összeállítható.

**Példa:** A tiszafa leveléből készített mérge okozhat rosszullétet/ájulást attól függően, hogy az áldozat mentődobása/mérgeellenállása sikeres volt-e. De ugyanez a mérge okozhat émelygést/gyengeséget kisebb koncentrációban.

A két hatás általában függ a mesélő találékonyságától, a felhasznált alapanyag minőségétől, a készítő szakértelmétől és az alkalmazott dózistól. Mindezeket ki lehet úgy is fejezni, hogy az áldozat levonásokkal dobja a mentődobását/mérgeellenállását.

Nem lehet olyan mérget készíteni, amelynek mindkét hatása halál, hiszen valami esélyt kell adni az ellenfélnek. Azt, hogy egy adott mérge nek mi a hatása, mindig a mesélő dönti el!

## Mérgetípusok:

- I. semmi/émelygés/rosszullét/gyengeség/ájulás/halál
- II. semmi/gyengeség/görcs/bénultság/halál
- III. semmi/émelygés/kábultság/alvás/halál
- IV. semmi/émelygés/bódulat/alvás/halál
- V. semmi/fp sebzés/ép sebzés/halál

## Hatások:

**Semmi:** a mérge valamilyen oknál fogva nem hat;

**Halál:** az áldozat meghal, életerejé 0 alá csökken, egyszerű gyógyítás hasznavehetetlen;

**Alvás/ájulás:** az áldozat bizonyos időre magatehetetlen lesz, nem tud a külvilágról és nem lehet felébreszteni;

Hatás	Erő	Áll.	Gyors.	Ügy.	Akarat.	Asztrál	Intell.	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	varázs
Kábult	-2	-2	-2	-2	-5	-5	-	-15	-20	-25	-	nem
Görcs	-8	-	-8	-8	-	-	-	-30	-40	-35	-15	nem
Gyenge	1/2	-2	3/4	3/4	-	-	-	-10	-15	-20	-20	igen
Rossz.	1/2	-4	1/2	1/2	-2	-	-	-15	-10	-15	-10	nem
Émely.	3/4	-2	3/4	3/4	-	-	-	-5	-5	-5	-20	igen
Bódult	-	-	1/2	3/4	-10	-	-5	-20	-25	-25	-20	nem

Hatás	tám.	VSZ	Mentó	Erő	Ügy	Sebesség	varázslás	megjegyzés
Kábult	-2	-2	-2	-	3/4	3/4	nem	stun
Görcs	-4	-4	-4	3/4	1/2	1/2	igen	slow
Gyenge	4	-	-	1/2	-	-	igen	weakness
Rossz.	-3	-3	-3	3/4	1/2	3/4	nem	
Émely.	-1	-1	-1	-	3/4	-	igen	
Bódult	*	-6	-4	*	1/2	1/2	nem	lásd leírás

**Görcs:** az áldozat részlegesen lebénul, csak nehézkesen és lassan képes mozogni; **Bénultság:** az áldozat minden akaratlagos mozgásra képtelen; **Kábultság:** az áldozat tudata eltompul, akarata gyengül;

**Gyengeség:** az áldozat legyengül, képtelen bármilyen megerőltető tettere;

**Rosszullét:** az áldozat komoly hányingerrel, fejfájással stb. küszködik; **Émelygés:** a rosszullét enyhébb formája;

**Bódulat:** a kábult áldozatot különböző látomások gyötrik.

A méregtípusok hatásai egymásra épülnek, így lehet olyan szabályt is alkalmazni, hogy a méreg hatása nem egyik pillanatról a másikra szűnik meg, hanem szép fokozatosan. Például a gyengeségből rosszullét lesz, abból émelygés és csak azután szűnik meg teljesen a méreg hatása. Az egyik legérdekesebb csoport a bódító mérgek. Ezek közvetlenül nem okoznak fizikai sebeket, hanem különböző látomásokkal gyötrik áldozatukat. Ez általában igen kellemetlen és legkülönbözőbb reakciókat váltja ki. Lehet, hogy az áldozat egyszerűen csak félni fog egy láthatatlan ellen-

féltől, ám az is elképzelhető, hogy dühödten nekiront a szörnynek, ami csak az ő elméjében létezik (*Phantasmal Killer*), avagy megbomlik az agya és mindenkit ellenséget lát, még saját társaiban is, vagy akár csak áll és élvez a bódult lebegést.

A játék nyelvére lefordítva mindezt: a bódító mérgek csoportja alkalmas arra, hogy fantasztikus, meseszerű tüneteket idézzen elő. Te magad is kitalálhatsz ilyen hatásokat, de bizonyos varázslatok, varázstárgyak hatásait is kölcsönveheted. Okozhat egy méreg például tetszhalált (*Feign Death*) vagy éppen látnoki révületet idézhet elő (*Augury*), netán emlékezetkieséssel is járhat (*Forget*).

Nem mindegy az sem, hogy ki és miből készíti a mérget. Az AD&D első kiadásában az orgyilkosok 9. szinttől tanulhattak méreghasználatot, ez a második kiadásból sajnos kimaradt. A M.A.G.U.S. rendszere ismeri a méregkeverés képzettséget, ezért álljon itt most a méregkeverés, mint AD&D *proficiency*.

**Méregkeverés csoport:** *rogue*  
**pont:** 2  
**dobás:** *Int -2*

Ezzel a képzettséggel a karakter képes a mérgeket maximális hatékonysággal használni, képes továbbá fölismerni a mérgeket színükről, szagukról, hatásukról stb. Erre szintenként 5% esélye van.

Ki tud keverni szinte bármilyen mérget - feltéve, hogy az alapanyagok a rendelkezésére állnak. Ehhez legtöbbször egy alkimista vagy vajákos (a növények ismerője) segítsége kell.

Ha fölismert egy mérget, kikeverheti az ellenszerét. Természetesen az sem mindegy, milyen alapanyagból készül a méreg. Az alábbi lista kis ízelítőt ad, miből is lehet ártó anyagokat előállítani. A felsorolt növények mind léteznek, ám ismeretük még kevés - az elkészítés módja igen sokat számít. Például a ricinusmag nyersen igen mérgező, de olaját már orvosként használják.

Az alapanyagok mellett szerepel az erősségére utaló kereszt. Ez csak tájékoztató jellegű. Szerepel ezenkívül a típusa, hogy fegyverre kenhető-e és hogy a növény melyik része mérgező.

## Alapanyagok

Mérges növények:	erő	típus	fegyver	hatórész
Aggófű		I		virág
Anyarozs	++	II	+	termés
Bangita		I		mag
Beléndek	+	III-IV	+	levél
Borostyán		I		mag
Csomorika	++	I		levél
Datura	++	III	+	virág
Disznósaláta	+	III		nedv
Ebszőlő		III		szár
Farkasalma	+	I		levél
Fehér zászpa	++	III		gyökér
Fekete hunyor	++	IV		gyökér
Foltos bürök	++	I	+	szár
Földi tök		I		gyökér
Gyöngyvirág	++	II	+	termés
Gyűszűvirág	++	II	+	virág
Kapotnyak		I		levél
Keserű mandula	++	I		mag
Lila akác	+	I		mag
Lobélia		I		bimbó
Maszlag	++	IV	+	levél
Mák	+	IV		gubó
Méreggyilok	++	I	+	levél
Mételykóró	++	I		mag
Nadragulya	++	IV	+	levél
Őszi kikerics	++	III	+	mag
Ricinus	++	I	+	mag
Tavaszi hérics	+	II		virág
Tiszafa	+	I		levél

## Mérges gombák:

Cölöpgomba	+	I	
Gyilkos galóca	++	I	
Légyölő galóca	+	III	
Nagy döggomba	++	I	
Párducgalóca	++	IV	+
Sárga kínvirággomba	+	I	
Selyemgomba	+	I	
Susulyka	++	I	
Tulipán csészegomba		I	

## Mérgező állatok:

Mezei skorpió	++	II	+
Óriás skorpió	+	II	+
Farkaspók		II	+
Fekete özvegy	++	II	+
Madárpók	+	II	+
Varangy		II	+
Csörgőkígyó	++	II	+
Kobra	++	II	+
Mamba	++	II	+
Vipera	++	II	+

## Egyéb mérgek:

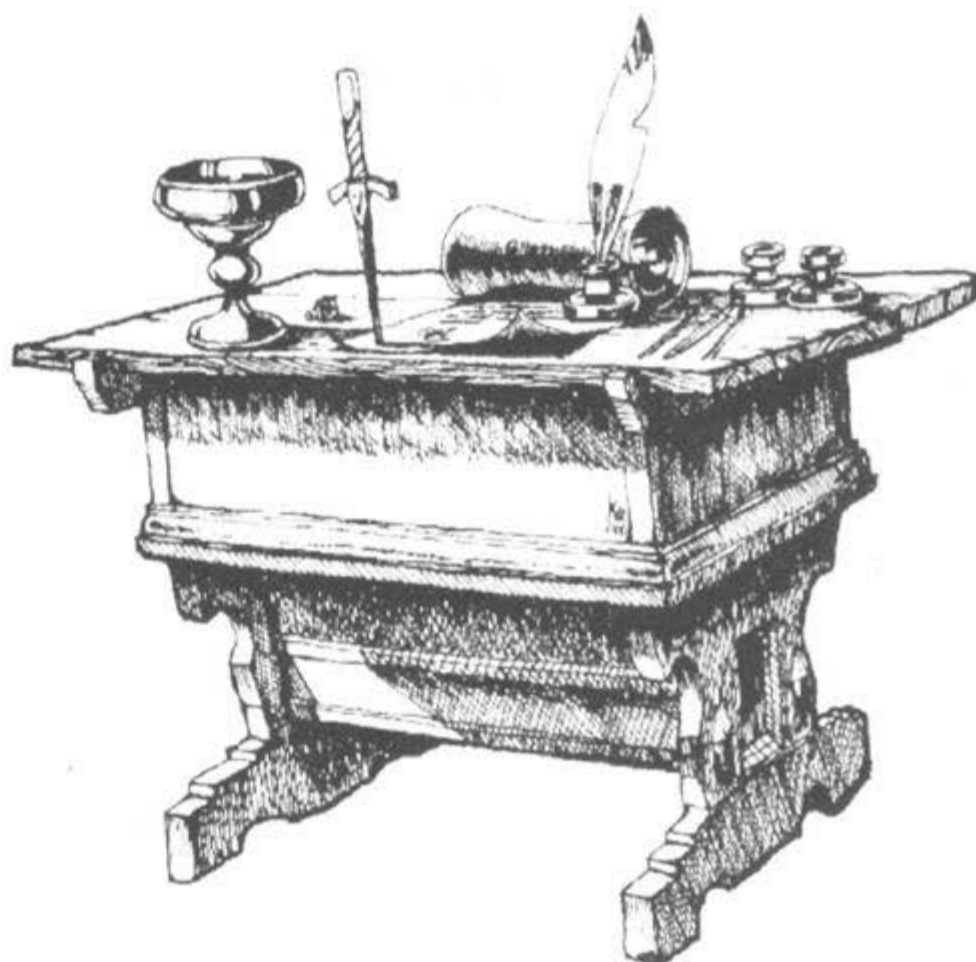
Arzén	++	V	
Cianidok	++	V	+
Foszfátok	++	I	
Gyémántpor	++	V	
Nitridek	++	I	
Klórgáz	++	V	
Szénmonoxidgáz	++	V	
Mustárgáz	+	I	

A fentiekén kívül persze még igen sokféle hatás elképzelhető. Az anyarozs különleges hatása például, hogy ha nem halálos, az áldozat perifériás testrészei (orr, fül, ujjak) elüszkösödnek és lehullanak. A párducgalóca hatóanyaga dühöngő örületet okoz. A gyémántpor ugyan lassan öl és drága, de a méregérzékelő amulettek nem fedezik fel, mert nem kémiai hat, hanem a bélbolyhokat fúrja át. Ennyit röviden a mérgekről, a használatukat a következő részben tárgyaljuk.

## Felhasznált irodalom:

Brehm: Az állatok világa  
 Rápóti - Romváry: Gyógyító növények  
 Galambosi - dr. Lévai - dr. Örsi: Mérgező növények  
 Varró Aladár Béla: Gyógynövények gyógyhatásai  
 Búvár zsebkönyv sorozat: Pókok, skorpiók  
 Kígyók, békák  
 Gombák

*Jakab Zsolt*



# TÖRP RÚNA

A Tarin hegységet már évezredek óta lakják törpök: birodalmuk méretéről, lakóinak számosságáról csak fogalma lehet a felszín népének, ám a törp kultúra összetettségéről és nagyságáról csupán elképzelésekre támaszkodhatunk. Kétségtelen, hogy a törp rúnáírás ősbibb és bonyolultabb mindennél, talán csak a kyrek jelei, az elfek írása vagy az aquir rovasok mérhetőek hozzá. A most közölt kicsiny értelmező szótár hasznos lehet mindenkinek, aki Északra téved, legalábbis így vélekedtek Wien-Shi embervadász klán mesterei, hisz a kötelezően megtanulandó ismeretek közé sorolták. Pontosságáért a Dorani Nagytanács vállalja a felelősséget, én mégis azt ajánlom mindenkinek, hogy kísérelés nélkül ne merészkedjen le Tarin tárnáiba, mert nem felszíni embernek való dolgokra akadhat.

	1		B		TH		Ungor: Barlang, földalatti járat		Grun: Kalapács
	2		D		W v. U		Kadrin: Hegy, ösvény		Grong: Üllő
	3		DR v. TR		Z v. ZH		Varn: Hegyi tó		Zaraz: Ajándék
	4		E				Grimaz: Harosány, vad		Dammaz-Kron: A harag könyve
	5		F v. V		Dawaz: Törp		Grom: Eszes, bátor, kemény		Kron: Könyv, krónika, tekercs
	6		G		Karak: Hegység, birtok		Az-Dreugl: Nagy balta		Troll: Troll
	7		H		Kazaz: Erős, kintartó, öreg		Ok: Okos		Trolldrengi: Trollölő
	8		K v. KH		Kazad: Erődítmény, város		Okri: kézműves (gyakori törp név)		Dreg: Ölni
	9		KAR		Dum: Végzet, káosz, sötétség		Ori: Munka		Drakendrengi: Sárkányölő
	10		L v. UL		Duraz: Szikla, kő		Und: Megfogni, elfogni		Grontdrengi: Óriásölő
	100		M		Azak: Balta, fegyver		Ril: Fényes, csi-szolt, éles		Gront: Óriás
	1000		N		Drakk: Sárkány, szörnyeteg		Lok: Összeesküvés, intrika		Urkdrengi: Orkölő
	A v. I		NG		Urkk: Ork, ellenség, bolond dolog		Galaz: Nemesfém		Grungron: Fémmunka, kovácsolás
	AK		O		Grungl: A bányák törp istene		Goraz: Ostoba, mágikus		Ankor: Birodalom, ország
	AZ		R		Azul: Fém		Grung: Bánya		Strommez: Folyam, folyó
			T		Azgal: Kincs		Karag: Csúcs, magas hegy		Trogg: Nagyot zabálni
							Kazak: Háború, csata		Gazan: Pusztaság, síkság
							Rhun: Rúna, mágikus jel, név, szó, hatalom		Zorn: Hegyes vidék
							Baraz: Kövér, ígélet		Vorn: Falusi vidék
							Dammaz: Harag		Urbar: Kereskedni


Az alábbi rúnairással ellátott kőlapot, Kazaz a Karak - az egyik legősibb törp város - kapuján láthatjuk. Az utazókat a mindenkori uralkodó nevééről tájékoztatja.

KRYNYM M M V A R I I M F Y M T P < + + > D A

Törpül így hangzik:

KRANGAL OGGRAZDRENGI RIKK KARAZAKARAK  
GORMGORMGORMTHI GNOLLENGROM ORI VARRKHULGZAGAZ

Lefordítva:

Krangal az Ogreölő, Karaz a Karak királya, A bölcs, A bátor, A vészes vén. Lássátok tetteit, halljátok dicsősége győzelmeit, és emlékezzetek!



# LEVELEZÉS - HÍRMONDÓ

Könnyű dolgom van kivételesen, több levél is érkezett szerkesztőségünkbe, olyanok, melyek választ érdemelnek, s véletlenül nem M.A.G.U.S.-t kérnek. Remélem a tendencia megmarad, s akkor hónapról hónapra még két órával többet kell eltöltenem a RÚNA gondozásával. Félreértés ne essék, nem mintha bánnám, az efféle feladatoknak szívesen teszek eleget, nem úgy mint például... Na de hagyjuk. Lássuk inkább a termést:

*Tisztelt Novák Csanád!*

*Hurrá legalább a megszólítással nincs gond. Én nem vagyok valami nagy levelező, de legutóbb megróttak emiatt, s most igyekszem magamon erőt venni.*

*A könyveidet - Halál havában, Észak lángjai - nagyon remeknek tartom. Szerintem a magyarul megjelent fantasy könyvek sorában a legjobbak. Külön jónak találtam a "Halál havában" függelékét, amit a második kötetből nagyon hiányoltam. Remélem a "Karneválból" nem fog kimaradni. Szerintem a kiegészítő információk mellett, a főbb szereplők PANTEON szerű leírását is sokan olvasnák szívesen. Ha úgy érzed, hogy zavarólag hatna, legalább visszamenőleg. Jó ötlet lenne gazdaságilag is, felkeltené az érdeklődést a M.A.G.U.S. iránt és viszont.*

*A RÚNÁT már kezdettől fogva olvastam, és van néhány dolog, amit nem értek, hiányolok vagy ellenzek. Nem értettem pl.: hogy a TABULA MAGICA-ban a varázstárgyak is benne vannak-e? Mert ha nem, jó lenne egy külön rovatot indítani számukra. Sajnáltam, hogy a 4.R-ban összesen alig több mint 3 oldalnyi anyag volt értékelhető. Kicsit össze lett csapva. A kérdésre a válasz, de megmutatkozott. Én is úgy gondoltam, hogy a RÚNA foglalkozzon más szerepjátékokkal is. De majd csak akkor, ha*

*már a M.A.G.U.S.-ról nem lesz mit írni (kb. úgy 2020-ban). A 4.R-ból leginkább a Bestiáriumot hiányoltam, összesen 41db szörny, Brrr! NJK-t, némi munka árán ugyan, de minden további nélkül tud készíteni a KM. Nem értettem még, hogy a 3.R-ban szereplő Crantai kóborlónál a megjelenő 2k6 db a véletlenszerű találkozásra vonatkozik-e, vagy az évenkénti összegyűlésükre.*

*A PANTEONBAN nincs megadva, hogy van-e mágikus tárgyuk, ha igen, milyen. Az anyagi helyzetük is nagyon homályos. Mit hordanak maguknál és mit rejtenek el a búvóhelyükön? A 4.R-ban, TABULA MAGICA-ban, arról van szó, hogy csak a varázslók testére írt jeleket lehet utólagosan feltölteni. Akkor mit jelent a több helyütt szereplő "vésés" kitétel? Az illusztrációkról szólva, nagyon fontosnak tartom a jó képeket, de azt nem szabad elfelejteni, hogy ezek mégis csak mellékesek. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy ne legyenek képek, hanem azt, hogy ne legyenek öncélúak. Segítsen megérteni a szöveget, nyújtson valamilyen információt.*

*Jelenleg a három legfontosabb rovatnak a BESTIÁRIUM-ot, a TABULA MAGICA-t, és a PANTEON-t tartom. Egyelőre, ugyanis ez később úgyis változni fog.*

*Nagyon kíváncsian várom (és nemcsak én) a M.A.G.U.S. (és a Karnevál) megjelenését. Remélem nagy sikerük lesz.*

*További jó munkát, jó játékot, és sok sikert kíván:*

*Hegedűs Zoltán*

*Ez igen! Az ilyen leveleket szeretem. Ezért is közöltük le teljesen. No meg azért, hogyha valakinek kedve támad, lehet vitatkozni rajta. A válaszok:*

*A dicséretet köszönöm, a Karneválnak is lesz függeléke. Egyébként a fenti kívánságok összefoglalása kép-*

*pen a 7.R-ban csak és kizárólag "értékelhető" M.A.G.U.S. anyagok lesznek, tíz oldal terjedelemben. Amolyan kívánságműsor gyanánt. Így jár aki levelet ír. A TABULA MAGICA közöl majd varázstárgyakat is.*

*A Crantai Kóborlónál a megjelenés száma a véletlenszerű találkozásra vonatkozik, az évenkénti összejövetel esetében szorozd meg k6-al. Az egyéb hiányosságokra a jövőben jobban odafigyelünk (varázstárgyak, anyagi helyzet, stb.). A vésés is a varázsló testére vonatkozik, hisz nem csak ember varázslók léteznek. Lásd 5.R: Gyíkmágus. Egyébként is van néhány szekta a M.A.G.U.S.-ban részletesebben olvashatsz róluk -, akik a saját csontjukba vésik az efféle jeleket. Remélem, az 5.R BESTIÁRIUMA és az egész 6.R megnyerte tetszésedet. A jutalom a következő szám lesz.*

**Most látom csak, hogy megint kifogytam a helyből, de nem volt szívem megcsonkítani a fenti levelet. Hiába no, megmelengette a lelkemet.**

**Kedves Tálosi Krisztián és Torkos Attila. A ti küldeményeitekre a következő számban kerítünk sort. Mégegyszer köszönet mindenki fáradtságáért. Viszlát!**

*NCS*

**RÚNA**

**SZEREPJÁTÉK MELLÉKLET**

---

FELELŐS KIADÓ:  
**NOVÁK CSANÁD**  
ÜGYVEZETŐ IGAZGATÓ

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

MŰVÉSZETI VEZETŐ:  
**MARJAI CSABA**

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

---

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