

Szerkesztői üzenet

Sziaztok! Végre itt a tavasz! Ugyan ez nem tartozik szorosan az AK-hoz, de most, február közepén, amikor a szerkesztői üzenetet írom, gyönyörű tavaszi idő van. Gondolom ilyenkor mindenki elkezd kirándulni, de remélem azért az AK ott lapul a zsebetekben, hogy a pihenők alatt is olvassátok. A 22. oldalon találtok egy kérdőívet, amit az újság elolvasása után, ki is tölthettek, és ha visszakülditek, akkor egyrészt nyerhettek a sorsoláson, másrészt talán legközelebb egy olyan AK-t kaptok, ami jobban megfelel a ti ízlészeteknek. Ha már a visszaküldésnél tartok: e-mailen semmiféle krónikás rejtvény, feladvány megfejtését nem fogadjuk el. Küldjétek őket hagyományos, postai úton, ha van hozzá, akkor a pályázati szelvényvel együtt! Címlapunkon ismét Gógós Károly egy festménye, a *Thor a Sárkányölő* című kártya képe látható.

Kellemes böngészést!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

III. évfolyam 3. szám (1998. március) – Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós

Tördelőszerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Borbély György

Grafikusok: Lipták László, Szügyi Gábor, Vida László

Borítófestmény: Gógós Károly **Borító:** Prekop László

Szándinamikus: Mazán Katalin **Felolós kiadó:** Mazán Zsolt

Kiadja: Beholder Kft. **Megrendelhető:** 1680 Budapest, Pf. 134

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas

Felolós vezető: Lichtenberger Tibor

ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Kft. címén, megvásárolható a szerepjáték-boltokban. Hirdetésfelvétel a Beholder Kft.-ben. A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő felhasználása csak a Beholder Kft. engedélyével lehetséges.

Fel nem használt kéziratokat nem őrzünk meg, és nem küldünk vissza.

A Shadowrun a Fasa Corp., A Magic: the Gathering a Wizards of the Coast, a Túlélők Földje, a Káosz Galaktika és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft. bejegyzett védjegye.

A Beholder Kft. WWW címe: <http://www.bppiac.hu/holder>

E-mail cím: holder@mail.datanet.hu

Tartalom

FARKAS AZ ÉGBŐL	2
KG novella	
LEGENDA	7
KG-s képregény	
SHADOWRUN KIADVÁNYOK	10
Dióhéjban	
KOMBÓK	12
És megint a lények...	
VERSENYBESZÁMOLÓK	15
Hatalom korlátozása	
ÚJ VERSENYEK	16
HKK és Magic márciusban és áprilisban	
KÉRDEZZ-FELELEK	18
HKK kérdések és válaszok	
MAGIC: THE GATHERING	20
Tanácsok középhaladóknak	
AK KÉRDŐÍV	22
Mi a véleményed az AK-ról?	
HOGYAN CSINÁLJAM?	23
HKK feladvány	
IPARI ALPINIZMUS	26
Hogyan kapaszkodjunk meg a KG-n anyagilag	
BIRODALMI HÍREK	28
Friss pletykák	
ELSŐ KÉZBŐL	29
KG fejlesztések	
SZÖVETSÉGI BÁZISOK	30
Folytatás	
SZÖVETSÉGI SZEMLE	32
Aprók • statisztika • Hóhérok	
GHALLA NEWS	34
Mi történt Ghallán?	
STATISZTIKA	34
TF-FEJLESZTÉSEK	35
A NAGY CSATA	36
ELKÉPESZTŐ	37
VI. HELYTARTÓI AUKCIÓ	38
KT-TÁRGYAK	39
APRÓK	40

FARKAS AZ ÉGBŐL



„Isten, ha szeret, erőssé tesz!” – Traxaaxan tengernagy

Elfogytak a legelők, és eltűntek a farkasok.

Aziz van Haggar már két hete bolyongott a hegyek között. Atyái istene, Gude elfordította arcát, az új isten, a számtalan csillag járását szabályzó Napok Ura pedig nem törődött azzal, hogy megsegítse az ifjú vadász.

Egy nincstelen senkit.

A tavasz már ropogtatta az égbe törő fenyőket borító jég kérgét. Dél felé itt is, ott is apró patakok bukkantak elő a hó alól. Aziz tudta,

hogy napokon belül beáll az olvadás. Ha a meleg idő a hegyek között éri, akkor mindennek vége. Az olvadó hólé kő- és sárlavinákat zúdít a hágókra, elzárja az utakat, barlangjaikba zavarja a hegyi farkasokat. Ha pedig egyetlen farkasbőrrel sem bizonyítja bátorságát, akkor nincs is miért visszatérnie a síkságra.

Amióta elkezdtek feltörni a mezőket, istállóban tartani a jószágot, egyre nehezebbé vált megszerezni a haszkarlok ezüst fejpántját. A fejpánt nélkül pedig nem férfi a férfi. Nincs szava a tanácsban, nem hordhat fegyvert, csak nevetnek rajta a leányok. Az ezüst szalaghoz régen elég volt, ha az ifjú kapott atyjától annyi legelőt, hogy egy hét alatt körbe tudja lovagolni, vagy ha szegény volt a család, a fiú felkerekedhetett, hogy lándzsával vagy íjjal el ejtse a jószágot pusztító hegyi farkast.

A Népet fenyve-

gető bestiák megölése hőstettnek számított. A közönség számára a farkasvadász ért annyit, mint a legnagyobb ménes ura. Az ifjú hős győzelmi tort tarthatott a zsákmányából, és az étkezés befejeztével a legtekintélyesebb nemzetségső tette a fejére a fejpántot.

Ezek a szép idők örökre eltűntek

A Vének most félnek, mert nem tudják, mi lesz a Néppel az új világban. Minden megváltozott azóta, hogy vagy tíz tüllel ezelőtt újra megnyiták az égbolt kapui.

A Global Impex tulajdonában lévő Mineral Kartell igazgatótanácsának azért kellett gyűlést tartania, mert az adózás utáni éves nyereség növekedési üteme elmaradt a központ által elvárt értéktől.

– Az értekezletet a Négyes Tárgyalóban tartjuk. Kérem, igyekezzenek!

Johnny Fischer főosztályvezető homlokát ráncolva a mellette ülő inszektoidra nézett.

– A Négyes nem egy akvárium?

– De igen – felelte a magas, sovány rovarlány. – Mehetünk a bűváruhákért.

– Akkor Viharszárny területi igazgató úr is ott lesz? – A mindig elegáns Fischer elszápadt, és a kezében tartott infókockára pillantott.

A legtöbb emberhez hasonlóan ő is ösztönösen utálta az úrcápákat. Ezt a viszolygást persze a karrierje érdekében igyekezett eltúlozni, de ha tehetett, akkor a lehető legkevesebbet tartózkodott a ravasz és kegyetlen óriáshalak közelében. Egy-egy értekezlet után éjszaka néha sikítva ébredt, mert álmában a nemeshalak nemcsak lassan köröztek körülötte, hanem...

Ma pedig minden oka megvolt arra, hogy ideges legyen. A részvényesek dühösesek. A céget megviselte a zarg invázió, a Peremvidék újrafelfegyverzésébe csak késve tudtak bekapcsolódni, a bányavilágok és a nehézipari gyarmatok pedig még mindig veszteséget termeltek.

Ezért fejek fognak hullani. És nem csak a szó átvitt értelmében.

Viharszárny igazgató helyett egy szürke cápa várt rájuk a ragyogóan megvilágított, tisztított tengervízzel töltött teremben. Néhány lebegő takarítórobot véres húscsapatokat próbált eltüntetni a korallbútorok közül.



A ragadozóhal villámgyorsan az érkezők felé úszott, majd farkának egyetlen mozdulatával lefékezte rohanását, és ott lebegett egy arasznyira Fischer légzőmaszkja előtt. A főosztályvezető holtápadtan bámulta a hófehér, borotvaéles fogakat. Fejhallgatójában megszólalt a cápa szinkronizált, mézédés hangja.

– Üdvözlöm, kedves Johnny. Örvénszáj vezérigazgató-helyettes vagyok. A Global küldött, hogy rendbe tegyem a dolgokat. Gratulálok az előléptetéséhez. Az imént elhunyt Viharszárny helyett Ön az új igazgató. Lássuk a jelentését és a javaslatait!

Fischer úgy érezte, mindjárt megfullad. Nem mert kertelni, azt viszont nem akarta bevallani, hogy fogalma sincs a válság megoldásáról. A cápa sürgetően körözött körülötte, míg a többi igazgatótag, az emberek, a rovarok, a két kiismerhetetlen gondolkodású növénylény és Olinnen, a cerebrita főkönyvelő is úgy tett, mintha ott sem lennének.

Az újonnan kinevezett igazgató nyelt egyet, azután beszélni kezdett.

– Az adózott nyereség évi 30 százalékos növelése a hagyományos módszerekkel már nem valósítható meg. Az infláció, az egyházi adó bevezetése, a háborús károk, satöbbi. Persze már kidolgoztuk az új módszert.

– Igen? Ezt örömmel hallom! Mondja kedvesem, mit találtunk ki?

Örvénszáj a kerek ablakhoz úszott, és elégedett pillantást vetett a kikötő lüktető forgalmára. A magasban karcsú vadászgépek tértek vissza a járőrszolgálatból, lent a felszínen pedig nyílegyenes oszlopokban sorakoztak a cég teherhajói. Kicsit távolabb, a löveg-tornyok acélkupoláin túl a szövetséges kalózok fregattjait töltötték fel üzemanyaggal a robotok. A levegőtlen hold kiváló főhadiszállásnak bizonyult. Ide nem ért el a hatóságok keze.

– A nyersanyagokkal ugye nincs mit tenni, de... a munkaerő! Igen, a munkaerő árát kell lecsökkenteni.

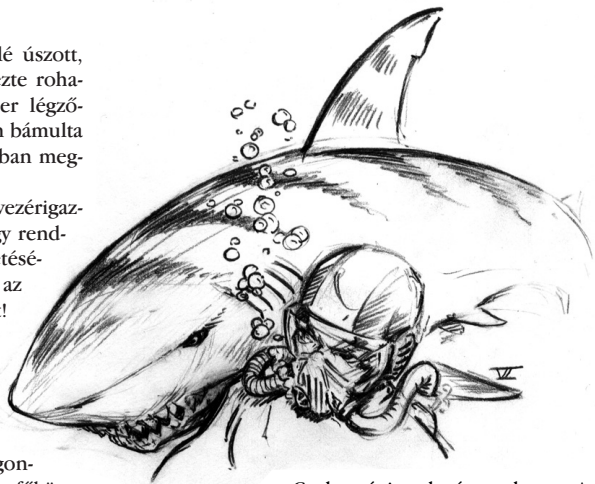
– Már így is a minimálbér töredékét fizetjük! – szólalt meg agyában a telepata cerebrita főkönyvelő hangja.

– Igen, de..., alkalmazunk rabszolgákat! – Az ötlet hirtelen jött, nem maradt ideje végiggondolnia. – Akkor nem kell a munkabérral törődni!

– Remek! – A cápának szemmel láthatóan tetszett az ötlet. – És így az élelmezésre sem kell költeni. A kihulló munkaerő fogja táplálni a munkaképeseket. Márpedig elég nagy lesz az elhullók aránya, ahogy én a kollégákat ismerem. Intézkedjenek a toborzók kiküldéséről! Fejvadászokra gondolok. Elsősorban bolyvárosokat és barbár világokat keressenek. Olinnen, mennyit javít ez a mérlegünkön?

– Tízmillió rabszolga esetén nulla egész két tized százalékos.

– Nagyszerű, akkor vágjunk bele!



Gude mégiscsak rámosolygott. Az

izmos tavinyúl szépen pirult a nyárson. Húsa, gondosan beosztva legalább négy napra elég lesz. A tűzből szikrák pattogtak a magasba, felvillantak és összekeveredtek a csillagokkal.

A csillagok.

Az égből jött idegenek szerint minden parányi csillag egy-egy hatalmas és izzó nap! Ezt elég nehéz volt elhinni, hiszen akkor az Égben nincs hely Gude számára, a napok tüze már rég elemésztette volna fából faragott palotáját. Kinek higgyen az egyszerű ember? Gude csak a Látókhöz és a Vénekhez szolt, az idegeneket viszont bárki láthatta, ha nem sajnálta a kéthónapos utazást, és a nagy síkságon át elvándorolt Fatimébe, a tengerparti nagyvárosba.

A nemzetségből legelőször Afez bácsi találkozott idegennel. Követként járt tárgyalni a kikötőben. Kilépetve a fatimeai vendégszállásról egy hatalmas rovarral találkozta szembe magát. Mintha csak az alvilág valamelyik szörnye bukkant volna elő. Afez azt tette, amit egy hasskarlótól elvárhat az ember. A szörnyre rontott, és kardjával megölte.

Másnap reggel azután három rovarelény várta a kapu előtt. Nem harcolni jöttek, csak odalöktek neki egy mesélő kockát, és elmentek. A kocka viszont beszélt, és képeket is mutatott. Kiderült, hogy a szörny valójában egy nagy és népes nemzetség tagja, akit számon tartanak, akit nem lehet csak úgy agyonvágni mint egy kitaszítottat. Ráadásul nem is harcoss, hanem gyógyító. A falu Vénje dühöngött. Az lett a dolog vége, hogy Afeznek csapatparancsnok létere megalázkodva, meztláb kellett elmennie a rovarok szállására, hogy weringdolt fizessen az elhunytért. A dolgok így rendbe jöttek, bár a nemzetség szállásain, a kék hegyek lábánál azóta sem nagyon láttak égből jött idegent.

Az új mesék viszont eljutottak minden pástortűzhöz. Mesék a Birodalomról, a mindenkit szerető cerebrita Császárrol, a csillagok között tomboló háborúról.

ról. Új szavakat tanult a Nép, ördög helyett azt mondták, hogy zarg, varázskard helyett azt, hogy lézer.

A csodálatos történetek a Nép eredetét is másként magyarázták, mint a régiek. Kiderült, hogy a Világ csak egy a számtalan bolygó közül, ahová sok ezer évvel ezelőtt, a Cápa Háborúk miatt a cerebrita varázslók telepítették csillogó ezüsthajókon a Népet. A harcosokat, a szilaj vadászokat hozták el a fuldokló ősi Földről: a gorkhákat, az izlandiakat, a búrokat, a maorikat, a hanokat, a szikheket, a skótokat, a tuaregeket, a dajakokat, azokat, akik bárhol és bármikor készek voltak a Császárrért harcolni. Aztán bezáródott az Ég, a Birodalom elfeledte a Világot, és hagyta, hogy a Nép a Vének szava szerint éljen. Most viszont újra dül a háború, hadihajók járják az égi ösvényeket, és a Császárnak eszébe jutottak hű harcosai, a dús legelők, a termékeny földek.

A Birodalom arannyal, takarókkal, gyógyszerrel, beszélő dobozokkal, acélból készült szerszámokkal és fegyverekkel fizetett az egészséges húsért és a gabonáért. A Nép még sohasem élt ilyen jómódban. Az öregeknek nem kellett az éhség miatt megtérni Gudéhoz, és egyre több újszülött maradt életben. A tanyákból falvak lettek, a régi falvakkól városok.

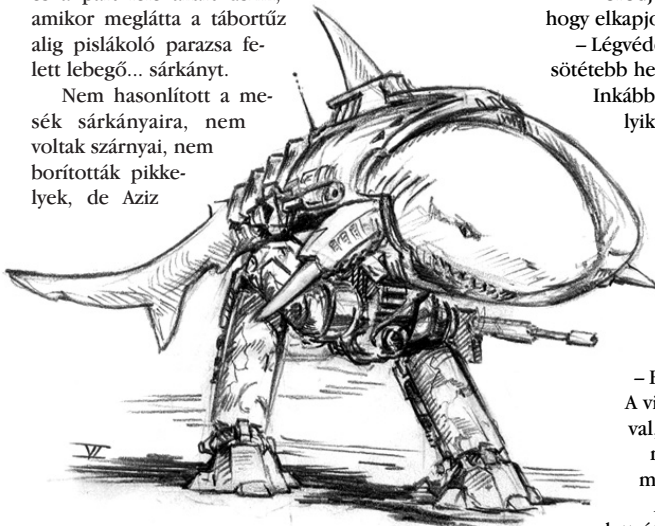
Csak legelőből lett volna több!

Aziz eloltotta a tüzet, és a sziklapárhány alatti kis tóhoz sétált. Gude a távoli vulkánok tüzevel fűtötte a barlangok vizeit. A forró vízből csipős szagú gőz szállt a magasba, de ez nem zavarta a fiút. Levetkőzött, és lemerült.

A tó fenekére süllyedt, hogy kagylót keressen, amikor remegni kezdett a víz. A felszínre rúgta magát, mert nem akarta, hogy egy földrengés, Gude horkolása, a fejére rogyassza a sziklatetőt.

Kirázta a vizet a szeméből, és a part felé akart úszni, amikor meglátta a tábornúzt alig pislákoló parazsa felett lebegő... sárkányt.

Nem hasonlított a me-sék sárkányaira, nem voltak szárnyai, nem borították pikke-lyek, de Aziz



gy is felismerte. A sárkány üvöltött, haragja megremegettette a tó tűzforró vizét. Aziz pónija pánikba esett, eltépte béklyójtát, és megpróbált elfutni a magasban lebegő szörnnyeteg elől.

A sárkány megmozdult, felszívített, és villámgyorsan a póni nyomába eredt. Pofájából sivító, pokoli tűz tört elő. Ahogy alacsonyan repült a fák felett, zöldes, füsttelen lángba borította az élő erdőt.

Traoxax, a kegyvesztett Viharszárny nemzetség tagja igazán nem panaszkodhatott a sorsára. Patrónusa, a Mineral területi igazgatója ugyan meghalt, de ő még élt, és aki élt, annak előbb-utóbb lehetősége nyílik a bosszúra. Addig meg itt voltak neki ezek a nyomorultak, akiket kiélhette haragját.

Háromlábú lépegetőjén megpördült, és a szerkezet fémmancsában tartott villámkorbáccsal végigvágott egy foglyon, aki a háta mögül próbált felszedni egy darab nyers húst az olajos földről. A fűrészes élű kábel a rabszolgára tekeredett. Az emberlény egy darabig még füstölve vonaglott, aztán darabokra tépte a nagyfeszültségű kisülést.

– Zabáljatok disznók!

Traoxax kiáltását tucatnyi hatalmas hangszóró ismételte meg. A hősugarakból szőtt kerítés körbefogta az arénaszerű mélyedést. Középen, a vastag fatörzsek-ből durván összetakolt emelvény körül legalább száz rabszolga kuporgott a földbe vájt üregekben.

Fent a dombon felüdbörögtek a kalózok viharvert Galleon Goldjának hajtóművei. Traoxax vízzel töltött szkafanderjének képernyőjén feltűnt a pilóta alattomos képe.

– Mi van, cápa? Pocsékolod az árut?

– Törődj a magad dolgával, sártaposó! Vigyázz, ne hogy elkapjon a légvédelem!

– Légvédelem? Itt? Még egy műholdjuk sincs. Ennél sötétebb helyet csak egy fekete lyuk seggében találsz.

Inkább te vigyázz, ne hogy kiszállkázzon valamelyik bennszülött!

– Engem? – hördült fel a cápa. – Még ha el is jutnának ide. Na de ki bolond ide jönni, a hegyek közé?

– Tegnap is akadt egy, nem? Mi lett vele? Elkaptad?

– Kimentem az anti-G siklómmal.

Infrával megkerestem a sötétben, aztán adtam neki egy kis folyékony tüzet.

Állati fürgé volt, de ez sem segített rajta.

– Elkaphattad volna. Vagy nem kell a friss hús? A vigyorgó ember obszcn jelet intett az ujjával, mire a cápa unottan vicsorgott egyet. Túl régóta dolgoztak együtt ahhoz, hogy komolyan vegye a sértéseket.

A foglyokkal megrakott hajó pillanatok alatt átfúrta magát Gude légkörén, hogy szállít-

mányát eljuttassa valamelyik gyilkos klímájú ipari világra. A tengerparti birodalmi kirendeltség radarjai talán észlelték röptét, de nem volt vadászuk, amit utána küldhettek volna.

Az úrcápa magára maradt. Átgázolt a foglyok között, és lépegetőjével fűgén felkapaszkodott az emelvényre. Nem félt a magánytól. Itt legalább senki sem készült a hátába lőni! Egy kicsit kipihenhetette magát az irodában folyó kegyetlen küzdelem után. Jobb itt, mint egy bűzös akváriumban. A harci drogoknak köszönhetően játszva kibírja addig, amíg megjön a következő halálhajú.

Monitorán hirtelen öt apró pont tűnt fel. Lassan, óvatosan közeledtek. Traoax elvigyorodott, kikapcsolta a sugárkerítést, és a régimódi rohamlézer állványához lépett.

Imáda a munkáját.

Aziz a szikla tetejéről napkelte óta figyelte a rabszolgatábor. Testét vastag sárréteg fedte, lábán fakéregből készített mokaszint hordott. Mellette egy rugalmas faágra erősítve kagylószedő kése hevert. A zöld tűz elpusztította a póniját és az összes holmiját. A fiú úgy döntött, hogy a sárkány nyomába ered. Nem volt más választása. Ha nincs farkas, zsákmánynak ez is jó lesz.

Nem volt nehéz megtalálni a szörny nyomát. Hanem amit itt látott, az meghaladta legszörnyűbb elképzeléseit is.

Látta, ahogy behajtják a foglyokat az óriási ezüst teknősbe. Embereket, nagy bogarakat, vánszorgó növényeket. Aztán a teknős üvölteni kezdett, és elrepült a csillagok közé.

Csak egy ór maradt. Egy hatalmas, halfejű tuskés szörnyeteg. Egyedül a foglyok tengerében. Ez azt jelentti, hogy az ór erős és magabiztos. Akkor pedig okosan kell rátámadni.

Aziz tehát várt.

A gorkhák lassan közeledtek a tábor felé, de nem voltak elég óvatosak. Aziz már messziről észrevette őket, az alacsony harcosok viszont elmentek rejtekhegye mellett. Tudta, miért jöttek. A foglyok között gorkha nők és gyerekek is akadtak.

A halfejű fémszörny az építmény tetején állt. Tüntetően hátat fordított a lopakodó támadóknak. A gorkhák elérték a mélyedés szélét. Egy pillanatra megtorpantak a fémrudak előtt, de vezetőjük türelmetlen intésére továbbmentek. Kezükben megvillant görbe késük. A főnök egy hosszú csövű lézert szorongatott.

A szörny valamit csinált.

A következő pillanatban egy hatalmas gömb ragyogott fel a tábor felett a levegőben. A gorkhák döbbenet bámultak a magasba. Saját felnagyított ámuló arcukat látták a hologómbben.

– Nahát, váratlan látogatók!

Traoax élvezettel hallgatta saját hangja dübörgését. Megmarkolta a rohamlézert, és egyenként leterítette a barbárokat. Csak az utolsónak kegyelmezett meg.

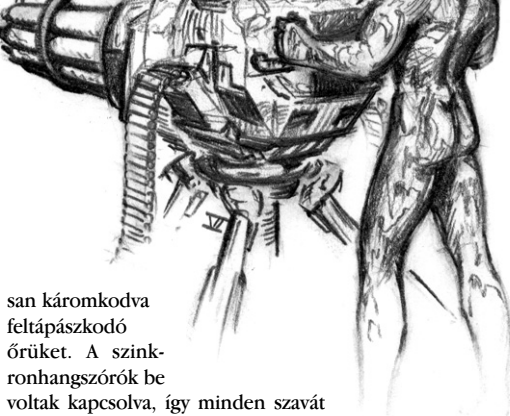
– Várj meg, lemegeyek érted! – kiáltotta vidáman. Megragadott egy hosszú, fűrészes pengéjű szigonyt. Visszakapcsolta a kerítés hőszugárait, majd ereszkedni kezdett lefelé a fatörzsekből ácsolt létrán.

A gorkha egy pillanatra döbbenet bámulta a felé száguldó rettenetet, aztán megfordult, és rohanni kezdett.

Traoax nem érte utol. A hőszugárakból font kerítés viszont útját állta. A foglyok befogták fülüket, hogy ne hallják a férfi sikitását.

A sisak radarja csak az utolsó pillanatban észlelte az alacsony röppályán érkező tárgyat. Traoax hátravetette magát. A lépegető stabilizátorai megtartották volna, de az egyik láb túlsúszott az emelvény peremén. Az úrcápa a mélybe zuhant.

A csattanás felriasztotta a foglyokat. Döbbenet bámulták hangosan káromkodva feltápászkodó örüket. A szinkronhangszórók be voltak kapcsolva, így minden szavát érthették. Traoax kibiztosította fegyverét, és körülnézett. Semmi sem mozdult, némaság ült meg a fagyos hajnali erdő. Visszamászott az emelvényre. Már azt hitte, hogy a kábítószerek tréfálták meg, amikor egyik lába valami puha, síkos dologra taposott.



Lenézett, azután felüvöltött dühében. Egy döglött hal hevert előtte.

– Ki volt az?

Válaszképpen tűz lángja villant a fák között. Aztán, kicsit arrébb még egy, meg még egy. Rőzseláng vagy torkolatűz?

A cápa a magasba rántotta rakétavetőjét, és egy repeszgránátot lőtt ki a fenyvek felé. A robbanás darabokra

szagatta a bokrokat, és a tüzek eltűntek. Traoxax leengedte a rakétavetőt. Úgy tűnt, sikerült végeznie láthatatlan ellenfelével.

Valami nagyot csapott a hátára. Megpördült, és döbbenet bámulta az újabb, még vergődő halat.

– Hogy az ördögbe került ez ide?

Egy jókora ugrással az antiG siklóra ugrott. Felgújította a fényoszórókat, és bekapcsolta a turbinákat. A siklő a magasba emelkedett.

Aziz a földre ejtette a kezében tartott halat. Már nem volt szükség arra, hogy ezt is a szörny fejéhez hajtsa egy meghajlított fiatal nyárfa ereje segítségével. Láta, ahogy kigyullad a sárkány szeme, és az sem került el figyelmet, hogy a szörny is nyeregbe pattant.

A fiú a patakba vetette magát, lemerült, és hagyta, hogy a jeges víz a felszín alatti barlang bejárata felé sodorja. A szörnyeteg nem lát be a víz alá. Valószínűleg a föld alá

sem. A puha mészkőben pedig nem egy repedés és járat vezet a mélyedésbe, a tábor alá. Nehéz lesz be-kúszni, de nem lehetetlen.

Traoxax egy órán át körözött a tábor körül. Néhány rókán és nyúlön kívül mást nem sikerült feliasztania. Hiába öntött folyékony tüzet a fák közé, titokzatos támadójának nyoma veszett. Az antiG sikló üzemanyagjelzője vörös fényben izzott. A cápa úgy döntött, hogy visszatér a táborba.

Alacsonyán elsiklott a fák csúcsa felett, és lassan az emelvény mellé lebegett. Kikötötte a siklót, és átlépni készült, amikor hirtelen rájött, hogy nincs egyedül

Egy meztelen, szőrös, sárborította barbár állt a rohamlézer mögött. A fegyver kilenc csöve pontosan az úrcápa fejére szegeződött.

Traoxax mozdulatlanra dermedt.

– Hé, te! Vigyázz, megéget a tűzpalca! – mondta mézesmázos hangon. – Engedd el, nehogy megsüssön!

Beszéd közben töprengett: „Vajon kibiztosítva hagytam, vagy nem hagytam kibiztosítva?”

– Szeretnél egy szép takarót?

Semmi válasz.

– Mondd csak barátom, hogy kerültél ide?

– Gude vezetett.

– Gude? Ki a fene az a... Ja vagy úgy, az istened! És mondd csak, az istened azt is megmondta, hogy hogyan kell a rohamlézerrel löni?

– Nem, azt nem.

– Akkor jó. – Traoxax megkönnyebbülten felsőhajtott, és lángszórója után nyúlt, hogy végezzen a fiúval.

– Arra magamtól jöttem rá.

A sorozat valósággal kettészelte a cápa páncélozott testét.

Az Égből jött bíró végignézett a Vénekben.

– Súlyos vád ért benneteket – mondta. – Vádlótok a nagyhatalmú Mineral Kartell.

Az öregek értetlen pillantását látva még hozzátette.

– A kartell az egy... kisebb királyságféle. Kicsi, de erős és befolyásos, úgyhogy nem árt, ha tisztázni tudjátok magatokat. Hajói vannak, meg ágyúi és rengeteg pénze.

A Vének Véne emelkedett szóra.

– Átтанulmányoztuk az iratokat, nagyúr. Köszönöm neked a... – egy pillanatig küszködött az új fogalommal, azután megtalálta a megfelelő szót – a hipnotekercset, amelyből az éjjel megismertem a birodalmi jogrend alapjait. Azt hiszem, nincs okunk félni.

– Úgy véled? – kérdezte kételkedve a bíró.
– Ha nincs áldozat, nincs bűn sem, nagyúr.

– Nincs áldozat?

A Vének Véne válaszként tapolt egyet, mire két hasskarl félrehúzza a hologómbot rejtő bőrfüggönyt. A háromdimenziós képen jól látszott a felszabadított rabszolgatábor. Tüzek lobogtak a sátrak között, a volt foglyok, emberek, inszektoidok, ismeretlen fajú lények pedig sorban álltak egy jókora üst előtt.

Aziz józselmi tort tartott.

Az üst mellett állva sűrű, forró le-

vessel töltötte meg a fatálatkat.

– Szóval nincs áldozat?

– Nincsen, nagyúr.

A bíró elnevette magát.

– Ám legyen. Látom, sikerült a hagyományokat összhangba hozni az új korszak kihívásaival. De azért vigyázzatok, a cápák bosszút fognak állni!

– Mi is ott leszünk – felelte csendes elszántsággal a Vének vezetője.

A bíró felkelt, és elindult a birodalmiak konténertelepe felé. A gyűlészház kapujában megtorpant egy pillanatra, és visszanezett.

– Vének Véne?

– Igen, nagyúr?

– Mondd meg az ifjú vadásznak, hogy én is megköszölném a zsákmányát. Úgyhogy hagyjon egy tányérral a hallevesből.

VARGA A. CSABA

Írta: Trósz
Rajzolta: Vida László



Kapitány! Találtam valamit, ami érdekelni fogja!

Jöjjön be, őrmester!
Ezt nézze meg!

4/1



Ewigran Aggrowarx. Cápa. 54 éves. Mimbatori születésű fegyverszakértő. A cerebrita nehézfegyverek leszerelését ellenőrizte itt a Zeuson. De a java csak most jön...



Aggrowarxot tizennyolc-húsz brója ölték meg, de a központi közlekedési adatok szerint nyolc órával ezelőtt még ott járt a Vega bázison, a nehézfegyverraktárnál.

Illetéktelen behatoló?!

A doki szerint lehet, hogy az a valami egy identifikációs tároló volt. De akkor a központi modul el-távolították belőle... A Vegán pedig hat brója elsőfokú riadóképtelenség van.

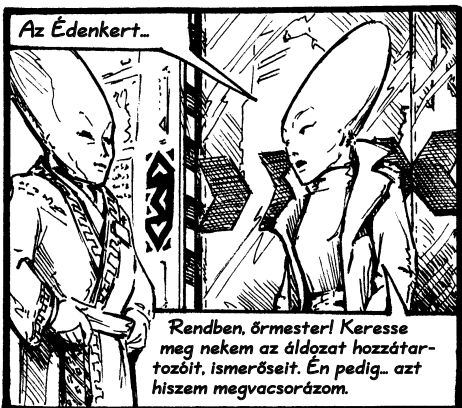


Gondolom, a katonai parancsnokság mindent tagad...

Teljes hírzárlat. Mit akart mutatni?

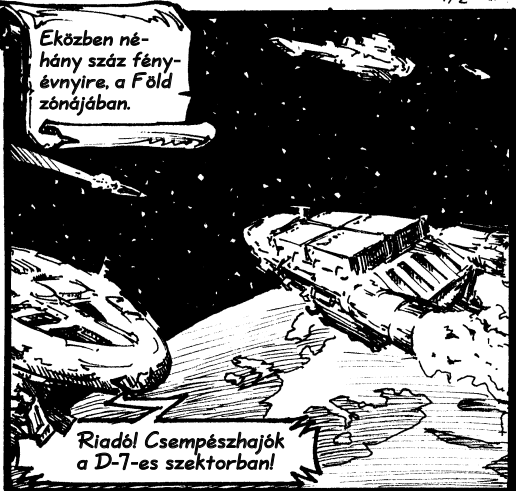
Caeruleum. Az áldozat vérében nagy mennyiségű alkohol volt. Ezt a színezőt pedig csak az emberek használják. Mit tippel főnök, hány ember étterem van a Zeuson, ahol cápákat is ki tudnak szolgálni?

4/2 ✕



Az Édenkert...

Rendben, őrmester! Keresse meg nekem az áldozat hozzátartozóit, ismerőseit. Én pedig... azt hiszem megvacsorázom.



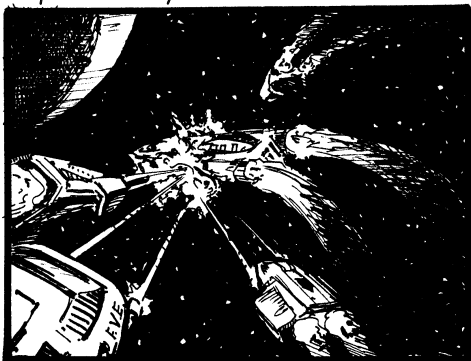
Eközben néhány száz fényévyire, a Föld zónájában.

Riadól Csempészhajók a D-7-es szektorban!



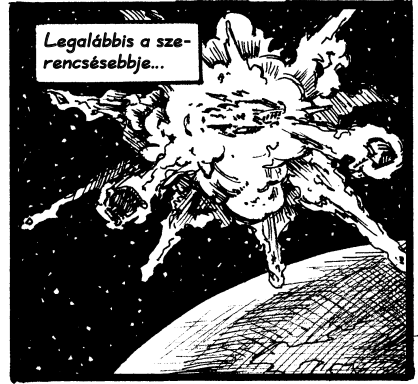
A földi véderő villámgyorsan támadóékbe fejlődik...

...és pillanatok alatt nyilvánvalóvá válik, kik vannak túlélőben.





S amilyen hirtelen jöttek, a csem-
pészahajók, oly sietve távoznak is.



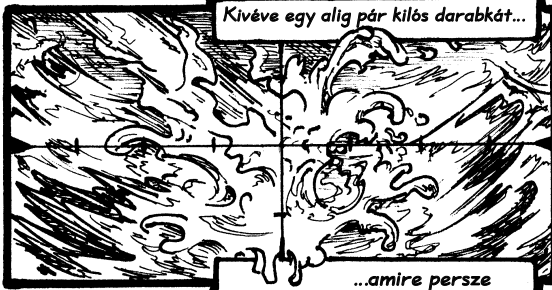
Legalábbis a sze-
rencsésebbje...



S míg a roncseltakarítók eltüntetik
a pár perces csata utolsó nyomait
is, a pórul járt hajó néhány panelje...



...veszett iramban száguld a
bolygó felé, hogy a másod-
perc töredéke alatt szénné
égjen az oxigéndús légkörben.



Kivéve egy alig pár kilós darabkát...

...amire persze
senki sem fordít figyelmet.



A Piranha jelen-
ti nagyr, hogy
a fotonbomba
sértetlenül elju-
tott a Föld
felszínére.

Minden terv
szerint...

FOLYTATJUK

KIADVÁNYOK

Kedves Shadowrun rajongók! Arra gondoltunk, hogy mivel korábbi cikkekben rengetegszer céloztunk mindenféle Shadowrun témájú kiadványokra, most végre itt az ideje tiszta vizet önteni a pohárba, felsorolni őket, és rövid ismertetőt nyújtani róluk.

Rögtön az elején egy rossz hírral kezdeném. Nagyon úgy fest a dolog, hogy a kiegészítők közül eddig megjelentek (Végzetes DNS, Árnyékmagyarország, Utcái szamuráj katalógus, Grimoire, Játékmaster paraván, Kapcsolatok) nem túl széles köre a közeljövőben nem fog bővülni. Ennek igen prózai oka van: a nyomdaköltségek magasak és (sajnos) ezek a kiadványok csak olyan szűk rétegnek szólnak, hogy gyakorlatilag lehetetlen ma Magyarországon veszteség nélkül kiadni őket. Ennek mi sem örülünk, higgyétek el, de a rideg tények előtt fejet kell hajtanunk. Azért regények lesznek, többen is!

Szóval, summa summarum, következék hát a lista. Azt ugyebár mondanunk sem kell, hogy a könyvek nyelve angol, így használatuk az angolul nem tudóknak közepe mértékben ellenjavalt.

SZABÁLYKÖNYVEK:

Awakenings (Ébredések)

Új mágia 2057-ben. A könyv beszámol az eddig nem említett mágikus gyakorlatokról (voodoo és társai), valamint új szabályokat is tartalmaz.

Corporate Security Handbook (Cégbiztonsági kézikönyv)

Hogyan működik egy cég biztonsági rendszere? Mire készüljenek az árnyvadászok, akik be akarnak jutni valamilyen céges telephelyre? Magyarázatok, új szabályok és új játékoszívató felszerelési tárgyak.

Cybertechnology (Kibertechnika)

Hová fejlődhet még a világ? A kibertechnika jövője a 2050-es évek végén. Új szabályok (köztük az igen-igen izgalmas negatív esszenciáról szólók, amelyek alapján a Robotzsaru c. novella is íródott), új cuccok (szamurájok, sápadjatok!) és némi háttérpekuláció.

Fields of Fire (Zsoldosok kézikönyve)

A könyv, amire minden igazán profi (vagy annak látszani akaró) utcai szamuráj áhítozik. Tanácsok a szakma legjobbjaitól, túlélési technikák, archetípusok, és főleg sok-sok új fegyver és felszerelési tárgy.

Rigger 2 (Rigók könyve 2)

A magyarul soha meg nem jelent Rigger Blackbook (Rigók kézikönyve) frissített változata. Minden van benne,

ami egy rigónak kell: magyarázatok, működési leírások, rengeteg új szabály és még rengetegebb új járgány és felszerelési tárgy. A rigók Grimoire-ja.

Shadowtech (Árnytechnika)

Teljes katalógus az árnyvadászok (és bárki más) által használható stuffokról. Új kibervek, vegyszerek, mérgek és serkentőszerek, valamint vadi új bioverek széles tárháza, természetesen a hozzájuk való szabályokkal egyetemben.

Virtual Realities 2.0 (Virtuális valóságok 2.0)

Ami a Shadowrun szabálykönyvben nem működött jól: Matrikszabályok. Teljesen átdolgozott, részletes szabályok Matrixrendszerek generálásáról, dekkék házilagos megépítéséről, a Matrixharcról és a dekázásról általában. Ami a Grimoire a varázslóknak, az a Virtuális valóságok 2.0 a dekásoknak. És még sokkal több!

SZÖRNYTÁRAK:

Paranormal Animals of Europe

(Európai paranormális állatok)

Az Európában élő paranormális állatok listája a teljesség igénye nélkül. Pontos játékközpontok és egy sor új paranormális képesség és szabály.

Paranormal Animals of North-America

(Észak-amerikai paranormális állatok)

Az Észak-Amerikában élő paranormális állatok listája a teljesség igénye nélkül. Pontos játékközpontok és egy sor új paranormális képesség és szabály.

VILÁGLEÍRÁSOK:

Aztlan(Aztlan)

Az ország, amelyet egyetlen cég ural. A rettegett Aztechnology hazájának ismert és kevésbé ismert titkai. Háttérinformációk és új szabályok (pl. vérmágia – izgi mi?).

Bug city (Rovarváros)

Chicago, a lezárt város. Mi történik a Nagy Fal mögött? A könyv gyakorlatilag ott folytatja, ahol a Vakító fény c. regény abbahagyta. Rovarokról és a velük való együttélésről bővebben.



Corporate Shadowfiles (Társasági árnyadatok)

Merről fúj a szél az AAA kategóriás mamutcégek háza táján? Zafos háttérinformációk, tények és spekulációk a világot uraló multik múltjáról, jelenéről és jövőjéről. Számadatok, szervezeti sémák, gyengék és erősségek, valamint történeti adatok.

Denver Sourcebook (Denver kalauz)

A Szövetség Városának hétköznapijai. Milyen az élet az észak-amerikai nagyhatalmak által zónákra osztott, huszonegyedik századbeli Denverben? Térképek, háttérinfók, kapcsolatok, új szabályok.

German sourcebook (Németország kalauz)

Németország az árnyakban. Alapos részletességgel kidolgozott mű, pontos adatokkal (történelem, társadalom, gazdaság, politika, városok, állatok és mágia) a huszonegyedik század legnagyobb európai országáról, az óriássárkány Lofwyr hazájáról, német szerzők tollából.

London Sourcebook (London kalauz)

A huszonegyedik század Londonja, ahogyan az angol szerzők elképzelik. Háttérinformációk, térképek és helyszínrajzok, új paranormális állatok és szabályok.

Neo-Anarchists' Guide to Real Life (Neoanarchista útmutató az igazi élethez)

A lehető legteljesebb háttérinformációk és túlélési tanácsok a Shadowrun sötét világában kalandozóknak (főleg Észak-Amerikával kapcsolatban). Történelmi háttér, pontos helyszínrajzok, archetípusok, szabályok meg minden.

Seattle Sourcebook (Seattle kalauz)

Pontos leírás a 2050-es évek Seattle-jéről, az indián országok közé beágyazott UCAS hídfőállásról, a Shadowrun világának eszmei középpontjáról. Részletes térképek és helyszínleírások, archetípusok és szabályok, valamint sok-sok háttérinformáció.

Target: UCAS (Célpont: UCAS)

Háttérinformációk az UCAS-ról az óriássárkány Dunkelzahn meggyilkolását követő években. Boston, Detroit, Chicago. Közvetlen háttérinformációk, szabályok temetőldérc játékos karakterek indításához, szabad rovarszellemelek és társaik.

Tir na nÓg (Tir na nÓg)

A tündérek földje, a modern Írország a 2050-es években. Az „európai tündeország” színpalái (előlről és hátulról), térképek és leírások, háttérinformációk és új szabályok.

KALANDMODULOK:

Missions (Küldetések)

Négy modul egy könyvben. Eljátszhatjátok egy DocWagon rohamcsapat, Lone Star beépített rendőrök, céges biztonsági ügynökök, kormánykommandósok vagy egy médiacég nyomozócsapatának szerepét, természetesen ugyanazon ügyszálhoz kapcsolódva.

Harlequin's Back (Harlequin visszatér)

Kalandmodul csak haladó játékmestereknek és játékosoknak. Harlequin, a több ezer éves tünde valami olyasmitől retteg, ami még néhány ezer évig nem jelent problémát a világnak. Vagy mégis?

Dark Angel (Sötét angyal)

Milyen a 2050-es évek multimédiájának világa egy kicsit hátulról nézve? Hogyan készülnek a modern zenei felvételek, és ki kinek az ellenlábasa?

Double Exposure (Kettős leleplezés)

Elég csak ennyit mondanom: Egyetemes Testvériség. Elég ennyi a vadászaitoknak, hogy visszarettenjenek a megbízástól? Na és a Vakító fény c. regény elolvasása után?

Imago (Imago)

Londonban játszódó, igen szövevényes történet, amely a fejtett mágia és a Mátrix világába enged bepillantást amúgy árnyvadászai szemszögből nézve.

Mob War (Maffiaháború)

Ha meghal a maffia főnöke, azonnal kitör az alvilági háború. Az események kavalkádjának közepén négyféle szerepet is eljátszhattok: maffiózó, zsoldos árnyvadász, Lone Star detektív vagy a háború befejezésén fáradozó biztonsági szervezet embere.

Shadows of the Underworld (Az alvilág árnyai)

Öt modul egy könyvben, melyek mindegyike a rendkívül zavaros, 2057-es UCAS elnökválasztás köré fonódik.

Super Tuesday (Szuperkedd)

Öt modul egy könyvben. Mit ád az ég, ez a modul is a 2057-es UCAS elnökválasztás idején játszódik. Mi történik, ha a politikusok amúgy igazán nekiállnak kavarni?

SABC



KOMBÓK

A legújabb divat a „profi” HKK játékosok között, hogy jól bevált, konvencionális paklijaikhoz ragaszkodva indulnak el versenyeken. Ezek az összeállítások tartalmazznak néhány olyan lapot is, melyek a „hétköznapi” játékosok számára bizony szinte elérhetetlenek. Ha ők is versenyképesek akarnak maradni, újítaniuk kell, meghozzá úgy, hogy a paklijuk versenykörülmények között megállja a helyét a profik „good stuff” paklijai ellen. Az alábbi pakli vázát én is egy versenyen láttam, és személyesen is volt alkalmam megtapasztalni, hogy milyen veszélyes lehet még akkor is, ha nem megfelelő tudású játékos kezébe kerül. Alkalmos kiegészítő pakli nélkül szinte képtelenség megállítani, bár egy kis szerencsével sikerülhet.

Az alagondolat szerint a tipikus good stuff (Köszönjük Magic!) paklik

kevés lényel ölnek, s ezek is általában nagy, speciális képességekkel bíró (és éppen ezért drága) lények. Ha ezeket ki tudjuk iktatni, már félig nyert ügyünk van. Erre a célra kiválóan alkalmasak a mérgező lények; nosza kapjuk elő Sherant, és hajrá! Az

És megint a lények...

Acéldarázs – Sheran sárkánya – bármekkora lényt leszed, több-kevesebb idő alatt. Gondolnunk kell azonban a hordákra is: rakjunk be Óriás skorpiót, amely jó kis akadályt képez a Garokk-Gorombilla kaliberű lények előtt, és az sem mellékes, hogy nem viszi el pl. egy Gömbvillám. Az Óriás pók kicsit ugyan drága, de hasonló megfontolásból érdemes használni; vele már ütni is lehet. A Sheran lázadása hatékony lapleszedő, de érdemes csinálni bannunk vele, több okból is. Az első, amit egy figyelmetlen játékos könnyedén elnézhet, az az, hogy azonos idézési költség esetén az ellenfél választ. A második dolog, hogy mi is játszunk nagy idézési költségű lapokkal, és ez korlátozhatja alkalmazását. Van vele még egy komoly probléma, de erre majd később még kitérek... Annak ellenére, hogy a pakli nem tartalmaz túl sok varázslatot, nem árt használnunk Destabilizátort, vagy inkább Földanya amulettjét, mivel csak a feltétlenül fontos varázslatok férnek el, és ezeknek nem ártana létrejönniük.

A következő szín Elenios legyen, meglehetősen undorító és gusztustalan egy robbanó amulett után, vagy pár Desta-

bilizátor mellett Direkt kontaktálni. (Ha csak Földanya amulettjét használjuk, rakjunk be bátran Tudatrombolást is, ez is durva utána.) Arról már ne is beszéljünk, hogy a legerősebb lényirtók itt kaptak helyet. Az Illúziósárkány, és a Szörnybűvölés hatékonyságáról már mindenki meggyőződhetett az eddigi versenyek tucatjain, de ki lehet próbálni az Örök kábulatot, vagy a Csipkerózsika álmát is. Szerintem az utóbbi a hasznosabb, mert kijátszása után már nem igazán lehet vele mit kezdeni, az a pár kör meg ideális esetben elég az ellenfél likvidálásához. Lények közül használjunk Tigroszlánt, vagy Diuretikus krákent, az előbbit azért, mert olcsó és erős, az utóbbit azért, mert nagy, és durva speciális képességű lény. Annak ellenére, hogy nem nagyon játszunk egy-két ÉP-s lényekkel, rakjuk be Yaminát is, speciális képessége szinte mindig jól jön. A kísérletező kedvűek kipróbálhatják Caramellát vagy Zoolát is, mindkettő jól funkcionáló, hasznos lap.

Innen már mindenki mehet a saját szája és lehetőségei szerint, a fennmaradó két szín szinte bármi lehet, csak néhány ötletet adnék az elkövetkező néhány sorban. Ha Fairlightot választjuk, rakjunk be Elmférget, ezzel olcsón leirthatjuk a különféle zavaró bűbájokat. A Piromenyét szintén minden pakliba ajánlott lény, sokat lehet ütni vele, és a hordát is jól megfogja, ha nem szedik le. Ha gyorsítani akarunk a paklin, akkor ki lehet próbálni a Transzformációt is, használni azonban csak az első pár körben érdemes, és csak akkor, ha legalább két lényt le tudunk pakolni utána. A későbbiek során már csak felesleges lap lesz a kezünkben, maximum az utolsó körökben láthatjuk



hasznát, vagy úgy, hogy pár VP-n mulik győzelmünk, és ezzel nyerünk, vagy úgy, hogy már semmi esélyünk, és letranszformáljuk magunkat nullára. (Az utóbbi módszer a lehetőségek szerint kerülendő, ne mutassuk meg az ellenfélnek mivel jatsunk!)

Ha használunk Dornodot, akkor érdemes berakni Dögkeselyűt, ami szintén jó egy lényhorda ellen, hiszen mérgez, és 3 ÉP-je van. A varázslatok között szabad a vásár, az Árulástól az Elimináción át a Savhurrikánig szinte minden hasznos lehet. Az Árulást vagy kivégzésre, vagy lényleszedésre érdemes használni, csak úgy ütni nem igazán éri meg. Az Elimináció jól működik nagy lények ellen, szintén ki lehet irtani vele őrszobtan lévő lényt, s ezután lehet ütni. A Savhurrikán szintén a nagy lények ellen hatásos, hiszen ezek (Trihornis herceg, T. Vlagyimir stb.) idézési költsége szintén úgy tíz körül van. Használhatunk Spontán égést is, de ezt csak nagy lényekre (szükség esetén Illúziósárkányra) éri meg ellőni.

Chara-din segítségével kissé gyorsabbá, inkább hordává tudjuk tenni a paklit. Erősen javaslom az Átokmurgattyút, amivel ha legalább annyiban vagyunk, mint az ellenfél, mindig négyeket kell ütni. Az Ében harcos szintén jó lény, és ha ezeket használjuk, Sheranból rakjuk be a Gitongát, a Drasmólymot, esetleg Gemina balszalmát is. Ha nem igazán arra megyünk, hogy pár kör alatt legyadjuk az ellenfelet, akkor inkább Maigner Lopotomost használjunk. Érdemes kipróbálni a horda mellé a Planetáris őrdémont, vagy a Szőrőspók őrdémont is. A varázslatok közül az Árnyéktűz mindenképpen kell bele, akár Illúziósárkányt leszedni, akár valami nagyobb lényt (Griffőnix, Diuretikus kráken stb.) „megjavítani”; pozitívuma még, hogy nem lehet ellenvarázsolni. Ha nem a horda jellegre adunk, akkor rakhatunk be Árnyékráját, amelynek nagy előnye, hogy mérgez, három ÉP-je van és ráadásul még repül is. Ki lehet próbálni ezeken felül még a Masszát, aminek öt ÉP-s formáját érdemes létrehozunk kijátszáskor, és ezt a későbbiek

során a helyzetnek megfelelően változtathatjuk.

Raiából használhatjuk a szokásos spoilereket, a Gömbvillámot, a Griffőnixet, vagy a Múltidézőt is. Komolyabb szerephez jut majd a kiegészítő pakli összerakásánál is, de ha jatsunk vele, berakhatunk az alapba is egy-két Igazság pillanatot. Arról, hogy miért jó a Griffőnix meg a Gömbvillám, nem kell mesélnem, Múltidézővel pedig akár lényt is visszavehetünk, ha szükséges. Érdemes kipróbálni a Trihornis herceget, amelynek fő előnye, hogy nem lehet elbűvölni, és ráadásul még VP-t is lehet vele generálni. Ha elég köpködő lényvel jatsunk, vagy féltünk a hordáktól, rakhatunk be néhány Tisztítótüzet is. Az Igazságtevő a lény nélküli paklik ellen kiváló, bár egy horda ellen nem sokra megyünk vele.

Ha Tharral jatsunk, akkor több nagy lényt is használhatunk. Ilyen például a Bundás csirmáz, vagy a Lord Kovács. Mindkettő messze megéri az árát, Lord Kovács hátránya pedig nem igazán zavaró, ha kevés varázslattal jatsunk. Bűbájirtásnak itt a Poszogó mőszeák; ha használjuk, akkor már csak reménykednünk kell, hogy az ellenfél is jatszék Szörnybűvöléssel. (A Tiltott mágiát sajnos kitiltották.) Használata előtt azért nem árt lepakolni pár Destabilizátort, vagy felrobbantani egy Földanya amulettjét. Egy alternatívát jelenthet azzal, ha rakunk be Garokkot is, és Fairlight mellett használva, a Transzformációval együtt egy elég erős hordához jutunk.

Leahhal még keveset kísérleteztem, de az biztos, hogy a Sötét motyogó jó a pakliba, a Szubreális vámpír is hasznos, különösen akkor, ha több ÉP-ben vagyunk, mint az ellenfél. Ki lehet próbálni a Vámpír lordot, vagy az Áerátikus hasnyákot is, az előbbit azért, mert repül és regenerálódik, az utóbbit pedig azért, mert körülkint 2 VP árán varázslatokkal nem lehet megcélozni, ezért lehet komoly ellenfele a csak varázslatokból álló paklinak.

Végül, de nem utolsó sorban a színtelen lapokról. MINDENKÉPPEN



használjunk legalább két Pozitív létsíkot, ez nagyon meg tudja nehezíteni a lényeszedéseket. A Sheran lázadásának is éppen ez a fentebb említett harmadik hátránya: Pozitív sík mellett nem lehet vele lényt leszedni. Nem árt esetleg berakni egy-két Sötét földet sem, ezzel akár nyerhetünk is, és mindig jobb ha ez van kint, mint ha egy olyan, ami az ellenfélnek kedvez. Ha még mindig lényhiányban küszködünk, rakjunk be T. Vlagymirt, vagy El DonGót is. Vlagymir mellett érdemes Időgyorsítót is használni, így nem okoz olyan nagy kárt, ha leszedik.

Az alappakli összeállítása után nem árt összerakni valami kiegészítőt is, ha versenyre készülünk. Ez olyan lapokat kell tartalmazzon, amelyek szinte minden paklitípus ellen jók. Ilyen példának okáért a Szerepcsere. Mind a „kombós” paklik ellen, mind lényirtásnak. Ha kombós pakli ellen használjuk, akkor kétféle módon ártathatunk vele ellenfelünknek: vagy a

kulcslapokat irtjuk ki a kezéből – például Fairlight trükkjével –, vagy pedig végigcsináljuk a kombót, csak éppen úgy, hogy az ellenfél haljon bele. Lényirtásnak használva akkor érdemes kijátszani, ha már semmivel sem tudjuk leszedni a lényt, és feltételezzük, hogy ellenfelünk képes lenne rá. Sok játékos kiegészítő paklijában helyet kap még a Természet rendje, aminek én nem sok értelmét látom, azon felül, hogy biztosítani tudjuk vele a győzelmet. A kombós paklikat cseppet sem zavarja az, hogy egy-két körrel később kell elkezdjék a pasziánszot, legfeljebb jobb eséllyel játszik végig a kombót, 5 VP-vel többől. Az Életpajzs, és az Elemi vízcsapás jól használható lényirtásra, az előbbi inkább a direkt sebző képességgel bíró lények ellen. Sheranból rakhatunk még a kiegészítőbe Járványt, ami a hordák ellen kimondottan jó lap. Hordák ellen egyébként használható a Parittyta, a Szírének éneke, vagy a Kontármunka is. A hatékonyabb szín-

szívató lapokat – ilyen például a Pusztító végzet, vagy a Fairlight cselszövése – csak akkor tegyük be, ha még van hely, és értelmesebbet már nem tudunk kitalálni. A Hatalom örülete, és a Tudati égetés jót tesz a lény nélküli paklik ellen, hiszen nagyon sok esetben szorongatnak több lapot a kezükben, és általában igyekeznek VP fölényben maradni. Ha használunk Destabilizátort is, akkor rakhatunk be Áttérítést, bár mostanában már nem nagyon játszik senki sem Pogányirtással. Kellemetlen pillanatokat szerezhetünk még azzal is, ha berakunk néhány Rejtőzködést, legfeljebb ezt tudja majd csak Gyenge pusztítani az ellenfél, és nem mondjuk az alatta ülő Diuretikus krákent. Még rengeteg hasznos, említésre méltó lap lenne, ami ide kívánczik, de ezeket már találjátok meg ti! Listát most azért nem írok, mert ez nem egy adott pakli, csak egy ötlet, egy váz több különböző összeállításhoz. További jó játékok!

SASS TAMÁS



A Csillagképek megrendelése

A Csillagképek kiegészítő megrendelése, a többi termékünkhöz hasonlóan működik, (azaz a Beholder Kft, 1680 Budapest, Pf. 134-re kell elküldeni belföldi postautalványon a pénzt, az utalvány hátuljára pedig fel kell írni, hogy mit és mennyit rendelsz, ám van két külön feltétel, ami csak erre a kiegészítőre vonatkozik.

1. A Csillagképekből legalább hármat kell egyszerre rendelned. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor NEM tudjuk ajánlva küldeni, ami nagy eséllyel azt jelenti, hogy a postán el fog tűnni.

2. Ha olyan Csillagképek kiegészítőt rendelsz meg, ami már elfogyott (ez könnyen előfordulhat, mivel erősen korlátozott példányszámban fog csak megjelenni), akkor helyette automatikusan a legközelebb megjelenő Csillagkép kiegészítőt fogjuk elküldeni.

Márciusban a halak, áprilisban a kos kiegészítő jelenik meg. A boltokban március 18-tól és április 22-től lesznek kaphatók, de ha nálunk rendeled meg, akkor már március 11-én és április 15-én postára adjuk. Kérünk mindenkit, hogy csak akkor rendeljen postán Csillagképeket, ha a fenti feltételeket el tudja fogadni! Köszönjük!



VERSENYBESZÁMOLÓK

A Beholder Kft. legutóbbi versenyére január 24-én került sor. A versenyen csak gyakori és nem gyakori lapokat lehetett használni, így ki voltak tiltva a Csillagképes és Krónikás lapok is. Ez a kikötés eléggé megváltoztatta a játék képét. A legtöbb játékos valamiféle „good stuff” paklival próbálkozott, a leghasználhatóbbnak ítélt lényeket és varázslatokat szedve össze. Népszerűek voltak azok a nagy vagy közepes lények, amelyek nem voltak kitiltva (mivel a nagy dögök jelentős része ritka), pl. a *Gorbmad féreg*, *Karmos tankány*, *Árnyékrája*. Chara-din, Dornodon, Sheran voltak a legnépszerűbb színek. Elenios, sok ritka spoiler lapja nélkül, most háttérbe szorult. Ellenvarázslat tekintetében megoszlottak a vélemények: volt, aki használta őket, volt, aki Destabozott, míg sokan mindkettőt mellőzték. A varázslatok közül a *gyenge pusztulása* volt a legnépszerűbb. Volt jónéhány életképes koncepció összeállítás is: farkaudarok, pszi-paklik, repülő és mérgező paklik, Sass Tamás egyedi paklijája (l. később).

A junior kategóriában 40-en, a felnőttben 68-an indultak. Az utolsó forduló után egyes kieséses döntőket is tartottunk, hogy ne a Buchholz-számítás döntse el az első helyek sorsát.

A junioroknál *Mátyus Sándor* győzedelmeskedett, ellenvarázslatokkal összerakott good stuff paklijával, amelyben legalább 3 ÉP-s lények (pl. Rubingólem) ütöttek az ellenfelet. A második *Szabó Viktor* lett, pszi paklijával: sok-sok gyógyulás után halálra tudatkorlácsolta ellenfeleit. Egyik mérkőzésén gyűjtőjében 2 *A sebek beformnak*, 2 *Békítés*, 2 *Leab megcsífolása*, 2 *Puba ütés* és 2 *Tudati vitalizáció* volt. Harmadik helyezést ért el *Hambalkó Bálint* repülő, destabilizátoros, lény-gyógyító paklijával, a negyedik pedig *Báder Mátyás* lett, szintén good stuff paklival.

A felnőttelnél *Sass Tamás* frappáns paklijával minden mérkőzését megnyerve, megérdemelten lett első. A pakli lényege a lények gyors kiszorása, amelyek a tartalékban maradvá termelik a VP-t, a Kínzókamra és/vagy a Sötét kastplom dönti el a meccset. Tamás remekül játszott ezzel az érdekes paklival. Kiegészítőjéből említést érdemel az *Antimágikus ballaszt*, az *Ördöglakat* és az *Északi druida*.

A második helyet *Kis Borsó Csaba* szerezte meg, ellenvarázslatos good stuff paklival, a tőle már megszokott jó játékkal. Paklijában a többi hasonló paklitól eltérő meglepetéslap volt a *Gruangdag amulettje*. Bátran és sok szerencsével használt *Szakadéket* és *Szélvibart* is. Harmadik lett *Szeitz Gábor* jól összerakott pszi-paklijával. Kevesebb gyógyulást használt, inkább a kombó mihamarabbi beindítására koncentrált. Érdekeség, hogy még

Sass Tamást is volt esélye megverni, az egyik meccsükön a három, kiegészítő paklijából berakott *Karmos tankánnyal* győzött. Az *Északi druida* viszont igen erős volt ellene, talán ha berakta volna a kiegészítő pakliból az *Agyroppantást*. A negyedik *Kovács Ákos* lett, szintén lényes good stuff paklival.

ÉRDEKESSÉGEK A VERSENYRŐL:

❖ Sass Tamásnak 13/15-ös *Quwarg szamurája* volt. De volt 8/9-es *Lebegő gombája* is, mindez a *Sötét kastplom* áldásos hatására.

❖ Gellért Ákos 3 *Ikerbarcossal* ütötte ellenfelet.

❖ Bartók Imre *Varkaudar mérnökével* 6 *Quwargbolyt* szerelt szét.

Mindenkinek jó versenyést!

MAKÓ BALÁZS

A nyertes pakli:

- 5 Quwarg
- 3 Vadász tatu
- 3 Quwarg szamuráj
- 3 Quwarg felderítő
- 3 Planetáris órdémon
- 3 Quwarg harcos
- 3 Átokmurgattyú
- 3 Árnyékrája
- 3 Quwarg szabotőr
- 3 Maigner Lopotomos
- 2 Lebegő gomba
- 2 Chara-din fátyla
- 3 Sötét föld
- 3 Sötét kastplom
- 3 Kínzókamra

Egy új magazin, a science fictiont és szerepjátékokat kedvelőknek!

BIRODALOM

A MARSYAS, a Pergamen és a Quark közös kiadványa.

BEHOLDER oldalak • TROLL melléklet
HALÁLZÓNA • 48 oldal • Novellák
tippek, trükkök és más finomságok

Hamarosan kapható a szerepjáték boltokban, illetve a nagyobb újságos standokon.

ÁRA: 280 Ft

További információ:
birodalom@fantasy.elender.hu
1537 Budapest, Pf. 453/397



ÚJ VERSENYEK

MÁRCIUSBAN ÉS ÁPRILISBAN

További információ: 06-32 360-881
Mátyus Gergelytől.

HKK VERSENY NYÍREGYHÁZÁN

Időpont: 1998. március 28. szombat 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Stúdió, Nyíregyháza KPVDSZ Művelődési Ház Szarvas u. 95.

Szabályok: A verseny normál svájci rendszerű, maximum hatfordulós viadal, körönként két győzelemig. Már érvényesek az új versenyszabályok, vagyis a Tiltott mágia, az Alkalmazkodás és A Mágia létsíkja tiltott lapok.

Nevezési díj: 300 Ft, lányoknak ingyenes.

További információ: 06-32 360-881
Mátyus Gergelytől.

HKK VERSENY KAPOSVÁRON

Időpont: 1998. április 4. 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Kaposvár, Fő u. 7.

Az állomáson szervezők várják azokat, akik előre jelentkeznek.

Szabályok: Hagyományos, kétjátszmas verseny, ahol a lapok pontozva vannak. (A pontlistát a szervezőktől lehet elkérni.) A pakli pontoszszege nem haladhatja meg a 75 pontot. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Alkalmazkodás, Tiltott mágia.

Nevezési díj: 1000 Ft, ami tartalmazza egy kiegészítő (Létsíkok vagy Chara-din visszatér) árát is.

Érdeklődni lehet: 82-423-507-es telefonszámon reggel 8-9 illetve 16-22 óra között, hétfőigén egész nap.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: 1998. április 18. szombat, 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Kondor Béla Közösségi Ház (Budapest, Kondor Béla sétány 8.).
Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől piros 136-os busszal. (6 megálló)

Szabályok: Hagyományos, háromjátszmas, svájci rendszerű verseny. Tiltott lapok: A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szírének éneke, Agybénítás, Alkalmazkodás, Direkt kontaktus, Gömbvillám, Griffónix, Illúziósárkány, Manacsapda, Parityta, Piromenyét, Szörnybűvölés, Tiltott mágia, Trikonhis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó, Túskepapzs és az ultraritka lapok. Ismét lesz junior kategória a 16 évüket még be nem töltött játékosok részére.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300).

Érdeklődni lehet: levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134 címen.

HKK VERSENYEK

A HOLLÓTÁNYÁN

Időpont: 1998. március 22.
Hagyományos egyéni verseny.

Szabályok: Hatfordulós, háromjátszmas verseny. *Tiltott lapok:* Tiltott mágia, Enciklopédia Fantasia, A mágia létsíkja.

Időpont: 1998. április 5.

Szabályok: Hatfordulós, háromjátszmas verseny. A versenyen csak egyszínű paklival lehet játszani, amelyben szerepelhetnek szintelen, és Bufa lapok is. A Tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban használható, az Isteni szövetség tiltott lap.

Időpont: 1998. április 19.

Szabályok: Hatfordulós, háromjátszmas verseny. *Tiltott lapok:* Enciklopédia Fantasia, Tiltott mágia, A mágia létsíkja.

Időpont: 1998. május 3.

Szabályok: Hatfordulós, háromjátszmas egyéni verseny. A paklinak pontosan 100 laposnak kell lennie, a kiegészítő pakli továbbra is 20 lapos. *Tiltott lapok nincsenek!*

Mindegyik verseny helyszíne a Hollótánya (Budapest, VII. ker. Rumbach Sebestény u. 8.). A versenyek napja vasárnap, 11 órakor kezdődnek, nevezni 9.30-tól lehet.

Nevezési díj: minden versenyre 450 Ft (tagoknak 400 Ft).

Díjak: Ultra ritka lap, paklik, egyéb ajándékok

Támogatóink: Beholder Kft., Hollótánya szerepjátékkлуб.

Érdeklődni lehet: a Hollótányán.

Figyelem! Az Ultra ritka lapot csak akkor oszthat ki, ha a nevezők létszáma eléri a 25 főt!

A HATALOM KORLÁTOZÁSA

HKK verseny Pécsen

Időpont: március 22. 10 óra (nevezés 9-től)

Helyszín: Pécs, Esztergar Lajos út 19. 3. em. *Megközelíthető a vasútállomástól és a buszvégállomásról a 4-es busszal. (Az Olimpia Üzletház nevű megállónál kell leszállni.)*

Szabályok: Hatfordulós, 3 játszmas,

FARSANGI UTÓZÖNGÉK

HKK verseny Zalaegerszegen

Időpont: 1997. március 28. szombat 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti Ifjúsági Ház (Pázmány Péter u. 4.).

Szabályok: Hatfordulós, háromjátszmas, svájci rendszerű verseny. A farsang változatosságát felelevenítve a paklit legalább 30 féle lapból kell összeállítani. A cserélés után sem csökkenhet le 30 alá a fajták száma! *Ismét lesz Ironman!*

Nevezési díj: 400 Ft (mindkét versenyre biztosítja az indulási jogot, de az Ironmanen nem kötelező részt venni).

Díjak: HKK paklik, az Ironmanen nem kártya lesz a díj.

Érdeklődni lehet: Magyar Zoltán, tel.: 92-324-115 (este és hétfőigén).

GYŐZELEM JUTALMA III.

Időpont: 1998. április 4. szombat 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Stúdió, Pásztó, Telesi László Művelődési Ház Budapestről Pásztóra eljutni, vonattal a Keletiből, vagy busszal a Népstadiontól lehet. *Az állomáson rendezők várnak.*

Szabályok: A verseny normál svájci rendszerű, maximum hétfordulós viadal, körönként két győzelemig. Már érvényesek az új versenyszabályok, vagyis a Tiltott mágia, az Alkalmazkodás és A mágia létsíkja tiltott lapok.

A verseny különlegességét az adja, hogy minden forduló végén, a győztes egy ritka lapot kap ajándékba az Isteni szövetség kiegészítőből.

Nevezési díj: A díjaknak megfelelően 500 Ft, lányoknak ingyenes.



svájci rendszerű verseny. Nem lehet használni az ultraritka, ritka, csillagképes, és AK-s lapokat. Ezenkívül tiltott lap még a Tiltott mágia és az Alkalmazkodás.

Nevezési díj: 400 Ft, tagoknak: 360 Ft.

Érdeklődni lehet: Fenyvesi Krisztián tel.: 72-253-055/3320.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Pergamen Kupa 2. forduló

Időpont: 1998. április 4. szombat, 11 óra (nevezés 10 órától.).

Helyszín: Elisyum Kártya-, és szerepjátékklub, Budapest XIII., Csanády u. 4/b. *(Bejárat a Kresz Géza utcáról.)*

Szabályok: Svájci rendszerű verseny, három játszmaival. A verseny során kizárólag gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, nem használhatóak a Csillagképek kiegészítő lapjai, a Krónikás lapok és a Földanya amulettje sem.

Nevezési díj: 400 Ft

Díjak: Ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet: e-mail: pergamen@elender.hu, levélcím: 1537 Budapest, Pf.: 453/397.

FŐNIX KLUB VERSEYNAPTÁR

március 15. Magic

március 22. Star Wars

március 29. M.A.G.U.S.

április 5. Battletech

április 12. HKK

április 19. Magic

április 26. Star Wars

Helyszín: Ferencvárosi Művelődési Központ, Budapest IX., Haller u. 27.

Minden általunk rendezett versenyen hivatalos ranglistapontok szereshetőek (hatalompont, DCI, Decipher ranglista pont), és a versenyek eredményeit a kiadóknak jelentjük.

Nevezési díj: 600 Ft/verseny/fő (Ez az összeg Bontatlan paklik esetén változik.)

Érdeklődni lehet: a Camelotban személyesen és a 215-9035-ös telefonszámon.

Versenykezdekések: 10 órától.

ARÉNA VERSEYNAPTÁR

Bp. V. ker. Stollár Béla utca 18.

március 14. Vampire

április 11. Magic

március 22. Magic (DCI)

Type II. (DCI)

március 28–29. Bloodbowl

április 18. Spellfire

(Vérfoci) bajnokság

április 19. Mitosz

március 21. Mitosz

április 25. Battletech (DCI)

április 4. Star Wars

április 26. M.A.G.U.S.

(szerepjáték)

(Kiválasztottak)

április 5. HKK

Minden versenyre a nevezés 10 órától kezdődik.

További információkat telefonon vagy személyesen a klubban kaphatsz. Telefon: (1) 302-87-37

A klub nyitva van minden nap 10-től 22-ig.

MAGIC

The Gathering™

KVALIFIKÁCIÓS HKK VERSENY

Nyíregyházán

Időpont: 1998. április 25. szombat 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Stúdió, Nyíregyháza KPVD SZ Művelődési Ház Szarvas u. 95.

Szabályok: A verseny normal svájci rendszerű, maximum hatfordulós viadal, körönként két győzelemig. *A verseny győztesei indulási jogot szereznek a 98-as nemzeti bajnokságra.*

Nevezési díj: 300 Ft. lányoknak ingyenes.

További információ: 06-32 360-881

Mátyus Gergelytől.

NEW YORK

Pro Tour Qualifier

Magic: the Gathering verseny a Beholder Kft rendezésében

Időpont: 1998. márc. 22., 10 óra

Helyszín: Elisyum kártya-, és szerepjátékklub, Budapest XIII., Csanády u. 4/b.

(Bejárat a Kresz Géza utcáról.)

Pergamen

Ez a lemezújság havonta jelenik meg a CD Guru, a Chip és a Pc-x CD-ROM mellékletében. A „nulladik” (valójában első) 1996. decemberében látta meg a napvilágot.

Egy kis ízelítő az eddigi témakörökből:

Túlélők Földje • Káosz Galaktika • AD&D
Csillagok Háborúja • Cyberpunk
Earthdawn • Magic: the Gathering • Rage
Shadowrun • Star Trek • White Wolf

Kínálatunk folyamatosan bővül egyéb játékokkal. Olvashattok novellákat, kártya- és könyvismertetőket, klubinfókat, kalandmodulokat és tippetet.

**Keresd a CD mellékleten, az interneten és a barátainnál!
Levélcímünk: 1537 Bp., Pf. 453/397
E-mail: pergamen@automex.hu**

KÉRDÉZZ – FELELEK

NATALUM KARTVAI

Mennyit gyógyít a Szekértábor, ha Épületteremtéssel hozták játékba? Az Épületteremtésnél minden egyes építőt 2 VP-vel lehet helyettesíteni, tehát Épületteremtésnél ahányszor két VP-t költsz a Szekértábor kihozására, az annyit fog gyógyítani.

Ha felépíttem Sutor Kragoru tornyát, ellenfelem átrakhatja-e a mágius védelmű lényemre a Pestist? Sutor Kragoru tornya szerint a mágius védelmű lényeket nem lehet varázslattal vagy hatással megsebezni, azaz ki lehet játszani rájuk a Tisztító-tüzet vagy Gömbvillámot, de azok nullát sebeznek. A válasz tehát egyértelmű, a Pestist is át lehet rakni rájuk. Ez felvet egy további kérdést is: kifejti-e a hatását a Pestis egy mágius védekezésű lényemre, ha van aktív Sutor Kragoru tornya? A válasz erre is igen, mivel a Pestis nem sebez, hanem egy -1 ÉP-t és -1 sebészét képviselő jelzőt ad, a torony pedig csak a sebző varázslatoktól véd.

Megmenthetem-e a Quwarg harcosomat egy Halál csókja után, ha beáldozok neki quwargokat?

Alapesetben a Quwarg harcos nem öli meg a Halál csókja, mivel 1/2-es lény. Ha van rajta egy Óriás erő, akkor belehalna, de az a képessége, hogy quwargokat lehet áldozni neki, életmentő hatása, tehát így életben lehet tartani. Téves az a felfogás, miszerint ha egy quwargot beáldozok a harcosnak, akkor kap +2/+1-et, tehát a sebzése is nő, ezért így nem lehet megmenteni. Ilyenkor ugyanis először sebez a Halál csókja, csak utána áldozom a quwargokat, azaz a harcos így megnövelt sebzése már nem növeli a halál csókjának sebzését. Ha azonban az Óriás erő helyett egy Quwargbolyom van játékban, akkor nem csak a harcos, hanem a kis Quwargok is belehalnak a Halál csókjába, tehát nem lehet őket feláldozni a harcos megmentésére.

Tükörpajzzsal visszaküldheti-e rám az ellenfelem az egyik lényére lőtt Gömbvillámomat, ha van a játékban egy őrző lényem (pl. Palotaőr)? Az őrző képesség azt jelenti, hogy játékos nem lehet célpontja sebző varázslatnak. A Tükörpajzs azonban nem sebző varázslat, és a célpontja nem is a játékos, hanem a Gömbvillám. Látszólag tehát működik a dolog, azonban a kérdésnek van egy érdekesebb vonatkozása is, nevezetesen, hogy ha a Tükörpajzs megváltoztatja a Gömbvillám célpontját, a lény helyett engem jelölve ki, akkor ez őrző mellett lehetséges-e? A kártya szövegéből azonban egyértelműen következik, hogy a Tükörpajzs nem változtatja meg a varázslat célpontját, csak nem a célpont, hanem a kijátszó sebződik, tehát lehet tükörpajzsos őrző lény mellett is.

Kijátszhatom-e a Chara-din lesújtot egy olyan kétszínű lapra, melynek az egyik színe Chara-din?

Egy Chara-din-Leah lapot, úgy kell tekinteni, mintha egyszerre lenne Chara-din lap és Leah lap is. A Chara-din lesújtot nem lehet kijátszani Chara-din lapra, tehát az olyan kétszínű lapokra sem, melyeknek egyik színe Chara-din.

Mikor tükörpajzsozhatom a Gömbvillámot: miután már visszalődötök egymásba, vagy még a lövöldözés előtt?

A Tükörpajzs ugyanolyan azonnali reakció lap, mint az Ellenvarázslat. A Gömbvillámot még azelőtt lehet ellenvarázsolni, mielőtt visszalövöm, mivel ha sikeres az ellenvarázslat, a Gömbvillám nem jön létre, így nincs mit lődözni. Az összes azonnali reakció lap hasonlóképpen működik, mivel általában befolyásolják a varázslat végeredményét, így először ezekkel kell reagálni, és utána lehet visszalőni a villámot.



Visszahozhatom-e A moák fénykorával a Temetőmet, ha nincs öt lényem a gyűjtőben?

Nem, mivel a *Temetőnek* kijátszási feltétele az, hogy legyen öt lényed a gyűjtőben. A lapok kijátszási feltételnek mindig teljesülnie kell, amikor a lap a játékba kerül, kivéve, ha ez egy lap szövegében másképpen szerepel. A *moák fénykorával* visszahozott épületeknél, és a *Kovácscébbel* visszahozott tárgyaknál is teljesülnie kell az esetleges kijátszási feltételnek, különben a tárgy vagy épület a gyűjtőben marad.

Mi történik akkor, ha A fák erejével pusztulásjelzőt raknak egy épületemre, amelyen Tudati lenyomat van, és a jelzők száma elérte az épület strukturális pontját?

Az épület a gyűjtőbe kerül, mivel a pusztulásjelzők a mérgejelzőkhöz hasonlóan viselkednek, azaz az előkészítő fázisban szaporodnak, és az épület a mérgezett lényekhez hasonlóan, az előkészítő fázis végén kerül a gyűjtőbe. Az előkészítő fázisban semmilyen aktivizálást igénylő

képességet nem lehet használni, a *Tudati lenyomatot* pedig 4 VP-ért kell aktivizálni ahhoz, hogy az épületre ne hasson egy varázslat vagy hatás.

Belehal-e a Vadászmaster A halál csókjába?

Nem, mivel a *Vadászmaster* 2/3-as lény, és szörnyek elleni plusz sebzését csak az ütési fázisban kapja meg, ha egy szörnyrel harcol.

Drágítja-e a Destabilizátor az Áttérítést, ha azt reakciólapként játszom ki?

Nem mivel a *Destabilizátor* azokat a lapokat drágítja, amelyekben szerepel a „közvetlenül azután játszhatod ki”. Az *Áttérítésen* azonban a következő szöveg található: „Kijátszhatod közvetlenül azután is...”. Mivel a két szöveg nem egyezik, ezért az *Áttérítésre* nem hat a *Destabilizátor*. Az Isteni Szövetségben egyébként két új lap található, amelyekre hat a *Destabilizátor*: a *Tükörpajzs* és a *Merénylet*. A korábbi ilyen lapok listáját az AK19 Kérdezz-felelek rovatában megtaláljátok.



A játékosok kérésére az újság megjelenésétől kezdődően a Tiltott mágiát töröljük a versenyeken tiltott lapok listájáról. Ezután ismét lehet használni a versenyeken, de továbbra is csak a kiegyesítő pakliban.

DANI ZOLTÁN

MAGIC The Gathering™

Stratégia

hogyan játszunk

Eddigi magics cikkeim főként a profiknak szóltak, ezúttal viszont főszerkesztőm kérésére egy olyan cikket írtam, amely inkább a középhaladóknak és a kezdőknek jelenthet segítséget. Minden versenyen találkozom új arcokkal, és sokan kezdenek el otthoni társaságban játszani, úgyhogy remélem, sokan találnak hasznos információkat az alábbiakban, talán még a HKK-sok közül is. A játék szabályait persze nem most akarom elmagyarázni, aki igazán kezdő, az ragadjon meg néhány csomag Portált, amelyhez már magyar nyelvű szabálykönyv is kapható, az alapszabályok így kiválóan elsajátíthatóak.

A kártyások közül sokan állítják, hogy ők nem versenyzők, csak a szórakozás kedvéért játszanak. Shawn „Hammer” Reigner, az egyik profi játékos kicsit nyersen fogalmazta meg, miszerint „mindnyájan a szórakozás kedvéért játszunk, mert a legjobb szórakozás nyerni”, de valamilyen szinten igaza van. Bár a legtöbben természetesen a játék örömeért játszanak, nem hiszem, hogy valaki hosszú távon hűségese maradjon bármilyen játékhoz, ha folyton veszít, hiszen ha nincs sikerélmény, nincs öröm sem. Sokszor láttam embereket játszani, akik nagyon gyenge, használhatatlan lapokat raktak a paklijukba, és azt mondták, „ez egy mókapakli”, majd amikor valaki tönkreverte őket, értetlenkedtek, hogy miért kaptak ki, majd meglepvezték, hogy „persze, ez csak egy mókapakli volt, te meg killer deckkel jössz”. Ők még sosem próbálták ki, hogy milyen móka egy igazán jó paklival játszani egy másik, hasonlóan jó pakli ellen.

Persze minden kezdet nehéz, ha valaki most kezd el magicezni, akkor bizony már nem élvezheti annyira a hőskorszakot, a lapokkal való kísérletezgetést, mint néhány évvel ezelőtt tették az akkori kezdők. Ennek ellenére hiszem, hogy a játékba még most is be lehet kapcsolódni, függetlenül a gyűjteményed nagyságától.

1 játssz

Első lépésként javaslok, hogy mielőtt saját paklit csinálnál, kérd meg egy, a játékot jól ismerő barátodat, hogy rakjon össze két, kb. egyforma erős paklit (valószínűleg már van is neki ilyen). Nagyszerűek lehetnek a gyárilag előre összeállított paklik is (pl. Portalban és Tempestben van ilyen, és a Strongholdban is lesz). Játsszatok egymás ellen, eleinte akár nyílt lapokkal, kérdezd meg, hogy mit miért csinált a barátod, illetve miután te kijátszol vagy használsz egy lapot, kérdezd meg, hogy ő hogy csinálta

volna, mit rontottál el szerinte. Később már az is elég, ha a játék után beszéltek meg, hogy hibáztál-e.

Ha nincs ilyen barátod, akkor is valószínűleg találni fogsz egy segítőkész profit, ha lemez egy klubba. Eleinte mindenképp egyszerű paklikkal játszatok, amelyekben csak lények és lényirtások vannak, lassú, kivárós, countrelős paklik inkább a haladóbbaknak valók.

2 változtasd meg a paklit

Amikor az adott paklival kezdesz megbarátkozni, megtetheted az első lépést: változtass rajta! Pl. úgy véled, hogy kevés a föld a pakliban, és raksz még bele, vagy van egy lap, ami ha kijött, akkor mindig nagyon jól álltál, akkor ebből rakj be még. Esetleg a nagyon haszontalannak tűnő lapokból kiszedhetsz. Ezután következik, amikor elkéred a barátod dossziéját, és megnézed azokat a színeket, amelyek a pakliban vannak, és teljesen új lapokat illesztesz a pakliba, kipróbálsz a működésüket.

3 próbálj ki más paklikat

Most, hogy egy paklit már megismertél, és változtattál rajta, kipróbálhatsz más paklikat. Első lépésként cseréljétek paklit a barátoddal, játsz most az övével! Mivel nagyjából tudod, hogy mi van abban a pakliban, meglepve fogod tapasztalni, hogy néha ki tudod találni, hogy mi van az ő kezében, sejtjed, hogy mit fog ő csinálni. Kezd a dolog ésjátékká válni! Ha lehetőség van rá, vegyetek elő új paklikat, vagy egyszerűen nézz meg paklikat az interneten (bőven található pl. a [HTTP://PWL.NETCOM.COM/~FKUSUMOT/INDEX.HTML](http://PWL.NETCOM.COM/~FKUSUMOT/INDEX.HTML) címen), rakd össze őket, és próbáld ki. Internet hozzáférés esetén, és ha van Windows95-öd, letöltheted a [HTTP://WWW.PLANESWALKER.COM](http://WWW.PLANESWALKER.COM) homepage-ről az ún. Apprentice32 nevű programot. Ezzel a szoftverrel ketten játszhatnak Magicet az interneten keresztül (kártyák sem kellenek hozzá), de akár internet nélkül, a gépeden futtatva az Apprentice-t próbálgathatod a paklikat.

4 építs saját paklit

Ez az a lépés, amit már nem úszol meg kártyák nélkül. Valamennyi pénzt rá kell szánnod a játékra, és ne nagyon számíts rá, hogy csereberéléssel meg fogod hűsszorozni a gyűjteményedet, azok az idők elmúltak. Az eddigi tapasztalatok, de saját ötleteid alapján rakj össze egy paklit saját

ízlesed szerint, és próbáld ki a klubban vagy baráti körben. Kérd ki a többi játékos véleményét a pakliról, ők mit változtatnának rajta, mi az, ami szerintük jó a pakliban, mi az, ami rossz. Ha a fenti lépéseket végigcsináltad, szerintem már elég merszed lesz ahhoz, hogy kipróbáld magad egy versenyen, no és aztán ott lehet a legtöbbet tanulni, ha nem is nyersz elsőre. Fontos, hogy odafigyelj az ellenfeleidre, mit hogyan csinálnak, tőlük tanulhatsz a legtöbbet, mert a versenyeket mindenki komolyan veszi, mindenki beadja minden tudását.

5 a pakliépítés

1. MANAARÁNY. Fontos, hogy ne legyen se túl sok, se túl kevés föld a pakliban. Az optimális érték a pakli 40%-a körül van, de ha sok, nagyon alacsony (1-2 mana) idézési költségű lappal játszol, akkor ez lehet valamivel kevesebb. Ha többszínű paklival játszol, legalább 9 olyan lapod legyen a 60 lapos pakli esetén, amely egy-egy színhez manát termel. Ha több olyan lapod is van egy színből, amely idézéséhez két kötött mana kell, akkor 13 az ajánlott szám. Semmiképp se használj nagyon sok olyan lapot, amelynek nagyon magas az idézési költsége, mert sokszor a játék véget ér, mielőtt ezeket kijátszhatnád. 5 manáért kijövő lapot ritkán használnak, bármilyen jó is, és a 6 manás lapoknak brutálisnak kell lenniük ahhoz, hogy berakja az ember (és akkor is csak 1-2 ilyen a pakliba). Ha 4 manás lapból 8-10-nél többet akarsz berakni, akkor lehet, hogy a 40% mana már kevés lesz.

2. LÉNYEK. Egy lény általában annál jobb, minél kevésbé haladja meg az idézési költsége a lény sebzését. Ezek szerint persze az 1-ért kijövő, 2-t sebző lények a legjobbak, de ezeknek általában olyan nagy a hátrányuk, hogy nem éri őket meg berakni. Jó lények pl. Erhnam Djinn, 4 manáért (és ebből csak 1 kötött), 4-es sebzése van, és a hátránya gyakorlatilag elhanyagolható; Savannah Lion 1-ért 2/1; Serendib Efreet 3-ért 3/4 és repül.

Jók lehetnek pl. még azok a lények, amelyek speciális képessége hatványozottan érvényesül egy bizonyos környezetben. Pl. ha sokan játszanak vörös lövéssel, akkor jó a Soltari Priest, mert nemcsak 2-ért 2-t üt, de vöröstől védett is.

3. VÉDETTSÉG. A pakli ne purcanjon ki teljesen egy laptól vagy egy paklitípustól. Pl. egy tiszta vörös pakli vesztett, ha kijön egy vörös védőkör, ezért vagy használj benne Nevi Disket, vagy valamilyen artifact sebzést.

4. UNIVERZALITÁS. Olyan lapokat használj, amelyeket bármikor húzol fel, akár a játék elején, akár a végén, akármi legyen is a játékban, sose legyenek teljesen hasznavehetetlenek. Nyilván, a leguniverzálisabb lapok a lények és a lényleszedő lapok. Ez utóbbi lehetőleg minél kevesebb manába kerüljön és minél többféle

lényre hasson. Pl. az egyik leguniverzálisabb lényleszedés a Lightning Bolt, mindössze egyetlen manáért leszedi a legtöbb lényt.

5. KOMBÓK. Előbb-utóbb minden játékos felfedezi a kombókat, vagyis amikor 2 vagy 3 lap együttes játékba hozatalakor valamilyen hatványozott előnyre teszel szert. Nos, a kombók közül kizárólag azok a jók, amelyeket minden játékban nagyon nagy valószínűséggel ki tudsz hozni, és ha kijön, akkor szinte biztosan megnyerted a játékot. Más kombó nem éri meg azt a bizonytalanságot, hogy egy lapját nem húzod fel, és a többi komponens használhatatlanul ül a kezvedben. Egyébként a legerősebb kombók gusztagustalanok, tényleg nem élvezet ellenük játszani, versenyen mindenki készül ellenük, de azért mindenki vonzódik hozzájuk. Ezenkívül el kell hogy szomorítsalak: saját alkotású, eredeti versenykombó paklit nem tudsz összehozni, ezek lehetséges verzióit az internetes populáció már hetekkel azelőtt tökélyre fejlesztette laboratóriumában, még mielőtt a kombó ötletének csirája megfogant volna benned.

A többszemélyes játék egyik hatalmas előnye, hogy ott a kevésbé stabil és halálos kombók is működőképesek, sőt, voltaképpen ezekről szól a többszemélyes játék.

TIHOR MIKLÓS



KÉRDŐÍV

ALANORI KRÓNIKA

Immár két éve töretlenül létezik, és hónapról hónapra megjelenik az Alanori Krónika. Úgy gondoljuk, hogy mára már mindenki kialakult egy kép az újságról, az egyes rovatokról, mindenki tudja, mit változtatna rajta, ha ő szerkesztené. Erre vagyunk most kíváncsiak, azért hogy mi is megtudjuk, mi az olvasóközönség véleménye, mit szeretne a többség olvasni a Krónikában. Kérlek, kedves olvasó, gondosan olvasd el és töltsd ki az alábbi kérdőívet, majd küldd vissza a címünkre (Beholder Kft. 1680 Budapest, Pf. 134)! A beküldők között Isteni Szövetség és TF valamint KG ingyenfordulót sorsolunk ki.

Minden kérdésnél, ahol nincsenek választási lehetőségek, ott pontoznod kell az újság valamely részét, rovatát, a kérdést előtt álló kis négyzetben. Az osztályzatokhoz egy kis segítség:

- 1 – Soba többet ilyen témájú/minőségű cikkeket, külsőket.
- 2 – Nem érdekel/tetszik, de ha más nincs...
- 3 – Elmegy, bár nem ez az ami igazán érdekel/tetszik.
- 4 – Érdekes cikkek, pont a kellő mennyiségben.
- 5 – Ez igen! Nagyon tetszik, minél több ilyen cikk kellene.

- | | | | |
|-----------------------------|--|-----------------------------|--|
| 1 <input type="checkbox"/> | Hogyan tetszik általában az Alanori Krónika? | 18 <input type="checkbox"/> | Milyen gyakran kell statisztika? (1 – soba 5 – havonta) |
| 2 <input type="checkbox"/> | Milyenek találd az újság külalakját? | 19 <input type="checkbox"/> | Mi a véleményed az újság TF rovatairól? |
| 3 <input type="checkbox"/> | Mi a véleményed a Shadowrun cikkekről? | 20 <input type="checkbox"/> | Tetszenek-e a Ghalla Newsban megjelenő, játékosok által írt cikkek? |
| 4 <input type="checkbox"/> | Mit szeretsz olvasni a Shadowrunról?
a. játékkiegészítőt, cikkeket (akár fordításokat is)
b. novellákat
c. egyebet... | 21 <input type="checkbox"/> | Folytassuk-e a Szikrázó Korona c. TF-es képregényt? |
| 5 <input type="checkbox"/> | Mi a véleményed az újság HKK cikkeiről? | 22 <input type="checkbox"/> | Milyen gyakran kell statisztika? (1 – soba 5 – havonta) |
| 6 <input type="checkbox"/> | Hogyan tetszik a Kombók rovat? | 23 <input type="checkbox"/> | Milyen gyakran kell KT-lista? (1 – soba 5 – havonta) |
| 7 <input type="checkbox"/> | Érdekelnek-e a versenybeszámolók? | 24 <input type="checkbox"/> | Érdekel-e az Elképesztő? |
| 8 <input type="checkbox"/> | Érdekelnek-e a versenyhirdetések? | 25 <input type="checkbox"/> | Folytatódjon-e a História? |
| 9 <input type="checkbox"/> | Milyenek találd a Kérdezz-feleleket? | 26 <input type="checkbox"/> | Érdekelnek-e a KT-bemutatók? |
| 10 <input type="checkbox"/> | Mi a véleményed a Varázslómesterekről? | 27 <input type="checkbox"/> | Érdekelnek-e a kalandozók városairól szóló cikkek? |
| 11 <input type="checkbox"/> | Szereted-e a Hogyan csináljam feladványait? | 28 <input type="checkbox"/> | Szükség van-e a KalandozóKalauzra? |
| 12 <input type="checkbox"/> | Érdekelnek-e a Magic: the Gatheringről szóló cikkek? | 29 <input type="checkbox"/> | Mi a véleményed az Aprókról? |
| 13 <input type="checkbox"/> | Hogyan tetszenek a KG-s cikkek? | 30 <input type="checkbox"/> | Ki a kedvenc novellairód? |
| 14 <input type="checkbox"/> | Tetszenek-e a KG-s novellák? | 31 <input type="checkbox"/> | Ki a kedvenc cikkiród? |
| 15 <input type="checkbox"/> | Tetszik-e a KG-s képregény? | 32 <input type="checkbox"/> | Szeretnél-e más témájú (nem Shadowrun, TF, KG, HKK, Magic) cikkeket olvasni a Krónikában? Ha igen, akkor mit? (Más szerepjátékot: MERP, AD&D, Vampire, Earthdawn stb.; más kártyajátékot: Jyhad, Star Wars, Middle Earth stb.) |
| 16 <input type="checkbox"/> | Érdekelnek-e a hajóleírások? | 33 <input type="checkbox"/> | Melyik nyereményt szeretnéd?
a. TF b. KG c. HKK (írd a négyzetbe) |
| 17 <input type="checkbox"/> | Szükség van-e szerinted a tárgy- és ellenfél-listához hasonló adatokra? | | |

HOGYAN CSINÁLJAM



Sajnos ismét baki csúszott a januári rejtvényünkbe, a kis ördög a „nyerj az ellenfél körének végéig” felszólítást átírta „nyerj a kör végéig”-re. Természetesen így nem volt megfejthető a feladvány, így elfogadtam (volna) megfejtesnek azt is, ha valaki azt küldte be, hogy nincs megoldás (de ilyen végül is nem volt). Talán ennek a hibának köszönhetően nagyon kevés megfejtés érkezett, de három éles eszű játékosunk felismerte a bakit, és így is megfejtette a rejtvényt: *Jancsár János, Jarolin József és Ördög István*. Háromszoros szóbeli vállveregetés mellett egy-egy csomag (a boltokban már nem kapható) Chara-din visszatér kiegészítőt kapnak az Isteni Szövetség helyett. (Talán ennek jobban örülnek!) A többi játékos számára pedig itt a megoldás:

1. Minden varázslat 2 VP-vel kevesebbe kerül *A mágia létsíkja* miatt, ezt nem írom minden varázslatnál külön le, hanem automatikusan így számolom a VP-t. *Utánpótlom a Tri-kornis herceget*, és ráteszek egy gyengülésjelzőt. (+1 = 1 VP)
2. Kijátszom az *Átkozott kincset*, amely az ellenfelem nem tud manacsapdázni, mert 3 VP-be kerülne neki, és csak 2 VP-je van. Leszedek további 4 VP-t a hercegről, ami meghal, az ellenfél kap két SZK-t és sebződik kettőt.
(-1 + 4 = 4 VP; -2 = 4 ÉP)
3. *Utánpótlom a Tri-kornis herceget*, és leszedek róla 5 VP-t. A herceg ismét meghal, 2 SZK az ellenfélnek, és újra sebződik kettőt.
(+5 = 9 VP; -2 = 2 ÉP)
4. Feltámasztom *Lord Kovács Józsefet*. (9-4 = 5 VP)
5. Lerakom *A kapzsóság átkát*.
(-5 = 0 VP)

6. Kijátszom a *Napfókusz*t. Ezt az ellenfelem manacsapdázhatja, ha akarja.
7. Ha manacsapdázta, akkor 0 VP-m van, de a sík miatt ki tudom játszani *A természet rendjét*, majd *Lord Kovács* kap egy *Halál maszkját*. Ha nem manacsapdázta, akkor *Lord Kovács* megkapja *A halál maszkját*, ami aktivizálja, így 1 VP-vel többre kerülnek a varázslataim. *A természet rendje* ekkor már 1 VP-be kerül, amit 3 VP-ért tudna manacsapdázni az ellenfelem, de szerencsére továbbra is csak 2 VP-je van. Egyik esetben sem tud már varázsolni a következő körömig.
8. *Lord Kovács* üt ötöt. (-5 = -3 ÉP)
9. Átadom a kört. Erre az ellenfelem még az én körömben az *Álomvirággal* eldobja két lapját, így győgyul nyegyet. (+4 = 1 ÉP)
10. Az előkészítő fázisában sebződik ötöt *A kapzsóság átkától*. *A sebek befornakot* nem játszhatja ki *A természet rendje* miatt, és csak két lapja van, amivel négyet tud gyógyulni, ha eldobja az *Álomvirággal*, így csak 0 ÉP-be kerül. Győztem.

A legtöbb beküldő ott követte el a hibát, hogy az ellenfélről feltételezte, hogy amint az ellenfél 0 ÉP alá kerül, azonnal dobál az *Álomvirággal* vagy kijátsza a Leah megcsúfolását. Ez nem így van. Az ellenfelem okos, ezért csak a gyógyulási fázisban dobál, vagy egyszerűen megcsúfolja Leahot, a kör közben nincs rá szüksége, hiszen úgyis csak a kör végén veszít.

Új feladványunkat Kis Borsó Csaba készítette. Mindenféle homályos körítés nélkül egyszerűen csak nyerj a köröd végéig! A te köröd van, most kezdődik az első fő fázisod, van 14 VP-d és

2 ÉP-d, az ellenfelednek 5 VP-je és 5 ÉP-je van, egykötőknek sincs szörnykomponense.

Beküldési határidő: 1997. április 8.

A zárójelben levő betűk az isteneket jelentik, a túlóldalon megtalárod a feladvány ábráját is.

A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Kürtszó (T)
- A hatalom örülete (F)
- Merénylet (F)
- Bér munka (F)
- Földanya amulettje (S)
- Ragaszkodás (C)

JÁTÉKBAN LEVŐ LAPJAI:

- 2 db Degradátor (C)
- 2 db Destabilizátor (-)

Minden lapod aktív. A lényeid az őrszobában vannak. Az ellenfeledet átterítette az egyik Destabilizátorodat Leahra.

ELLENFELED KEZÉBEN LEVŐ LAPOK:

- 2 db Agybénítás (F)
- Manacsapda (R)
- Gömbvillám (R)
- Ellenvarázslat (F)
- Ork Zászlós (D)

ELLENFELED ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

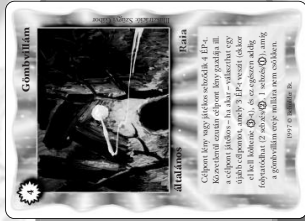
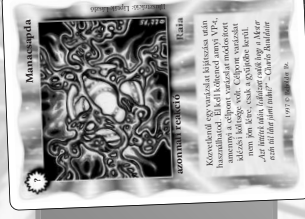
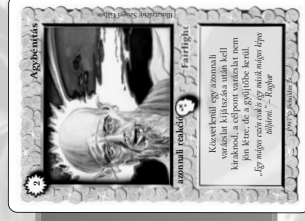
- Ork inkvizitor (D)
- Ork zászlós (D)
- Villámszimbólum (F)

ELLENFELED PAKLIJA SORRENDJÉN:

- Tisztító tűz (R)
- Ellenvarázslat (F)

Minden lapja aktív. Az inkvizitor a tartálékban, a zászlós az őrszobában van.

DANI ZOLTÁN



Ellenfeled
kijáratzóit
lapjai



Ellenfeled
kezében levő
lapok

ELENFÉL ÁLLÁSA: 5 ÉP, 5 VP, 0 SZK



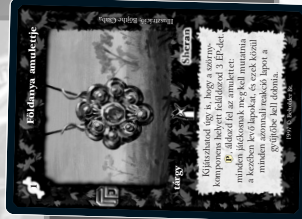
Ellenfeled
örposztja

A TE ÁLLÁSOD: 2 ÉP, 14 VP, 0 SZK

Órposztod



Kezedben levő lapok





Sok újonc kapitány szemléli elkéseredetten a kikötők forgatagában tündöklő, teljesen felszerelt, minden jóval megspékelt, modern hajókat. Ilyenkor rendszerint üresen ásítózó pénztárcájukra gondolnak, azon tanakodva, hogy nekik vajon mikor lesz pénzüik egy ilyen csodálatos gépre.

1. A KERESKEDELEMRŐL ÁLTALÁBAN

A problémára sokféle megoldás létezik, hiszen a meggazdagodásra számos módszer áll rendelkezésünkre. Mégis, talán az összes lehetséges út közül a leggyorsabb és legefektívebb választás a kereskedelem. A kereskedés igen hasznos tevékenység, állítom ezt akkor is, ha néha előfordulhat, hogy nem tudjuk mire költeni felhalmozott tőkénket. Az úrhajónk felszerelése (különösen egy-egy Légi-parádé előtt), a szektorváltás, és a különböző üzleti befektetések módszeresen felemésztik az anyagi keretünket, arról nem is beszélve, hogy szövetségben belül is szükség lehet néhány pénzügyileg megszorult társunk kiegészítésére. A pénz a belső szektorok felé haladva elképesztő

módon inflálódik, sohasem kell félnünk attól, hogy elkerüljük a pillanatot, mikor úgy érezzük: a meglévő mennyiség sokszorosa sem lenne elég.

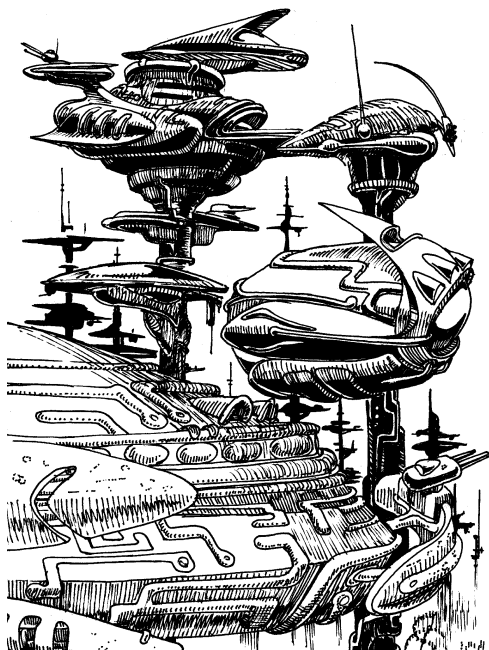
A kereskedelem, mint tevékenység, lehet lélektelenül unalmas, de fejleszthető igazi művészetté, mely által egy-egy forduló eseményeinek megtervezése egy zenekari mű komponálásához hasonlítható. Ilyenkor nagyon fontosá válik az alapos tervezés, hiszen ha jól szerkesztjük meg a kereskedelmi útvonalat, akár néhány forduló alatt összpórolhatunk egy fordulónyi TVP-t. Ez egy átlagosan optimalizált repülési útvonallal nem biztos, hogy sikerülne. A hatékony kereskedés trükkjeire később még visszatérek.

Fontos lehet még tudni a kereskedéssel kapcsolatban, hogy ez a pénzkeresési forma egyszerűre kompaktt és illeszthető. A harccal ellentétben nincs felszerelési igénye, valamint nem kell rá külön TVP-t fordítani (javítás). Persze ezek a körülmények nem biztos, hogy élvezetesebbé teszik a fordulóinkat, de mindenképpen kiszámíthatóbbá, ami nagyobb felelőséget ró ránk.

2. PÉNZ VAGY/ÉS KERESKEDELMI RANG

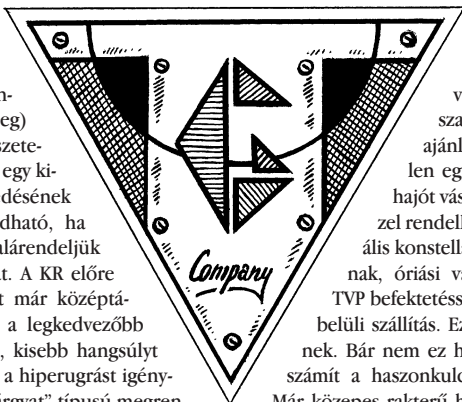
Ha elfogadjuk kiindulópontnak, hogy pénzt keresni legkönnyebben üzleteléssel lehet (melyre persze néhány kalóz és vadász helyből rácafolna), el kell döntenünk, hogy erre mely módszer tűnik a legalkalmasabbnak. Kezdetnek vegyük sorra a lehetőségeinket: utazhatunk az árreken lovagolva, vállalhatunk csillagrendszeren belüli kalandokat vagy teljesíthetjük a ritkábban felajánlott hiperugrással járó, vagy árubeszerezéssel kapcsolatos feladatokat. Azt, hogy ezek közül melyiket érdemes választani, a haszonkulcs, a TVP igény és a pillanatnyi teendőink dönthetik el. Fontos körülmény továbbá az is, hogy kereskedelmi rangunk a teljesített küldetésekkel nőni fog, mely a későbbiekben visszahat a küldetések haszonkulcsára.

A kezdet kezdetén előfordulhat, hogy az árreken lovagolva akár többszörös pénzeket szakíthatunk, mint küldetésekkel (leginkább technikai árukon), így háttérbe szorulhat a boltosokkal köthető üzletek jelentősége. A jelentősebb árkülönbségek ugyanis legtöbbször nem egy csillagrendszeren belül találhatóak, a hiperugrások pedig



felemészti a bolygók közti szállításokra félretett TVP-ke-
retet. Az árresek felléteképezése azonban idő- és TVP-igé-
nyes, ráadásul ezzel a módszerrel nem fejlődik a kereske-
delmi rangunk (továbbiakban KR) sem.

Miért olyan fontos a rangfejlődés? Mint már említet-
tem, a KR növekedése a küldetések haszonkulcsának erő-
södését eredményezi, és a
folyamat, ellentétben az ár-
resek kis intervallumú inga-
dozásával, nincs korlátok közé
határolva. Magyarul a haszon-
kulcs rangfejlődéssel (elméletileg)
bármeddig növelhető. Természe-
ten lehet követni a „mindenből egy ki-
csit” elvét, de a haszon növekedésének
szempontjából csak az elfogadható, ha
hosszú távon a KR fejlődésnek alárendeljük
az egyéb pénzszerzési formákat. A KR előre
mozdítása véleményem szerint már középtá-
von megtérül, úgy gondolom a legkedvezőbb
megoldás erre összpontosítani, kisebb hangsúlyt
fektetve a csillagközi árresekre, a hiperugrást igény-
lő kalandokra, és a „hozz egy tárgyat” típusú megren-
delésekre. Ez utóbbi két küldetésforma ugyan bolygó-
közi társuknál jelentősebb bevételt hozhat, de nagy
mértékben lelassítja a rangfejlődést.



3. KERESKEDELMI KÜLDETÉSEK FAJTÁI

Ezzel el is érkeztünk a kereskedés különböző metódusai-
nak vizsgálatához. Az idő, vagyon és a KR előrehaladtával
az árreseknek egyre kisebb jelentősége lesz, így ez a tevé-
kenységi forma megmaradhat a legmegszóllottabb keres-
kedők műkedvelő időtöltésének, mint szórakoztató, de
fejlődésindukáló hátráltató foglalatosság. A hiper-
ugrással járó küldetések magasabb KR szinten tö-
kéletesen veszteségessé válnak, még az egy-
szerű, rendszeren belüli szállítás
haszon/TVP arányszámát is messze alul-
múlják, nem is beszélve a haszon-
kulcsnövelő tényező: a rangfejlő-
dés ütemének drasztikus
mértékű lelassításáról. Az
ilyen típusú kalandba ala-
acsonyabb szinten is csak ak-
kor érdemes belevágni, ha vagy
sürgősen szükségünk van na-
gyobb összegre (és a közelbe kell ug-
rani), vagy ha éppen arra akad fontos
elintéznivalónk. Távlatos célponthoz min-
denképpen szerezzünk be hiperhajóművet.
Marad a „hozz egy tárgyat” (továbbiakban HT), és
a rendszeren belüli szállítás közötti választás. A HT
magas ranggal elképesztő vagyonforrás lehet, ala-
acsonyabb szinten viszont a hiperugrással járó feladatoknál
is hátráltatóbb a KR fejlődése szempontjából. A HT-vel



kapcsolatban hosszú távon a 22-es csapdjába eshetünk,
mert kihasználni az előnyeiket csak a rang növelésével tud-
juk, viszont a HT maga jelentősen akadályozza ennek di-
namikáját. További kellemetlen körülmény, hogy ehhez a
küldetéstípushoz tartósan be kell rendezkednünk egy csil-
lagrendszerben, minél széle-
sebb sugarú körben fel kell
derítenünk körülöttünk
minden rendszert, és a lehető
legnagyobb mértékűre kell nö-
velnünk navigátorunk hiperugrás
szakértelmét (hajtómű is erősen
ajánlott). Ezek mellett elengedhetet-
len egy hatalmas rakétával rendelkező
hajót vásárolnunk, és rengeteg készpénz-
zel rendelkezünk a befektetéshez. Ha ide-
ális konstellációban vágunk neki a feladatok-
nak, óriási vagyont szerezhethetünk minimális
TVP befektetéssel. Utóljára maradt a rendszeren
belüli szállítás. Ezt tartom én az igazi jolly joker-
nek. Bár nem ez hozza a legtöbb pénzt, mégis ez
számít a haszonkulcsnövekedés fő katalizátorának.

Már közepes rakterű hajóval is sikeresen végezhetjük,
viszonylag kevés TVP ráfordítással. Jó ömen, ha olyan
rendszerben tesszük ezt, melyben kevés bolygó van sok
holddal, mert ezzel is TVP-t takaríthatunk meg.

4. VEGYES JÁTÉKSTÍLUS ÉS A KERESKEDÉS

Sokan vélekednek úgy (és teljesen jogosan), hogy a legjobb
játékstílus, ha harcolunk és kereskedünk, mert így mindkét
rangunk fejlődik, nem leszünk pénzsűkében és aktív ré-
szesei lehetünk az idegenek elleni harcnak is. Felmerül a
kérdés, melyik hajótípus alkalmas erre, és milyen felfo-
gásban tegyük ezt. Kézenfekvőnek tűnik a megoldás:
vegyünk olyan hajót, mellyel mindkettőt eredmé-
nyes művelhetjük.

Alkalmasnak látszik erre a Scorpi-
on, Cobra, Elysium hajóosztály, de én
azon a véleményen vagyok, hogy nem
ez az igazi
megoldás. A vegyes kate-
goriájú hajókkal mindkét stí-
lus közepes eredménnyel
csinálhatjuk. Ha maximalisták
vagyunk egyik téren sem lesz
igazi sikerélményünk, és a rangja-
ink sem fejlődnek kiugró mértékben.
Meglátásom szerint a legoptimálisabb vá-
lasztás, ha hajóagynk szintjének növekedé-
sével változtatjuk a hajónk típusát (vadász- és ke-
reskedőhajók cserélésével). Így persze sokszor
kimaradhatunk egy-két jó buliból, de kárpótlásként a
lehető legjobban fejlődnek a rangjaink, sohasem lesznek
anyagi gondjaink, és mindkét játékstílust maximális odaa-
dással játszhatjuk. Hab a tortán, ha rendelkezünk (a sokat le-

szólt) COZ polimorf páncélzattal, mert 8-10 fordulónként 2-3 olyan forduló is engedélyezhetünk kereskedőhajónak, mikor kereskedés közben bátran puffogtathatunk az idegenekre is. Ilyenkor a viselkedést ésszerű határok közé kell levenni, hogy csak gyengébb hajókkal harcoljunk, és a sérülés mértéke ne haladja túl az előre kalkulált mértéket. Ha a páncélzatunk szint alá kerül, teljesen levéve a VI-t, megvárhatjuk míg a hajótest felregenerálódik. Így nem kell a javításra TVP-t költeni, és a harci rangunk is fejlődik.

5. NÉHÁNY TRÜKK ÉS ÖTLET

A kereskedésnél elengedhetetlen készítenünk egy kalandnyilvánartó lapot, melyen folyamatosan vezetjük a kalandjainkkal kapcsolat történéseket. A kalandszám, az útvonal, raktérigény és haszon mellett tüntessük fel a kaland megjelenésének időpontját is (ha nem állunk túl fényesen anyagilag, a befektetés összegét is). Két hónap elteltével ne foglalkozunk tovább a feladattal, nagy valószínűséggel már nem fogjuk megtalálni. A fontosabb, de időrendben csak később végrehajtandó feladatokat vállaljuk el, ezek végleg megmaradnak, ráérünk őket később teljesíteni. A fordulóra tervezett szállításokat rajzoljuk be a csillagtérképbe konténerigénnyel és kalandszámmal egyetemben, így vizuálisan is rálátásunk lesz a kalandokra az útvonal összeállításakor. Raktárméretünk függvényé-

ben több küldetést is végezhetünk egyszerre, fontos, hogy ne lépjük túl a kapacitásunkat, és fordítsunk gondot az útvonal kiegyensúlyozásával a TVP-költségek leszorítására is. Nem utolsó sorban a feltételes boltlátogatásnál figyeljünk arra, hogy egy fordulóban ne menjünk be többször egy helyre. A HT kalandok egyeztetésére érdemes külön árutérképet készíteni a környező csillagrendszerek készleteiről.

VÉGÜL...

Megállapítható, hogy a kereskedelem annak ellenére, hogy nem a leglátványosabb tevékenység a galaktikában, sokat segített célunk elérésében. Természetesen aki bízik a harci tudásában, vagy elveivel ellenkezik a kufárkodás, nem ezt a megoldást fogja választani a meggazdagodásra. Kereskedni sokféleképpen lehet, sokféle eredménnyel, a módszer kapitányonként változik. A fent leírtak csak egy-fajta alternatívát nyújtanak a sikerhez. Abban viszont mindenki egyetért, hogy kereskedőkre szükség van. Ezt néhány Testvériség Kalózsövetségbeli ismerősöm is tudja erősíteni... Úgyhogy kereskedők, rendületlenül látogassátok a boltokat! Vár a Galaktika...

MERMALIOR (1418)

BIRODALMI HÍREK

☐ A Menekültügyi Hivatal előbb az adminisztrátorok hanyagságát, majd a számítógépeket hibáztatta, amiért a blokádok által sújtott bolygókról kimenekített polgárok száma nem egyezik azokéval, akik a Hivatal gondoskodó pártfogása alá kerültek. Ha sem az adminisztrátorok, sem a komputerek nem hibáztathatók, akkor vajon hová tűntek el a menekültek? A Menekültügyi Hivatal felkérte a kikötői rendőrséget, hogy legyen segítségére és ellenőrizze a menekülteket szállító hajókat. A kikötői rendőrség elfogadta ugyan az ajánlatot, de kívülállóként szerint kétséges eleget tud-e tenni megnövekedett feladatainak.

☐ A császár végül engedett a Haborús Párt követeléseinek, és utasította a Peremhercegeket, hogy térjenek vissza birtokaikra. A főnemesek érthető módon nem örültek a döntésnek, igyekeztek különféle ürüggyekkel kihúzni magukat az utasítás hatálya alól, ám az uralkodó hajthatatlan volt. Mindössze annyit tudtak elérni, hogy kitolják a határidőt azzal az indokkal, hogy alaposan fel kell készülniük katonailag, hogy megvédhessék magukat mind az idegenektől, mind az emberrablásra szakosodott kalózoaktól. Bár fő céljuk az időhúzás, aggodalmuk nem teljesen alaptalan: a Gránitkigyóktól kiszivárgott hírek szerint a klán igenis tervez valamit a

Birodalom első nemesei ellen. A részletek nem kerültek nyilvánosságra, ám az, hogy a császár későbbre toltja a visszatérés határidejét arról árulkodik, hogy az uralkodó maga is hisz a pletykáknak...

☐ A Napkereszt Egyházának két magas rangú papját gyilkolták meg az elmúlt egy hónapban. Mindketten cebretríták voltak, és egy titkos szervezet után nyomoztak, amely állítólag beszivárgott az Egyházba és félre akarja siklatni a kolonizálás folyamatát. A gyilkosságoknak mind a helyszíne, mind a módszere meghökkentő. A maradványokat zargok által elpusztított bolygókon találták, az egyiket az Extos, a másikat a Bropea szektorban. Haláluk oka ismeretlen, de mindkettőjük koponyáját kettéfűrészelték, agyvelejükét kiszedték. Arról, hogy ez csak haláluk után történt meg, az árulkodik, hogy az áldozatok egyáltalán nem véreztek. Hogy mik lehettek a gyilkosságok indokai, kik követhették el a szörnyű bűntettet, az mindmáig titok. Ám a legnagyobb rejtély mégiscsak az, mi után kutattak a cerebrita papok a kolonizálandó bolygókon, mi lehetett annyira fontos, fontosabb az életüknél?

ELSŐ KÉZBŐL

KÁOSZ GALAKTIKA FEJLESZTÉSEK ÉS ÚJÍTÁSOK

Módosítások

★ Váratlanul a belső szektorok (Trento és Albion Olea) lakói is rádöbbentek arra, hogy nem is olyan jó nekik olyan bolygókön élni, ahol állandóan bombák és hajóroncsok potyognak az égből. Most már hajlandóak felszállni a szabad kapitányok hajóira, lehet evakuálni!

★ A régebbi szállítási kalandoknál is kiiródik, hogy klánküldetésről van-e szó vagy sem.

★ A kolonizáláskor a fázis végén automatikusan kapcsolatba lépsz az egyházzal, hogy megkaphasd, a következő fázisban honnan, illetve hová kell szállítani. Persze ez csak akkor igaz, ha a következő fázisban szállítás a feladat, és ha van rá TVP-d.

★ Jött néhány panasz a kolonizálásnál az ajtók berobbantásának nehézségére. Ezen szintén változtattam, ha valakit ez tartott vissza a kolonizástól vagy ez vette el a kedvét, az immár nekifuthat illetve folytathatja.

Fejlesztések

★ A kikötőkben megjelentek a terminálok, amelyek a körözött kalózokról, a szabad kapitányokról és a blokádokról szolgáltatnak adatokat.

★ Új épület jelent meg, a bánya. Részben ehhez kapcsolódik egy új kalandtípus, a rabszolgaszállítás, amelyet itt és kaszinóban kaphatsz. A bányában minimális priusz szükséges, a kaszinóban azonban csak akkor bíznak meg küldetéssel, ha tekintélyes bűnözőmúlt áll mögötted.

★ A szövetségi tagdíjnak meg lehet adni egy harmadik paramétert. Ez felső korlátot jelent a tagdíjra, egyetlen tag sem fizet ennél többet akkor sem, ha egyébként vagyonának a megszabott százaléka több lenne ennél.

★ Ha felszabadul egy bolygó a blokádlól, hivatalos üzenet érkezik a kapitányok hajójára a kolónia pusztulásához hasonlóan. Sőt, ha valaki gyorsan odaér, még az ott rendezett ünnepségen is részt vehet.

★ Többen óhajtották a lehetőséget, hogy flottában meheszenek szektort ugrani. Céljaikat ne firtassuk, de immár mehetnek: a FU szektorszám paranccsal kérheti a flotta leendő vezetője az ugrást (ekkor még nem kell flottában lennie), majd ugyanígy hajthatja is végre. Persze ez utóbbi esetben már össze kellett szednie csapatának tagjait. A lehetőség csak a Trentoból az Albion Oleába, illetve az ellenkező irányba áll, külső szektorból nem lehet így ugrani a belsőbe.

★ A roncsolást megkönnyítendő immár ki lehet adni az MK parancsot, amelynek két paramétere lehet. Az elsővel beállíthatod, hogy minimum milyen értékes dolgokat akarsz el-

vinni: érték/konténer arányt kell megadni. Pl. ha valaki csak archeo komponenseket akar összegyűjteni, melynek mérete igen kicsiny, akkor 200 000-et megadva, csak ezeket fogja összeszedni. A második paraméter a konténerszám: maximum ennyi konténer nyit akarsz egy fordulóban összeszedni roncsokból. Ha nem adsz meg 2. paramétert, az azt jelenti, hogy nincs felső korlát. Ha viszont csak a második paraméter akard használni, akkor az 1. helyére írd nullát.

Javítások

★ Korábban előfordulhatott, hogy egyes félig bejárt labirintusok eltűntek. Ennek megtaláltam az okát, kijavítottam.

★ A labirintusban talált ismeretlen tárgyakra gyakran nem ment ki enciklopédia, nem vált ismertté. Ezt is kijavítottam, sőt, hogy a hiba következményeit is kiküszöböljem, ha valakinél van egy általa nem ismert tárgy, arról is megkapja az enciklopédiát.

MAKÓ KATALIN

NEXT-DOOR

KÁRTYA- ÉS SZEREPIÁTÉK KLUBOK:

Teleki László Művelődési Központ
Pásztó, Kölcsey út

Tel.: 06-32 360-881 és 06-20 589-569

Nyitva:

hétköznap: 13-19

hétfőn: 10-18

HKK ● Magic ● MAGUS Kártyajáték
MAGUS Szerepijáték

KPVDSZ Művelődési Ház
Nyíregyháza, Szarvas u. 95.
Tel.: 06-20 590-454

Nyitva:

hétköznap: 13-19

hétfőn: 10-18

HKK ● Magic ● Vampire ● Battletech
MAGUS Szerepijáték ● AD&D



SZÖVETSÉGI BÁZISOK

Még mielőtt folytathán az épületek felsorolását, le kell szögezmem, hogy az alább leírt adatok csupán tájékoztató jellegűek. Még semmi sincs leprogramozva belőlük (legalábbis most, február elején, amikor a cikket írom), és a játékba való beillesztés során könnyen kiderülhet, hogy némelyik ötlet túl gyenge vagy éppen teljességgel megvalósíthatatlan. Hogy mégis közvéteszem, annak az oka, hogy jobb ha a teljes megvalósulás előtt megtudják a szövetségek mire számíthatnak, hiszen ekkor még lehet változtatni, új dolgokat berakni. Lássuk hát az újabb épületeket!

IV. Raktár

Egyszerűsége ellenére igen fontos eleme a bázisnak, hiszen mindenkinek szüksége van egy helyre, ahová ideiglenesen lerakhatná átmenetileg felesleges cuccait. Gondoljunk csak a Légiparádéra! Hányan kényszerültek eladni tárgyakat, hogy méltóan fel tudjanak szerelni a nagy eseményre? Raktárból minden szövetség akkorát épít a bázisra, amekkorát akar és amekkora elfér. Minden kiépítettségi fokozat 150 konténernyi helyet jelent, azaz egy 5. kiépítettségi fokozatú raktárban 750 konténernyi árut lehet tárolni.

V. Szimulátorközpont

Az épületnek két típusú működése lehetséges: az egyik esetén a képességefejlesztő parancsok (GYK, KNO) kiépítettségi fokozattól függően hatásosabban működnek. A másik lehetőség a „valódi” szimuláció. Ez esetben a szövetségi tagok az Archivumban letárolt idegen és játékoshajókkal harcolhatnak, természetesen számítógépen keresztül. A normál harc-

hoz hasonlóan növekednek a képzettségek és kockázat nélkül lehet próbálgatni a különböző felszereléseket. Nemcsak a légi, hanem a földi harcot is gyakorolni lehet ily módon. A két lehetőség nem zárja ki egymást, működnek egymás mellett, de erős a gyanúm, hogy a második csak a szimulátorközpont igen magas kiépítettségi fokozatában lesz megvalósítható.

VI. Archivum

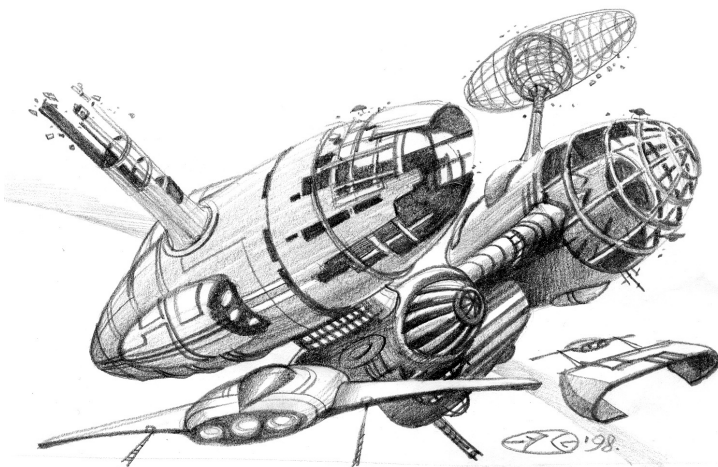
Azt hiszem, már többször is említettem ezt az épületet. Szoros kapcsolatban van az Informatikai Központtal, gyakorlatilag arra épül. Az Archivum tárolja a szövetség tudásanyagát – mármint azt a részét, amelyet a tagok beleraknak. A Szimulátorközpont ebből veszi a szimulációhoz szükséges adatokat, de a tagok is hozzájuthatnak a berakott információhoz, így IN parancs nélkül is hozzájuthatnak pl. tárgyak enciklopédiáihoz.

VII. Küldetésnyilvántartó

Célja a kapitányok által megismert kalandok megosztása. Bárki beadhat kalandokat a nyilvántartóba, de annak van egy maximális tárolókapacitása, amely függ a kiépítettségi fokozattól. Ha a nyilvántartó tele van, csak akkor kerülhet be a kaland, ha van alacsonyabb ranggal generált kaland, ekkor kiszorítja azt. Bárki kivehet kalandot, aki belép ide, és mint saját kalandját vállalhatja el.

VIII. Hangárcentrum

A bázison tartózkodó hajókon javít két forduló között és karbantartja a bázist védő robotrepülőgépeket. Ezek itt tárolódnak, innen szállnak fel védeni a bázist, ha ellenséges hajók támadnak meg. A robotrepülőgépek száma és a javítási hatékonyság egyaránt a kiépítettségi fokozattól függ.

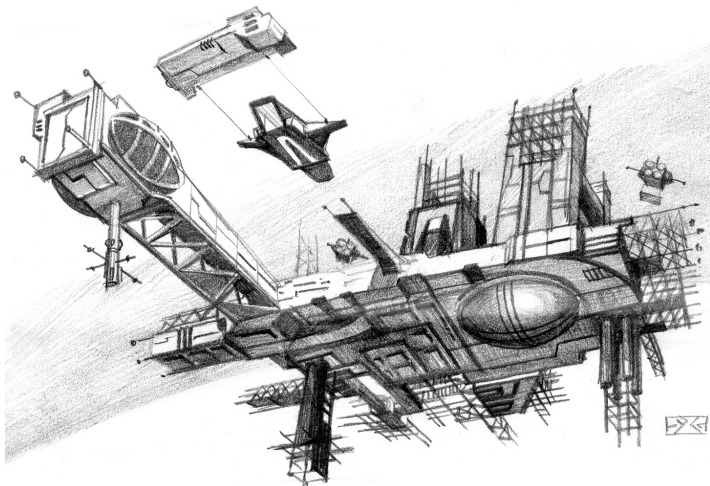


IX. Tudományos Központ, Fejlesztőbázis

Ez a leggyengébb, pontosabban a legkidolgozatlanabb pontja a báziskoncepciónak, s nem véletlenül, hiszen a legénységi tagok közül is a tudósoknak van egyelőre a legkisebb szerepe. Alapvetően két felhasználási terület lehetséges, s mint a szimulatórközpontnál, itt sem zárják ki egymást. Az első kutatási terület a már meglévő tárgyak fejlesztése, bizonyos paramétereinek megváltoztatása. Egy paraméter javítása valamely másik paraméter romlását idézi elő, hogy a játékegyensúly fennmaradjon. Semmiképp sem tervezem, hogy a Légiparádé fődíjával vagy a táposabb archeo tárgyakkal egyenlő szintű tárgyakat lehessen kifejleszteni; ez elértéktelenítene az előbbieket, és túlzottan megerősítené a szövetségeket. Míg ez a típusú fejlesztés leprogramozható, automatizálható, a másik terület, az egyedi szövetségi tárgy kidolgozása viszont mindenképp személyes beavatkozást igényel. Egyelőre nem tudom másképp elképzelni, mint hogy a szövetségek mondjuk fél évente elküldjék hozzám a teljesen kidolgozott tárgyleírást és szó nélkül elfogadják a döntésemet, akár módosításról, akár visszautasításról van szó. Ha nem tetszik az általam javasolt módosítás, nem muszáj kifejleszteniük, de akkor sem tervezhetek élelem fél éven belül másik tárgyat. Az időlimit persze a szövetségek számától, a tárgyak programba való beilleszthetőségétől és sok minden mástól is függ. Azt hiszem, rugalmasabb lenne úgy kezelni, hogy amikor már lehetséges újabb tárgy kifejlesztése akkor a szövetségek üzenetet kapnak a játékevezetőtől vagyis tőlem. (Remélem érthető voltam.) A tárgyalatalkításra vonatkozó megjegyzésem itt is áll: nem fogok elfogadni olyan tárgyat, ami vetekszik a Légiparádé fődíjával. Sokkal jobban tetszene, ha nem olyan tárgyat próbálnátok kitalálni, ami a szövetség tagjait legyőzhetetlenné teszi, hanem poénos dolgokat, amelyek jellemzők a szövetségre. Fontos megjegyzés, hogy mindkét esetben nem magát a tárgyat találnátok ki, csupán a technológiáját, amelynek alapján el lehet készíteni.

X. Hajtómű

Tudom, hogy sok szövetség a Gollamban vagy az Oronikosban – ezek az eddigi legbelsőbb szektorok – akarta felépíteni a bázisát, s csupán azért döntött másképp, mert a mezőnők sajnálatos módon ideiglenesen meggátolták az átjutást. Azonban előbb-utóbb át fognak menni, hiszen valamennyien szeretnék hatos agyú hajtót csináltatni, katonáikat képeztetni az akadémiákon, egyáltalán megismerni újabb világokat. Ezért aztán viszonylag sürgős dolog a bázis szektorutazásának megoldása. A hajtóművet semmiképp sem lehet egyszerű elemek-



ből felépíteni, archeodron technológia kell hozzá. Miközben a Tudományos Központot terveztem az jutott eszembe, hogy akár a szövetség saját tudósai is kidolgozhatnák a módszert természetesen egy valahonnan megszerzett technológiai leírás és egy elrabol, felbérlet, megmentett (minden szövetség válassza a stílusának megfelelő szót) technomágus segítségével. A fentiekből kitűnik, hogy a hajtómű felépítését kalandnak számolom, próbátételnek. A szektorhajtóműnél sokkal egyszerűbb a bolygó- és csillagközi utaztatása a bázisnak, de azért bonyolultabb egy raktár összetakolásánál.

XI. Hiperkapu

Messzebbre és olcsóbban lehetne utazni a segítségével, de ugyanúgy, mint a hajtóműnél, nemcsak építőelemek, hanem technikai tudás is kell hozzá.

XII. Védmű

Ezt hagytam a végére, de nem hiszem, hogy a szövetségek is így cselekednének. Elképzeléseim szerint egyelőre négyféle védelmi rendszert lehetne a bázison kiépíteni. Az első mint már említettem a robotrepülőgépek lennének, amelyek még azelőtt felszállnának, mielőtt a támadók a bázist megsebezhetnék. Hozzájuk természetesen csatlakoznának a bázison tartózkodó szövetségi tagok. A másik három a légvédelmi ágyúk, légvédelmi rakéták és a bázispajzsok lennének. Ezek külön épületben helyezkednének el, külön energiaellátásuk lenne és egymástól függetlenül lehetne fejleszteni őket.

Példa: A védmű tartalmaz egy 2. kiépítettségi fokozatú Rakétatámaszpontot, 3. fokozatú Bázispajzsot és egy 3. fokozatú Lévegtornyot.

Ekkor a Rakétatámaszponton 40 panel van rakétaállványok elhelyezésére és 30 konténernyi hely van rakéták tárolására. A Bázispajzsban 21 panel, és 120 konténernyi hely van pajzsok és generátorok felszerelésére. A Lévegtornyban 75 panel és 90 konténer raktér van az ágyúk és a generátorok elhelyezésére. (A számok tájékoztató jellegűek, csak a példa kedvéért írtam

őket.) A bázist tehát úgy kell felszerelni, mint egy hatalmas, fejleszthető hajót, ugyanolyan fegyverekkel kell ellátni. Fontos kérdés az agy szintje. Azt gondolom, hogy jelenleg max. ötös agyú fegyverekkel lehet ellátni a bázisokat, és ennél nem is kell több, hiszen úgysem jutna hozzá a szövetség erősebbekhez. Azonban amint átkerül a bázis mondjuk az Oronikosba, azonnal felmerül a hatos agyú fegyverek kérdése. Azt gondolom, hogy ezt ismét csak tudományos fejlesztéssel lehet megoldani, amelyben megint a tudósoknak és a Tudományos Központnak lenne szerepe. Lehetne még egy ötödik lépcső, a közelharc, amikor a csata már a bázis felszínén zajlana, de ezt a földi harc teljes kidolgozásáig aligha tudom beilleszteni. Érdekes ötlet a vonósugárblokk, amely képes lenne a bázist támadó hajók némiyékét elfogni és a felszínre kényszeríteni. A következményeket mindenki beláthatja.

Ezek tehát azok az épületek, amelyeket mindenképp elkép-

zelhetőnek tartok egy szövetségi bázison. Felmerülhet még egyfajta szövetségi épület, ahol a tagok összegyűlhetnek beszélgetni, inni egyet vagy egyéb tevékenységekre, de hangulati elemeken kívül egyelőre más jelentőségét nem látom. Persze ez nem azt jelenti, hogy nem lehet építeni, sőt! A bázis volta képp a szövetségi tagok otthona is lehet. A városi épületek közül a kórházat és a sportcentrumot támogatom, esetleg még a szórakoztató centrumot. Semmiképp sem szeretnék valódi boltot és kaszinót ahol a szövetségi tag ugyanolyan kalandokat kaphatna, mint egy valódi bolygón. A szövetségi bázis nem bolygó, ahol valódi szükségletek és lakosság él, nem lenne reális az utóbbi épületek beillesztése. Pontosítok: egyelőre nem az és még sokáig nem lesz az. Persze a lehetőségek végtelene és voltaképp minden csak a játékosokom múlik. (Meg persze rajtam – egy picit.)

MAKÓ KATALIN

HÍREK A KÁOSZ GALAKTIKA VILÁGÁBÓL

Szabad kapitányok! Remélem egyetértetek azzal, hogy a kalózok (ha nem is számdékosan) a galaktika ellen cselekednek, és mennyi ember (xeno stb.) pusztul el miattuk. A magyarázat a következő: azt az energiát, amit a kalózok ellen fel kell használnunk, fordíthatnánk a blokádok feltörésére is, vagy a menekültek elszállítására. Most mondhatjátok azt, hogy fontosabbak a menekültek, és hagyjuk a kalózokat, de nem. A vadászottak később erősebbek lesznek, és különben sem szabad, hogy biztonságérzetük legyen. Kérlek titeket, gondolkodjatok el ezen!

Omett Telrunnel (#1836)

Köszönetet szeretnék mondani mindenkinek, aki segített a II. Galaktikus Légiparádéra való felkészülésben. Leginkább a HŐHÉROK támogattak, de közülük is kiemelkedett önzetlen munkájával Chrtan Mish kapitány, akinek hatalmas hálaival tartozom. Köszönöm!

Mihel Legni (#1320)

Üzenet a Testvériségnek! Én naiv, azt hittem, hogy méltó szellemi színvonalú szervezetnek küldtünk hadüzenetet, de gyermekded reagálásaitok alapján sajnos be kell látnom, hogy tévedtem. Ha rajtatók múlta, szerintem aanhóy kimerülte a Krónikában megjelenő néhány inbecil hirdetésekben, vagy talán infantilis versecskékben (I. Hóhérok–HAL-álmadárkák konfliktus). Visszatérve a hadüzenetünkre, hogy ne csak a ti írományaitokat boncolgassam: Válaszotokban úgy írtatok róla, mintha a világmindenség

legveszélyesebb fenyegetéseit sűrítettük volna abba a pár mondatba. Véleményem szerint egyedül az hordozhatott némi fenyegetést, hogy megértetek a petróleummáglyára. Remélem azt azért megértitek, hogy egy hadüzenetet nem virágnyelven kell fogalmazni. Veletek kapcsolatban végleg zárom soraim, beszéljenek a tettek!

Chronos (#2635) Necrotech Inc.

Üi.: A nekrofil jelző Mockosz Féjég bejegyzett védjegye már majdnem egy éve, úgy-hogy ezzel elkéstetek.

Cerebrita kapitányok! Üzenetem azoknak szól, akik már áldozatul estek a Deep Forest nevű Scorpion Lightning típusú hajó támadásának, esetleg támadásainak. Néhányszor már én is ilyen áldozat voltam, és egyszer emiatt a klonotrontartályban kellett magamhoz térnem. Ezennel flottát szervezek a Deep Forest közös megkergetésére. Add ki a T 4617 parancsot, és csatlakozol! Itt az ideje, hogy megadjuk egyes kalózoknak azt, ami nekik jár.

Xinon ... (#3149)

(olvashatatlan név – a szerk.)

Üi.: Megbocsájtok!

Tisztelt kapitányok! Segítsetek egy technikailag elmaradott társatoknak, küldjétek rádió leírást az általatok ismert olyan felszerelésekről (bármilyen), amit nem lehet mindenütt beszerezni, de esetleg legyártható (vagy nem). Különösen örülnék pl. a II. Légiparádén kiosztott díjak leírásainak, illetve hasonló színvonalú berendezéseknek. Nincs módomban ellenszolgáltatást nyújtani, de később én

is továbbadhatnám más rászorulóknak. Ne feledjétek: elsősorban az idegen hódítók az ellenségeink! Nem veszithetsz semmit, hiszen neked már így is előnyöd van, ha esetleg mégis szabad kapitányokra vadászol, legalább érdekesebb lehet a küzdelem.

I. 26. Draco Gerro Rali Ace (#4409)

Üi.: Az egyszerűség kedvéért a 100. tárgy-kódtól felfelé.

Azt hallottad, hogy a Jégmosoly Uszony tagjának lenni nagy buli? Tévedsz! Sokkal nagyobb!

Jaq Mirror (#1368)

JMU propagandaszóly

S.S.S. Toth! Az inkvizíció dilettánsok gyülekezője. De sose félj: ügyed jó kezekbe kerül! Uraid halottak régen. Szolgáik pedig azzá lesznek nemsokára.

XII. 22.

Egy Órzó (#2317)

Kapitány az Albion Oleában! Ha van eladó pulzar kristályod, Coburn szálad vagy Tiberson fókuszod, akkor én vagyok a te embered. A felsorolt cuccok darabjéért 50 000 fontot fizetek, de szó lehet cseréről is. Ez esetben hasonló komponenseket ajánlok fel (ha kell ráfizetek), vagy ha jobban tetszik, Ruffin féle radarzavaróval is fizethetek. Természetesen másképp is megegyezhetünk, ha van jobb ötleted. Üdv:

Ximoran Arkleton (#2906)

Kalózok vadászata, rendfenntartás, zarg blokádok felszámolása, mezonirtás, kereskedők védelme stb.

Hóhérok

Üi.: Majd a Hóhé.



Hajók		Fajok	
Cyclon Unario	35%	inszektoid	5%
Cyclon Spacedog	2%	karnoplantusz	4%
Cyclon Spark	8%	xeno	8%
Typhoon Warrior	1%	úrcápa	13%
Typhoon Soldier	2%	cerebrita	9%
Scorpion Sting	25%	triciplita	14%
Scorpion Thunder	2%	ember	42%
Scorpion Lightning	4%	nők a legénységben	0 – 30%
Cobra Flash	12 db		1 – 51%
Cobra Sun	22 db		2 – 14%
Mercator Alpha	9%		3 – 2%
Mercator Beta	13 db		
Mercator Gamma	1%		
Elysium Tanker	4 db		
Elysium Brent	2 db		
Galleon Silver	13 db		
Galleon Gold	11 db		
Olimposz Iliász	3 db		
Olimposz Heraklész	3 db		
K.U.K.A. H-1	2 db		

Statistikák

kereskedelmi keret	536795
légi győzelmek	2042
idegenhajók ellen	1662
zargok ellen	1455
mezonok ellen	207
egyéb hajók ellen	333
kapitányok ellen	47
földi győzelmek	84
sikeres kalózkodás	114
pirosz	6327
hírnév	2595

Egyéb

W+S Giga Beam	754
Legtöbb Giga Beam	10
Legtöbb menekült	11151

Lelőtt hajók

2	A-95 Mamut II.	1
8	A-94 Mamut I.	1
14	Karvaly XJ35	1
7	Leviathan	5
4	AMO Supernova	5
3	Shin Le Mei	5
5	AMO Brutal Bug	5
5	Halálos Orca	7
5	Hluppert Trade	9
4	Hunter	10
9	POL-15 Ikarus	11
7	Lézengő Lajhár	13
15	AMO E.C.M.D.E.F.	14
	G.T.R.	16
	Mélység Ördöge	17
	AMO Big Góliát	19
	AMO Gyilkos	21
	Héja XJ35	24
	Merc-Han't	24
	Sötét Elfogó	25
	Tigris II.	35

Klánrangok

Global Impex	2/200
Galactic Trade	2/270
Gránitgyökök	0/28
Szabad Skorpiók	0/28
Bíborrend	1/120
Acélsasok	1/110

A HÓHÉROK egy demokratikus alapokra épülő, félkatonai szervezet. Az alapítók ezt a társulást a Drake kalózsövetség ellen hívták életre. Mindannyiuk életét megkeserítették már néhányszor a törvénytelen vámszedők. Tűrhétellennek tartották, hogy kalózok zaklatják a békés polgárokat, sőt biztonságukat, életüket is veszélyeztetik. Egyesítették erőiket, hogy közösen vegyék fel a harcot a törvénytelenység és az erőszak ellen.

Mára már a szövetség feladatának tartja, hogy az összes kalózszervezetet felszámolja. Kötelességünknek érezzük az idegenekkel (zargok, mezonok) szembeni határozott fellépést is. Mint azt logónk is híven kifejezi, vasszigorral sújtunk le a bűnözőkre. Sorainkban a hadihajók mellett békés, nyugalomra vágyó kereskedők is helyet kaptak, akik pénzzel támogatnak bennünket.

Mindenkit szívesen látunk a tagjaink között, aki egy békésebb, boldogabb galaxisban szeretne élni, és hajlandó ezért áldozatokat vállalni. Aki bővebb felvilágosítást szeretne kapni a belépés feltételeiről vagy a szövetségről, az a következő kapitányoknál érdeklődjön:

A-Dolf Bass E. (#3979), Zyrtec Shulton (#2604)
Sky Mont (#3320), Mihel Legni (#1320)

HÓHÉROK (905)

KOLONIZÁLÁS

A legfontosabb, amiről a Napkereszt Egyháza beszámolt az, hogy immár ketten is vannak, akik befejezték a kolonizálást. Jaq Mirrortól (#1368) senki sem vitathatja el elsőségét, Kris Inda (#2024) csak jóval utána végezte el a feladatot.

Acinonyx Jubatus (#2219) és Xerxes (#3611) a legesélyesebbek arra, hogy bekerüljenek az első háromba e nemes versengésben. Ám még senki nem maradt le semmiről: a cél a bolygók betelepítése, és nem csak az elsők, de mindenki megkapja az egyháztól jutalmát...

1. fázis:	187
2. fázis:	43
3. fázis:	4
4. fázis:	2
5. fázis:	0
Befejezte:	2

51 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'98 március

Statisztika

az 1998. február 23-ai adatok alapján

Ember	15.7%	Rejtőzködés	107
Elf	12.1%	Nyomkövetés	86
Törpe	8.6%	Lopás	70
Árnymanó	8.3%	Mászás	29
Troll	9.8%	Csapdakészítés	53
Gnóm	7.4%	Csapdaészlelés	33
Alakváltó	16.5%	Gyógyítás	72
Kobudera	16.4%	Titkosírás	38
Mutáns	5.2%	Felderítés	127
		Szörnyidomítás	21
Hívók aránya	64%	Teológia	54
Leah	12.5%	Taumaturgia	63
Dornodon	15%	Szerencsejáték	9
Raia	16.4%	Harcművészetek	31
Elenios	6.9%	Szkanderozás	17
Sheran	13.6%	Zene	58
Tharr	22.0%	Szörnyismeret	34
Fairlight	13.4%	Pszí	50
		Zárnyítás	20
Vízharc	12	Vadászat	83
Ökölvívás	29	Bányászat	44
Szűrőfegyver	34	Testépítés	60
Vágófegyver	25	Úszás	13
Útőfegyver	31	Orditás	22
Lőfegyver	31	Legjobb	777
Dobófegyver	33	Leggonoszabb	666

Szerkesztői üzenetek

Sajnos ismét nagyon elmaradtunk az apróhirdetések leközlésében, ami két okra vezethető vissza. Az egyik, hogy az elmúlt egy-két Krónikából csak kevés oldalt tudtunk az apróknak szentelni. A jövőben kicsit bővítünk az aprók oldalszámán, ebben a GN-ben is kilenc oldal apróhirdetés van. A másik okért a hirdetőket a felelősök: sokan elfeledtek arról, hogy mit jelent az, hogy APRÓ hirdetés. A beérkezett hirdetések nagy része nagyon hosszú, és az utóbbi időben nem voltunk elég szigorúak ezügyben. A jövőben a hosszú hirdetések kérés nélkül a kukába vándorolnak. Kérek mindenkit, hogy az apró legyen apró, azaz ne haladj meg a háromnegyed A/4-es oldalt, kézzel, átlagos nagyságú betűvel írva.

A SZERK.

Jó	16.8%	Férfi	79%
Semleges	63.3%	Nő	21%
Gonosz	19.9%		
		Halálok száma	279
Erő	59	Legtöbb skalp	19
IQ	48	Összes skalp	417
Ügyesség	53	Legtöbb szörny	3537
Egészség	45	Összes szörny	1383392
Szerencse	56	Összes TU	5638
		Összes MxTU	21509
Min. Erő:	6	Legnagyobb hit	
Min. IQ:	6	félisten hatalmú szolgáló	
Min. Ügyesség:	6	Legnagyobb halhatatlan 2%	
Min. Egészség:	1	Összes halhatatlan	52 db
Min. Szerencse:	6		

Leggazdagabb	13209 arany
Legtöbb tudatpont	56
Legtöbb varázspont	877
Legtöbb pszipont	288
Legtöbb EP	373
Legtöbb TP	2208855





VÁLTOZÁSOK

- * Akinek megvolt a szent kehelyről az enciklopédiája valahonnan, és nem volt jelen a temploma felszentelésekor, az nem kapott szent kehelyt. Ez megváltozott, mostantól a szent kehelyt mindenki a templomos küldetés leimádkozásakor kapja meg.
- * Sokan panaszkodtak, hogy a fogadóban telezabálja magát a karakter, csak éppen a gyermeke nem kap enni. Pótoltam ezt a kis „mulasztást”, ezentúl a fogadóban a gyermekeket is megetetik.
- * Főként a kobudérák fájlalták, hogy ököllel nem tudnak rombolni, még a Kötörés képesség megszerzése után sem. Ez annál is inkább kellemetlen, mivel nekik nem sok értelme van az ütőfegyver hatékonyságát fejleszteni. Ez megváltozott, mostantól ököllel is lehet rombolni, de amíg a karakter nem szerzi meg a Kötörés kí képességét (17-es harcművészet), a dolog hatásfoka a nulla körül fog állni, így alacsony harcművészetnél továbbra is a kőkalapácsot javaslom rombolásra az ököl helyett, még akkor is, ha nincs ütőfegyver szakértelmed.

ÜJDONSÁGOK

- * Alanorban és a többi nagyvárosban végre megnyitották kapuiat az Arénák, látván, hogy már elegendő kalandozó van odaát. Ha az Arénában akarsz küzdeni, odabent kell táboroznod, mint pl. a fogadókban. Az Arénában bárkivel megküzdesz, akinél ezt merészséged indokolja, de ha akarod, csak egy bizonyos karakterrel fogsz párviadalozni. A meccsek folyhatnak szórakozásból, és aranyért, a győztes viszi a tétet. (Remélem néhány magas szintű kalandozó komoly tétért mérí össze tudását, az ilyen nagy eseményről esetleg a Krónika is tudósíthat.) A harc megfelel a normálisnak, azzal a különbséggel, hogy itt nem szenvedsz el ép veszteséget, de a fegyver szakértelmeid fejlődnek, és persze az esetleges lövedéked és varázslatkomponensed is elhasználdók.
- * Befeződött az erődítmények építése, amelyeket a rákövetkező hétvégén a királyságból hajón és más módon érkező katonák ezrei szálltak meg. A megszállás egyik legnyilvánvalóbb eredménye a boltosok önvédelmi kiképzése volt, nem egy gonosz kalandozó kapott

nagy verést ahelyett, hogy adott volna. Néhány lázadó kalandozó már megkezdte az erődítmények ostromát, de a megszállók kiűzése igencsak kemény feladatnak tűnik. Egyes pletykák szerint hír érkezett a bujdosó Borax király holléte felől, és egyes kalandozók már meg is kezdték a kutatást. Megfigyelők szerint a király felbukkanásakor akár élére is állhatna a felkelésnek, amely végző soron visszaszerezheti a trónt. Vezető nélkül viszont a lázadás nagy valószínűséggel elbukik.

- * Kiderült, hogy nagy létszámú Közös Tudatoknál nehézkes a vezér leváltása, a szükséges 2/3-os többségi szavazat megszerzése. A probléma orvoslására készítettem egy programot, amellyel a játékvezető „manuálisan” végrehajthatja a vezetőváltást. Ennek használatát lévélben lehet kérni, amelyet az előző és az új vezető is aláír és hitelesít, és feltétel, hogy a hagyományos vezetőváltás már folyamatban legyen (azaz a tagok már megkezdtek a szavazást).

JÁTÉKFILOZÓFIA

- * Közismert tény, hogy a gonoszok többsége sokkal gyengébben tud gyógyítani, mint a jók (itt persze nem a papi ranglétra csúcán álló néhány kiváltságosra gondolok, akik nemcsak mesterei a vámpirizációnak, de varázspontban is dűskálnak). Sok levelet kaptam, amelyben gonosz karakterek „szentségtelen jogar” illetve gonosz gyógymógy bevezetését kérik. Már sokszor elmondtam, leírtam, de szívesen elismételem: Leah és Dornodon nem a gyógyítás specializált istenei, a gonosz kalandozók inkább a pusztításban járnak élen, mint az élet tiszteletében. Jó, jó, mondjákot, „de gyógyítás nélkül életképtelenek vagyunk”. Ez szerintem egyáltalán nem igaz, a játék nem csak ebből áll. Kiváló összehasonlítási alapot képeznek pl. a saját karaktereim. A Raia hívőnek soha nincs gondja a gyógyulással, a sebekkel, viszont olyan szegény, mint a templom egere, még tartozik is a banknak. Ezzel szemben a Dornodon hívő karakterem, aki minden körben 6-8 életszívást lő el, minden maradék VP-t vámpirizálásra fordít, és tudati vitalizációt is használ, rendszeresen 30-40 ép-ben fejezi be a körét. Igen ám, de a bankban már több, mint 2000 aranya van. Szóval valamit valamiért, mindenki máshoz ért, azok a gonosz karakterek, akik gyógyítani akarnak, áldozzanak át Raiához.

THOR MIKLÓS



A NAGYCSATA

avagy hogyan űzte el Jerikó Dögvészt

Kalandozók! Itt az idő, hogy végre fény derüljön arra, hogyan is végzett a batalmas Jerikó Dögvésszel. Hiteles forrásból tudom a történetet, hiszen fül- és szemtanúja voltam az esetnek. Hallgassátok meg hát elbeszélésem!

Elenios havában, a csábítás napján már esteledett, mikor Mnebolath cimboráimmal kockázní kezdtünk a Rothadás szentélyében, míg Dögvész valamivel beljebb pihent. Miután mindkét Tguarkhan aranyát elnyertem, amolyan engesztelésül elvállaltam helyettük az éjszakai őrséget. Nem kellett nekik kétszer mondani, rögtön beleegyeztek a dologba. Arrébbvonultak az egyik sarokba, s fél, perc múlva már hallottam durmolásukat. Hamar rájöttem, hogy nem kellett volna elvállalnom az őrködést: nem telt el öt perc, s én máris borzalmasan untam magam. Ha pedig egy árnymanó unatkozni kezd, abból nem sok jó süllhet ki. Próbáltam azaz elfoglalni magam, hogy szarcsimbókokkal dobáltam az alvó Mnebolathokat, de ilyen erővel akár trágyahegyet is

hordhattam volna rájuk, akkor sem ébredtek volna fel. Így hát más tennivaló után néztem: átvizsgáltam a szentélyben pihenő kalandozók hátizsákjának tartalmát. Egy troll férfitől kettő pular kristályt, Linkor Csumovszkijtól pedig 195 aranyat emeltem el. Ezután az oszlopon levő persely keltette fel figyelmemet, de azt sajnos Dögvész személyesen láncolta le. Az én baromi nagy erőmmel esélyem sem volt kinyitni, pedig sok arany lehetett benne. Azért egy drótszörrel megpróbáltam a legfelső aranyakat kipiszkálni, de csak annyit értem el, hogy a drótször is belesett a perselybe. Na, legalább én is adakoztam valamit. Ekkor jutott eszembe, hogy tulajdonképpen őrködnöm kellene az itt alvók nyugalma felett, ezért letelepedtem a szentély bejáratában. Alig ültem le, szempillám rögtön elnehezült, s tudtam, ha nem kelek fel rögtön, elalszom. Nagyot ásítva tápázkodtam fel, s úgy döntöttem megnézem a szentély előtti karokon levő fejeket. Odacammogtam hát, aztán egyenként szemügyre vettem őket. Mindegyik fájdalmas, mondhatni szomorú képet vágott, elég ijesztő látványt nyújtottak. Ismét előkaptam drótszörkészletemet, belülről kipeckeltem Kodomo Szanpo száját, s máris úgy látszott, mintha mosolyogna. Már csak a bal szeme hibádzott, mert azt harc közben Dögvész kinyomta. No de hát volt nálam varánszem, gondoltam az is megteszi. Elvégeztem hát a beültetést, majd elégedetten vettem szemügyre munkámat. Még egy kis igazítás a frizurán, és minden tökéletes. Éppen neki akartam kezdeni Górcsicsinosításának, amikor is egy árnyalakot véltem felfedezni, amint a szentély felé lopakodik. Elmormoltam egy láthatatlanságot, és utánaosontam. Miközben belépett a szentélybe, egy fákllya fénykörében megfigyelhettem ábrá-



ztem a szentély előtti karokon levő fejeket. Odacammogtam hát, aztán egyenként szemügyre vettem őket. Mindegyik fájdalmas, mondhatni szomorú képet vágott, elég ijesztő látványt nyújtottak. Ismét előkaptam drótszörkészletemet, belülről kipeckeltem Kodomo Szanpo száját, s máris úgy látszott, mintha mosolyogna. Már csak a bal szeme hibádzott, mert azt harc közben Dögvész kinyomta. No de hát volt nálam varánszem, gondoltam az is megteszi. Elvégeztem hát a beültetést, majd elégedetten vettem szemügyre munkámat. Még egy kis igazítás a frizurán, és minden tökéletes. Éppen neki akartam kezdeni Górcsicsinosításának, amikor is egy árnyalakot véltem felfedezni, amint a szentély felé lopakodik. Elmormoltam egy láthatatlanságot, és utánaosontam. Miközben belépett a szentélybe, egy fákllya fénykörében megfigyelhettem ábrá-

zatát: ember férfi volt, sápadt és beesett arcát többnapos borosta fedte. Engem nem vett észre, bár alig pár lépésre haladt el mellettem. Orromat ekkor megcsapta a jellegzetes pálnikaszag. Kis híján fölhördültem a büztől, ami a fickót körüllegte, szaga még a szentélyén is túltett. Miután eltávolodott, vettem egy mély lélegzetet, és elébe kerültem, hogy még jobban megfigyeljem. Izzadt homlokát szürkés köpenye szélébe törölte. De hiszen ez egy rejtőköpeny! Jól gondoltam hát: egy besurranó tolvaj. Vagy inkább egy alávaló gyilkos? Hiszen ott fityeg az övéen egy kalandozó skalpja. De vajon honnan lophatta azt a gyémánt emlékérmét és a főnyes halvényt? Ekkor halk sírás törte meg a csendet, de olyan halk, hogy még az én képzett füleim is épphogy csak észlelték. A fickó megállt, levette a hátzásákját, és egy kisebb csomagot emelt ki belőle. Leah szakállára! Egy ember gyermek. Tehát az ő sírását hallottam. Az alak elővette koszos zsebkendőjét, és beletömöködte a kicsi szájába. Rögtön csend lett. Ez az ember rosszabb mint gondoltam: ez egy gyermektolvaj. Miután elcsomagolta a csecsemőt, remegő kezével elővett valamit a zsebéből, de hogy mit, azt nem láttam. Hirtelen a sarokban megmozdult Dögvész, s a gyerektolvaj hihetetlen reflexekkel vetette földre magát. Szerencsére a tguarkhan nem ébredt fel, csak a másik oldalára fordult, és már horyogott is tovább. A fickó még néhány pillanatig fekvé maradt, nehogy Dögvész mégis felébredjen. A rejtőköpenye lassan elkezdte felvenni az aurapollátor ürüléknek a színet, amelybe az előbb oly gyorsan belevette magát. Pár másodperc múlva az alak felállt, és karját dobásra emelte. Ekkor vettem csak észre, hogy mi van a kezében: bogógránátok! Számat üvöltésre nyitottam, de már elkéstem: a gránátok hangos robbanással tépték darabokra Dögvész testét. Még fel sem ocsúdtam a megdöbbenéstől, a gyerektolvaj már a szentély bejáratánál tartott. Úgy futott, mint a nyúl. Bár idebenn mindenki felébredt, egyedül Linkor Csumovszkij volt cselekvőképes: rögtön fölpattant az aurapollátorára, és úgy indult a behatoló után. Én jobbnak láttam elillanni, mielőtt a Mnebolathok fölfoghatták volna, hogy mi történt. A szentélyből kiérve még láttam Csumovszkijt, ahogy a gyerektolvaj után vágat a főutcán, üvöltözve:

- Állj meg te gyáva féreg! Hiába futsz, felismertelek Jerikó!

Tovább nem törődtem velük, inkább elfutottam az ellenkező irányba, és a Csupasz Sünmedvéig meg sem álltam. Odabenn egy korsó sörrel próbáltam enyhíteni ijedségemen és büntudatomon. Ha rendesen örködöm, lehet, hogy Dögvész most is él. Ilyen gondolatok kavargtak agyamban, mikor fáradt testemet magával ragadta az álom.

Így szól hát a történet, a trollok életére esküszöm. Aki mégsem hiszi, az kérdezz meg Jerikót! Bár szerintem úgysem vallja majd be. Engem pedig az istenek mentsenek meg vérszomjas bosszújától!

GIVANGEL (#5528), A MESTEREK EGYIKE

Elképesztő

avagy hihetetlen és soba nem ballott esetek
Erdauin krónikáiból. Papírra vetette: Treem

Groszlászív éppen Raia második küldetését (ölj meg egy félelemjárót) szeretne volna teljesíteni, igyekezett is a szörnyfészek felé, amiről még anno a férjéről hallott. A fészek előtt összelátkozott egy félelemjáróval, s megölte. Rálépett a fészekre, megölt még egyet. Letáborozott, pihent kilenc napot, és hála a forduló végén kiadott SZK 56 parancsnak, felkutatott egy harmadikat, és megölte, lépett még egyet, és találkozott egy újjalbal, és azt is megölte. (Vajon istene, Raia megdicséri-e négszer?)

Mitheitel minden vágya egy fémbontó szőjer volt. Táborozása alatt időt és fáradságot nem kímélve keresett is egyet magának, azonban valami inycenc példánnyal találkozhatott, mivel halála előtt még elfogyasztotta Mitheitel ezüst papi karkötőjét. (Szerintem nem volt jó cse-re egy ezüst papi karkötő két vasért!)

Death Knight, Raia harcos papja nem is gondolta volna, hogy mennyi folyadék van egy gyöngymangóban. Egy ideig – kb. másfél hónapig – csak gyöngymangón élt, ezt követően egy évig rá sem kellett néznie a vízestömlőjére, egyszerűen nem szomjazott. (Persze az is lehet, hogy a felesége fogta elvonókúrára!)

Megdőlő Ödönke rekordja, ugyanis kiderült, hogy nem ő a legmagasabb kalandozó. Ylmor, a Gyilkos két centivel magasabb nála, azaz 262 cm. Ha már a méretnél tartunk, akkor a súlya 490 kg, pedig állítása szerint több fajta fogyókúrát is kipróbált, így aztán méltán nevezheti magát a „leg hatalmasabb” kalandozónak. Ha valaki pályázik erre a címre (azaz magasabb, nehezebb stb.), az jelentkezzen az Elképesztőbe!

Dmmortal Ödönke másik rekordját döntötte meg. A legutóbbi 19 fordulójában ugyanis 90 uzbányt ölt meg, és így összességében már 130-nál tart. Állítása szerint meg sem áll, amíg el nem éri a bűvös 200-as álomhatárt. (Én azért már egy picit unánám a dolgot a 130. után!)

U.M.A. pályázik a legmeglophatatlabb kalandozó címére, ugyanis először a 62. fordulójában loptak tőle. A tettes Doc Tódor volt, aki éppen U.M.A.-t ment beajánlani az Árnyemenők közé. (Ha valaki ennél is meglophatatlabb, az jelentkezzen az Elképesztőbe!)

Fejreccsentő, a trollok – akik ugye nem éppen a mágia mestereiként ismertek – büszkesége, egyetlen energia-tüskével lelött egy ragyás burástyát. (Hozzá kell tenni a dologhoz, hogy a burástya valószínűleg erősen sérült volt.)

Borzasztó az emberek, gnómok, törpék stb. közonye, amikor más szenvedéseiről van szó. Acinonyx Jubatus külön szobában szállt meg a fogadóban. Este lement a söntésbe vacsorázni, amikor megindult a szülés. Sehol egy bába, aki segítene, még a szolgálólány sem törődött az esettel, a többi vendég meg egyenesen szórakozott rajta. Talán ennek a szerencsétlen szülésnek köszönhető, hogy az újszülött egyes egészséggel született.

VI. HELYTARTÓI AUKCIÓ

A január 31-én lezárult V. Helytartói Aukció ismét a régi fényében tündökölt, az előző licit visszaesése után újra nőtt a licitálók száma, ezúttal 165-en licitáltak. Az Aukciós Háznak 9172 arany bevétele származott tételek eladásából. Egy táblázatban közöljük az összes beérkezett ajánlatot, a dőlt számok az érvénytelen, a vastagok a nyertes liciteket jelölik. Néhány érdekesség a táblázatból:

- ❖ Az aukciók történetében először minden tétel vevőre talált.
- ❖ A legnépszerűbb tételek a titkosírásokkal foglalkozó könyv, és a dobófejek (bumeráng, ubuk dobónyíl, vas dobónyíl, tolmokov kóktél) voltak.
- ❖ Legdrágább tételeink a láthatatlanság köpenye, és a moa stuki voltak.
- ❖ A megnövelhető szakértelmek közül a legkeresettebbek a titkosírás, a zárnyitás és szörnyidomítás voltak.

A licitált összegek listája

1. **104**, 103, 55, 20, 15, 5, 3, 1, 1
2. **200**, 115, 82, 72, 66, 60, 60, 50, 42, 40, 31, 31, 20, 15, 15, 5
3. **702**, 222, 222, 222, 202, 200, 200, 155, 102, 100, 88, 53, 51, 50, 5
4. **565**, 408, 200, 150, 150, 108, 101, 99, 35, 20, 10, 9, 5
5. **202**, 150, 150, 100, 34, 20
6. **212**, 201, 151, 137, 102, 91, 50, 50, 29, 20, 4
7. **609**, 500, 421, 333, 333, 201, 150, 136, 123, 101, 88, 51, 50
8. **105**, 51, 20
9. **430**, 80, 52, 33, 15, 2
10. **350**, **300**, 222, 220, 211, 201, **200**, 156, 150, 150, 131, 100, 70, 40, 5
11. **10**
12. **511**, 121, 15, 10
13. **740**, 504, 80
14. **403**, 329, 280, 126, 80, 50, 25, 20, 13, 5
15. **452**, 406, 400, 367, 333, 311, 133, 131
16. **47**, **40**, **35**, 33, 20, 5
17. **500**, **401**
18. **80**, 46, 31, 10
19. **2021**, 1971, 666, 510, **250**, 131, 101, 3
20. **1040**, 1001, 1001, 1001, 1000, 900, 800, 640, 421, 162, 150, 1

Február 8-tól megkezdődik az újabb aukciónk. Érdeklődni, és a LIC parancsot megismerni továbbra is a helytartói hivatalokban és a városházakon lehet a BE (épület-szám) 1 parancsral. Azoknak, akik már ismerik a LIC parancsot, nem kell újra bemenniük a városházakra, most itt is elolvashatják az új aukció tételeit.

Az aukció május 31-én zárul le, addig remélhetőleg mindenkinek lesz ideje megtenni az ajánlatát. Szerencsés licitálást és boldog vásárlást kíván Önöknek az Aukciós Ház és szerény alügynöke:

KRAPLIXON TIHAMÉR

1. 10 ezüst a Zaks család Ottomár hegységbeli bányából.
2. Igazi ritkaság ez a két mithril, amelyek Kalimaron hegység törpe bányáiból származnak.
3. Elégedetlen a külsejével? Alacsonyra tartja magát, vagy kövérnek? Használja az alakváltás italát! Ezzel 10%-kal megnövelheti magasságát és 15%-kal csökkentheti súlyát.
4. Egy jó kis menet a moa időutazó gépen, azaz 2 extraforduló.
5. A kvazárkóvácok kedvezményes ajánlata egy arx minta, ami a kvazárpáncél elkészítéséhez szükséges.
6. A tisztaság jelképe, és nélkülözhetetlen varázslatkomponens a purifikátorháj. Most megvásárolhat belőle 10 darabot.
7. A Királyi Kőműves Páholj ajánlata a kalandozóknak: annyi TVP-t építenek MINDKÉT kalandozóvárosba, amennyi arany lesz a legmagasabb licit erre a tételre.
8. Legyen ön a leghatalmasabb! A hatalom itala elfogyasztójának legmagasabb tulajdonságát képes eggyel megnövelni.
9. Maga Borax sem visel királyibb koronát ennél a kidolgozott gnóm munkánál.
10. Sutor Krageronak nagy szüksége van remákszívekre. Vigyen neki ketőt ön is!
11. Egy szinte eltephetetlen dobóháló és szuperdobóháló, amelyek kiválóan alkalmasak szörnyefogásra. Az elfogott szörnyeket természetesen az alanori szörnypiac jó áron megvásárolja.
12. Egy ősi tekercs, amely eggyel megnöveli a vízi harc szakértelmedet. (Csak az használhatja, aki már ismeri a vízi harc fortélyait.)
13. A szerencseszámon három varázskő várja lelkes gazdáját.
14. 10 darab enyhén illatozó xirnoszív.
15. Pók Egon, az idomított, intelligens mutánspók.
16. Egy teli Szent kulacs Sheran híveinek és semlegeseknek.
17. Barkácsolóknak elengedhetetlen: 5 zöld üveg 20 csepp ragasztóval.
18. Éhezőknek, szomjazóknak, esetleg azonnali gyógyításhoz használható 50 db gyöngymangó.
19. Egy alakváltó által megemésztett mutáncsont, ami mostanra már csábító psi-kővé vált.
20. Egy adag gnóm agyfelturbósítóteleüvegelmehesítőborkonyoszirup. Leszedi az összes poszdogó mősztét és maxba viszi a psi pontokat. (Ha már meg van a psi-gyűjtés, akkor 300-ra telíti a psi pontokat.)

Az utóbbi időben nagyon sok levelet kapok a KT-k vezetőitől, melyekben újabb és újabb üdettekkal bombáznak az úgynevezett „KT-tárggyal” kapcsolatban. Ezért szeretném mindenkivel megismertetni azokat az alapelveket, amelyekkel eddig ezzel a dologgal kapcsolatban követtünk.

Először is a KT-tárgy elsődleges funkciója a játék színesítése, a szerepjátékos oldal támogatása. Ezért, hogy egy KT kaphasson ilyen tárgyat, két feltételt kell teljesítenie: 1) a KT taglétszáma legyen legalább 30 fő. 2) a KT hajtson végre egy olyan küldetést, mellyel szerepjátékosan kiérdemli a tárgyat (példának okáért: a Viharlégió 1000 farkaudar legyőzését vállalta a farkaudar invázió idején, az Álomörzök és a Lélektisztítók egy-egy felépült zan-indukátor jelentette fenyegetést háritottak el sikerrel, egy-két gonosz KT kellő számú tudatcsatát hajtott végre egy-egy kijelölt KT ellen stb.). A küldetést minden KT-nak magának kell kitalálnia (én csupán véleményezem), végrehajtania, és összegyűjtenie a teljesítésről szóló fordulórészletek másolatát.

Eddig két fajta KT-tárgy létezik: az egyik, amelyből általában egyetlen darab létezik Ghallán, míg a másik fajtát tetszőleges számban készíthetik a KT tagjai. Fő jellemzőjük, hogy gyakorlatilag nem igényelnek programozást (a KT-tárgy nem egy új képesség leprogramozását jelenti), nem vonatkozik rájuk új parancs vagy beállítási lehetőség, és csak egyszerű dolgokra képesek. Az egy példány-

ban létező tárgyakat a KT-tagjai adogatják egymás között saját elképzelésük szerint (pl. valamilyen verseny vándordíjaként), és már meglévő képességeket/tulajdonságokat erősítenek (plusz támadás, tulajdonság, szakértelem stb.). Nagyon jó példa erre a Viharlobogó (+4 támadás, +2 szerencse a viselőjének), az Árnycsapat gyűrű vagy a Taposó tappancs. A tetszőleges számban létező tárgyak előnye, hogy a KT minden tagja hozzájuthat egyhez, hátránya viszont, hogy SEMMILYEN számszerűsíthető előnnyel nem járhat a birtoklása. Semmi új dologra nem lehetsz képes ennek birtokában, csak és kizárólag minimális programozással megvalósítható szerepjátékos színfoltot jelenthet. Ilyen például az Ördögi Kör csuhája, vagy az aransárcány-pikkely.

Még egy nagyon fontos dologról említést tennék: egy KT-nak csupán egyfajta KT-tárgya lehet. Ezért érdemes nagyon megfontolni, kihasználja-e a KT ezt a lehetőséget (sok KT-nak nincs is ilyen tárgya, mert még nem találták meg azt a dolgot, amiért érdemesnek látták volna, hogy ilyet készítsenek), és ha igen, milyen formában. Én a magam részéről azon leszek, hogy azok a KT-k, amelyek rendelkeznek ilyen tárggyal, ne élvezzenek semmilyen előnyt a többiekkel szemben. Megkérném tehát a KT-k tagjait, tartsák ezt szem előtt, mikor a KT-tárgy megalkotásáról vitatkoznak.

A JÁTÉKVEZETŐ

KÁRTYA- ÉS SZEREJÁTÉKKLUB

HOLLÓTANYA



Ez egyben egy kupon: egyszeri belépésné jogosit!

NYÍ+VA:
MINDEN
NAP
10-22
ÓRÁIG

150 m²-es terem + alacsony árak + Warhammer terepasztal + kártyák széles választékban, laponként is + nyitvatartás minden nap, hétvégén non-stop + a szerepjátékosoknak külön terem áll rendelkezésre + versenyek szervezése kedvező feltételekkel

BUDAPEST, VII. KER., RUMBACH SEBES+YÉN U. 8.

ÁTADÓ KARAKTER

□ Anyák és apák! Sürgősen keresek Erdauinon született alakváltó vagy elf gyermeket. De inkább alakváltót! Ha nincsenek nála tárgyak az sem gond, majd én fölszerelem. A legjobb, ha a déli Vangorf vagy Libertan környéken tartózkodik. De az sem baj, ha máshol. Várom a mielőbbi válaszokat! Cserébe TF-es tárgyat adnék (ha olyan karakter, aki esetleg már 20-30 fordulót kalandozott, és járatos a harcművészetekben, akkor egy kvazársisakot adok érte.)

Szántó Ádám,

3100 Salgótarján, Damjanich út 20.

□ Keresek átadó karaktert Shaddar, Fehérbérc vagy Libertan környékén. Jó jellem, sok lemaradás és magas fordulósám előny. Üdv:

Víg György – ☎ 339-7605 (12-17 között),

1134 Budapest, Szabolcs köz 2. 1./13. vagy a #3441 és #3236-os karakterszámom

□ Új gazdát keres két tapasztalt karakter. Egy 170. fordulós, 18. szintű törpe (70 fordulós lemaradással) és egy 170. fordulós alakváltó (19. szintű, lemaradás nélkül). Mindkét karakter talpig vasban van, sárga erőóvvel, védőgyűrűvel, obszidián karkötővel stb. Az alakváltó tulajdonságai: 42, 22, 29, 18, 26 ütő 23, 16 22 tau 23, bányászat 15. A törpe tulajdonságai: 32, 22, 22, 20, 20, szúró 21, ütő 18, 16 20, bányászat 34, mászás 10. Igényes szerepjátékos jelentkezést várok. Érdeklődni várok:

István – ☎ 48-471-335



□ Átadó egy 76. fordulós árnymanó férfi. Pusztítás Proféta, közepes felszereléssel, 19-es tulajdonságátalaggal. Leah hívó, 17-es lopással rendelkezik. Főleg olyan emberek leveleit várom, akik, ha megkapták, nem léptetik ki a Proféták közül.

Mészáros Ádám,

1139 Budapest, Szegedi u. 8.

Üi.: Rasty, meghalsz! Ugyanitt Tharr-küldetés infót keresek a 15. küldetéstől.

BORAX

□ Mi a sárkányfészkes nyavalya történet Setét Patkánnyal? Göthös kobuderák hányták le (illetve kardélre)? Tapló trollok bunkózták bele Ghalla mocsarába? Erdauinon egyetlen olyan hatalom van, amelynek érdeke, hogy a mi szívos fajunk egy jeles képviselőjét eltüntesse, több mint egy évre. Ez a hatalom pedig Borax és az ő titkosszolgálat. Ha ez a Borax ezt ilyen simán megteheti a kalandozók egyik leghíresebbikével a legravaszabb fajból, akkor mit várhat a többi, visszamaradott faj? Ne zavarjon tehát senkit, hogy (állítólag) az igazi uralkodó tömlőcben van! Hadd legyen! Oda való! Sokkal inkább zavarjon az, hogy Setét Patkány is való-

színűleg ott van! Ő az, aki hiányzik nekünk, itt az idő, hogy ennek a tudatára ébredjünk és kimondjuk: Patkányt akarjuk!

Chinta-Lan a Mesterek Bandájából

Üi.: Szóval kobuderák, trollok stb., tegyük félre az ősi gyűlölködést, és fogjunk össze Borax ellen, aki többet lop az árnymanóknál, és minden más létező fajnál!

CHARA-DIN

□ Chara-din elvakult követői! Azt állítjátok, hogy isteneket Ghalla megmentője. Én azt kérdezem tőletek, mitől ment meg minket? Talán saját helytartójától, Dögvéstől, vagy a fattyaktól? A ti hatalmas pudingotoknak még külső segítséggel sem sikerült rendesen kiszabadulnia, hogyan lenne képes szembe szállni a többi istennel? Ha a többi isten, és követői szánalmasak és gyengék, akkor mit akartok az általuk épített városokban? Én úgy gondolom, ti sohasem lesztek igazi kalandozók és papok, vagy ha mégis, akkor én és társaim ott leszünk, és harcolunk ellenetek. **Metam Orpheus (#1974)** és a Tűzvihar gyermekei XII. 23.

□ Chara-din mocskos hívei! Ezennel hadat üzenek nektek és a Káosz Lordjainak egyaránt. Trufta! Veled különösen szeretnék csatázni. De jöhetsz a többi is. Azért annyit mondhatok, hogy nem félek, és kiállok nálam magasabb szintű ellen is. Csak gyertek mocskok és bulizzunk! Na csak! **Alex Mad Masterboy (#4216)** Üi.: Várom a leveleiteket és reagálásaitokat!

□ Halál minden drónkeselyűre, mikroszkózára, degradátorra és Chara-din hívőre! Kalandozók! Ne hagyjuk, hogy Chara-din, az ősi káoszisten kiszabaduljon börtönéből! Harcra fel! Tsale'z Lau'pez! Minden erőmmel az ellenoldozati tárgyak gyűjtésébe kezdek, hogy mihamarabb bezárhassuk a térkapukat! Kalandozók, kövessétek példám! Ne Borax ellen áskálódjunk, lázadozzunk! Ha az ősi gonosz kiszabadul, teljesen mindegy, hogy van-e király vagy nincs, és hogy éppen ki az (Éjmágus?), romlást fog hozni e félszigetre. Tharr áldása kísérsen utatokon! **Sir Gilbert Erail (#3481)** Ui.: Tsale'z Lau'pez, Ithildin és a többiek! Minden elismerésem, sokat köszönhetünk nektek a Chara-din elleni harcban. Gratulálók Ilinir Doaronnak az olimpiai helyezéseiért! Kíváncsi vagyok, hogyan sikerült legyőzni Vlagyimirt?

□ Mélyen megvetett Chara-din hívők! Miért gondoltátok, hogy a világ a tiétek? Nem veszítke észre, hogy isteneteknek ti csak az eszközei vagytok? A GN48-ban Zanarchista azt írta, hogy ha Chara-dint követjük, akkor lelkiünk örökké fog élni. Na ekkora marhaságot régen hallottam, mert ugyebár az új istenekben az a pláne, hogy minél több a hívők száma, annál hatalmasabbak, ezért gondoskodnak a híveikről, viszont Chara-dinnak erre nincs szüksége. Ti csak eszközök vagytok a kezében, mint mások kezében a kőkés, bármikor újat lehet szerezni. Ha Chara-din lélekre éhes, de a hívein kívül más lélek már nincs Ghallán, akkor ti következtok, és akár tetszik, akár nem, a ti lelketek is éppúgy fog csámcsogni, mint másokén, mert Chara-din senkit nem fog megtűrni magán kívül.

Kötörő Thorfin (#4752)
az Örültl Inkvízitor XII. 28.

BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Én egy Káosz Lordjai KT tag vagyok. Válaszolta Westy 48-as GN-ben megjelent hírdetésére, üzentem neki, és párbajra hívtam. Senki ne nevezze CHD híveit gyávának, ha valaki elfoglalt, hogy nem bír a kihívásra válaszolni, vagy nincs egy súlycsoportban a kihívóval, és nem akar balga módon a halálba rohanni. Továbbá válaszolva azon nagyszájú kalandozók hírdétséire, akik már 4-5 éve a félszigeten vannak: Könnyű egy fősködni, veletek egy súlycsoportban levőkkel harcoljatok! Viszont válaszok a három Pöröly rendesnek: ha egy velem egy kategóriában levő kalandozót kiálltnak a KT-ből, szívesen megküzdök vele. Nekik is küldtem már egy levelet. Ennyit akarom. Ja, igen! Gratulálók U.M.A.-nak a két skalpjáért és a demetzetésért! Szép volt! Üdvözlét! A csatáimról majd a GN-ben később.

Dur Yazil Abbad (#2424)

Chara-din papja, a Káosz Lordja – Király Ferenc, 5920 Csorvás, Zöldpálya u. 1. XII. 28.

□ Ünivaló, friss árnyamató keresek Libertan környékén. Siessetek, már kínomban a törpe kovácsot ütöm. **Spartacus (#1512)**

HUMOR

□ Egy faluban összehívják a lakókat, és a törzs vezetője megpróbálja nyugodtan közölni a Világéges hírt:

– Emberek! Nyugatról mindent elégető tűzeső közeledik, de pánikra semmi ok...

A következő pillanatban kitör a teljes káosz. Mindenki megpróbál menekülni, elbújni. Egyszer csak egy nő meztelenül feláll egy hordóra, széttártja karjait, és elkiáltja magát:

– Férfiak! Utoljára még nőnek akarom érezni magam!

Egyszer csak egy ing vágódik az arcába, amit egy mély férfihang kiser:

– Nesze b... meg! Mosd ki!

Holdfény (#2317)

□ HKK party közben (az egyik játékos orposztjában egy Kacagó szépia van):

– Na mit gondolsz, hogyan hal meg a Kacagó szépia?

– Nem tudom.

– (Egy Szakadékok kijátszva) Megszakad a röhgögestől.

Sir Gilbert Erail (#3481)

□ Kedves kalandozók! Nemrég, amikor kisdolgomat végeztem egy Raia oltár tövében, egy kis könyvre bukkantam. Címe: troll viccek. Ezekből mondanék el egy csokorra valót.

Egy troll áll a kocsmá előad. Odafelé hozzá egy gnóm és megkérdezi:

– Nem tudja hol a fogadó?

– Hogy lehet ilyen hülyét kérdezni?

– Elnézését, de más nem volt a közelben.

Egy alak odalép a trollhoz, és tréfából megkérdezi:

– Mondja kérem, ami az égen van az a nap vagy a hold?

– Honnan tudjam, nem vagyok idevalósi.

– Tessék mondani, maga troll?

– Nem csak elbambultam.

A troll odamegy az egyik járókelőhöz és megkérdezi:

– Mondja kérem, melyik az utca másik oldala?

– Az ott!

– Érdekes, ott azt mondták, hogy ez itt.

Chan'de Francon (#3060)

Ui.: Ezeket a vicceket ajánlanám Scatman a troll figyelmebe.

□ – Még senki sem halt bele a munkába – korholja troll mama a lusta gyerekét.

– Tudom, de nem akarok az első áldozat lenni.

Két kerekorsós megy a sínek között a domboldalon. Az egyik megszólal:

– Hajjaj koma, milyen hosszú ez a lépcső! És milyen alacsony van a korlát!

– Sebaj hallom, hogy mindjárt jön a lift...

– No, használt a poloskairtó szer, amit tegnap adtam? – kérdi a kocsmáros a nála megszálló trolltól.

– Semmit sem ért. Egész éjjel csíptek a dögök, pedig megittam az egészet...

A tenger partján pecázik egy ember. Egyszer csak belesik a vízbe. Kapalózik, evickél, aztán meglát két horgászt a parton. Elkezd kiabálni:

–Horgászok! Horgászok!

Mire azok visszaküldik neki:

–Mi is, csak mi nem üvöltözünk közben.

Egy pincében a nyitva hagyott borral teli hordóba belesik egy kíváncsikodó quwarg. Néhány fásztó körüszás után, magát borral telezítva, mámorosan kímászik a hordó tetejére. Amikor fölér, két lábra áll, első lábait a csípőjére teszi, és hangosan elkiáltja magát:

– Na hol van az a rusnya ogóliant, hadd erőszakoljam meg!

Hasfelmetsző Jack (#5131)

KAPCSOLAT, KONKAKT

□ Azt a játékos keresem, aki a Shawa nevű karaktert irányította az utóbbi időben. Cím: Helesfai András, 7624 Pécs, Székely B. u. 16/b. ☎ (72)-327-699 **Übul (#3139)**

□ Felvenném a kapcsolatot azokkal a kalandozókkal, akik elverték az olimpiát (Zwölf, Lady Hammerstrike), de azokkal is felvenném, akikkel én csatáztam, és elvertem. Ha a fent említett kalandozók olvassák e hírdetést, vagy akik tudnak rólok valamit, kérem üzenjenek! Üdvözléte!

Westy (#4378), az egyetlen I.4.

□ Kedves Penny! Légy szíves keress már meg mentálisan, mert nagyon kíváncsi vagyok, hogy ki vagy! A másik ok, hogy írok, amit a decemberi AK-ban írtál a cikkekben, az nem quwargos vacak, hanem a quwarg KT, de azért örülök, hogy tetszik. **Nightwolf (#3492)** Ui.: Egyébként van egy tippem, hogy ki lehetsz.

□ Keresek kezdő (4-5. fordulós) karaktert, aki Leahnak akar beáldozni, és szeretne egy igazi bajtársat, olyat mint én. Nekem a faj nem számít, de ha neké számít, kobudera vagyok. **Krump-Lee (#4721)**

Ui.: Hadjátok má' U.M.A.-t és Pennyt, szerintem jó fejek!

□ Keresek olyan túlélőket, akik a Bethlen Gábor Közlekedési és Közgazdasági Szakközépiskolába járnak Újpalotán. Ha van köztetek ilyen, az keressen meg a 305-ös teremben, és keresse Tanács Károlyt! Kösz.

Alex Mad Masterboy (#4216)

□ Keresem azt a karaktert, akinek a '97 októberi (46-os) Ghalla Newsban a legmagasabb ügyessége (5+4) volt. Ha egy mód van rá, kérlek keress meg! **Ymmor, a Gyilkos (#4177)**

□ Te kis pimasz vörös ördög! Mondok csak, hogy voltál olyan ügyes, hogy észrevétlenül elmentél tőlem három mérgezett vashegyű nyilat Libertan kellős közepén? Igen, rólad beszéltek, te vörös hajú árnyamató nő. Ha magadra ismernél, és emlékszel még egy kobudera, aki enyhén szólva meglóptál, még semmitől sem zavartatva aludta álmat, tegyél meg neki egy apró szívességet, és üzenj a szerencsétlennek, mert ő nagyon kíváncsi ám rád! Ha te magad olyan szép vagy, mint amilyen ügyes a kezed, nem bánám, ha még egyszer találkoznánk! Na persze úgy, hogy erről ne csak azután szereztek tudomást, hogy szegényebb lettem valamivel. Egy áldozatod: **Há-pszi (#1556)**

☐ Keresek szegedi vagy Szeged környéki kalandozókat. Hívjatok a #4108-as mentális számon. Egvedül unalmas játszani.

☐ Tiszteit hosszú, ezüsthajú, szürke szemű mutáns férfi. Nemrég találkoztunk Fehér Bérc alatt a 33. labirintus bejáratánál, és örömmel vettem észre rajtad a Vörvörös köpenyt. Az már nem volt olyan öröm, hogy leszívált nyolc élet-pontot, de mindegy. Szeretnék belépni a légio-ba. A TF-találkozó beszéltem Danainnal, de ő úgy tudta, hogy Fehér Bércnél nincs senki. Én már kiadtam a KÖTB 9128-at, csak arról szólok, hogy te beléptess. Írj vagy hívj és megbeszéljük!

Rasty Buragghia (#1783)
Mészáros Ádám, 1139 Budapest, Szegedi u. 8.
☎ 339-0948

Ui.: Yowox, elkaplak!

☐ Tiszteit Tharr hívó barátom! Békésen táboroztam keletre egy mocsárban, egy nyugodt, aránylag száraz, mohalepte dombon. Ekkor a mocsár kődéből egy hosszú, aranyhajú, piros szemű alakváltó férfi rontott nekem vérben forgó szemekkel. Láttam rajta, hogy Tharr főpapjelöltje, ráadásul apró jelvénye volt, egy földbe szúrt kard. Nem akartam harcolni vele, de a szükség kötelez, és rettenetesen elphalottam szegényt. Kérdem én kedves alakváltó, nem lett volna jobb összebarkóznai, egy jót beszélgetni, megosztani egymással élményeinket, ahelyett hogy utána órákig kúrálj a sebei-det? Esetleg elmesélhetted volna csatádat az ongólianttal, hősí cselekedtet volt legyőzni. Nem is beszélve a barátság manafolyamáról, melyet mint Naplovag a barátaimmal mindig szívesen megosztok. Ha esetleg személyes okod volt az incidensre, kérlek előtte hívj ki páriavádalra, hogy felkészülhessek Tharr becsületszabályai szerint. Köszönettel!

Rydm Ysad Anser (#3634) XII. 16. Ui.: Kérlek minden semleges kalandozót, hogy ne mindek jókat zaklasson, van nekünk elég gondunk a gonoszság fertőjével is.

SEGÍTSÉG

☐ Infomilliomások! Aki tud, segíts! Érdekelnek a legújabb infók! A Dögvész és a Rothadás (Fény) szentélye, Chara-din (mi van most vele), quwarng invázió, legújabb szörnyekkel való csaták stb. Kösz:

Graham Treefrog (#4788) XII. 2. ☐ Kalandozók! Valaki írja már le nekem nagyon-nagyon pontosan az Igaz Barátok rendjét! (Milyen parancsok működnek, ki-kitől nem tud lopni stb.) Köszl, üdv:

Fejreccsentő (#3517)

☐ Segítetek fajtársaim! Egy kezdő (10. forduló) karakter vagyok, és segítségeteket kérem. Jelen pillanatban az 501-es varázslótoronynál vagyok, de mire a hirdetésem megjelenik valószínű, hogy már Shaddar felé megyek. Címem: 1173 Budapest, Mezőtánkány u. 25. ☎ 258-8720. (Délután négy után hívó!)

Csi-Leng (#1206) egy kobudera

☐ Segítetek! A TF-ről bármilyen infót – ha tudtok – küldjétek! **Szaby, a Bobby (#5271)**, Bobor Szabolcs, 5900 Orosháza, Kőlcsey u. 14. Ui.: Keresek Orosházi és környéki kalandozókat!

SZERLEM

☐ Nemrég láttalak meg. A téli TF találkozóon csodáltam barna szemed, mely úgy megígéztet, és már vége... Elveszítelek anélkül, hogy igazán megismerhettelek volna. Persze a karaktered tovább él, de nélkülöd nem az igazi. Ne félj! A szép emlékeken nem fog az idő. Szívemben őrzitek a többi gyönyörű TF-s emlékem között. In memoriam Alomvirág.

egy Leah pap (#3429) I. 20.

☐ Szerelmem, Sziriál! Hol vagy, merre vagy? Nem is tudom már az idejét, mikor láttalak utoljára, mikor tartottalak a karomban utoljára. A wargpini fogadóban azt mondta egy elf nő, hogy Libertannál látott utoljára, de annak már több hónapja. Kérlek, ha hallod hangomat, adj hírt magadról! Adj hírt magadról, hogy felhúzhassam újjadra az eljegyzési gyűrűt, ha te is akarod. Kérlek adj hírt magadról kedvesem, nagyon hiányzol! Tisztelettel:

Death Knight

☐ Szeretném kiérdekelni az egyetlen árnymanó (h)öscincér cím mellé az egyetlen árnymanó (n)öscincér címet is. Társat keresek elsősorban (vagy sörben) árnymanó vagy elf lány személyében. Szakáll és bajusz nélküliek előnyben. **Alja Freddy Kruegher (#4338)** Ui.: Dalom U.M.A.-ról: Álmodj néha rólam, s én ott leszek veled, Átvágom a torkod, s kitépek bele.

SZÖVETSEGEK, KT-K

☐ A mi kedvenc színünk az arany.

Árnymenők (#9153)

☐ Amíg ezt olvasod szétlopjak az Árnymenők. **Niara (#2624)**

☐ Az Acél Öklök KT vezetőjeként szólnék minden Közös Tudat és szövetség tagjához. Nem-sokára eljön az idő, amikor hivatalos szinten is szövetségre léphetünk más KT-kkal. Már meglévő szövetségünk, a Sziklaöklök KT mellett szeretnénk megismerni minél több más KT-ilete szervezet céljait, életvitelét. E célból szeretnék meghívni KT-gyűléseinkre KT-k és szervezetek képviselőit (lehetőleg a vezető + max. két fő), akikkel beszélgetve mindegyik fel-megállapítható, milyen viszonyt kíván fenntartani az Öklökkel, illetve a beszélgetésre meghívott csoportokkal. Ezenkívül kivétel nélkül minden KT-ilete szervezet helyet kap a KT-újságunkban, ahol bemutatkozó írásukat illetve kérdéseiket megjelentetjük (és elolvassuk). A KT-gyűlések időpontjairól felvilágosítás nálam. Az írásokat begyűjtve, lemezen vagy e-mailen keresztül juttassátok el hozzám, legyetek szívesek! Elérhetőségem:

Székely Gergely,

1071 Budapest, Petyerdy u. 30. ☎ 351-3966
e-mail: SZGER@freemail.c3.hu

☐ Kis karácsony, nagy karácsony... A fenébe! Valaki már megint ellopja a kalácsom! Szeretném te lenni eme felkiáltás okozója? Légy te is Árnymenő! Mellesleg kellemes karácsonyt, boldog új évet és még több „fúrca-érezésem támadt...” kimenetelű táborozást kívánok az Árnymenők nevében:

Doc Tódor (#5895)

és U.M.A. (#5569) az Árnymenők

☐ Hé mindenki! Az a nagy helyzet, hogy mag-alakult KT-k között a 49., a jelek szerint leg-alábbis, közutálatnak örvend. Nos, nekem (mint elfnek) tűrhető hallásom van, ezért elég ha elsutogjátok, mi a jó francért. Egy dolgot még nem vetetek észre ugye? Na jó, gyorsabb ha elmondom: szóval az sz.r. KT lassan egy éve alakult, de még KT-szintű háborút sosem indított egyik tudat ellen sem. Valószínűleg ezért olyan agresszív a szemetekben. Szóval most, hogy néhány törpe gondolt egyet, és nekünk ugrott, már a gnómok is kekeckednek. Minek? A TF nem AD&D! Jó, hogy pont én mondom, ez igaz. De ha mi nem kezdtünk még háborút, akkor az okos gnómok és a „tisztességes” törpek (ld. Decket kovács tróféval) miért nem gondolkodnak? (Ha azt mondjuk rájuk, hogy hülyéek, tüvelnek. Nem mondunk hát ilyet, hát harcolni akarnak. Szerintetek ez méltó egy igaz törpéhez? Valljátok be: kezdek elkorcsosulni! A hajdan nemes törpek egy része gondolom lop is. Erre szokták mondani, hogy no comment.) Gondoljátok arra, hogy sok szerepjátékvilág hordja hátán a sötét elfeket. Alappá váltak. Alapvetővé, a legtöbb világban tehát léteznek. Nagy baj tehát, hogy a TF-en is jelen vannak? Hogy ezek a... nem a kalandozók kiirtását tervezik, mellékes továbbra is? Ha igen, döbbenetes ostoba lehetsz. Lelkileg pondró, nulla, érzészer áthúzva. Senkinél kevesebb, függetlenül a karakterlapodtól. Ha még sem gondolod lényegtelennek, üdvözöllek a Hősök, Ösök és a Nagyk útján! Meg kell említenie még valamit: ha valakivel tudatszátunk, párbajozunk, akkor nagyon nem érdekel minket, hogy TU-t, EP-t vagy VP-t veszünk. Mi van akkor? Egy igaz törpe, Don Caloni szerint a küzelem nemesíti a lelket. Osztom a zéretét! A minket párbajra hívók pedig legfeljebb kellemetlenséget okoznak. Reményem és viszonygámság üdvözl mindenkit a hajdani Draunt Sa'nur:

Nehwon (#1657), Leah hú papja,

az Igaz Barátok Rendjének és a Melyőstől Vándorai KT Leah házának tagja I. 12.

Ui.: Biztosan van néhány kalandozó, akik Iron Handhez (#1625) hasonlóan „nyúlásnak” (én?) tartanak. Ez se érdekel. Ott hibáztam, hogy hajdanán igyekeztem Iron barátának, ha-vernak elfogadni. Részvetemet leendő KT-társainak itt fejezem ki.

☐ Kalandozó! Ha életed célja a halandók mágiájának megismerése, ha szerinted sincs töké-letesebb fegyver a mágiánál, ha egy olyan KT-ba szeretnél belépni, amely karaktered fejlődését is elősegíti, vagy csak egyszerűen egy faj-, hit-és jellemvitáktól mentes, összetartó csapatba vágysz, akkor az Ars Magica KT-je (#9150) nek-med találták ki. Ha érdekel, írj nekem, vagy bár-melyik mágiusk viharban meditáló varázsló-nak! Üdvözlettel:

DeKamer, a Bokadzó (#1256)

a troll ósmágus,

Molnár Norbert, 3600 Ózd, Vasvár út 70 /3.

☐ Nekünk nincs másunk, mint ami nektek is van, és az örök hűség elveinkhez!

Árnymenők (#9153)

☐ Szerintetek nem lenne jó egy KT-éretlen KT? Akit érdekel az írjon! **Krump-Lee (#4721)**

EGYÉB

□ Elenios hívők! Örüljétek! Megy hozzátok Leah „űrnő” híve, Sötét Orlan, a jó. Szerintem eredetileg is pályát tévesztett, hiszen mindig valami űrnőt emlegetett, aké nem más, mint a Felsőm (#1001), izé, Szépszem (#994). Ezért indult el az a buta, LEAH NEME vita is. Elhész csak annyit fűznék hozzá, hogy Orlant valószínűleg Istenem rúgta ki, mert nem bírta elviselni „hit-buzgó, elkötelezett stb.” papját. Most már értem, miért is alacsony a Leah hívők papi szintje: Jön valami jöttment és beáldoz Leahnak. Esetleg még oltárt is épít... Majd jönnek a nehézségek és mivel LEAH KIVÁLASZTJA AZ IGAZHITŰEKET (bocs Fire Elemental), és nem ad holmi követőt kezbe erős varázslatokat (mint pl. Dornodon és az ő csepp méreg küldetés), ezért a többség, aki addig vert a mellét, hogy ő Leah papja (például Rá Orlan), fogja magát – megjedvén a küldetés nehézségeitől – és kiáldoz! Rohan a hamis istenek nyálni, hogy ide nekem a sötét halált, az agyoproit, a bővölést meg mit tudom én még mit. De azok a papok, akák kitanának és nem riadnak el a kihívástól, igazi jutalomban részesülnek, amit „más isten” követői fel sem foghatnak: hatalmat nyernek az ősi erő, a Halál felett! Noémi tévedett a Hitetlenek dalában: a pap igeis időt kap Leahtól és olyan hatalmat, amit minden épeszű irigyel: az örök életet. Örülök, hogy Orlan Elenioshoz megy. Szerintem ő is légegti, mondjuk rájön, hogy Elenios nem is istenő, hanem isten. Sok sikert hozzá! Ha valaki igazi Leah hívőket akar látni, akkor nézze meg a Pusztítás Profétát KT tagjait, esetleg Muffalo Billt, Nehwont, vagy akár a „ghallai helytartót” Ezústhajú Szigfridet is!

Faithful Tanthalas (#3429) I. 24.

□ „Kedves” ismeretlen! Szeretnélek megdicsérni azért, hogy ismét bizonyítottad kiemelkedő bátorságot és harci tudást (amelyet bizonyára „kemény munkával” szerzettél) a shaddari főtéren nyíló tűzbokron. Szépen csináltad azt a szúrás-tágast-űtést, és azok a rípostok! Bár a célpont sem vált ölle telt kézzel (lengette a szél), te hősiesen legyőztél! Szeretném azonban a te és a többi növénypusztító figyelmébe ajánlani a következő víziót: „Ahogy távcsóvald körbenézel, kopog pusztaságot látsz. Szükségem lenne egy kis pirkítre a vasvételhez, de az erdők már rég eltűntek (a pirkít növényi alapanyagú), és a piromentétek is kihaltak már, így hosszú kutatás után sem sikerül találnod. Keresés közben ráakadsz egy smirglicokra, nagyon megörülsz nekik, hiszen hiánycikk lett a smirgli is, az utolsó levedelt éppen két hete lopta el egy árnyanon. Odamész, hogy szakíts egyet. A bokor hirtelen megmozdul, és egy alakváltó alakja bontakozik ki előtted, nyakában virágszimbólum. Mervezen rád néz, vaddt tekintetét a szemedbe fúrja, és te kiolvasod pillantásából: te tehetsz róla. Eltelepített szent ligetébe, hogy megmutassa utoljára, mit vesztettél el, majd újra a pusztában találd magad.” Mit tesztek ha a druidák nem revitalizálják utánatok a kiirtott növényeket?

Metam Orpheus (#1974) XII. 23.

Ui: Légyszíves add meg a karakterzsámód „kedves” ismeretlen.

□ Erdauin lakói, kalandozótársak! Annak idején többször meglátogattam adamantiumvárában az erdauni arisztokrácia jeles képviselőjét, Lord Kovácsot. Érdeklődésemre az öreg Józsi mindannyiszor éjszakába nyúlóan mesélt félszigetünk tűzvilhar előtti lovagi kultúrájáról. Azóta nem hagy nyugodni a gondolat: fel kellene élesíteni e nemesi hagyományokat. Gondolok itt elsősorban a lovagi bajvívásra, ami évszázadokat át a legkézenfekvőbb módja volt az elismerés kivívásának. Gyakran hosszú és véres háborúk kirovészt akadályozta meg egy-egy párviadal, amit a szemben álló felek bajnokjai vívtak. Mostanság pedig mi történik? Ha meglópnak, ha elbűvölik egy kedves tárgyadat, ha alumaradsz egy tudatcsatában, ha megsértesz, megaláznak, megrálgalmaznak, állig-alig van lehetőség a visszavágásra, a becsület megmentésére. Az olimpiai aréna nem a legmegfelelőbb megoldás, mivel egyáltalán nem biztos, hogy összefutsz a kívánt személlyel. Feladás egy fenyegető hirdetés a GN-be? Reménytelen, és különben is unalmas az ehhez hasonló, íjsejtő sorokat olvasni hónapról hónapra: „Te aljas, copfos aranyhajú, piros szemű stb. árnyanon, aki ekkor meg akkor belekötöttél egy békés kobuderába az 506-nál. Szerencséd, hogy akkor a gatyám korca volt a kezemben a csontszuronyom helyett. Most gyere, ha mersz! Várak itt meg ott!” Jujj! Mindig megborzongok az ilyen félelmetesen felbuzgult kalandozóktól. Sajnos T'hor főisten nem engedélyezi egy külön aréna felépítését a csatorna nyugati partján, de mi lenne, ha az alanorit használnánk? Mi a véleményetek az alábbi ötletéről? XY kalandozó rettenetesen megsértett ezért úgy gondolod, a sértést csak vér moshatja le. Alaposan felkészülsz, aztán a BVK [kalandozó] (Bajvívásra Kihívás) parancsallal kihívod az ellenfelet egy párba, függetlenül attól, hogy az illető milyen messze van tőled. Ekkor a gép lementené az aktuális állapotot az olimpiához hasonlóan, ezután csinálnál mindent tovább a kedved szerint. természetesen egy lovagi bajvívás nem mindennapi esemény, ezért a költségek mondjuk szint*3 TYP + szint*4 arany lenne (az utóbbi fele-fele aranyban a kalandozó városok, illetve a királyi kincstár javára), ami a parancs kiadásakor levonódna. A kihívás 5 játékhétig él. A kihívott fél a következő fordulóban értesítést kap a dologról. Úgy dönt, felveszi a kesztyűt, ő is felkészül, és kiadja a BVE [kalandozó] (Bajvívás Elfogadása) parancsot hasonló feltételekkel. A DEM elreptül Alanorba, ott lezajlik a párbaj, az eredményét a kihívott fél azonnal olvashatja is, a kihívó pedig a következő fordulóban. Gondolom már tervezted is, hogyan fogod feltápolni a karakteredet a harcra. Nos, számíts rá, hogy a BVK illetve a BVE parancs kiadásától számítva 5 játékhétben keresztül nem használható az A, AA és a D parancsok. Ne hogy már a vakolat verje le a kőművest! Oldj meg mindent a saját erődből! Ezt kívánja a lovagi becsület. Egyszerre maximum három BVK parancsot lehet érvényben. Törölni egy üres BVK-val lehet, de ebben az esetben a Párbaoktat Felügyelő Királyi Bizottság úgy tekint, mintha harc nélkül, szégyenletesen megfutottadál

volna, ezért a kihívott ellenfelet tekintni győztesnek. A győzelmeért Lovagi Értékpontokat (LÉP) kaphatnál, melyeket gyűjtőgéget egy bizonyos határ elérése után jogosultságot szerzenél valamelyik lovagrendbe való belépéshez. Természetesen nem mindegy, hogy milyen szintű kalandozót győző le, vagyis a kapott LÉP mennyisége az ellenfél szintjével egyenesen arányos. A lovagrend hierarchiájában fokozatosan léphetnél előre. Ghalla ősi lovagrendjei általában a faji és vallási megkötés nélkül fogadták soralkiba a kalandozókat, de közülük néhány megszabta, hogy tagjaik csak semlegesek, jók illetve gonoszok lehetnek. Szeretnélek megkérni benneteket, hogy az itt leírtakkal kapcsolatban nyilatkozzatok ki véleményeket. Kérdések: Mennyire látjátok a dolog létjogosultságát? (Mellette vagy ellene) Ti hogyan képzeltétek? (Módosító javaslatok) Mely lovagrendeket ébresszük fel álmukból? (Javaslatok, ötletek a lovagrendek számára, nevére, értékrendjére, szabályzatára, egyéb megkötéseire.) Minden, ami ezeken kívül eszetebe jut és segít a dolog megvalósításában. KT-k és egyéb szerveződések javaslataikat, ötleteiket közzé is elkludhatik, sőt ez lenne az észterbű. Ebben az esetben viszont írjátok meg, hogy a kidolgozásban hányan vettek részt, ebből hányan voltak mellette és ellene. ez fontos, mivel az udvarhoz betervezni kívánt kérelemben az ellenvéleményeknek is hangot kell adnunk. Nos hát gondolkozzatok, forogion az agyatok mint a gép! Leveleteket az alábbi címre várom: Zsigrai Károly, 3553 Kiskotaj, Széchenyi út 79. Ha az alapötlet a kalandozók többségét érdeki, akkor közösen imádkozunk T'hor főistennek, a Mindenelőltávolító, hogy adja áldását, és segítsen a megvalósulásban. Ha hajlandó segíteni, esetleg hivatalos szavazást is kérünk.

Lady Hammerstrike (#4524) I. 9.

□ A GN-es hirdetekekről pár sort. Nem szerencsés darabszámra korlátozni, elvlegé küldhet valaki akár 5-6 db 2-3 soros hirdetés is. A lélegzetvételt sem vehetjük mérvadónak, mert például a GN 46-ban nem sajnáltam a több mint egy hasábot az Igaz Barátoktól. Sőt Freddy Krueghertől és (kivételesen) U.M.A.-tól sem, hiszen volt értelme annak, amit írtak. De azzal nekem is tele van a bakkuracsizmam, amikor ezeréves, ötszázszor átrágotott témáról ír valaki másfél hasábot. Mindezt persze csak azért, mert az ő sötét agyában néhány eltévedt gondolatmorzsa fogant, és az nem egyezik száz százalékgig az eddigiekkel. Vagy például a merőben személyes oda-vissza üzengetés. Szintén „sok” haszna van. Ha mindenki visszafogná a filozofikus értekezéseit, és személyre szólóan küldené a magánjellegű üzenetét, mindjárt megoldódna a problémánk.

Amre Gal Karnelian (#5900) I. 7.

Ui: Akinek még van, vegye elő a régi GN-eket! Sokat lehetne tanulni belőle.

□ Szívesen segítök jónak a 9. küldetés teljesítésében. Teljesen ingyen. Írj vagy telefonálj! Címem: Varjassy Szilveszter,

6500 Baja, Kodály Z. u. 1.

Westy (#4378), az egyetlen 1.4.

□ Oszta teringette huj de meg vagyok mérge-sedve. Hát úgy megcsúfolták, hogy csak na. Majszét robbanok. Felnyitom a szemem úgy hajnali 10 tájba, mondom magamnak, szíp az idő má csak egy barátságos, jóindulatú értel-mes, intel igen sarcot kéne látnom. Gondátom eléveszem a tüköröm és belenézek. Kotorok, kotorok látom tüköröm megpodott, nyomok körbe. Nizem őket sokáig, mer perce ebben is menő vagyok, árnymenő nyomok, haja is vót, szakála is, bajsa is na nyomod szűkült a kör má csak alig pár százan lehetnek. De ekko be-ütött az igazi katasz trofea. Találtam egy szem-et. Ez belezavart a képbe mer nem tudom, hogy véletlen a félszemének a műrésztét hagy-ta itt, vagy valami állatét. Netán kénék egy fél-szemmel rendelkező egyént, hogy írja má meg milyen az a letakart félszeme. csak hogy to-vábbmehessek a forró nyomom. Esetleg a tük-öröm rablója is írhat övé e a szem. Ha igen, má jól elhajítom a gonosznak he-he... Na jó persze csak trifalok ha kó neki egy vashegyű lándzsá-ér visszacsérlelheti. Sajnos tükört nagy nehe-zen szereztem 2 meg nem kell ughogy ezt a csérit felejse el. Mert nem ütölöm én a tolvaj-okat. Vannak olyan áldoatok is akiknek önhí-báján kívül pár forduló alatt négyes lett a lopá-sa. A nagy színtélep izgalomban többször is rossz KNO-t adtak meg. Van ilyen is. Most azt hiszik szegény fickorok hogy gonosz. Pedig de-hogy! Nem. Van itt még egyppr haszontalan do-log ami szót kíván. A decemberi nyúzza elírták a kalandorszámomat, ezért hiába várom ka-dós tudatók jelentkezését egy ilyen értelmes leginyért mint én. El is döntöttem inkább saját ködös tudatot szervezek melynek neve imágyuk kiváló vezérünket ubifejt a leendő kí-rályt. A jelképünk az én mosolygo arcom és ál-dásra felemlelt kezem alatta sokszor áhítatos ragyogó szem. Akít érdekel írjon bátran. Na he-lő haverek ne feledjétek engem nem úsztok meg. **Kiköptő Ubifej (#3969)** I. 7. 17:35

□ Ezennel barátomát fogadok mindenkit. Ha valakinek ellenetése van, azt jelezze, és szólok a többi mindenki közül bárkinek, hogy intézze el azt a senkit, aki hősködik mindenki barátjával! Mostantól mindenkit ért sértést vagy gyalázatot megtorolotok valakivel, míg senki nem fog sértegetni. Bárki elismerheti, hogy aki mindenki barátja, az nem senki. **Zeldor Dreyfus** □ Ezúton szeretném megköszönni Bufalló Billnek, Khis Piscoznak és U.M.A.-nak, hogy hozzásegítettek az egy igaz isten, Leah hitéhez. Akik kifejeztem volna, attól elnézést kérek! Leah kísérje őket útjukon áldással.

3.14-ás Zsiga (#2878) az árnymanó Ui.: Híttelen kalandozó! Hatalmat akarsz? Te-kintélyt? Tiszteletet? Térj meg hozzánk! Leah mindenkit befogad.

□ Figyelj csak, igen kevéssé tisztelt #2826 fe-dőnevű „barátom”! Attól, hogy a számod mel-lé nem írod oda, hogy Yoro Ökíyi, az a hat hírdetés a novemberi AK-ban, hat hirdetés marad. Szóval jó lenne, ha fekéznéd magad. Tudod, szerintem a névtelenség a gyvaság je-le. **Dekamer, a Bokadzso (#1256)**

□ Ha valakinek nagyon hiányoztam volna, van egy jó hírem! Újra itt vagyok! (Tömeg ujjong.) Még élek! (Tömeg még jobban ujjong.) Úgy-hogy üzenem Andzsín-szannak (#1715), hogy a hirdetésem nem járt 100%-os sikerrel. Ezenkívül ajánlom neki, hogy ismerkedjen meg a magyar szőrenddel! Azok számára, akik szerint túl sokak írók: írjanak színvalóságosabb cikkeket mint az enyém! Úgy hely hiányában cenzúra lép fel, és a gyengébb cikkek nem ke-rülnek be. Olyan cikkeket, versiket írogatni, amik a sok cikk ellen ágnálak, tők fölösleges. Most pedig a köz okulására és véleményének formálására nyílt válaszok özőnlének/követ-keznek. Zanarchista! Hát nem tudom, ha te örülsz neki, hogy a „halhatatlan lelked örök-kör-örök Chara-din mellett fog létezni”, lel-ked rá. Akkor kérj meg Vlagyimír bácsit, ő biz-tos elküldi a lelkedet Chara-din mellé, nem kell azért egész Ghallát tiszkos trágyadombá változtatni. (Tömeg eljenez.) Ezzel együtt mindenkit buzdítanék a Chara-din, és hívói elleni fellépésre. Elvégre ők mindannyiunknak ke-reszbe akarnak tenni, miért ne fognának össze ellenük! (Tömeg hangosan helyesel.) Ravans-hack! Mi lenne, ha visszafognád magad? U.M.A.! Veled szívesen találkoznék, aki ennyire örült, és nem Chara-din imádó, rossz ember nem lehet. És most egyéb. Az utolsó hat hét-ben nem léptem, az utolsó előtti fordulómát a posta, az utolsó én hagytam el. Így aztán mindenkitől elnézést kérek, akinek IX. 1. óta nem írtam! Bocs! Azoknak, akik ezután szándékoz-nak írni nekem: mivel elektronizálni szeret-ném a fordulómát, így jó lenne, ha az MÜ-ben, illetve levelekben megadnátok a címeteket/telefonotokat/e-maileteket, hogy minél egyszerűbben tudjak válaszolni! Es most a köztérdek: III. 1-től VII. 20-ig emigrá-cióban tartózkodom, így a leveleket, mentális üzeneteket, telefonokat egyáltalán nem áll majd módomban fogadni. **Jut eszembe: Andzsín-szan! Miért vagy te zabos rá? Na, jó. Mivel megint hosszúra sikerültem, így zárom soraimat. Elenios legyen veletek!**

Tuk Peregin (#2878), a gnóm Ui.: Az alakuló/megalakult(?) Quwarg KT nem tervezti tudtommal Ghalla inváziószérű, qu-wargokkal történő elpusztítását.

□ Hajrá! Irány vissza a kőkorszakba! Elvégre akkor volt divat ez a fenegyag fajutalát. Trollok, árnymanók hallgassatok! Minden fajnak meg-vannak az erényei és hátrányai, ami természet-es. A többi pedig a játékoson múlik, és nem a fajon. Aki pedig ezt képtelen felfogni, az cserél-jen vissza a köhögőjűre! Elvégre valahol ott maradt le. Miért nem a szörnyeken vezetitek le felesleges energiátokat?

Amre Gal Karnelian (#5900) I. 7. □ Hé csakok! Meséljétek már el nekem, hogy mi az isten problémátok van a trollokkal? Sze-gények(?) nem tehetnek róla, hogy egy kerék-ki(vezet)ben van nekik. De az az igazság, hogy még mindig vannak köztük elég sokan, akik-nek több a sűtnivalójuk, mint nektek! Én csí-pek a trollokat, nekem semmi bajom velük! Üdvözlettel: **Westy (#4378)**, az egyetlen

□ Hát igen hosszas vajúdás után döntöttem, írok még. Azé is hogy fárgaygon a níp. Hát a 17,35 perces irományban fontos dolgokat fejlesztettem ki. Itt van ez a decemberi szex-tánc kalandom. Minap egy új haverem (aki csak akkor haverem ha verem) szóval ő mon-gya nekem elhallásom lehetett. Mert az nem szex-tánc hanem szeksztáns. Hítem neki bár ennek értelme hō-hō az nem sok de se baj. Emonta hogy ke csinálni ilyet. No má szinte mindenem megvan csak ilyen rágodenév-er nem találók. Hát mongya má meg valaki hun ez a dög. Vagy cserijünk egy rágó bőrt adog ér-te egy saját kezűleg négyzógletes faragott va-ránysemélyt ami pont jó egy négyzógletű táv-csőbe. Aki tud segíteni írjon má no. A fél életem rábement erre a rágóbőr dologra. Na és itt a másik problémám ezek a runnakövek. Mongya az új heverem ő pap. Hú mondom neki az má valami, de mi? Kifagattam istenek, küldé-tés, varázslás, csupa nem való izgalom meg-jegeztem egyppr nevet is persze csak a rövi-debbeket. Aszongya Tar, Rája, Seran, Lea. Gondótam üres óráimban elmegyek runnakö-vet keresgélni. Kicsit unalmas minden követ végigtápopatni hátha megszólít valaki de nem-baj a nemes céltért bármit megteszek. Hát kö-vet nem találtam csak egy isteni Búfa rasnya nöszemélyt meg egyszer egy süvítő rája meg-kergettek, de más semmi istenhez költődő. Én gyanítom itt csak egy isten van. Nem tudom montam e azt má hogy van egyppr hej az új Kódós Tudatomban aminek a neve imágyuk vagy vezérünket ubifejt az egyetlen istent. Jel-vényünk mosolygo arcom + átszellemlült te-kintetem mely egy hatalmas hóféhér felhőből néz le a sikoltozó a boldogságtól megrészgült tömegre. Hát csak így röviden ennyi. Most még meggyerem a bárd versenyt aztán meghaltatuk. Azé is nem irtam most verset nehyg lekop-pancsanak. Na heló haverek.

Kiköptő Ubifej (#3969)

□ Gonosz kalandozó! Úgy gondolom már ti is találkoztok boszorkányokkal. Igen, igen, Elenios híveiről van szó. Még hogy a fény és a szeretet hírnökei. Röhej! Talán kétszínűség és a hazudozás Istennőjének kéne neveznem ezt a hmmm... „nöszemélyt”. Gátlástalanul elbű-völök a szerencsétlen vándor tárgyait, kacér-kodnak vele, majd faképnél hagyják szegényt, és az erszényélt távoznak. Rosszabbak az árnymanóknál. Arra kérésre pedig, hogy szíve-sen visszavásárolnám a kérdéses holmit, egy-szerűen csak nevetnek. Ugye, ugye már jó pá-ran jártatok így testvérek? Ezért úgy határoztunk, hogy a Sötét Inkvizíció meghirdé-ti a Boszorkányűldözést. Aljatok ellen a jó kí-sértésének, és törekedjétek arra, hogy Ghallán egyre kevesebb legyen a szemszimbólum! Egységessé a boszorkányokat! A sors legyen ke-gyes hozzátok! Tisztelettel:

Acid el Sinistre (#4706)

Ui.: Az Apostolok várják soraikba az ifjú inki-zítorokat!

□ Szívesen venném, ha adnátok egy aranypik-elyt! Utál küldjőn! (Aranyársakányosok, ez nektek szól.) **Westy (#4378)**, az egyetlen 1.4.

☐ Helló mindenkinek! Death Knight vagyok, Raia magas rangú papovagya. Nemrég (kb. 2-3 hónapja) megcsömöröttem a sok gyilkolástól, és meghasonlottam önmagammal. Behúzódtam egy csendes helyre, egy labirintus mélyére, hogy nyugodtan gondolkodhassak az élet értelméről, és egyéb igen fontos dolgokról. Nem tudom minden ideig voltam bent, egybefolytak a nappalok az éjszakákkal. Elméldkésmben senki nem zavart meg, ugyanis nem láthatták a láthatatlant. De most, hogy rendbe tettem a dolgokat a fejemben, s Ráiától is megkaptam a megfelelő instrukciókat, előjöttem. Eddig nem tettem olyat, ami nem szolgált volna az előnyömet vagy ne adj isten a hátrányomra vált volna, és gátlástalanul irítottam a természet teremtményeit, az élet megnyilvánulását. De mára ennek vége. Már nem élvezet számomra a gyilkolás, nem ölök csak ha muszáj. Viszont a gonoszok, sötét lelkeik, a természet és az élet pusztítói mellett nem megyek el becusoktól szemmel, gyáván, mint eddig. Ököllel rontok rájuk, s ha esetleg meghalnék, Leah talán visszaenged az élők közé, s akkor ott folytatom, ahol abbahagytam. Én nem adom fel, most már így. Még pisállok bennem az élet halvány szikrája, addig küzdök ellenetek sátán kutyái. Erre tettem fel az életem. Gerillaháborúra készülök fel, hisz úgy néz ki, egyedül vagyok a tömegben, s még az is megeshet, hogy úgynevezett jó társaim kiközösítenek maguk közül, mert jobban félük a Gonoszt, mint saját Istenüket. Így vagy úgy, de hallani fogtok még rólam. (Ezt a cikket tekintészetek úgy, mintha utókat soran találkoztok volna vele egy táblára írva.)

Death Knight püspök XII. 5.

Ui.: Remélem megmozgattam egy cseppet a fantáziátokat, s felnyitottam talán a szemét akár egyvalóknak is a sok alkalmi, vak jó közül, persze aki csak a tápra játszik, annak ez falra hányt gyomortartalom. Én már meguntam azt a TP-et, ami a tápról szól, pontosabban, ami csak arról szól. Ajánlom e cikket Lizard Kingnek, s mindazoknak, kik két választás között öröklőnek, s nem találják a helyes utat. Bárminemű hozzáállást, észrevételt, kérdést, vagy csatlakozási szándékot az eszméhez a ☎ (06) 4-425-102-es számon várok este 6 és 10:30 között.

☐ Kedves kalandozók! Sajnálattal olvasom, hogy egyeseknek nem tetszik Erdauin virágzó, vonzó világa, s jobban szeretik a kiégett pusztaságot. Nos véleményem szerint ez nem probléma. Mindazok, akik így vélekednek, azok egyszerűen indulnak el nyugatnak. Ha elég messzire jutnak, előbb-utóbb elérik a kiégett földeket. Ott aztán végre majd örülhetnek a kiégett pusztaságnak, ami körülveszi őket. Ghalla épen maradt részét pedig hagyják meg azoknak, akik meg vannak elégedve a jelenlegi környezettel is. Így elegendő kiégett terület áll majd rendelkezésükre nekik is, s azoknak se okoz majd problémát ez, akiknek nem lételemük a pusztá, sivar tájon való élet. Vagy inkább tengődés, mert élettelen tájon élni nem, csak tengődni lehet. Talán.

Nagyon csodálkozom azon is, hogy egyes shearanták ellenzik az infrastruktúra fejlesztését, a kalandozók városainak építését. Hála az égnek, csak ellenzik, és nem tesznek ellene. Szerintem számukra az lenne az igazi, ha elkerülnék ezen helyeket, s nem vennék igénybe az ottani szolgáltatásokat sem. Vagy ha mégis ezt teszik, akkor legalább ne ellenezék azok építését, szépitését. Inkább járuljanak hozzá a már beépített területek parkosításához. Szerintem nagyon jól fel tudnák dobni a városokat néhány park, különböző virágok, növények ízlésesen ültetett sora az utcák két oldalán és/vagy tereken. Részben díszít, részben más céllal. Tudom ajánlani például a mákrózást és a kékorchidáét, mint díszítő elemeket, de nem ártana mondjuk smirglibokrot, móriscserjét és egyéb hasznos dolgokat sem ültetni, nem is beszélve azon csodás hatású növényekről, mint például a nekrofun, a Szent tölgy vagy az Álomvirág. Szóval nem kritizálni kellene a dolgokat, hanem törekedni a dolgok jobbátételére.

Furcsa híreket hallok, miszerint a chara-dinisták is képesek bűvölni, s nem csak képesek, de élnek is a lehetőséggel. S ha igaz, elég mértéklenül. Nos azt hiszem, ez nagyon hozzá fog járulni népszerűtlenségük további növekedéséhez. Pedig ha jól tudom, már most sem örvendenek közszeretnek. Hát ezt akarják? Ezen gondolatokat azért teszem közzé, hogy hátha pozitív reakcióit fog kiváltani, nem pedig azért, hogy ezzel másokat bosszantsak. Sok-sok szeretettel:

Sötét Orlan (#3409), a jó

Ui.: Ezúton kívánok minden barátomnak, és természetesen minden más kalandozónak is kellemes karácsonyi ünnepeket és békés, kincsekben és szörnyekben gazdag, TP-ben bővelkedő, boldog új évet, mégha megkésve is. Valamint további jó kalandozást! Az istenek áldása és a Barátság szelleme óvja lépteiteket!

☐ Idég elég kevés anyag érkezett a „Ki az első 20 leghíresebb kalandozó Ghallán?” hirdetésemre (kérdésemre). Nos ezek szerint már egy kicsit unalmas a téma, ezért kitaláltam valami mást. Olvahnál még nem nagyon volt szó, hogy kik a legunszimpatikusabbak Ghallán. Mostantól a „Ki az első 20 leghíresebb kalandozó Ghallán?” mellett várok neveket, szavazatokat a „Kik a legunszimpatikusabbak Ghallán?”-ra. (Erre annyi nevet küldtök, amennyit akartok, még ha egyet, kettőt az sem baj), remélem ez utóbbi titeket is érdekel! Szóval továbbra is várom szavazatokat a leghíresebbekre és legunszimpatikusabbakra! Köszönöm. Üdvözlettel:

Westy (#4378), az egyetlen 1.9.

☐ Kedves barátaim! Öszinte meglepetéssel, és nem kisebb örömmel olvastam az Irllyn-Theft és Cory által népszerűsített listát. Szeretnék köszönetet mondani mindazoknak, akik az Igaz Barátok Közös Tudatot és jómagamat ilyen remek helyre juttatták. Szeretném, hogy mindazok, akik szavazatukkal minket tüntettek ki, megírnák, hogy miért is tették! Még egyszer köszönjük!

Desconhecido Deus (#2800)

Németh Miklós, 1165 Bp., Margit u. 90. 1./3. nemethm@elender.hu

☐ Mérsékeltlen tisztelt Tanács! Az AK december számában olvashattunk egy meglehetősen éles bírálatot, melyet a Fekete Druidáknak szegyeztek, de aki egy kicsit is beleérez a druidák szellemiségébe, az rájöhetett, hogy nem csak nekünk szól ez. A cikk írójának – talán te voltál Edward – vajmi kevés köze lehet Sheran-hoz, hacsak nem az, hogy belőle él. Szűk látókörű írása nagy hanyatlást mutat az észrevétel terén, ami nem sok jójt ígér. Bárgyú hasonlati, mellyel a különböző állatokhoz hasonlítod magatokat nagyon találoz, de nem hiszem, hogy ide tartoznak. Helyette kifejtethet volnát részletesen, hogy például milyen kalandozó telepedtek le eddig a városaitokban, és vajon ti miért nem? Vagy éppen elemezhettek volna, hogy mi a fészkes fenéket építettetek két város, valamint miért érzek (érzünk) ebben a városaitokban újabb KT-tápoló lehetőségét. De ha legközelebb a nagyközönség elé léptek sarat dobálni ránk, ne felejtsetek kifejtetni nekik az alapszabályaitokat, persze csak ha összecsapátok már. Ja, és adjatok számot tevékenységeitekéről (pl.: bűvöléseink, lopásaink stb.)! Mert úgy szegény csórá kalandozót azt a tetszjeskedésekkel kell etetni, hanem erkölcsi példát is illene mutatni, hogy lássák nem csak belepített TVP ezrekért kaptátok azt a gyűrűt. S ha mindezt elmagyaráztátok, akkor lezárhatjuk az ügyet. Ez addig drága tanácsstagok, ne legyen nyugodt éjszakátok! A Fekete Druidák nevében:

Darochaar (#5147) fődruida

☐ Helló kalandozók! Köszönöm mindazoknak a levelét, akik a phua-küpos hirdetésemet érdemesnek találták arra, hogy válaszoljanak. Ezúton köszönöm meg Quwarg Lipót, Intercept, Gálder levelét. Ők nagyon sokat segítettek. Megköszönném annak a segítségét is, aki a netről elküldené nekem a legfrissebb találos kérdések listáját. Névem: Bende Béla, 1139 Budapest, Üteg u. 33. VII/43.

Erős Ryanor (#2471) 1. 15.

☐ Kalandozó! Ne áldozd be, vagy ha már beáldoztál, akkor áldozd ki! Vájj saját uraddá, ne legyél az istened szolgája! Hogy miért? Mert szerintem az eszme a fontos és nem az isten. Tulajdonképpen az istenek is hívők. Ők abban az eszmeben hisznek, amit képviselnek: mágia, harc, természet, halál stb. Miért lenné te egy „hívó hívője”? Ha nem az isteneken keresztül, az istenek irányítása alatt hiszel valakiben, akkor velük egyenrangúvá válsz. Várom mindenki levelét, de különösen azon hitetlenekét, akik örökök hitetlenek akarnak maradni. Tehát kedves hitetlen, írd meg, hogy mi a véleményed egy szövetségről a hitetlenek között. Csak egy baráti szövetségre gondolok. Szerintem jó lenne, ha tudnánk egymásról. Neómi! Köszönöm a hitetlenek dalát! Minden jó!

Galin (#5591)

Ui.: Hírnök! Csak így tovább!
☐ Kalandozótársaim! Szomorúan vettem észre, hogy a hernyólarva-gyomortany verem mindössze csak egyen jelentkeztek. Ezért úgy határoztam, hogy nem fogom megrendezni a versenyt. Sajnálattal:

Xai-xai-dzsexi-mex (#2718) XII. 20.

☐ Summárium a GN47-hez: 2868: Fogadok, hogy Raia híve vagy. XML: Urgodnak nem lehet beáldozni, mert nem isten. Problákoz Dornodonnál. Alfa Júlia: Ha kedves az életed, akkor válasz Leahot! Vérszomjas Hokedli: Miért használsz királyi többest? 2868: Dornodon és Leah is kéri egy kalandozó fejét, nem csak Raia. 2868: Ha Dornodon nem pusztította volna el Ghallát, akkor most sehol sem kalandozhatnánk. Ha nem omlott volna össze a civilizáció, akkor most vagy bűnöző vagy zsoldos lennél, de semmiképp sem ilyen szabad. Különböen ha kicsi ez a terület, akkor ússz át a csatornán. U.M.A. Mert gitlert rágsz, az nem azt jelenti, hogy nagy betűvel kell írni a nevedet, hanem hogy hülye vagy. Grenowen: Hogy ne furdaljon a Jelkúsméret, légy öngyilkos. Holdfénytolvaj Ymdar: Pont az a kis nyápic együtteses szörnyecske lesz a hatalmas tűzisten, Dornodon szent állata. Há-psz: Bölcs, de nem csak a Rókának szólhat. Csontzúzó: Én 89 kg vagyok, +47,57 kg felszerelés. D.C. Silver Panther: Miért lenne a halál férfias? Sok vallásban nőalakban jelenik meg. 2868: Kedves 2868! Szerintem is helytelen álléven színi másokat, de azért Te is megítészhetnél mindket (olvasókat) a becses neveddel. VII. Zsebfelmetsző Jack: Utálok Leahot = félsz a haláltól. Gyűlöled Dornodont = irigy vagy, mert ő vitte valamire. Tudod kit nem bírok? Raiát. Ő a leggonoszabb isten, nem értem miért veszik jónak. Több gyilkosságot ír elő híveinek, mint Leah (bár szerintem az is hülyeség, hogy a halálissten saját lényeit nyírattja ki). A jószág nem egyeztethető össze semmiképp az előre megfontolt, szantszándékkal elkövetett gyilkossággal. A jószág az, hogyha megítéink jobb orcádon, akkor nyújtsd oda a balt is. Az élet és mások feltétlen tisztelete és segítése, önmagunkról való lemondás. Ez a jószág, nem a Raia-féle tapolós-gyakós stílus. Meg így csak Leahot erősíti.

Ch'Rash (#3317) XII. 22.

☐ Nos, hölgyeim és uraim, figyeljenek az érítettetek! Káosz Lordjai! Utállak benneteket, egy tagotok majdnem kinyírt! Emne értesülésemet azt hiszem tetleg is ki fogom nyilvánítani. Ordo Hermeticus! Immár beáldoztam, s KT-érett vagyok. Mikor alapulunk meg? Mr. Szakértő! Bocs, hogy nem írtam, amint kész az oltárom, úrok. Akik írtak, s nem válaszoltak! Mega sorry, de a lustaság nagy úr, s ha valamire nem tudnék értelmesen reagálni, akkor nem teszem. Halál(os) Oszó! Nebojsza fiam, ha megírtad volna leszerelés utáni címed is öreg pk-dnak, már megkaptad volna az infót, most várd meg, míg visszakapom a fordulóim, s küldök egy mentális üzenetet. Rejtély a Párdue! Nem vagy jó barát.

Ezüstnyilhegy (#5755)

☐ Nicsak, a Pöröly Rend vezérbírói megszóltak! Találó volt a Pöröly név: igazi bunkók vagytok. Furcsa, hogy csak ez a hármas „kémény mag” merte vállalni a hirdést. Talán a többiek megjédték? Vagy ti vagytok a KI-ban a fő-fő bunkók? Gyűlölem azokat, akik gyűlölik a Káoszt. A káosz a testem része. Mellesleg nem vagyok CHD szimpatizáns.

Aarkh a Káoszlovag (#2031)

☐ Gratulálni szeretnék. Gratulálni annak a valakinek, akinek nőnemű, szőke, copfos hajú, zöld szemű kobudera karakterével az 502-es mágustoronynál találkoztam. Ez a nem is tudom minek nevezzem, embernek nem akom, legyen talán pondró, szóval ez a pondró merő rosszindulatból vagy talán csak tulajdon ostobasága folytán teszi azt, amit. Valószínűleg perverz örömet okoz neki az, hogy tönkretetheti mások szórakozását, már pusztán az a tény orgazmusközei állapotba sodorja, hogy agyon-tápolít karakterével (valószínűleg Ghallaszilótt, fémpancélok, mászókarommal, ki tudja mekkorára felpumpált ölkölvívással) a kiégett földről nemrég érkezett, kezdő kalandozókat támadhat meg. Óriási szerencsémre életemben a menekülés-százalék alatt volt, különben már odaát dagahtathatnám az árnykarokat. Lehet, hogy más kezdő kalandozóknak nem volt ilyen szerencséje. Szeretném megkérni minden magára valamit is adó kalandozót, hogy lépjen fel az ilyen és ehhez hasonló esetek ellen, ha máshogyan nem, akkor a nyilvánosság eszközével.

Robert Kandúrszelé (#5361)

☐ Kedves barátaim, levelezőtársaim, s ti többi kalandozó! Ezúton fordulok hozzátok, mert van egy problémám. Tehát megkérném mind azokat, akik október második vagy november első felében mentális üzenettel fordultak hozzám, hogy amennyiben erre van lehetőség/emlékeznek rá, illetve szeretnének választ kapni, akkor azt legyenek szívesek megisméltelni. Ugyanis az október 15-én feladott fordulómat csak 32 nap múlva táplálták be, de az is elveszett, s csak a másodpéldányt kaptam meg úgy november végén. Gondolom sejtitek, hogy egyetlen mentális üzenet sem volt benne. Azóta se jött egyetlen mentális üzenetem, ezért feltételezem, hogy abban voltak a mentális válaszok. Együttel megkérném azt, aki véletlenül tévesen az én fordulómat/mentális postámat kapta meg, és van szabad mentális kapacitása, hogy lehetősége szerint juttassa azokat el hozzám. Nem is lenne fontos a forduló, mert nálam a másolat, de a mentális postám fontos lenne, mert azok, akik ily módon írtak nekem, már biztosan azt hiszik, nem akarok válaszolni. Megértésüket előre is köszönöm.

Sok szeretettel: **Sötét Orlan**, az alakváltó, az Igaz Barátok Szerzetesrend tagja, a J6 XII. 16. Úi.: Az istenek áldása és a Barátság szellem kísérelje lépteiteket. Sziasztok!

☐ Igen, druida vagyok. Méghozzá Fekete Druida. Feladatom a Földanya hitének terjesztése, a természet és a szent egységnyi védelme minden szélsőséggel szemben. Ez a céltom, küldetéseim a földi létben. Én Sheranra esküszöm, hogy mindent meg is teszek ezért! Úgy hogy „kedves” Nehwon és más hasonló gondolkodású szélsőségesek, ne álljatok az utamba, mert ti húzzátok a rövidebbet!

Nardaal, a Róka (#4279)

fekete druida XII. 23. Úi.: Hmm, nem szeretem, ha az olyan kis senki, mint pl. #1657 ostobaságokat beszélnek. Már használtam a revitalizációt. Sajnos volt mit újíjjálesztennem.

☐ Szeretett fajtársnőim, fajtársaim, alakváltók! Nagy szomorúsággal tölt el, amit tapasztalni vagyok kénytelen. Mégedig az, hogy sokan elfelejtik, milyen fajhoz is tartoznak, s ettől előbbre vesznek mindenféle más szempontokat. Most mondjátok meg, miért baj az, hogy nem azonos az auránk színe, vagy másféle szimbólum lóg a másik nyakában? Nem teljesen mindegy? Miért kell ilyen apróságoknak jelentőséget tulajdonítani, ha fajtársotokról van szó? Mert én a fajtag részéről minden alakváltó, hisz a magyars(nő) megpróbálom jobban lenni. (Azaz BA 7.) Sőt, minden fajtársnőmek szeretnék virággal kedveskedni (FU 7), hisz feltételezem, minden alakváltó hölgy örül annak, ha valaki virággal kedveskedik neki. Vagy van aki szerint nem így van? S amikor olyan alakváltóval találkozom, aki úgy néz rám, mint a „véres ingre”, majd megszakad a szívem, mert én szeretnék vele megismerkedni, összebarátkozni, ha hölgy, virággal lepni meg, de ő olyan módon fogadja közeledésemet, hogy hozzám se szól, s ez még a jobbik eset, mert egyesekhez oda se merek menni, mert az életem mégis többre értekeltem annál, hogy egy beszélgetés vagy kedves bók kedvét leoltsam magam. Most mondjátok meg, nem lenne jobb úgy élni, hogy barátságok vagyunk egymáshoz? Nem lenne jobk inkább egymást segítve támogatva élni, mint széthúzással, egymás iránti gyűlölettel a szívetekben? Kérlek gondolkozzatok ezen, szálljatok magatokba! Most búcsúzom, sziasztok! (BA 7, FU 7, FKT 56 5 1) A programnyelven ez az álláspontom. Az istenek áldása és a Barátság szelleme kísérelje utatokat! Sok-sok szeretettel.

Sötét Orlan (#3409), az alakváltó,

az Igaz Barátok Szerzetesrend tagja, a jó

☐ Tisztelet tolvajok, árnyemenőanók és una. Miért loptok? Más rendes ember és troll beszélgetes munkával megszerzi vagyonát, és ti megpróbáljátok elcsórni. Ez így nem helyes. És te hogy? Miért szédít a trollokat? Azért, mert nem bírod elviselni, ha valaki okosabb, szebb, erősebb, mint te? Akkor szédíthatnál mindenkit (kivéve az árnymanókat). Tehát U.M.A., ha valami gondod van a trollokkal, akkor azt ne csak levélbe közzöld velünk, hanem nyilvánulj meg a fordulódba is (T 5), vagy keresd személyesen Gyümölcsévő Oszót (#5088), Triston Mardelt (#5247) vagy bármelyik kvazárszékist! Amig ez nem következik be, addig tegyél egy bíborgölyt a szádra, és ne írd annyi hülyeséget! Üdvözlettel:

Gyümölcsévő Oszó (#5088),

Triston Mardel (#5247) 1997. XII. 16.

Úi.: Ugyanint keresek vasat és pirkítet bármilyen mennyiségben. Azonnal fizetek. Főleg Libertanban vagyok.

☐ Ismét felhívom minden érintett figyelmét, hogy Sheran templom épül a Varkaudar-hegység közvetlen közelében. (Kb. Libertan és Xantrox között a csatamezőknél.) A templom fele már elkészült, de szükség van még néhány dolgos kézre a befejezéshez. Sietessetek mielőbb jelentkezni nálam!

Kovács Róbert + 316-2109
Dorina Eldor (#4201) I. 15.

