

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Először is elnézést szeretnék kérni minden olvasónktól, és kiemelten a Dragon magazin stábjától, az előző Krónikában elkövetett bakiért. Sajnos elfelejtettem leküldeni a nyomdába a Dragon magazin hirdetésének külön álló filmjét, a nyomdában pedig úgy látszik vak nyomdászok dolgoznak, mert nem tűnt nekik föl a csupán két szót tartalmazó oldal. Csak a szállítás után derült ki ez a baklövés, amikor már semmit nem tudtunk kezdeni vele. Ebben és a következő számunkban – remélhetőleg – már komplett Dragon hirdetést találhattok.

Ennyit a rossz hírekről, most következzenek a jók. December ötödikén ismét lesz TF-és KG-találkozó, a TF-en elkezdődött az újabb helytartói aukció és a Krónikával együtt megjelenik az újabb Invázió kiegészítő, a Sötét Föld, melyből néhány lapot a HKK feladványban is megnézhetek.

Címlapunkon ezúttal legújabb regényünk, a Delta kutatás borítófestménye látható, mely Varga András alkotása. Kellemes olvasgatást!

Dani Dolter

ALANORI KRÓNIKA

III. évfolyam 11. szám (1998. november) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Báránys Attila, Vida László

Borítófestmény: Varga András **Borító:** Erdős Árpád

Szindinamikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

Lapzártá: október 19. **A decemberi szám lapzártája:** november 16.

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős 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 használható kéziratosokat nem örzünk meg, és nem küldünk vissza.

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

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

TARTALOM

SHADOWRUN OLVASÓI ROVAT

Sabc válaszai

2

AZ ÚR SZIRÉNJE

Van Dark kapitány kalandjai folytatódnak

8

ELSŐ KÉZBŐL

KG-fejlesztések

12

SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hírek, hajó, bárdverseny, árlista, aprók

13

ÁRNYÉKHOLD

Az új HKK kiegészítő

18

KOMBÓK

A 4. kiadás és az Invázió

20

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK egyetem

23

ÚJ VERSENYEK

Novemberben és decemberben

24

VERSENYBESZÁMOLÓK

Profik és amatőrök

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

HATALOM LIGÁJA

Pont- és helyszínlista

30

ÁRNYÉKHOLD

A novella befejező része

32

MAGIC – A SZERENCSEJÁTÉK

A szerencse szerepe

38

MAGIC NOSZTALGIA

Azok a régi szép idők...

40

MAGIC: THE GATHERING

Emlékezetes pillanatok

42

GHALLA NEWS

A TF legfrissebb hírei

44

STATISZTIKA 41–80. FORDULÓ

44

VIII. HELYTARTÓI AUKCIÓ

45

TF-FEJLESZTÉSEK

46

ELKÉPESZTŐ

47

5. BÁRDVERSENY

48

APRÓK

49

OLVASÓI ROVAT

KÉRDÉS: *Ha valaki sebződés miatt plusz célszámot kap, akkor az minden egyes dobására vonatkozik? Konkrétan: a következő sérülés miatti Test próbánál már számítandó a negatívum?*

VÁLASZ: Az bizony minden dobására vonatkozik, beleértve a sebződés miatti Test próbát is. Vegyétek figyelembe azt is, hogy ha a karakterre rálőnek, akkor a Test kockáihoz hozzáadhatja a harci tartalék kockáit is. A harci tartalék azt méri, mennyire ügyesen, gyakorlottan tud valaki harc közben mozogni, ugrabugrálni, kényeskedni sőtöbbit. A sebesülés miatti megnövelt célszám így nemcsak azt fejezi ki, hogy a karakter teste „meghibásodott”, de azt is, hogy a sebesülése korlátozza őt a harci képességeinek gyakorlásában.

KÉRDÉS: *A korlátnál van egy látbatósági módosító. Ugye jól gondolom, hogy ettől csökken a korláttól védet-tekre lövők célszáma? Hiszen a világító energiafajl szintre reflektorként világítja meg őket, mint a színbázban.*

VÁLASZ: Kérdés az, hogy „korlát” alatt egészen pontosan

mit értünk. Ha tényleges, fizikai korlátot (azt, amit normá-
lisan is annak szoktunk nevezni, pl. egy felüljáró oldalán
húzódót), akkor azt hiszem, teljesen érthető a célzást meg-
nehezítő a láthatósági módosító – a szabálykönyvben ez
„részleges takarás” címszó alatt szerepel a 89. oldalon. Ha
viszont korlát varázslatról beszélünk, akkor azért kell a po-
zítív, vagyis célzást megnehezítő módosító, mert a korlát
elvileg áttetsző energiafal ugyan, viszont kicsit úgy műkö-
dik, mint egy délibáb: valamelyest torzítja a mögötte állók
képét. Arról szó sincs, hogy világítana mint egy neonreklám
és ezzel még meg is könnyítené a célzást. A korlát va-
rázslat nehezíti a célzást, igaz, hogy csak kis mértékben.

KÉRDÉS: *A varázslásra képes (szabad)szellemre tényleg
addig nem bat a kimerülés, amíg a szellem ereje na-
gyobb a varázslaténál?*

VÁLASZ: Erre a kérdésre igennel kell válaszolni. Hozzá
kell tenni viszont (lásd **Grimoire**, 81. oldal), hogy egy
szabad szellem nem is mondhat a saját erő szintjénél na-
gyobb szintű varázslatot. Amit viszont mondhat, arra nem
kap kimerülést. Adódik tehát, hogy egy nagy erejű szabad
szellem mágiкус harcban baromi kemény ellenfél bír len-
ni. Jobb az ilyenekkel nem összetűzni, és még jobb, ha az
ilyeneket az ember a saját csapatában tudhatja, legalább
egy kis időre.

KÉRDÉS: *Asztrális barcnál is számít a fókuszként műkö-
dő fegyver elérése?*

VÁLASZ: Ez egy igen rövid, de igen velős kérdés. Átnéz-
tem háromszor a szabálykönyvet (egyszer előlről, egyszer
hátról, egyszer meg csak úgy), de sehol nem találtam
konkrét utalást a problémára. Az asztrális harcra viszont
azt írják, hogy a fegyver fókusz használó karakter a saját
fegyveres harc szakértelmét, vagy annak hiányában a
pusztakezes harc szakértelmét használja, viszont nincs
harci tartalék, csak asztrális tartalék. Ezeket tulajdonké-
pen úgy is lehetne értelmezni, hogy persze, számold csak
bele a dologba a fókusz elérését, ha van neki, de azonban
előbb mégis meggondolnám a dolgot. Ez csak amolyan
aggályoskodás. Tanácsként inkább csak annyit mondok,
hogy próbáljátok ki eléréssel is, elérés nélkül is, és hasz-
náljátok azt a változatot, amelyik kevésbé borította fel a
játékgyensúlyt. Tapasztalataink szerint egy fegyver fő-



kusszal hadonászó játékos karakter alapértelmezésben is elég durva tud lenni.

KÉRDÉS: Egy beavatott varázsló a varázslatait is tudja leplezni?

VÁLASZ: A varázslatait nem tudja leplezni, de nem is kell. Egy elmondott varázslaton nem látszik, hogy beavatott mondta el, hacsak nem úgy, hogy baromi erős varázslatról van szó. Ha egy beavatott 1-es szintű tűzlabdákat durrogat, magából a varázslatokból ember fia meg nem mondja, hogy beavatotról van szó.

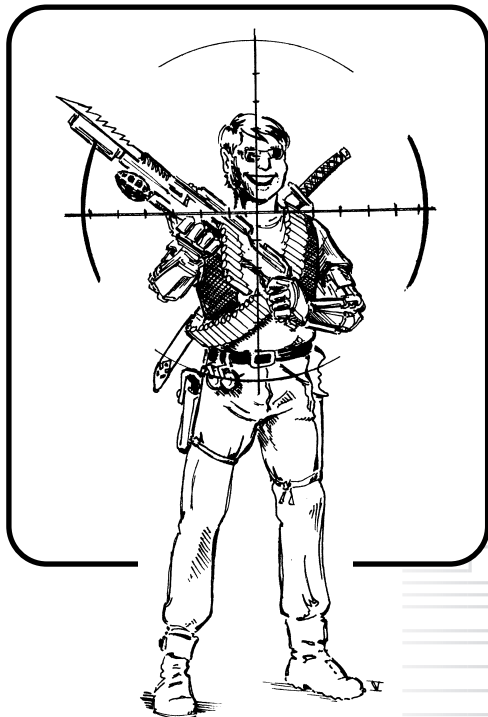
KÉRDÉS: Ha egy mágikusan aktív karakterből kioperálják a kibercuccot (tebát visszakapja az esszenciáját), akkor a mágiapontját is visszakapja? Talán dobjon mágiapont-vesztés próbát, mint a balálós sebzésnél? Ugyanis bizonyos esszenciavesztéses műtétek automatikusan komoly (S vagy D is lehet) sebbel járnak.

VÁLASZ: Ha egy mágikusan aktív karakterből kioperálják a kibercuccot, akkor NEM kapja vissza az esszenciáját, következőképpen a Mágia tulajdonsága sem regenerálódik. Egy korábbi kérdés-válasz rovatban már szerepelt az esszencia kérdése. Határozott véleményem, hogy a kiberver beültetése miatti esszenciavesztés a lehető legteljesebb mértékig visszafordíthatatlan folyamat. A Mágia tulajdonságot növelni viszont lehet: beavatással. Igaz, hogy kicsit macerás meg karmaigényes a dolog, de egy kiegészítő mágus számára nincsen más megoldás.

KÉRDÉS: Egy fegyverből ki lehet szerel(tet)ni egy beépített visszarúgás-csökkentőt, hogy mondjuk jobbat rakassak bele? Ez mennyire komoly meló?

VÁLASZ: Persze, hogy ki lehet. Általános irányelvként azt mondom, minél drágább egy fegyver, annál nehezebb kiszerezni belőle. Ha én lennék a játékevezető, a kiszérés és egy újabb, jobb visszarúgás-csökkentő beépítése többé kerülne, mintha a karakter venne egy új fegyvert, aminek már eleve jobb a beépített visszarúgás-csökkentője. Indoklás: a tömegcikkyártás (a fegyverek ma is tömegcikkeknek számítanak, a Shadowrun világában meg még inkább) mindig olcsóbb, mint az egyedi buherálgatás. Ezenkívül, ha egy karakter megszerette a saját kis puskáját, akkor igenis költsön rá több pénzt, ha tökéletesítengetni akarja.

KÉRDÉS: Szerintetek hogyan viszonyul a Lone Star, ill. az FBI (esetleg CIA) a mágiához, ill. mágiabasznlókhoz? Van külön „mágikus ügyosztályok”? Ha egy ügynök karakter mágikusan aktív, engedélyezik-e neki pl. elementálok idézését az irodaépület bizonyos részeiben (van-e ilyen !?), illetve biztosítják-e pl. a rituális körök belyét? Én jelenleg úgy kezelem, hogy az ügynöknek engedélyt kell kérnie a kimondottan erre szakosodott ügyosztálytól, hogy használhassa a speciális terméiket, esetleg épületeket.



VÁLASZ: 2055-re már biztosan vannak ilyen ügyosztályok, ráadásul igen jól felszereltek: saját hermetikus körökkel, orvoságos kunyhókkal, „kincstári” elementálokkal, állandóan készenlétben álló rituális csapatokkal, hatalmas fókusz készlettel és mindennel, mi szem-szájnak ingere. Az engedélykérés tők jó ötlet, valószínűleg így működik a dolog, már csak azért is, mert a mágia nagyon költséges és nehezen kontrollálható.

KÉRDÉS: Lenne egy kérdésem. A probléma szemléltetésére álljon itt egy kis példa. A történet szereplői a mindenki által jól ismert Mari néni (bumán nő, 60 éves, Test 2, Erő 2) és B. Bill (troll férfi, 20 éves, Test 10, Erő 10). Mari néni önvédelmi fegyver gyanánt egy Ingram Valiant könnyű géppuskát bord magánál, míg B. Bill basonló célokra egy Beretta 70-est tart a kabátja alatt. Az egyszerűség kedvéért tételezzük fel, hogy egyik félben sincs beépítve semmilyen kiberver és egyik fegyveren sincs semmilyen kiegészítő (visszarúgás-csillapító sem). Mindkettejük tűzfegyverek szakértelme 3-as. Na tebát: Mari néni sétál Seattle utcáin. Egy utcasarkon befordulva azt veszi észre, hogy jön vele szembe legádázabb ellenfele, B. Bill. Kedvenc trollunknak is feltűnik az egyik komoly vetélytársa, Mari néni. Mindketten úgy gondolják, hogy itt az alkalom, hogy ennek a problémának a végére pontot tegyenek, így előkapják önvédelmi fegyverüket, és izom-

ból tüzelni kezdenek. Képességeik annyira kiegyenlítették, hogy századmásodpercre egyszerre búzzák meg a rovaszt. Mari néni alap célszáma 4-es, és mivel 10-es sorozatot lő, így felugrik 14-esre. Beletesz a dobásba 3 harci tartalékot (biszen ennyi a maximum amit beletehet), de még így sem ér el egyetlen sikert sem. Tebát Mari néni a hatalmas fegyver által keltett visszarúgás hatására elszáll, mint a győzelmi zászló. B.Bill alap célszáma szintén 4-es, és mivel ő is 10-es sorozatot lő, így neki is 14-esre módosul. Ő is beleteszi a max. 3 harci tartalékot, így ő is hat kockával dob, de ő sem dob sikert. Így a könnyű kis géppisztoly visszarúgásától a 230 kilós troll pont úgy elszáll, mint a brutális nagy géppuskától az ötvenkilós Mari néni. Tebát úgy látszik most sem sikerült pontot tenni a vita végére... Namost kérdem én, biztos hogy jó ez így? Teljesen mindegy, hogy ki és mekkora fegyverrel lő sorozatot, a visszarúgás mindig ugyanakkora?

VÁLASZ: Szegény Mari néni! A kérdés viszont rávilágított a Shadowrun egy kényes pontjára. A standard szabályok sajnos nem rendelkeznek arról, hogy az Erő befolyásolhatja a visszarúgást, persze csak igen szélsőséges esetekben. A *Fields of Fire* című Shadowrun kiegészítőben pótolták ezt a hiányt. A szabály nagyon egyszerű: bizonyos Erő szintek automatikusan semlegesítenek néhány visszarúgás módosító pontot (a csökkentett visszarúgás módosító természetesen nem lehet negatív, tehát ha pl. valaki tők izmos és egy könnyű kis pisztollyal lő, attól még nem fog jobban célozni, csak lövéskor meg sem rezzen kezében a pisztoly). Sajnos a pontos számértékeket nem tudom, mivel jelenleg nem rendelkezem a fenn említett kiegészítővel.

KÉRDÉS: A katonai páncél szervomotorokkal, érzékelőkkel, meg minden egyébvel megrakott, hermetikusan zárdó bádoggaszni. Ebbe áll bele az a szerencsétlen katona, akinek azt a parancsot adták, hogy egy ilyenben izzadjon. De vajon megvan-e az az előnye ennek a katonának, hogy rá közvetlenül nem hatat egy varázsló? Hisz akit nem lát, arra nem hatat. Például egy jármű belsejében ülőkre nem hatnak a manavarázslatok, mert teljesen el vannak zárva a külvilágtól. Pont úgy, mint a katona a páncélban. Tebát egy varázsló csak

konkrétan a katonai páncélra hatat? Arra is csak fizikai varázslattal?

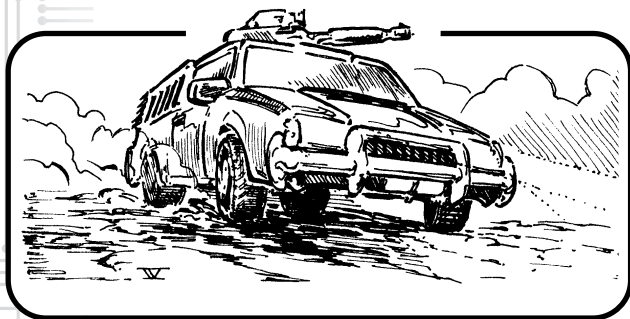
VÁLASZ: A kérdés jó. Irva vagyon azonban, hogy az aura jó fél méterrel „tüllóg” a test határán, következésképpen egy akármilyen tőkös harci páncélból is kikandikál. Ergo: nyugodtan lehet a páncélba bújt delikvensre varázslatot mondani, vehetjük úgy, mintha a varázsló látná az illetőt. A dolgot persze lehet ragozni. Ha a szó szerint vennék a „látja a célpontot” kitételt, akkor a célpont megethetné azt, hogy magára húz egy testre feszülő Pókember jelmezt, eltakarja az arcát egy papírlappal és a varázsló ekkor definíció szerint már nem a célpontot, hanem csak annak ruháját látna. Szerintem a Shadowrun készítői nem ilyenre gondoltak. Más kérdés, hogy egészen biztosan van olyan monstre katonai páncél, amiből már nem lóg ki a katona aurája. Az ilyen páncélt tekinthetjük „járműnek”, vagyis a benne ülő fickóra nem lát rá a varázsló. Minden csak megítélés kérdése. A dolog ott dől el, hogy hol húzzuk meg a határt „ruha” és „jármű” között. Személyes véleményem szerint mindenféle testpáncélzat a „ruha” kategóriába tartozik. Ha viszont valaki extra meglepetésként bemesél egy olyan katonát (ellenfélként természetesen), amelyikre a páncélya miatt nem lehet varázsolni, semmi kifogásom ellene, feltéve, hogy a dolog valóban egyszeri alkalom és nem alacsonyul hétköznapi rendszerességűvé.

KÉRDÉS: A korlát varázslatoknál ugye ott van, hogy vagy fal, vagy kupola lebet. Na most, ha fal, akkor lebet úgy görbíteni, hogy az egy hengerpalástot alkosson a varázsló körül? És ha igen, akkor az minimálisan mekkora lesz? A célja a karakternek az lenne, hogy minél nagyobb erejű korlátot minél közelebb rakjon magához. Például a 6-os az egy 6 m hosszú falból bajlított palást, akkor a palást kerülete 6 m, és az átmérője kb 2 m. Jó ez így?

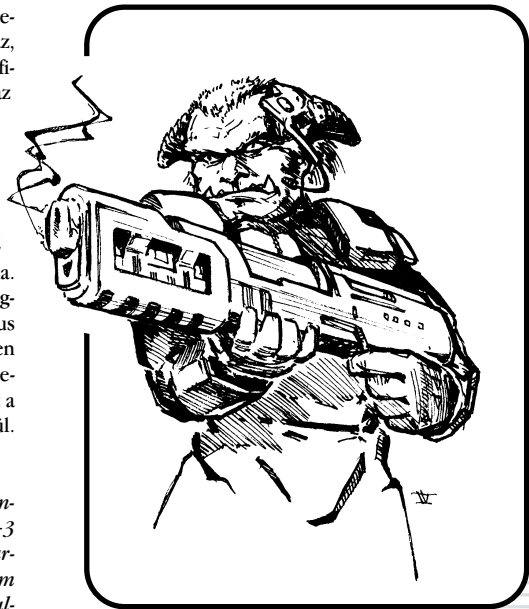
VÁLASZ: Persze. Hiszen a szabály csak a korlát méretének maximumát adja meg. A varázsló bármikor dönthet úgy, hogy ennél kisebb méretű korlátot hoz létre. Ha tehát egészen szorosan maga köré akarja csavarni a korlátot, annak sincs semmi akadálya. Azt persze már nem lehet mondani, hogy „fele akkora méretű a korlát, tehát kétszer akkora az ereje”. Egy 6-os erejű korlát akkor is 6-os erejű marad, ha csak 3 méternyi falat (hengerpalástot) csinálnak belőle.

KÉRDÉS: Ha valakinek több sérülésrubrikája van, mint a túlcsoordulás, vagyis megbalt, akkor lebet-e még mágiakusan gyógyítani, és ha lebet, mi ennek a határa?

VÁLASZ: Egészen pontosan akkor hal meg azonnal a delikvens, ha a túlcsoordulás mértéke túlhaladja a Test tulajdonságát. Ha viszont ez bekövetkezett, akkor már mágiikus úton sem lehet mit kezdé-



ni vele. Meghalt és kész. A teste ilyenkor annyira tönkrement fizikailag, hogy a lelke, vagyis az asztrális énje (az, amit a varázslók projektáláskor el tudnak különíteni a fizikai testüktől egy időre) azonnal távozik, méghozzá az asztrális világ ismeretlen mélységeibe. Szó szerint csak Isten tudja, hogy hová. Elvileg (és itt nagyon hangsúlyoznom kell az „elvileg” szót) létezhet olyan mágia, amivel vissza lehet hozni egy ilyen elkóborolt lelket, de hogy a játékos karakterek nem fognak ilyenrel találkozni, az biztos. Megjegyzem, hogy a **Cybertechnológia** kiegészítőben szerepel a negatív esszencia fogalma. Ez az állapot elvileg szintén azzal járna, hogy a lélek végleg távozik a testből, találtak viszont rá megfelelő mágikus módszert, hogy a lelket maradásra bírják. A kiegészítőben meg vagyok említve, hogy a világon legfeljebb négy-öt helyen végeznek ilyen rítusokat. És ez még mindig csak az a fázis, amikor a lélek nem távozott el, csak távozni készül. Képzeld el, mi van, ha a lélek már eltávozott!



KÉRDÉS: *Hogy is van ez a varázslattanulás? Szintenként 1 karma? Tebát 3-as erejű varázslatnál ez 1+2+3 karma? Vagy csak a megtanulni kívánt szintszer 1 karma? Tebát 3-as erejű varázslatnál 3 karma? Szerintem szintenként 1 karma, mint általában bármi megtanulható dolognál, mivel ha megtanulsz egy szinten egy varázslatot, akkor azt el tudod mondani alacsonyabb szinten is. Éppen ezért azokat is meg kellene tanulni! Ezért szerintem 1+2+3.*

VÁLASZ: A szabálykönyv a 133. oldalon világosan elmondja, hogy annyi karma pontot kell elkölteni, amennyi a megtanulni kívánt varázslat szintje. Egy 3-as szintű varázslat 3 karma pontba kerül. Uff, a szabálykönyv beszélt. Képzeld el, mi lenne, ha 1+2+3=6 karmába kerülne egy ványadt 3-as tűzlabda. Egy 4-es szintű meg 10 karma pontba! Ki tanulna meg ilyet? És hány varázslatuk lenne a varázslóknak? Szegény varázslóknak úgyis annyiféle dologra kell karmát költeniük, ne büntessük még ezzel is őket.

KÉRDÉS: *Le vagyon írva, hogy egy géppisztolyhoz (többek között) egy db csőre szerelhető kiegészítőt lehet csatolni. Ugyebár a bangtompító is a csőre kerül. Tebát ha egyet felraktunk, másikat már nem lehet. De mi van, ha a fegyver már gyárilag bangtompítóval rendelkezik?*

VÁLASZ: Elvileg elképzelve tartom, hogy egy beépített hangtompító fegyverre is fel lehessen rakni csőre szerelhető kiegészítőt. Miért ne? Minden attól függ, mi szerepel a fegyver leírásában – ha a leírás megengedi, akkor lehet. Még az is lehet, hogy a beépített hangtompító elé felcsavarunk egy másikat.

KÉRDÉS: *Olvasgatom a Grimoire-t és gyakorlom a varázslatkészítés rejtelmeit. Gondom akadt az alapkönyvben leírt Káosz varázslattal. Nézzük, hogyan is épül fel a Káosz varázslat! A Grimoire 125. oldalán gyönyörűen le van írva, de találtam egy ellentmondást: alapban a ki-*

merülésszint K. Ez oké. +1 célszám a fizikai miatt, ez is oké. +1 célszám a fenntartás miatt, ez is oké. -1 kimerülésszint az illúzió volta miatt, még ez is oké. +1 kimerülésszint a bónuszbatásért. EZ NEM OKÉ! Miért csak +1, miért nem +2? A 122. oldalon a bónuszbatások táblázatban úgy van, hogy ha a varázslat változó, általános célszám-módosítót ad, méghozzá 1-et sikerenként, akkor az +2 kimerülésszintet jelent. Mellesleg pont ez a táblázat a magyar verzióban mintba el lenne nyomtatva, nem? Nekem legalábbis egy kicsit fura. Nézzétek meg, az angolban is így van?

VÁLASZ: Szép hosszú kérdés így egy szuszra. Viszont a kérdezőnek tökéletesen igaza van. Vagy a táblázat van elnyomtatva, vagy a Káosz varázslat kimerülési célszáma kisebb a kelletnél. Mindenki döntse el úgy, ahogy akarja és használja a szabályokat ennek a döntésnek megfelelően. A személyes véleményem az, hogy a Káosz varázslat lett rosszul kiszámolva, és a sebzés kódja helyesen [(E/2)+3]K kellene, hogy legyen.

KÉRDÉS: *Ha elmondunk valakire valamilyen korlát varázslatot, annak van valamilyen hatótávolsága. Ha az a személy, akire elmondtuk, elsétál, akkor viszi magával a korlátot is?*

VÁLASZ: A korlát varázslat területre ható, fizikai varázslat, ráadásul manipuláció. Éppen ezért nem „valakire” mondjuk el, hanem egy területre és a varázslat ott jön létre. Ha tehát a védelmezni kívánt személy elsétál, a korlát nem megy utána, hanem marad ugyanott, ahová a varázsló odarittyentette.

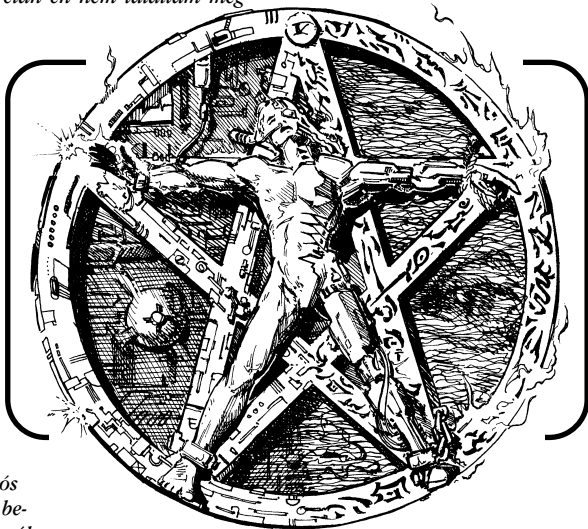
KÉRDÉS: A kiterjesztett hatótáv arra vonatkozik, hogy varázslat hatása alatt lévő terület nagyobb, vagy arra, hogy messzebbre is célszámmódosító nélkül el lehet mondani? Ugyanis konkrétan én nem találtam meg sehol a Grimoire-ban.

(Ezt a cél-számmódosítást opcionális szabályként ott találtam.)

VÁLASZ: A kiterjesztett hatótáv azt jelenti, hogy messzebbre lehet elmondani a varázslatot célszámmódosító nélkül. A varázslat hatásának „körzete” viszont nem lesz nagyobb (ha ez így lenne, akkor azt kiterjesztett hatókörzetnek kellene nevezni).

KÉRDÉS: Lenne egy fogós problémám. Ha én mint beavatott mágus metamágia állandósítás segítségével megköltök egy varázslatot, akkor a

könyv szerint létrejön egy „mágikus áramkör”. Na most! Ezen keresztül ugyanúgy lehet támadni a fizikai világra, mint egy normál fókuszon keresztül? (pl. Tűzlabda) Azt tudom, hogy meg lehet támadni asztrális barcban és lebet sem le-



gesít
t e n i
is.

CYBER WORLD
PC-CD és kártya Shop

Down Town
Üzletház (12.
üzlet)

1053 Budapest, Kossuth Lajos
u. 17. (az Astoriánál)

Nyitva: Hétfőtől-Péntekig 10-18 óráig szombaton 10-14 óráig
Telefon: 318-5003, 318-9481/112-es mellék, 06-20-981-8670

Alapalklik, kiegészítők a következő gyűjtögetős kártyajátékokhoz: HKK Magic, M.A.G.U.S., Star Wars. Laponkénti árusítás, vétel készpénzért vagy bizományba. Kártyavédő fóliák, mappalapok, kockák árusítása. PC-CD-ROM játékok kölcsönzése, adás-vétele, cseréje, audio CD árusítás. Ingyenes klubtagsági rendszerünkben 3500 Ft-ot nyerhetsz és 10% kedvezményt kaphatsz. A klubtagságit mindenki megkapja, aki legalább 1000 Ft-ért vásárol.

Üzletünkben találkozhat, tanácsot kérhetsz, játszhat a legeredményesebb HKK játékosokkal: Papadimitropulosz Alex, Kovács Ákos, Kis Borsó Csaba, Sass Tamás és Magic játékosokkal: Lipták Károly, Papp Gábor.
Nézz be hozzánk, megéri!

Megkérném a tisztelt
nyomdát (montírozót),
hogy erre az oldalra
(e helyett a szöveg
helyett!!!) tegye be
a külön mellékelt
oldalt (hirdetést).
KÖSZÖNÖM!

DRAGON
HIRDETÉS



AZ ÚR SZIRÉNJE

„Érthetetlen,
tehát
félelmetes.”

– Előleg?

– Nincs előleg.

– Nincs előleg. Akkor nincs szállítás.

Kínos csend. Az inszektoid testőrök kezében tartott lézerek továbbra is rezzenéstelenül szegeződtek Van Dark kapitány csapatára. Ügyfelük, a dűsgazdag contahuri kereskedő mellett tornyosuló testőrparancsnok egy jókora rohamlézerrel tartotta sakkban Abdult, az *Öt Oroszlán* hadászati tisztjét. Tudta, ennél kisebb fegyver nem tarthatna vissza egy katonát.

– Ha nem vállalod el a szállítást, akkor agyonlövünk.

– Ha lelövetsz, akkor a nyakadra rohad az áru. A kikötőben nincsen más kapitány.

Temirro, a magas, karsú növénylény magában már ezerszer is elátkozta a pillanatot, amikor úgy döntött, hogy az emberlények szektorában telepszik meg. Kezdetben jól ment az üzlet, de a zarg háború óta összeomlott jól kiépített hálózata. Már odáig süllyedt, hogy legális árukkal is elkezdett kereskedni. Újabban ha valami sürgős „holmit” kellett elszállítani, akkor kénytelen volt ilyen „szabad” kapitányokat igénybe venni. A mostani fuvar pedig minden eddigi üzleténél fontosabb volt.

Meg kellett szabadulnia a bestiától.

Addig, amíg még képes ellenállni neki.

– Pénzt nem adok – mondta végül határozottan. – Kapsz viszont egy új ágyút. Úgyis azt vennél a fuvardíjából.

Van Dark egy percig némán mérlegelte az ajánlatot. Lopva körbenézett a teremben. A lehalkított trideo hologombjében a Napkereszt hálaadó miséjét közvetítették. A távolból sortűzek hangja hallatszott. Az

Egyház szolgálai megkezdték az állítólagos zarg ügynökök és a leleplezett mutánsok likvidálását.

A kocsma vendégei szemmel láthatóan már unták, hogy tarkóra tett kézzel kell állniuk a fal mellett. Előbb-utóbb valami butaságra szánják el magukat, és akkor elszabadult bolygó kikötői a Birodalmi Haderő ellenőrzése alá kerültek. Van Dark szívesen elkerülte volna, hogy a katonai rendszeteken kelljen magyarázkodni. Pilótája, Jason öt éve nem éppen szabályosan vált meg a hadiflotta kötelékéből. Egy felakasztott pilóta ugyan kevés bérral is beéri, ami előny, de vezetői képességei sem igazán javulnak a petróleummáglya után. A Flotta persze arra is odafigyel, hogy a kivégzettek klónmintáit megsemmisítsék, így a közeli feltámasztás esélye igen csekély.

– Milyen ágyút?

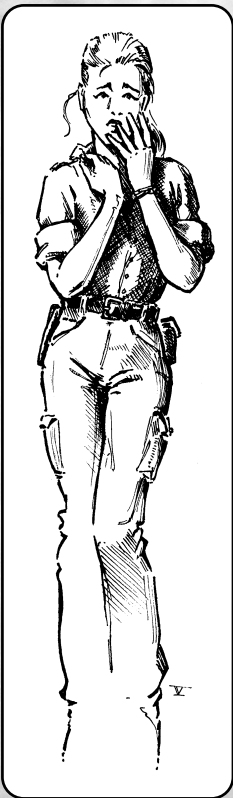
– Egy Raven B Kétixet – felelte a karnoplantusz. – A munka elvégzéséig béreled. Utána a tied. Bérleti díj a piaci ár 20 százaléka.

– A katalógusár 10 százaléka! – Van Dark is pontosan tudta, hogy a háború miatt minden fegyver ára az egekig szökött.

– A katalógusár 20 százaléka. Ez az utolsó ajánlatom.

– Rendben – felelte Van Dark. – Kezet rá! „Humán sovíniszta, honnan vegyek kezet?” – gondolta Temirro, de azért odanyújtotta egyik ágcspáját.

– Azzal a gombát törlöd a fenekedről! – figyelmeztette az ember, és megragadta a karnoplantusz légyökereit. Alaposan megszorította a karsú szarát. A rovar testőrök nem is sejtették, hogy gazdjuk fuldoklik.



– Nos, uraim? – érdeklődött a kocsmáros. – Megegyeztek, vagy még birkóznak? Szeretném leengedni a kezem!

– Hát persze! – válaszolta Van Dark. – És növény barátunk mindenkit szeretettel vár egy itallra?

– Hát persze! – visszhangozta Temirro. Nem lehetett elégedetlen az ügy állásával. Ha nehezen is, de sikerült fuvarost szereznie a veszélyes szállítmány eltüntetésére. A lézerek egy pillanat alatt eltűntek a testőrök kiterjedő között, és a vendégek elégedett moraja jelezte, hogy nem nehezeltnek a potya italt eredményező kis incidensért. A kocsmáros feltekerte a zenét. Hadd mulassanak a vendégek.

Az élet ment tovább.

* * *

– Hát itt meg ki énekel? – kérdezte halkán, csodálkozva Dolores, az *Öt Oroszlán* navigátora. Magasan, a bolygók síkja fölött lebegtek, már csak pár perc választotta el őket a hiperugrás megkezdésétől. Alig néhány óra telt el azóta, hogy az előre kijelölt helyen, az aszteroidaövezet határán találtak Temirro partnereivel. A parányi bárkáról néma inszektoid szolgálk hozták át a négy, konténernyi méretű hengert és az új ágyút tartalmazó műanyagtömböt. Az áru rögzítése után azonnal távoztak, nem törődtek az értetlenül bámuló emberekkel.

Van Dark biztos volt abban, hogy még lesz valami kelemetlenségük az ostromzár miatt felbolydult rendszer elhagyása előtt. Ösztöne most sem csalta meg. A rovarlények éppen csak hogy eltűntek a közeli hold árnyékában, amikor megérkeztek a kalózok. Valószínűleg a menekülteket szállító, fegyvertelen hajók fosztogatása során felbátorodott helyi haramiák lehettek. Lézerágyúkkal teletűzdelte, de hiperugrásra alkalmatlan dereglyéikkel pöffeszkedő lassúsággal közeledtek a látszólag fegyvertelen *Öt Oroszlán* felé.

A Scorpion Thunder álcázása megtette a magáét. Mire a kalózok észbe kaptak, három hajójuk már tehetetlen roncsként sodródott az aszteroidaövn pokoli forgataga felé. Abdulnak nem okozott gondot egy-egy jól célzott lézernyalábbal elintézni a flottilla két utolsó tagját.

Ezután már senki és semmi sem akadályozta útjukat az ugrópont felé.

– Ti nem halljátok? – folytatta Dolores.

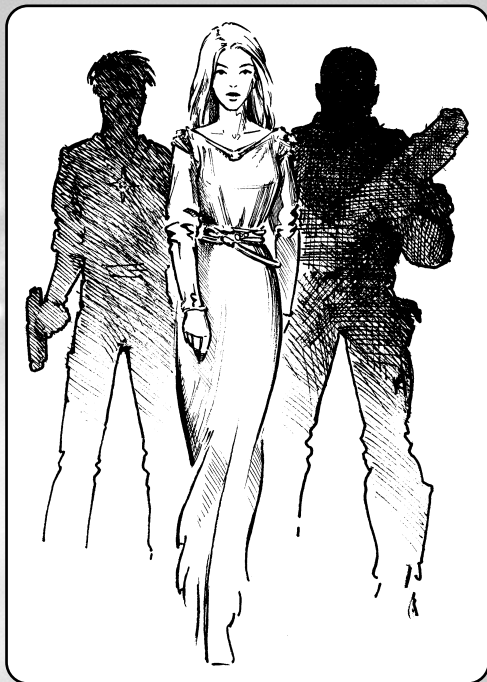
Jason zenéje fejhallgatójával a kezében már a kabinja felé tartott, hogy lazítson egy kicsit, Abdul pedig az új Raven B Kétixet készült kicsomagolni. Most mindketten megdermedtek, és kérdő pillantást vetettek a kapitány felé.

Van Dark lassan felemelkedett a központi panel mellől. Megfordult, így a műszerek ikonjaiból szivárgó fény hátulról világította meg. Dolores csak a férfi körvonalait láthatta a félhomályban.

– Mit kérdeztél?

– Valaki énekel. Egy nő. Igen, egy női hang! Ti nem halljátok?

Jason Abdulra nézett. Jeges borzongás futott végig a



hátán. Megragadta nyakában lógó Napkeresztet. Mindketten ismerték a megalomló navigátorokról szóló mendemondákat. Nem egy olyan hajóról hallottak, amelyek összeaszalódtak múmiákkal a fedélzetén csak évszázadok múltán bukkant elő a hiperűrből, mert a megbomlott elméjű navigátor valamit elrontott.

Dolores pedig hangokat hall! A síri csendben.

– Most is halod? – kérdezte Van Dark. – Úgy értem, a füleddel?

– Tessék? – Dolores már majdnem bögött. Minden navigátor tudta, hogy az örület előbb-utóbb lecsap rá. Csak abban reménykedtek, hogy meggazdagodva még a végzetes pont elérése előtt nyugalomba vonulhatnak. – A fülemmel? Nem, tulajdonképpen... Itt bent, a fejemben szól a dal. Hidd el, nem ment el az eszem.

– Semmi baj, kislány. Ha csak a fejedben halod, akkor sejtem, mi lehet az oka.

Van Dark a két férfi felé fordult.

– Ellenőrizték a rakományt. Azt hiszem, potyautasunk van. Talán egy cerebrita. Vigyetek fegyvert magatokkal.

* * *

A lány cseppet sem tűnt zavartnak, amikor a zord képet vágó Abdul és Jason között belépett a kapitányi hidra. Kecsesen, elegánsan mozgott szürke ruhájában, és Van Dark szinte azonnal a varázsa alá került.

– Szóval itt töltitek a napotok nagy részét? – kérdezte az ismeretlen. Lassan körbemutatott a szűk helyiségben. – Keresdes hely.

Az *Öt Oroszlán* legénysége megbabonázva követte keze mozgását. Mintha először jártak volna itt. A kapitányi híd még sohasem tűnt ilyen otthonosnak. Hirtelen a helyükre kerültek Dolores kissé giccses kézimunkái, Jasson ügyetlen akvarelljei, és Abdul falra akasztott kardjai sem tűntek többé neveltségnek. Van Dark sajnálni kezdte, hogy olyan üres a kapitányi panel.

– Várj csak. Én ismerlek. Te Monian Lian vagy, a híres holosztár! – kiáltott fel meglepetten Jason.

– Kedes, hogy ezt gondolod. De én csak hasonlítok Monianra. Vagy bárkire, akit szerettek.

Van Dark végre összeszedte magát.

– Tisztázzunk egy dolgot! Telepata vagy? Te énekeltél az előbb?

– Igen – felelte halkan a lány. Egy hosszú pillantással ajándékozta meg az elvörösödő kapitányt. – De nem te hallottál meg, igaz?

– Nem. A navigátorom. Sejtettem, hogy Doloresben kialakult valamilyen halovány telepátiikus érzékenység. Akkor tehát minden rendben. Nincs baj a fejével. Megkedzhetjük az ugrást.

– Igen kapitányt. Minden rendben.

* * *

– Akarjátok, hogy énekeljek nektek?

Már túl voltak a hiperugráson. Dolores kimerülten aludt, a három férfi viszont éberen figyelte a műszereket. Zargoknak vagy kalóznak nem látszott semmi nyoma. Csak néhány órát kellett még utazniuk a valós térben ahhoz, hogy elérjék a célállomásukat. Temirro üzletfelei a kék gázórák gyűrűi között, egy elhagyott szövetségi bázis fedélzetén fogják várni őket.

– Ha nem akarjátok, nem fogok énekelni. De ha megkértek rá, akkor nagyon szívesen.

Az ismeretlen nő Van Dark teázóasztalkája mellett ült, a kapitány székében. Senkinek sem jutott eszébe, hogy elküldje a hídról, vagy hogy bármi módon érzékeltesse vele a potyautas voltát. Mindhárom férfi örült, hogy itt volt velük.

A csendet végül a közismerten botfűlű Van Dark törte meg.

– Persze, miért ne? Csak ne túl hangosan, mert figyelniünk kell.

A lány felállt, és énekelni kezdett. Néhány másodperc múlva mindhárom úrhajós azt kívánta, hogy bárcsak életük végéig őt hallgathatná.

* * *

– Itt sincs senki – jelentette Abdul. A mikrofon furcsán eltorzította hangját. A katona lézerével a kezében Van

Darktól jó tíz méterre lebegett a szövetségi bázis hatalmas, sötét csarnokában. Több, mint egy óraja bolyongtak az üres folyosókon. Egy rémültlen menekülő élőködőtől eltekintve semmit sem találtak. Temirro üzletfeleinek nyomát sem lették.

– Fejezd be a dúdolás! – figyelmeztette Van Dark.

– Bocsánat, nem vettem észre.

– Ha csapda, akkor már rég támadniuk kellett volna – mondta a kapitány. – Menjünk vissza az Oroszlánra.

Mire visszatértek a kapitányi hídra, Jason már ellenőrizte a rakományt.

– Értéktelen ipari gyapot – jelentette. – A negyedik hengerben teg a mentőkapzsula, amiből ő kijött.

– Az ágyú viszont valódi – szólta közbe Abdul. – Minek fizetnének nekünk szemétszállításért?

Van Dark az ismeretlenre nézett.

– Azt hiszem, te többet tudsz nálunk. Ha lennél kedves...

– Persze kapitány, szívesen – a lány hang mintha most is énekelt volna. Mindhárom férfi úgy érezte, hogy fejében felcsendül az ismerős dallam. – Temirro tőlem akart megszabadulni.

– Tőled? – kiáltott fel döbbenet az amúgy is indulatos Jason. – Tőled megszabadulni?

– Tudjátok, engem csak rövid ideig lehet elviselni – a lány kedves mosollyal válaszolt a férfiak tiltakozására. – Sokat segitettem a növénylénynék, és ő azt ígérte, hogy segít hazamenni. De nem segített. Nem mert segíteni.

– Majd mi segítünk! – Jason kihúzta magát. – Igaz kapitány, mi majd kihúzzuk a pácból?

– Merre van az otthonod? – kérdezte halkan Van Dark. – Hova nem mert elmenni veled Temirro?

– Messze, de mégis nagyon közel. Csak egy ugrásnyira.

– Egy hiperugrásnyra! – Dolores csendben beosont a hídra. Most kilépett az árnyékból. Hangja fülsértő sziszegésnek tűnt. – Szóval mégis igazak a legendák! Tudom, hogy mi vagy! Szirén! Az űr szirénje!

– Miről beszélsz, Dolores? – kiáltotta felpattanva Abdul.

– Megbolondítod a férfiakat! – sikitotta a navigátorlány. – Amióta itt vagy, csak téged bámulnak. Mintha kicsereálték volna őket! És még én is a dalodat dúdolom!

– Ne légy neveltség, kislány! – csattant fel fenyegetően Jason. Ökölbe szorított kézzel indult el Dolores felé. – Ő is az Értelem gyermeke!

– Ne bántsátok a társatokat! – mondta halkan az idegen. – Igaza van. De én nem akarlak bántani benneteket.

* * *

Ketten maradtak a félhomályban. Az idegen ott állt Van Dark előtt. Egy hajszálnyival talán magasabb is volt a kapitánynál. Arcuk szinte összeért.

Dolores a kabinjában zokogott, Jason a Nap Keresztje előtt térdelve imádkozott, Abdul pedig az Ahaggar nem-

zetség egyik tisztító litániáját dúdolta a fegyvereket tisztogatta.

– Képes lennél kényszeríteni minket, hogy oda vigyünk, ahová akarod – mondta Van Dark.

– Igen, de nem teszem. Azt akarom, hogy saját akaratod szerint cselekedjél.

– Nem tudom, mennyit tudsz a mi fajtánkról, de mi nem ismerjük a hipertert. Csak belezuhanunk, egy kicsit sodródunk, aztán már menekülünk is vissza a valós térbe. Még a bölcs cerebriták is félnek a hosszú ugrásoktól. Ott, a valóság túlóldalán még az idő is másként mozog.

– A cerebritáknak köszönhetem, hogy itt vagyok. Arra kényszerítettek, hogy átjöjjenek közétek, aztán meg nem tudtak mihez kezdeni velem. Temirrőt szolgáltva megtaláltam a visszavezető kaput, de a növénylény nem mert elindulni rajta. Rávettem hát, hogy keressen nekem egy megfelelő segítőt.

– És úgy gondolod, hogy ez én lennék?

– Te nem fogsz nemet mondani. Nem az a fajta vagy, aki sokat ellenkezik. Ráadásul a választásom hízeleg a hiúságodnak, és már munkál benned a kalandvágy.

– Többet tudsz rólam, mint én magamról.

– Ezen ne csodálkozz. Ez a test csak egy forma. Valójában egészen más vagyok. Hatalmas. Talán ijesztő, mert értéktelen. És végtelenül idegen.

– Mond hát, mit kívánsz.

A lény leengedte szemhéját, és egy darabig hallgatott. Aztán mélyen a kapitány szemébe nézett, és megszólalt.

– A hajód képes arra, hogy átlépjén a túlsó birodalomba. De ha ott lépnék ki belőletek, akkor az mindannyiótok halálával járna. Még egy antianyag-részecskével is találkozhatnánk. Ám van egy megoldás. Egy titok.

– Egy titok, amit megosztasz velem.

– Nem az én titkom, hanem a ti uraitoké. Ha a cerebriták megsejtik, hogy tudsz valamit, akkor addig nem nyugszanak, míg meg nem ölnék. Mert ők tudják, hogy léteznek valóságbuborékok a hipertérben.

– Tessék? – kiáltott fel döbbenet Van Dark.

– Szinte lehetetlen eltalálni egy ilyen tűzhegynyi szigetet a hipertér óceánjában. Néha a véletlen úgy hozza, hogy valakinek sikerül. De én onnan jöttem. Érzem a helyes utat.

– És ha átvisszünk, akkor egy ilyen buborékban ki tudsz szállni, anélkül, hogy mi elpusztulnánk.

– Így van, kapitány – a lény Van Dark vállára tette a kezét. A férfi egész testében remegni kezdett, de aztán összeszedte magát. – Hazaviszel?

Van Dark némán bólintott. Fejében ismét ott zengett a dallam, a szirén hangjának emléke.

– Ó, a dal – a lány elmosolyodott. – Ez volt a legszebb az egészben. Oly sok lényt tettem boldoggá vele.

– De hát miért? Miért tartanak a legendák szörnyetegnek titeket?

– Nem mindenki olyan, mint én. És én sem voltam mindig ilyen.

Elhalgatott. Érintése hideg volt, mint egy kígyóé.

– De van még valamim a számodra.

Az *Öt Oroszlán* potyautasa belenyúlt szürke köntöse ujjába, és egy parányi hengert húzott elő. A kapitányi panel szélére tette.

– Egy növény? Egy virág?

– Temirrőtől kaptam. Nem vihethem oda át magammal. Neked adom. Legalább lesz, ami emlékeztet rám.

* * *



Egy nappal később már túl voltak mindenen. A lény ott állt Dolores mellett, és énekelt neki, amíg a navigátor végrehajtotta az ugrást. Már nem voltak ellenségek.

Aztán kibukkantak ott, ahol még ember nem járt előtűk. Szinte semmiben sem hasonlított a normál űrre, pedig műszereik jelezték, hogy amit látnak, az létezik. Mások voltak a fények, a gondolatok, a valóság. A fedélzeten minden óra mást mutatott.

Akkor is hallották a szirén dalát, amikor fellobbant a tűz. Izzó szökőkút tört fel közöttük; egy pillanatra még látták a lányt, de azután alakja elmosódott, kitágult, megváltozott. Valami, aminek nem volt alakja, nem volt anyaga, elhagyta az *Öt Oroszlánt*.

Csak a kábult csendet hagyta maga után.

* * *

Sokáig nem szólaltak meg. Már az ismert csillagok ragyogtak a teleszkomp képernyőjén, de még mindég kerültek a szavakat.

A Scorpion Thunder lassan süllyedt a bolygók síkja felé. A műszerek jelezték, hogy üzenetek ezrei, rádióműsorok, trideo- és holoadások tucatjai töltik meg kommunikációs csatornákat.

Jason önkéntelenül is a kommunikátor felé nyúlt, de keze megállt a levegőben. Szinte szégyellősen visszafordult a pilótapult felé, és halkán dúdolni kezdett. Kisvártatva a többiek is csatlakoztak hozzá.

Van Dark figyelmét teljesen lekötötték a műszerek. Nem vette észre, hogy a kapitányi panel mellett álló növénynek kinyílt az egyik bimbója.

ELSŐ KÉZBŐL

KÁOSZ GALAKTIKA FEJLESZTÉSEK ÉS ÚJÍTÁSOK

FEJLESZTÉSEK

★ Az előző cikkben említettem, hogy az MB 5 kiadása sem veszélytelen, vagyis kösse fel a fehérműt mindenki, aki elszánta magát, hogy MEZ Energiabombákat szállít a hadseregnek a hipertérbe. Most néhány további részlet azoknak, akiket sikerült annyira elrémítenem, hogy ki se merték próbálni a dolgot. Először is, érdemes a forduló végén kiadni az MB 5-öt, mivel történhetnek a hajóval olyan dolgok, amelyek kellemetlenül befolyásolhatják forduló további menetét. Például, ha a kitapasztalhatatlan hipertér megzavarja mind az Agyat, mind a navigátort, akkor nem egészen ott bukkán ki a valós térbe a hajó, mint ahonnan elindult. Találkozhat az hipertérben eddig ismeretlen szörnyeteggel is, amely annyira tönkretetheti a hajót, hogy egyáltalán nem tud visszatérni a valós térbe. És akkor még nem is volt a legénységet vagy magát az Agyat érintő mentális behatásokról... Szóval van mit megtapasztalni a hipertérben, ha ez a tapasztalat nem is mindig kellemes. (Mert van ilyen is, ha első pillantásra nem is látszik annak.)

★ Említettem, hogy a MEZ Energiabombák voltaképpen mezon találmány és a Birodalom tudósai voltaképpen csak lekoppintották. Ám nem ez az egyetlen dolog, amit a mezonok vagy a zargok tudományából át lehet venni. Az idegen roncsokban itt-ott lehet olyan alkatrészeket találni, amelyek egykor minden bizonnyal valamely idegen tárgyhoz tartoztak. Ezeket ki lehet szedni a roncsból, ám nem lehet kapásból azonosítani, mint egy közöséges tárgyat. A megtalálója nem kap róla enciklopédiát, csupán a tárgy számát ismeri meg, ez szerepel a tárgylistában is. A tárgy funkcióját csakis tudós tudja felismerni – az idegen technológiák ismerete szakértelem épp ezt segíti elő. Minden alkatrész azonosításának megvan a maga TVP költsége és természetesen különböző szintű idegen technológiák szakértelem is szükséges hozzá. A triplíták előnyt élveznek ebben a tevékenységben, hiszen híresek műszaki érzékükről. Az alkatrészekből persze össze is lehet illeszteni tárgyakat. Mind az alkatrészek azonosításának, mind a belőlük készíthető tárgy felismerésének az IT parancs az eszköze. Ennek első paramétere a kutatásra szánt TVP, a többi pedig az alkatrészek sorszáma, ame-

lyeket ki akar kutatni, illetve össze akar illeszteni az illető. Ha minden alkatrészt ismer a tudós, csak akkor foglalkozik azzal, hogy össze lehet-e rakni valamit belőlük. Sem az alkatrészek sem a készíthető tárgy információját nem lehet átadni, viszont mindenképp szükségesek az elkészítéshez. Mert természetesen el is lehet készíteni a tárgyat. A tárgyat a tudós készíti el a hajón, ezért a KT parancs első paramétere 0 vagy 1 lehet. A készítéshez is kell bizonyos szakértelem szint és valamennyi TVP, általában a felfedezéshez szükségesnek a negyede. Az idegen tárgyakat lehet használni, de a Birodalom magas áron átveszi minden hivatallal rendelkező bolygón. Remélem, ez az újdonság még inkább színesíti a roncsoszó kapitányok életét, és egyben a használható tárgyak körét is bővíti. És persze nem utolsósorban végre a tudós is hasznosíthatja magát.

★ Hosszas unszólásra elszántam magam, és leprogramoztam az RPKI parancsot, azaz ezentúl a raktár-ból panelra is ki lehet venni tárgyakat.

MÓDOSÍTÁSOK

★ A KG-ban sokaknak tetszik az, hogy viszonylag nehezen lehet rabszolgálni. Ám a kalandok bővülésével sajnos az ilyen lehetőségek is szaporodtak, ezért ahol lehet – nem sérti nagyon a valószerűséget, és nem akadályozzák túlzottan a nem rabszolgázó karaktereket – megpróbálok olyan korlátozásokat bevezetni, amelyek megakadályozzák az efféle tápolást. Sem a Birodalom, sem a klánok nem azért adják jutalmukat, hogy azokat a kapitányok egymás között csereberélgék. Az ilyen fegyver vagy tárgy viselete dicsőség, egyfajta hasznosítható érdemrend, ezért azok, akik nem érdemelték ki, nem rendelkezhetnek velük. Tehát a klánok és a Birodalom által adományozott tárgyakkal nem lehet kereskedni, viszont ha valakinek pénzre van szüksége, az adományozó a hivatalos ár kétszereséért bármikor megvásárolja. Bizonyos tárgyak: W+S Giga Beam, W+S Giga Pho Beam, Galaxis érdemrend, kivétel képeznek, egész egyszerűen azért, mert túl régen vannak játékban, túl sok kereskedés történt már, és nem érezném fairnek megváltoztatni dolgot. A kereskedési tilalom a szövetségi raktárra is vonatkozik, ami kevéssé valószerű ugyan, viszont enélkül értelmetlenné válna az egész.

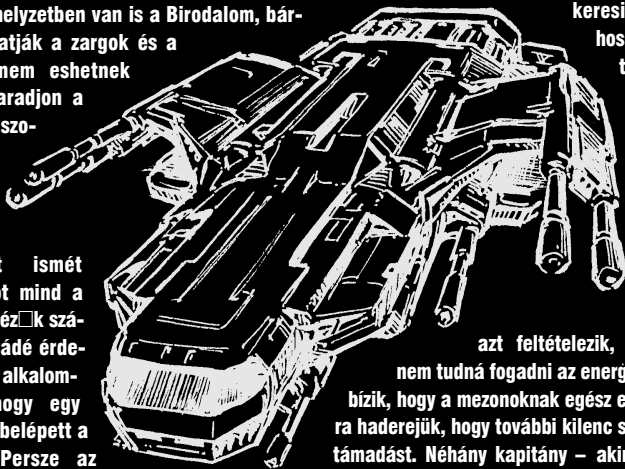
MAKÓ KATALIN

BIRODALMI HÍREK

▼Bármilyen nehéz helyzetben van is a Birodalom, bármennyire is szorongatják a zargok és a mezonok, annyira nem eshetnek kétségbe, hogy elmaradjon a Swatth Military megszokott fiesztája, azaz a Légiparádé. Idén már a negyediket rendezik, és az el-

rejelzések szerint ismét megdöntik a csúcst mind a versenyzők, mind a nézők számára. A IV. Légiparádé érdekessége, hogy első alkalommal fordul el, hogy egy játékos szövetség is belépett a szponzorok közé. Persze az Amati, a MIB vagy a Pocket felajánlása mellett eltörpül a Gyémántklán befizetése, de mégis, a gesztus a lényeg. Ráadásul a Gyémántklán közvetlenül a versenyzőknek is ajánlott fel díjat, méghozzá annak az egyes Agyú hajóval rendelkező kapitánynak, aki az ügyességi verseny első kategóriájában a legjobb helyen végzett. A jutalom sem akármilyen: egy jól felszerelt kettős Agyú hajó. A szövetség csak annyit kér a nyertestől, hogy bizonyos ideig egy általuk meghatározott feliratot viseljen a hajó oldalán.

▼Sokat – főleg a mezon viselkedés kutatóit – izgat a kérdés, vajon miért került el a mezon invázió a peremszektorokat. A csillagászok természetesen fizikai okokban



keresik a magyarázatot, hosszú és bonyolult képleteket rajzolnak minden elérhető sima felületre, ha a probléma szóba kerül. A fizikusok az energiatovábbítóban látják a megoldást: annak ellenére, hogy igazából fogalmuk sincs működése mikéntjéről,

azt feltételezik, hogy több szektorból nem tudná fogadni az energiát. A Birodalom abban

bizik, hogy a mezonoknak egész egyszerűen nincs akkora haderejük, hogy további kilenc szektor ellen intézenek támadást. Néhány kapitány – akinek nincs ugyan tudományos képzettsége, viszont a Birodalom bürokratáinál jóval nagyobb a tapasztalata az idegenekkel való harc terén – csöndben megjegyezte, hogy a mezonok eddig sem ösztönlötték el a peremszektorokat. Jóval kevesebben voltak, mint a zargok, néhány szabad kapitány már jókora hírnevet szerezhetett a zargok pusztításában, mielőtt akár egy Lopakodó Verébbel találkozott volna. A peremszektorokat a mezonok a zargoknak hagyták, s ez érthető volt addig, amíg léteztek a zarg inváziós bázisok. Az, hogy a mezonok a bázisok pusztulása után sem változtattak viselkedésükön, egyes vélekedések szerint azt jelenti, hogy a zargok mindössze erőgyűjtének, hogy újabb, széles körű offenzívát indítsanak a peremszektorok ellen.

IV. GALAKTIKUS LÉGIPARÁDÉ

A SWATTH MILITARY FOLYTATJA AZ IMMÁR HAGYOMÁNYOSSÁ VÁLT LÉGIPARÁDÉK MEGSZERVEZÉSÉT. EZÚTON HÍVJUK FEL A SZABAD KAPITÁNYOK FIGYELMÉT ARRA, HOGY MÁR MOST KEZDJÉK MEG A FELKÉSZÜLÉST A NAGY ESEMÉNYRE! A RENDEZVÉNYT EZÚTTAL A LEGÚJABB, ARCHEODRON ALAPÚ HAJÓK ÖSSZECSAPÁSAI FOGJÁK SZÍNESÍTENI. A RENDEZŐK ÍGÉRETE SZERINT MINDEN KAPITÁNY IDŐBEN MEGKAPJA AZ INFORMÁCIÓS KOCCÁT RENDEZVÉNY PONTOS RÉSZLETEIRŐL.

X. JUBILEUMI KG- ÉS TF-TALÁLKOZÓ

A BEHOLDER KFT. OLIMPIÁVAL ÉS LÉGIPARÁDÉVAL EGYBEKÖTÖTT KG- ÉS TF-TALÁLKOZÓT RENDEZ 1998. DECEMBER 5-ÉN A SZOKÁSOS HELYEN, A LÁNG MŰVELŐDÉSI HÁZBAN (BUDAPEST, XII. KER. ROZSNYAI U. 3.) KILENC ÓRAI KEZDETTEL. MINDEN JÁTÉKOST SZERETETTEL VÁRUNK AZ ESTE ÖT ÓRÁIG TARTÓ ÖSSZEJÖVETELÉN!

NEOBÁRD

novella verseny

A Galactic Information Ltd. most először, ám rendhagyó jelleggel rendez meg novellaversenyét. A pályázat célja az, hogy új tehetségeket találjon a galaktika legnagyobb kiadója számára. A versengésben bárki részt vehet, aki nyilvántartásba vétetett (rendelkezik lajstromszámmal), nemre, fajra, vallásra való tekintet nélkül. Az első három helyezettnek a GI egy chipkiadási és egy életműszerződést ajánl fel. Ezen felül cégünk – mivel tudja, hogy „szabad kapitányokról” van szó – értékes díjakat is ad:

1. **helyezett** díja egy Power kettes energiacella és 100 000 IG\$
2. **helyezett** díja egy ozmium és két pulzar, valamint 50 000 IG\$
3. **helyezett** díja 10 herepium és 25 000 IG\$

Emellett a Dolgozó Nők Galaktikus Szövetsége felajánl egy különdíjat a **legjobb női író**nak. Őt egy Giga Beam illeti meg. (A nyeremények Makó Katalin útján érkeznek el hozzátok. Hála és köszönet neki ezért!)

MOST LÁSSUK A FELTÉTELEKET:

1. Minden pályamunkának az általunk megadott pár sorral kell kezdődnie!
2. A novella nem lehet hosszabb négy gépelt A/4-es oldalnál, beleértve a kezdő szöveget is. Kézírással is elfogadjuk, de amelyiket nem tudjuk elolvasni, az nem vesz részt a versenyben.
3. A műveket négy példányban kéretik elküldeni, és a végére kéretik felírni a nevet, pontos címet, karakternevet és lajstromszámot is!
4. Beküldési határidő: 1999. január 31.

A bírálók között köszönhetjük Daruka Mihályt a GI Ltd. művészeti igazgatóját, és Holczmann Balázst, a PR igazgatót. (További két fő zsűritag jelentkezését várjuk a lenti címen.) A leveleket a PR igazgatóságára kell küldeni:

Holczmann Balázs – 9416 Dudar, Kiss Imre u. 31.

Most pedig következzen az a pár sor, amellyel minden novellának kezdődnie kell! (Rád bízunk azt, hogy hogyan fejezed be, lehet humoros, lírai, romantikus, dark vagy amit akarsz.)

„Ed belépett a szobába. Már várták. A hatalmas helyiségben csak egy hosszú asztalt helyeztek el; a tanács tagjai ülték körül. A falakat tükrök borították. Az ember, aki az előbb lépett be, tisztelettelően megbajolt.

– Minél előbb le kell állítanunk őket! – mondta köszönet nélkül az asztalfőn ülő kormányzó. – A császár figyelme is felénk fordult. Ha nem tudjuk elintézni ezt az „apró” problémát, lehet, hogy megvonja bolygónktól a központi támogatást. Azt hiszem nem kell ecsetelnem, mi történne ebben az esetben! Itt az ideje tenned valamit!

– Igenis. – válaszolta Ed. Apró bólintással elköszönt, majd távozott.

Már egy órával a koncert kezdete előtt hatalmas tülekedés volt a bejáratnál. A sor egyre csak nőtt, mert a biztonságiak alaposan átvizsgálták mindenkit. Sam már vagy negyedórát várakozott, mire az örök elé ért. Alapos átvizsgálás után – mivel nem találtak nála semmit – beengedték. Az elkövetkező háromnegyed órát ismerkedéssel töltötte, míg hatalmas robajjal megjelent a színpadon a Metal Xenók rockegyüttes...”

KAPITÁNYOK FIGYELEM!

A véleményeket kérem az alábbi témákban:

1. Mennyire jelent hajtóerőt számotokra a kolonizáláshoz a psi képesség megszerzése?

Szükség van-e egyáltalán rá a Káosz Galaktikában?

2. Miképp vélekedtek a Birodalomról és a Napkereszt Egyházáról?

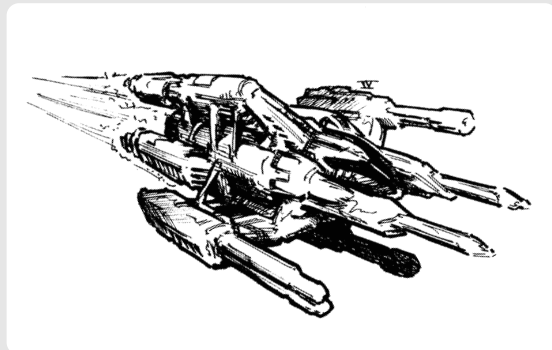
3. Mi a véleményetek a klánokról?

Pár mondatban fejtsétek ki gondolataitokat, és küldjétek el nekem. Ha kellő számú reagálás összejön, megjelenik egy cikk az írásaitokból. Hát gyereünk, ragadj tollat, hisz csak rajtad múlik, bekerülsz-e az AK-ba! Az elérhetőségem:

David Freemann (#1915) – Holczmann Balázs

8416 Dudar, Kiss Imre u. 31.

e-mail: holczi@freemail.c3.hu



Manőverezőképesség:	6
Veszélyességi besorolás:	6
Páncélzat:	210
Panel:	41
Méret:	10
Energia:	100
Belső méret:	100
Átlagos tűzerő:	81

Az idegen hajók fantomnevéért felelős bizottságnak – minden bizonnyal van ilyen a túlbürokratizált birodalmi hadseregben, és nyilvánvalóan nem csekély létszámmal működik – ezúttal könnyű dolga volt. Elég volt egy pillantás erre a repülő tankra, s máris adott volt

a kissé régies hangzása, de igen találó név. A Dívad talán a legerősebb a hatos veszélyességi besorolású hajók között – több szabad kapitány szerint egész egyszerűen nyomdahiából adódik a besorolása: eredetileg kilences volt. Mindenesetre a Dívad valóban úgy tör át az ellenfeleken, mint egy felbőszített vadállat. Mindössze egy ion-, és egy lézerpajzs védi, de igen erős páncélzata mellett nem is igen van szüksége többre. Fegyverzetére annál nagyobb gondot fordítottak. Három lézer és két ionágyúja mellett két pajzsrombolójával keseríti meg a törekvő kapitányok életét. Mivel a Dívad igazán harca teremt, egyértelműnek látszik, hogy a mezon csillaggyűben is védelmező szerepet játszik. Ez vészhelyzetben nyilván így is van, de a Dívadnak nem véletlenül van olyan óriási belső mérete. Egyes megfigyelők azt állítják, hogy folyamatosan alkatrészeket szállít az energiatovábbítóhoz, és valahányszor leülnek egyet, azzal a mezonygyűlést élettartamát rövidítik meg. A szkeptikusok szerint ezt semmi nem támasztja alá azon kívül, hogy a Dívad csak a Gollam és az Orionos szektorokban bukkan fel, vagyis abban a két szektorban, ahonnan hiperstabilizátorral elérhető az energiatovábbító.

A boltban nem kapható tárgyak hivatalos árai

21 Herepium	10000	167 VVS3 leszállóegység	40000	297 Red Ring Antimiss pajzs	75000
54 W+S Giga Beam lézérágyú	40000	168 Ruffin féle elfogózávaró	30000	298 Lighting Steel fotonágyú	140000
112 Ruffin féle radarzavaró	20000	169 Noxxos lángszóró	6000	299 Magic Box	75000
114 Shin Shai V1 hiperhajtómű	10000	170 I. panelbővítő	30000	300 Mallory I. hajtóműagy	50000
118 Olao M5 mátrixdeck	15000	171 II. panelbővítő	50000	301 Ingom SF-Lux légisíklő	90000
119 Voyager becsapódásgátló	1500	172 III. panelbővítő	80000	302 Big Boy lézérágyú	30000
120 Pulszar kristály	15000	173 I. raktérbővítő	30000	303 Guardian pajzs	25000
121 Ózmium	20000	174 II. raktérbővítő	50000	304 Glare fotonágyú	40000
122 Coburn szál	15000	175 III. raktérbővítő	80000	305 Starmour pajzs	35000
123 Thalapron	15000	187 Mega-Pho Beam fotonágyú	120000	306 Glorious ionágyú	50000
124 Tieberson fokusz	15000	226 Aztec 6. MLF pajzs	90000	307 Fortress antimiss pajzs	40000
125 Szupravezető	10000	227 L-ION-EL Dark pajzs	80000	308 Power I. energiatároló	30000
126 Benzol plazma	20000	228 Troxx 4.2 Full pajzs	120000	309 Power II. energiatároló	35000
127 Drikvát	20000	229 Orgonov hajtómű	30000	310 Power III. energiatároló	45000
128 Polyhedron	20000	230 COZ polimorf réteg	30000	311 Speedy robogo	20000
129 Roktarit	20000	231 Shoer célradar	30000	312 Falling Bird leszállóegység	50000
130 Everalid-prés	20000	232 Kaland chip	20000	313 Vámpír fotonágyú	100000
131 Jammum-tiazol	20000	233 Ousser levegőszonda	30000	314 Paralizon ionágyú	60000
132 Szabad kereskedő klubkártya	10000	234 Ousser földszonda	20000	315 Castle MLF pajzs	70000
133 Ezüst fokozatú klubkártya	30000	235 Galaxis védelmezője emlékérem	5000	316 Paxx 1.0 Full pajzs	130000
134 Arany fokozatú klubkártya	60000	236 Olao M8 mátrixdeck	25000	317 Ingom SF-1 légisíklő	34000
135 Gyémánt fokozatú klubkártya	100000	259 Hiperűr stabilizátor	1500000	318 Pandora szelencéje	50000
136 Romero SL.3 célzószeműveg	15000	275 Antigravitációs bakancs	80000	323 MIB Ares ion-bénító	60000
162 Altamira fotonágyú	25000	276 Garanciaakártya	50000	324 Makarov I. navigációs chip	30000
163 Kront Omega hiperhajtómű	40000	277 W+S Giga-Pho Beam f.ágyú	70000	338 MEZ Energiabomba	15000
164 Syrius álcázóberendezés	25000	294 Purplion ion-bénító	80000	339 Kaméleon álcázó	50000
165 Trox F2 pajzs	20000	295 Dark Eagle pajzs	80000	340 Sunset fotonágyú	120000
166 Trox MLF pajzs	25000	296 King jr. radarzavaró	70000	341 Scream ion-bénító	130000

***Üdv nép! Ütni való testvériség-tagokat keresek az Extosban. Az lenne a legjobb, ha megbeszelnénk egy időpontot és helyet, és ott flottában harcolhatnánk egymás ellen. Tök baró lenne (mellesleg ki is tisztítanánk egy kissé ezt a szektort)! Szóval vállalkozó szellem! Testvériségeket keresek, akik nem bánják, ha jól összeverik őket (elérhettek a #2110-es secnet számon, vagy a 62-406-042 es honolent számon, vagy a Lenner Zoltán álnéven, illetve 6771 Szeged, Szerb u. 118/b asztrogációs koordinátán). Nem kell félni, én csak egy Lightninggal vagyok, ráadásul semmi cuccom nincs! **#2110**

***Üdvözlét mindenkinek. Dave Freeman szeptemberi AK-ban megjelent felszólítására szeretnék reagálni. Kedves Dave! A Császárság intézménye több évezredes hagyományokon alapul. A Birodalom igenis tesz az idegenek ellen, erre utal például a peremhercegek visszaküldése is. Véleményem szerint jelenleg a Birodalom az egyetlen olyan formátum, amely a Szövetségekkel együtt sikeresen veheti fel a küzdelmet a betolakodókkal szemben. Az pedig, hogy az egyháznak adjuk át a hatalmat, egyszerűen örlültség. A Napkereszt ugyanis jelenlegi formájában nem más mint egy diktatórikus irányítás alatt álló gatlástalan politikai-gazdasági szervezet, mely a vallás álarca mögé bújva próbálja meg legitimálni hatalmát. A megoldást méshol kell keresni. Várom választod. Cogalia, X. 12.

Jacques Parkon (#2334)

***Minden nyomorék cápának: Megjöttem és utállak titeket! Ha valaki megnézi az új szabálykönyvben a fajok elnyeléseit, az meg fogja érteni, hogy miért. Ha valakinek problémája van, az megtalálja a 130-asban. Szívjátok gázt fiaim!

Lütjens kapitány (#3279),
a Bismarck parancsnoki hídjáról

***Üdv minden halálféjes lobogó alatt hajózó derék cimborának! Írjátok már meg, hol láttátok legutóbb a jó öreg Purple Darknesst, aki egyedül száll szembe a korrupciós birodalmi kormányzattal. Segítenék neki kijátszani azt a csapnivaló légvédelmet. Most láthatják még a legelvakultabb talpnyalók is, hogy mennyit ér a hatalomnak az életük. Rongyos pár millió fontért százazreknek kell elpusztulni, amíg a fősége gyáva kormányzója megnyitja dagadt bukszáját. Más módon is megkeserítik az egyszerű kapitány életét. A múltkor áttörök egy zarg blokádon, jó párat leszedve az átkozottakból. Hajóm épségét kockáztatva a lányok közül kimentek 40 szerencsétlen földönfutót. Ingyen elfuvarozom őket egy biztonságos világra. Szállást, ételt, munkát kerítek nekik. A bánya jólelkű tulajdonosa még ingyenes tranzitot is biztosított a kikötőnk munkahelyig. Természetesen nem vártam volna el mindezt a galaxis megmentése emlékéreméért, de hogy rabszolgakereskedőnek nevezzenek, priusszal büntessenek, kopókat küldjenek a nyomomra, az már sok! Kalóznak, csempésznek, rabszolgakereskedőnek titulált kapitányok! Üsűk a birodalmiakat, ahol a legjobban fáj nekik! Szedjük el a pénzüket, verjük szét a kereskedelmet! Még mindig várom leveleiteket a Formato II-ben!

X. 5. Caution Templar (#1150)

***Mindenki felett eljár az idő! Új időnk, új hősök! **Az Új Idők Bajnokai**

***Üdv kapitányok! Jacques Parkon vagyok a Cogalia szektorból. Flottázáshoz keresek társakat. A flotta a 113-as csillag bolygónál történne, és blokádozánk, illetve hivatali küldetéseket teljesítenénk. Ezen kívül várom a Csillaggárda tagjainak jelentkezését. Üzeneteket a #2334-es secnet számon várom. Jelentkeztek flottáznai!

Jacques Parkon (#2334),
az Alcyone kapitánya

***Kapitányok! Gondoljatok csak bele: mezonok! Egy felsőbbrendű faj küldöttei, olyan célokért küzdenek (és érnek el), amit mi soha nem fogunk elérni, sőt csak nem is áldozhatunk róla. Egységben élnek, és föláldozzák magukat egy vezető megszületéséért. Mi mikor tennék ezt meg? Már a szó is „mezonok” csodálattal tölt el. De mindez ki a francot érdekel, ha ki akar minket pusztítani? Ezennel felszólítok minden szabad kapitányt: MB 1 3! Kiirtani az összeset! Emellett most nem mehetek el, mint a zarg blokáddal melletti!

Andrew (#4521)

***Hé emberek és egyebek! Üdvözlök mindenkit a Cogalián innen, az Extoson túl, ahol a kurta farkú mezon az úr..., hogy ezeknek mi köze a Formato III-hoz, ahol vagyok, azt nem tudom, tehát nem is lehet túl lényeges. A Káosz Galéri és a JMU összehaverkódtok? Régen piszkálták egymást utóljára az AK-ban. Én ugyanis mindig örülök, ha nem engem szekálnak. Mint azt minden figyelmes olvasó megállapította, az eddigi sorokban nem mondtam semmi lényegeset. Csak megjegyzem, ezután sem fogok. Ha ezt a szöveget visszafelé is elolvassátok, megkapjátok a Ciklon Hotdog teljes magszaki leírását. Most hazudtam. Na jó, befejezem.

Anastasius Focht (#1519)

***Üdvözlöm a szabad kapitányokat! Ha te is szeretnél tenni valamit a Galaktikánk érdekében (pl. minél nagyobb flottában lenni a mezon győztesek), akkor csatlakozz a Hóhérokhoz! Még van pár hely!

Otis Dredd (#1064), egy hóhé

***Két Cyclon Spacedog keres egy Mercator Alphát a légi parádés flottázásra. Megkötés csak annyi, hogy ne legyél egy rakás szerencsétlenség! Jelentkezni lehet:

Lord Húsvágónál (#2782)
vagy **Rockefellernél (#1470)**

ÁRLISTA – BEHOLDER KFT.

KÜLFÖLDI ÁRUK

Az alábbiakban a Beholder Kft.-nél megvásárolható áruk (könyvek, kártyák) listáját találhatjátok meg. A külföldi árukat a következő módon vásárolhatod meg: Mielőtt a pénzt elküldöd, a megrendelésedet küldd el e-mailben (beholder@mail.datanet.hu) vagy levélben! Így félre tudjuk tenni számodra a megrendelt árut a pénz megérkezéseig, illetve a külföldi áruknál előfordulhat az is, hogy rövid időre kifogyunk belőle, vagy nincs annyi raktáron amennyit rendeltél. Minderről levélben értesítünk. Miután megkaptad a levelet, belöldi postautalványon kell a szükséges összeget a címünkre elküldeni. A megrendelést egy héten belül teljesítjük, ajánlott küldeményben juttatjuk el a kívánt dolgokat. Lehetőség van utánvételre is rendelni, ennek azonban nagyobb a postaköltsége, amit kénytelenek vagyunk felszámolni. (Ez az áru értékétől függően 300–500 Ft!) Ez az árlista 1998. decemberéig érvényes. Az aktuális árainkról és áruinkról állandóan tájékozódhattok a Beholder Kft. honlapján: (<http://www.beholder.hu>)

MAGIC: THE GATHERING

Stronghold alap összeállított pakli	2300 Ft
5. kiadású alappakli	2100 Ft
5. kiadású kiegészítő	700 Ft
5. kiadású indulókészlet	3600 Ft

(tartalma 2 előre összeállított 5. kiadású alappakli, és egy 5. kiadású kiegészítő)

Tempest alappakli	2100 Ft
Tempest kiegészítő	700 Ft
Mirage alappakli	2100 Ft
Mirage kiegészítő	700 Ft
Vision kiegészítő	700 Ft
Weatherlight kiegészítő	700 Ft
Portal alappakli	1700 Ft
(magyar nyelvű szabálykönyvvel!)	
Portal kiegészítő	550 Ft
Exodus alap összeállított pakli	2300 Ft
Exodus kiegészítő	700 Ft
Stronghold kiegészítő	700 Ft
Unglued kiegészítő	600 Ft
Urza's Saga alappakli (75 lap)	2300 Ft
Urza's Saga alap összeállított pakli	2300 Ft
Urza's Saga kiegészítő pakli	700 Ft

MIDDLE EARTH KÁRTYAJÁTÉK

ME: kezdő pakli	2100 Ft
ME: Against the Shadow	700 Ft
ME: The White Hand	700 Ft

BATTLETECH KÁRTYAJÁTÉK

Unlimited alappakli	2100 Ft
Unlimited kiegészítő	700 Ft
Counterstrike kiegészítő	700 Ft
Mercenaries kiegészítő	700 Ft
MechWarrior kiegészítő	700 Ft
Arsenal kiegészítő	700 Ft

STAR WARS

Alappakli	2100 Ft
Alap kiegészítő	700 Ft
A New Hope kiegészítő	700 Ft
Dagobah kiegészítő	600 Ft
Cloud City kiegészítő	600 Ft
Jabba's Palace kiegészítő	600 Ft

VAMPIRE

Alappakli	2100 Ft
Alap kiegészítő	700 Ft
The Sabbath kiegészítő	1000 Ft

NETRUNNER

Alappakli (dupla pakli)	4000 Ft
Alap kiegészítő	700 Ft
Proteus kiegészítő	700 Ft

MAGYAR ÁRUK

A magyar áruk megrendelése mindenben meg egyezik a külföldi árukéval, kivéve, hogy itt nem kell előre jelezned a rendelésedet, biztosan jut a számodra is kívánt könyvből vagy kártyából.

SHADOWRUN – REGÉNYEK

Vakító fény	698 Ft
Magányos Farkas	698 Ft

SHADOWRUN – SZEREJÁTÉK

Árnyékmagyarország	1200 Ft
Végzetes DNS (modul)	438 Ft

RAYMOND E. FEIST

Ezüsttövis	798 Ft
Stebanon alkonya	elfogyott
Vérbeli herceg	898 Ft

JAMES BOND 007

Casino Royale	629 Ft
---------------	--------

TF REGÉNYEK

Kitaszítottak	478 Ft
---------------	--------

BATTLETECH

Halálos örökség	750 Ft
Elveszett sors	750 Ft
A klán törvénye	698 Ft
Vérnév	698 Ft
Sólyomgárda	698 Ft

HKK

Isteni Szövetség kiegészítő	560 Ft
Ezüsthajnal	600 Ft
Alappakli (IV. kiadás)	820 Ft

CSILLAGKÉPEK

Skorpió	200 Ft
Nyilas	200 Ft
Bak	200 Ft
Vízöntő	200 Ft
Halak	200 Ft
Kos	200 Ft
Bika	200 Ft
Ikrek	200 Ft

INVÁZIÓ

A tűz létsíkja	elfogyott
Sötét föld	200 Ft

EGYÉB

Grabam Edwards: Sárkányvarázs	1190 Ft
Grabam Edwards: Sárkányvihar	998 Ft
Ken Grimwood: Időcsapda	750 Ft
Robert Jordan: A világ szeme I.-II.	798 és 998 Ft
William Sbatner: Delta kutatás	798 Ft

MÖBIUS KIADÓ

Terry Bisson: Johnny Mnemonic	449 Ft
Elizabeth Hand: 12 majom	599 Ft
Diane Carey: Kísértethajó	589 Ft
Robert Sackley: A halál árnyékában	599 Ft
Douglas Adams:	
Jobbára ártalmatlan	649 Ft
Fényévek Sci-fi antológia	690 Ft
Gene DeWeese: A béke őrei	619 Ft
Sandy Schofield: Halálcsapda	639 Ft
Robert A. Heinlein: Starship Troopers	659 Ft

A cím: Beholder Kft. 1680, Budapest Pf. 134

Az itt feltüntetett árak tartalmazzák a postázás költségeit is! Figyelem! 5000 Ft feletti vásárlás esetén az árból 10% engedményt adunk! Ez a kedvezmény a Möbius kiadó könyveire nem vonatkozik.

A Csillagképeket csak akkor küldünk ajánlva a rendelésedet, ha legalább három csomaggal rendelsz belőle.

ÁRNYÉKHOLD

A decemberben megjelenő Árnyékhold kiegészítő hátteréről már olvashattatok az ebben a számban befejeződött novellában, most néhány szót a kiegészítő lapjairól. Felépítése hasonló az Ezüsthajnaléhoz, 27 lapos lesz, ebből 3 ritka, ára 620 Ft. Összesen 171 új lapot tartalmaz, folytatjuk tehát azt a hagyományt, hogy félévente jelenik meg kiegészítő, de viszonylag kevesebb lappal és csomagonként 3 ritkával, hogy könnyebben összegyűjthető legyen. Mivel az Ezüsthajnalban elég sok új elem volt, most mindössze két újdonság jön be a játékba, és várhatólag egyik sem forgatja fel alapjaiban a HKK-t (az egyes lapokról természetesen illet merészség lenne állítani).

Az egyik újdonságot a politikalapok jelentik. Mivel sokan játsszák ezt a szórakoztató játékmódot (bővebben a szabálykönyvben és a Krónika 25. (III. évf. 1.) számában

olvashatsz róla), nekik kedveskedünk néhány olyan lappal, amelyek altípusa „politika” (ez csak más lapok hatásánál számít, ahogy az az altípusoknál már megszokott), s amelyek két-személyes játékban csak nehezen használhatók. Néhány lap ezek közül pl. szavazásra szólítja fel a játékosokat, s ha a többség igennel szavaz, akkor történik valami drasztikus. Mivel a szavazás megnyeréséhez többség kell (döntetlennél nem történik semmi), ezért két játékos esetén csak akkor nyerheted meg a szavazást, ha van Királyi tanácsnokod, aki plusz egy szavazatot ad neked (vagy ha az ellenfeled elbambul, és véletlenül megszavazza, hogy lezedd a legjobb lapját). A politikalapok egyébként a nem gyakori kategóriába tartoznak, s a paklikat úgy alakítottuk ki, hogy minden pakliban átlagosan 2 (legalább 1, legfeljebb 3) ilyen lap legyen, tehát aki nem játszik politikát, nem kell attól tartania, hogy a megvásárolt pakli csupa ilyen lapból áll.

A másik új játékelem, amit bevezetünk, a Semmi. A Semmi egy új kupac a gyűjtő és a pakli mellett. Bizonyos kártyák hivatkoznak arra, hogy némely lapok a Semmibe kerülnek. Ez alapvetően olyan, mint a gyűjtő, de a Semmiben lévő lapok nem számítanak gyűjtőben lévőnek (pl. Notermanthi, Temető és egyebek szempontjából), és a legfontosabb: A Semmiből soha, semmilyen módon nem kerülhet ki lap. Tehát se játékba, se gyűjtőbe, se pakliba, se kézbe, egyáltalán sehova (ha befejezted a játékot, akkor persze elrakható). Ha valaha is olyan lappal



találkozol, ami a Semmi-ből vesz ki lapot, akkor az biztosan hamisítvány, mert mi soha, még ultra-ritka lapként sem fogunk kiadni ilyet. Más kártyajátékokból már ismerős lehet ez a fogalom, mi azért döntöttünk bevezetése mellett, mert érzésünk szerint túlságosan elszaporodtak a gyűjtőben levő lapokkal manipuláló paklik, így módon is lehet ellenük védekezni. Mi úgy látjuk, hogy ez is színesíti a játékot, anélkül hogy túlságosan bonyolult új dolgokra kéne figyelni.

Használjuk még az Ezüsthajnalból a büntetést, és megjelenik néhány új kegylap is, elsősorban Dornodon tanítványai.

A lapokról általában: mivel ért némi kritika minket, hogy a lények egyre jobbak, viszont a varázslatok közül még mindig egyértelműen a régieket érdemes használni, valamint hogy mostanában a lényes, hordás paklik a legerősebbek, igyekeztünk egy-két erős varázslattal konkurenciát teremteni. Ezt egyébként már a 4. kiadásban elkezdtük (Mentális robbanás, Fantomsárkányok). Az új varázslatok közül erősnek tűnik Tharr Tiszútótüze, a Troll csatakiáltás, a szintén Tharr Erős gyengéje, ami a gyenge erejéhez hasonlóan egyet sebez célpont lénybe, de az első három körben lényeket lehet vele ellenvarázsolni! Jó lehet még a Visszafejlődés (lénycounterelő bűbáj 4 VP-ért és pár lap Semmibe dobásáért), vagy az Árnyékhold,



amivel lényen vagy játékoson lehet 2 ÉP-t sebezni. Az igen jól használható varázslatok között említeném még a Chara-dines Hatalom szavát, amivel 1 VP-ért, ÉP-ből ellenvarázsolhatsz, a Sheranos Tomboló vihart, amellyel X+2 VP-ért és egy kis Semmi-be dobásért X sebzést lehet

azonnaliként szétosztani lények között, vagy a Leahos Jégcsapást, amivel 2 VP-ért szintén ÉP-ből sebezhetsz egy lényen.

Azért persze a lényekről sem feledkeztünk meg. Az etnikum paklik is erősödtek (igen, quwarg is van) egészen működőképes farka-udar, troll kalandozó, kobudera, vámpír, Fairlight villámló kalandozós paklikat sikerült összerakni a tesztelés során. Többek kérésére néhány új burástya lappal is gazdagodunk, nem csak lényekkel, hanem a Quwargrajzáshoz hasonló Burástyaözönléssel. Minden istennek egy új lovagja jelenik meg, és a Heraldika segítségével lovagpaklit is készíthetünk. A napszakokat is sikerült istenekhez kapcsolva kártyákba önteni, mind egy-egy koncepciót segít. Sőt, bekerült a szettbe maga Ommó és Orzag is.

Reméljük, a sok örömteli munka eredménye tetszésekre lesz, és szeretitek majd az új lapokat. Mindenki készüljön, közeleg az Árnyékhold ideje!

KOMBÓK



A kombók rovatban – a szokásostól eltérően – ezúttal nem egy pakli leírásával, hanem az új HKK lapok elemzésével foglalkozom. Pár hónappal ezelőtt nagy vihart kavart az Ezüsthajnal elemzésem, rengeteg véleményt (jót és rosszat) kaptam, hallottam róla. A sok reakció azonban – függetlenül attól, hogy pozitív vagy negatív – egy dolgot bizonyított számomra: azt, hogy sokak érdeklődését felkeltette a cikk.

Ezért a jövőben rendszeresen írok (esetleg más valaki ír) az újonnan megjelenő lapokról. Szeretném hangsúlyozni azonban, hogy a lapok osztályozása és értékelése kizárólag a saját véleményem, és elsődlegesen a hagyományos versenyeket veszem alapul. Az alacsonyra pontozott kártyákra is találhatnak jó kombókat az élelmes játékosok, illetve egy megváltozott játékkörnyezetben (pl. baráti játék, színek harca, politika) egyes lapok fel- illetve leértékelődhetnek. Ezúttal a 4. kiadás új lapjait, valamint a tüzes Invázió kártyáit teszem nagytító alá.

KEZDJÜK A NEGYEDIK KIADÁSSAL:

A bűvölet perce (5): Talán ismét visszahozza a bűbájpaklikat. Ezekben nagyon jó tud lenni, bár lehet, hogy csak a kiegészítő pakliban fogják használni. Mindenesetre szerintem a mai felgyorsult játékkörnyezetben (az első három körben ölni tudó mentor, teológias paklik, és az iszonyú gyors horda mellett) egy bűbájpakli túl lassú. Remélem, hogy a játékkörnyezet kicsit lassulni fog, és akkor ismét lehetnek jó bűbájpaklik.

Acél öklök (2): Akik szeretik az egy vonalra épülő paklikat, azok nagy örömeiket lelik benne, de a kobuderákra alapozva nem lehet gyilkos paklit csinálni.

Arany papi karkötő (1): Sem a kalandozópakli sem a lényre rakható lapok nem erősek az HKK-ban. Bár ez a jobb kényre rakható tárgyak közé tartozik, de még a kalandozók közül sem mindegyikre tehető rá.

Az ösök bilincse (5): Egyértelműen kiegészítő pakliba való, ott viszont nagyon jó a mentoros, kovácscéhes paklik ellen. Nagy előnye, hogy *Molgannal* nem lehet visszavetetni, ezért a mentoros pakliknak ezentúl kötelessége lesz tárgyleszedést rakni a kiegészítőbe. Sajnos még az egyszínű versenyeken is megoldható ez a dolog a *Rendellenes magnetizmus*-al. A *Lopás szakértelem* viszont nem jó, mivel ha beáldozom a mentorhoz, akkor is ki kell fizetni a +10 VP-t. Először ugyanis megállapítjuk az asztalon levő lapok alapján a módosított idézési költséget, majd utána fizetjük ki.

Az őszinteség bajnoka (2): Az idézési költségéhez képest erős lény, de szerintem nagy hátrány, ha az ellenfél ismeri a lapjaimat. Egy jó játékos ellen ez iszonyú hátrány, hiszen még véletlenül sem fog hibázni, pontosan ki tudja számolni, hogy mi mire mivel tudok reagálni, tehát az adott helyzetben mindig a legjobb döntést tudja meghozni.

Boszorkány lány (2): Önmagát tekintve gyenge kalandozó, de mérgező lényeket használva jó a képessége, azonban még ettől sem lesz erős a mérgező pakli.

Drótször (1): A „villámpakli” nem tartozik az elterjedt paklik közé. Az *Árnyékholdban* azonban lesznek olyan lapok, amikkel például egyszínű verseny esetén lehet kísérletezni egy *Fairlightos* kalandozópaklival.

Falkavezér (4): Ha valaki a hordába nagy lényt is szeretne betenni, akkor mindenképpen ezt javaslom. Egy támadó pakliban hét VP-ért gyakorlatilag 3/4-es, és remekül segíti a támadást.

Fantomsárkányok (5): Az *Illúziósárkány* gonosz párja. Sokak szerint jobb mert két kis lényt is le lehet szedni vele, szerintem kicsit gyengébb, mert drágább, és egy nagy lényt nehezebben ölnek meg a fantomsárkányok. Ha lehelés után kilövik az egyik sárkányt (pl. *Tisztítófüzzel*), akkor már nem öli meg a nagy lényt. Azért még így is „spoiler” lap. A kártya szövege hibás: nem Leah, hanem Chara-din szí- nű sárkányjelzőket hoz játékba. A tesztelésen eredetileg Leah színű volt, de az Ezüsthajnal megjelenése után Leah nagyon megerősödött, ezért átraktuk Chara-dinhoz. Sajnos a szöveget elfelejtettük pontosítani.

Gottmog (4): Nagyon jó kalandozó. Egy szintlépés után 0 VP-ért is tud kettőt sebezni. Nem rossz! Ráadásul segíti az amúgy is jó *Zu'lit* és a *Gömbvillámot*.

Hangrobbanás (5): Bár a zenepakli sem versenyképes, de ez a lap önmagában is jól használható a hordák ellen mindenféle lény nélküli paklikban. Ha két lény lelovunk vele, már bőven megérte.

Huddens mester (2): Kilencért gyakorlatilag 4/5-ös lény önmagában közepesnek számít, de ez egyrészt nem mindig 4/5-ös, másrészt a képességét csak kobuderaék esetén lehet használni, kalandozópakli esetében pedig nem dús- kálunk majd VP-ben, hogy egy ekkora lényt könnyen ki tudjunk rakni.

Jégelementál (5): Nagyon jó lény. Egyrészt megfogja a hordákat, másrészt ideális a *Griffönix* ellen. Hagyományos versenyen is találkozhatunk vele, de egyszínű versenyen a nem mentoros Leah lénypaklik alapeleme lesz.

Lajhár lord (4): A Mágiafaló sokkal jobb, de ez egy első- sorban lényekkel, kevés varázslattal operáló pakliba be- rakva egyszerre két funkciót is betölthet: megspórolom vele a *Destabilizátorok* helyét (a kevés varázslat mellé amúgy sem érdemes destabot rakni), és ráadásul a hordá- ban nagy lénynek is használható. Ha azonban a pakli mű- ködéséhez fontos, hogy egy bizonyos varázslatot ki tud- junk játszani, akkor inkább a *Destabilizátort* használjuk.

Mentális robbanás (5): A 4. kiadás „spoiler” lapja, minden versenyekre járó játékosnak három kell belőle. Sok- kal jobb mint az *Árvíz*, és a manapság divatos soklényes paklikat remekül meg tudja fogni. Figevel! A mentális varázslatokra immúnis lényeket (pl. *Lidércúr*, *Vámpírlord* stb.) nem szedi le, viszont a mágiaimmúnisakat igen. A mentális varázslatokra történő immunitás teljesen más mint a mágiaimmunitás, az ilyen lényekre semmilyen mentális varázslat nem hat, de nem mentesülnek a men- tális varázslatok közvetett hatásaitól (pl. ha az *Ébínség* mentális lenne, akkor is hatna rájuk).

Mestertolvaj (4): Lényes pakliban más hordák ellen le- het jól használni, de a *Mestertolvaj-Véráldozat* sem rossz kombó, az eredménye: a harmadik körben egy 6/6-os lény. Utána már csak meg kell védeni. Frissen bontott



paklik versenyén, ahol főleg a lények dominálnak, és így sok komponensünk van, szintén remek lap.

Morgan kereke (3): Kizárólagosan pakliéletű koncepcióban használható, de ott mindenképpen érdemes kipróbálni. Egyelőre nem tudom eldönteni, hogy jobb-e a *Morgan kristályánál*. Ezt lehet csak az ellenfélre használni, a kristály viszont jól kombózik a *Leab batalmával*.

Ongóliant Lady (3): Frissen bontott paklik versenyén nagyon jó lap, mivel nagy lény és lénypusztítás egyszerre. Hátránya, hogy a képességének használatakor a lap felfordítása előtt kell kijelölnöm a célpontot.

Quwarg méreg (5): A quwargos, kastpლოს Dornodon színpakli legjobb ellenlapja. Még a szabotőrrel sem lehet megakadályozni, az ősmágus mellett is kijátszható, és szinte minden quwargot leszed.

Rohanó idő (4): Egy jó húzó lap, aminek egyetlen hátránya, hogy az egy kör alatt ölő paklik kevésbé tudják használni (szerencsére!), de más kombós paklikban jól használható.

Sárkánybébi (1): Olcsón jövő nagy repülő lény, de mivel támadni nem nagyon lehet vele, ezért nem igazán érdemes használni.

Szójer királyi (2): Önmagában nem túl jó lény, a tárgyas paklik pedig főleg Kovácsceheznek.

Tomboló óriás (3): A nyolcért 3/4-es lények nem tartoznak a legjobb lapok közé, de a beépített Ongóliant disz- kovvetése talán meghozza a pakliépítőket kedvét egy újabb épületes pakli kidolgozásához. Mindennek ellené- re a hagyományos versenyen sem egy ilyen pakli, sem ez a lap nem jut nagy szerephez.

U.M.A. (3): Leah nem a kalandozók színe, de egy Frissen bontott paklik versenyén jól jön a képessége.

Vadászsas (3): Közepes lényecske, hagyományos versenyen nem túl erős.

Varkaudar kinzómaster (2): Szerintem egy 2/3-as lény passzivizálást igénylő képességét csak akkor érdemes használni, ha nagyon jó az a képesség. Ezt a lapot meg- nézve nehezen tudom elképzelni, hogy a drága varkauda-



könnyebb kijátszani, de egy tüzes versenypakliba még így sem raknám bele. **Égető tekintet (5):** Cool! Minden körben *Tisztítóút* plusz VP-költség nélkül (egybe kerül visszavenni, de egy VP-vel olcsóbb az *Égető tekintet* miatt)? Azt hiszem nem kell tovább eszetelnem a lap előnyét. **Ehknagorhu (5):** Nagyon jó kis lény. 6 VP-ért gyakorlatilag két *Gitongát* kapok. Bár az igaz, hogy nem lehet vele kihozni a hordák álomkezdését: második kör *Atorkemurgattyú*, harmadik kör *Gitonga*, ütök hetet. **Magmaelementál (5):** Szerintem kicsit gyengébb a *Griffőnixnél*, mivel nem repül, de nagyobb nála, nehezebb sebzéssel leszedni, többet üt. Azért így, repülés nélkül is nagyon jó.

rokból háromnál több is az asztalra legyen, játékosra pedig csak akkor érdemes használni a képességét, ha legalább hármat sebzek vele (kettőt ütni is tud, ráadásul a képessége VP-be is kerül). Lényleszedésnek már érdemes használni a képességét. Igazi előnye a frissen bontott paklik versenyén mutatkozta meg, de ott meg nem lesz elég farkaudarunk hozzá. Esetleg drafton össze lehet szedni hozzá pár farkaudart.

Vasalt bunkók (2): A kalandozópakli továbbra is gyenge, viszont a lapot kiegészítőként jól lehet használni a Quwaros pakli ellen (esetleg az egyszínű versenyeken Dornodon ellen). Ilyenkor vigyázzunk, hogy ha az ellenfélnek van szamurája, akkor a kirakás után azonnal leszedheti, mielőtt még feláldozzuk.

Vashegyek nemzete (2): A Közös Tudatok áradatának újabb tagja, ugyanaz érvényes rá, mint a többire.

Zén (4): Egy újabb nagyon olcsó nagy lény. Bár jelentős hátránya van, és mostanában a hordák nem szokták Fairlightot használni, de szerintem még így is erős. Ha lerakom a második körben, akkor addig nem is kell leraknom új lényt, amíg az ellenfél le nem szedi (ez a második-harmadik körben nem túl egyszerű), vagy nagyon le nem gyengíti.

Ezek után nézzük a tüzes Inváziót, ami azt hiszem nagyon jóra sikerült!

A keresés lángja (3): Lényt és varázslatot is lehet vele keresni, így elég univerzális egy tűzpakliba. A tüzes paklik eddig nem tartoztak a versenyek élmezőnyébe, valószínűleg ez nem változott meg az Invázió megjelenésével, de azért lényegesen erősebbek lettek az ilyen paklik.

A tűz ura (2): Az avatárok nem tartoznak a legerősebb lapok közé. Ezt a régi avatároknál

Tűzcsapás (4): Gyengébb a *Gömbvillámnál*, de még mindig jó, univerzális lényleszedés. Mivel azonnali, ezért a *Gömbvillámhoz* hasonlóan leszedi a 3 ÉP-s lényeket. Kár, hogy játékosba nem lehet lőni!

Tűzkard (1): A flavorjában eredetileg a tapéta szerepelt, ami kicsit tréfásan a mártya erejére utalt. Utóbb az anakronizmus elkerülése miatt kicsereltük a szót fali szőnyegre. Mindenesetre nem ettől a laptól lesz gyilkos a tűzpakli.

Tűzmadár (5): A tűzpaklit tovább tápoló, nagyon jó kis lény. *Tűzmágiával* vagy *Kandeláberrel* nemcsak hogy többet üt, de megölhetet is le lehet szedni vele. Akár két lényt is megölhet: az egyiket leüti, a másikat a képességével lövi le.

Tűzmester (2): A kiegészítő egyik gyengébb lapja. Úszó pakli ellen jó, de lehet kombózni Vizelementállal is.

Tűzsekér (3): A tűzpakliban univerzálisan használható lap. Próbáljátok ki benne! Sajnos más pakliban nem nagyon használható.

DANI ZOLTÁN



KÉRDEZZ – FELELEK

NATALUM KÁRTYAI

DANI ZOLTÁN

Mennyit sebződök akkor, ha Hamis istenek mellett kijátszok egy Ördögi mentort, illetve akkor, ha a Temetővel lényeket hozok vissza a gyűjtőből?

Az AK 11-ben megjelent *Áldozat a bolnapért* + *Temető* illetve *Feltámasztás* analógiából kiindulva a *Temetővel* lényeket idézel a gyűjtőből, ami lapkijátszásnak számít. Tehát a *Hamis istenek* minden egyes *Temetővel* visszahozott lénynél sebez egyet. Az *Ördögi mentor* viszont a *Feltámasztás*hoz hasonlóan, azaz egy varázslat hatására kerülnek vissza a lények a játékba. Ez lények játékba hozatalának számít, de csak egy lap (az *Ördögi mentor*) kijátszásának. Tehát a *Hamis istenek* ebben az esetben csak egyet sebez.

Megakadályozhatom-e a Quwarg szabótorrel egy Kholdenikus csapás létrejöttét?

A *Kholdenikus csapásnál* az *Elimináció*hoz hasonlóan kell eljárni, azaz először ki kell dobni az eredményt, ha a dobás egyes, akkor nem történik semmi. Ha egynél nagyobbat dob az ellenfél, akkor én választom meg, hogy valamelyik quwargomat dobom a gyűjtőbe, vagy esetleg egy másik lényemet. Ha pedig legalább egy quwargot kiválasztok, akkor az egész *Kholdenikus csapást* megakadályozhatom a szabótor feláldozásával, ekkor a csapás kijátszójának sem kell ÉP-t vagy lényt áldozni.

Halhatatlan Haarkonnak kell-e lapot dobnom az előkészítő fázisban?

Haarkon fenntartási költsége úgy van megfogalmazva, hogy két dolog közül választhatok: vagy lapot dobok, vagy feláldozom *Haarkont*. A *Halhatatlanság* szövege szerint a halhatatlan lényt semmilyen módon nem áldozhatom fel, tehát a *Haarkon* szövegében felkínált két lehetőség közül csak a lapdobást választhatom. Ha pedig nem tudok lapot dobni, akkor nem történik semmi.

Teljesíteni kell-e az Északi sárkány kijátszási feltételét, amikor Kisebb Zannal másolom?

Nem, mivel ilyenkor *Kisebb Zant* játszoki, aminek nincs kijátszási feltétele. A *Kisebb Zanon* szereplő szöveg („Tekintsd úgy, mintha a lemásolt lapot játszottad volna ki!”), csak a lap játékba kerülésének pillanatától érvényes. Arra vonatkozik, hogy alap pontosan úgy viselkedik a játékba kerüléskor, mint az a lap, amit másol. Azaz, ha lény, akkor passzívan a tartalékba kerül, ha repülő lény, akkor aktívan jön le, ha bűbáj, akkor szintén aktív lesz stb.

Ha beáldozom T. Vlagymirt az Ördögi mentornak, akkor először eldobom a kezemet és utána jön létre a mentor, vagy fordítva?

Nos, egy lap kijátszásakor először a kijátszott lapok alapján megállapítom módosított idézési költséget. Ezután kifizetem, majd létrejön minden olyan hatás, amit a kifizetés eredményez. Csak ezek után jön létre a kijátszott varázslat, vagy kerül játékba a kijátszott lap. Ez alapján a *T. Vlagymir* + *Ördögi mentor* eredménye: először eldobom a kezemet, majd létrejön a mentor hatása.

Húzhatok-e lapot A falak erejével, ha Kisebb Zannal másolok épületet?

A *falak ereje* szövege szerint akkor húzhatok lapot, ha valaki felhúz egy épületet. A *Kisebb Zan*, mikor játékba kerül, pontosan úgy viselkedik, mint egy épület, tehát ekkor egy épületet építtem fel, ezért húzhatok lapot.

Darkolder érdemrend Csökkenti-e a Zan-indukátor a bűbájjelzők költségét?

Nem, mivel az indukátor a kijátszási költséget csökkenti, már kijátszott lap aktiválási költségét nem. A két VP pedig a *Drakolder érdemrend* kártya aktiválási költsége. Másrészt, a jelzők játékba hozatala nem számít kijátszásnak.

Lehet-e negálni az érdemrend-jelzőket?
Nem, mivel a *Negáció* csak kártyára hat.

Kijátszhatom-e Morpetlanik darujával A gépezetet?

Nem, mivel A *gépezet* idézési költsége – annak ellenére, hogy épület – nem idéző, hanem áldozás.

Kísérteties bajnokkal a játékba hozok egy Oriáspöföteget. Kapok-e kis gombákat, amikor a kör végén a gyűjtőbe kerül?

Igen, mivel a bajnok szövegében az szerepel, hogy az így visszahozott lény minden szempontból normális módon viselkedik. Az ilyen lényeknek minden speciális képessége működik.

Egy apró hiba a negyedik kiadásból: a Fantomsárkányok, nem Leah, hanem Charadin színű sárkány-jelzőket hoz játékba, amelyek minden szempontból sárkányoknak számítanak.



ÚJ VERSENYEK

NOVEMBERBEN ÉS DECEMBERBEN



ÁRNYÉKHOLD

frissen bontott paklik

Időpont: 1998. december 6. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium kártya- és szerepjátéklklub, XIII. ker. Budapest, Csanády u. 4/a.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye három csomag Árnyékhold kiegészítőkből.

Nevezési díj: 2100 Ft, tagoknak 2000 Ft (a paklik árát is tartalmazza). A nevezők 50 Ft/db áron tombolajegyet is vehetnek.

Díjak: ultraritka, az első nyolc helyezett között egy győztesdoboz Árnyékhold lesz kiosztva.

Érdeklődni lehet: Cyberworld 318-5003, 318-9481/109, (20) 765-527, vagy személyesen 1053 Budapest, Kossuth L. u. 17. (Down Town üzletház 12. üzlet).

LEGÓJABB NEMZEDÉK

Pénzdíjas

Időpont: 1998. november 29. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium kártya- és szerepjátéklklub,

XIII. ker. Budapest, Csanády u. 4/a.

Szabályok: Csak a Létsíkok, Isteni Szövetség és Ezüsthajnal lapjait lehet használni, plusz a Csillagképes, AK-s, TF-találkozó és Hatalom Szövetsége lapokat. Tiltott lapok: A mágia létsíkjá, Alkalmazkodás, Notermanthi.

Nevezési díj: 666 Ft, tagoknak 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik és az első díj 10 000 Ft

Érdeklődni lehet: Cyberworld 318-5003, 318-9481/109, (20) 765-527, vagy személyesen 1053 Budapest, Kossuth L. u. 17. (Down Town üzletház 12. üzlet).

DUNGEON KARÁCSONY

Időpont: 1998. december 5. 11 óra (nevezés 10-11)

Helyszín: Elysium kártya- és szerepjátéklklub, XIII. ker. Budapest, Csanády u. 4/a.

Szabályok: Hagyományos verseny. **Nevezési díj:** 400 Ft (tagoknak 300).

Minden induló ajándékba kap egy véletlenszerűen választott ritka lapot. Ez akár egy *Illúziósárkány*, *Szörnyévölés* vagy *Gömbvillám* is lehet!

Díjak: Ultraritka, paklik.

Kártyaárvérés: A helyszínen kalapács alá kerülnek az alapkiadás és a Hőskorszak kiegészítő legértékesebb lapjai (pl.: Orzag, Temei stb.)

Érdeklődni lehet:

Dungeon szerepjáték- és kártyabolt, 1077 Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban).

Tel.: 351-6419 vagy (20) 967-8936.

ÁRNYÉKHOLD

frissen bontott paklik

Időpont: 1998. december 5. 10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Szeged, Indóház tér 2. (a szegedi nagyállomás ebédlejtője). Büfé a helyszínen.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye három csomag Árnyékholdból.

Nevezési díj: 1700 Ft.

Díjak: Sok Árnyékhold pakli.

Érdeklődni lehet: Csukonyi Zoltán, Csillagvég könyvesbolt, Szeged, Gogol u. 15., tel.: (20) 693-934.

HARC A VÉGSŐ HATALOMÉRT

Időpont: 1998. november 22. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Kölcsey Ferenc Művelődési Ház, sarki terem, Debrecen, Hunyadi J. u. 1-3. A 31-es busszal az állomástól 4 megálló.

Szabályok: A verseny a Harc a végső hatalomért szabályai szerint zajlik.

Nevezési díj: Csak 300 Ft.

Díjak: ultraritka lap és paklik.

Érdeklődni lehet: Nagy Barna tel: (52) 428-810,

e-mail: emc@freemail.c3.hu

Támogatja: A Világok Háza szerepjátéklklub és az Orákulum.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: 1998. december 5. 10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Szeged, Indóház tér 2. (a szegedi nagyállomás ebédlejtője). Büfé a helyszínen.

Szabályok: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni. Nem használhatók az Invázios, Csillagképes és AK-s lapok sem.

Nevezési díj: 550 Ft (tagoknak 400).

Díjak: Ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet: Csukonyi Zoltán, Csillagvég könyvesbolt, Szeged, Gogol u. 15., tel.: (20) 693-934.

KOROK HARCA

Időpont: 1998. december 6. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Kölcsey Ferenc Művelődési Ház, sarki terem,

Debrecen, Hunyadi J. u. 1-3.

A 31-es busszal az állomástól 4 megálló.

Szabályok: Csak azonos kiegészítőben megjelent lapokat lehet használni. Azok, amelyek több kiadásban is megjelentek, az elsőbe számítanak. 1. Hőskorszak, 2. Alapkiadás, 3. Chara-din, 4. Létsíkok, 5. Isteni Szövetség, 6. Ezüst Hajnal, 7. TF, AK, Csillagképek, Invázio lapok.

Nevezési díj: 400 Ft, tagoknak 300 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Nagy Barna (52) 428-810, e-mail: emc@freemail.c3.hu

Támogatja: A Világok Háza szerepjátéklklub és az Orákulum.

ÁRNYÉKHOLD BEMUTATÓ

A megjelenés előtt

Időpont: 1998. november 29. vasárnap 10 óra (nevezés 9-11).

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

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye három csomag Árnyékhold kiegészítőkből.

Nevezési díj: 2300 Ft (tagoknak 2200).

Díjak: Sok-sok csomag Árnyékhold.

Érdeklődni lehet: levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134 címen, e-mailben a beholder@mail.datanet.hu címen

ÖSSZEFOGÁS

Időpont: 1998. december 12., szombat 10 óra (nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Békéscsaba, Híház, Derkovits sor 2. Casino. Az állomástól az Andrásy úton végig a McDonald's-ig, utána balra, majd jobbra, a Creditansalt bank mögött.

Nevezési díj: 400, tagoknak 300, lányoknak ingyenes.

Szabályok: Páros verseny 6 fordulóval, fordulónként 2 játszmával. A pár mindkét tagja csak egy-egy istenhez tartozó lapokat használhat (plusz szinteleneket), de a két szín nem lehet azonos, és ellenséges se. Chara-dín mindenkinek az ellensége, Bufa mindenkinek a szövetségese. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Alkalmazkodás, Teológia, Szerepcseré, Ördögi mentor, ultraritkák. A Tiltott mágiát csak a második játszmában lehet használni.

Díjak: Ultraritka lap és paklik.

Hivatalos vizsgával rendelkező bíró lesz.

Érdeklődni lehet: Gál Zoltán (66) 437-854 és Lipták Mátyás (66) 452-383 (Maco-t kérdl)

ÁRNYÉKHOLD

Időpont: 1998. december 19.

10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Hagományos verseny, a szokásos tiltott lapokkal. Ultraritkákat lehet használni. Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőrkategóriában nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 1998-ban legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban.

Nevezési díj: 550 Ft (tagoknak 400).

Díjak: A profi verseny pénzdíjas:

I. díj 25 000 Ft, II. díj 10 000 Ft,

II. díj 5000 Ft, IV. díj 3000 Ft. Az amatőrkategóriában hátránydíjak lesznek.

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: 1998. december 12.

9 óra (nevezés 8-tól).

Helyszín: Kolding Oktatási Központ, Gyöngyös, Török Ignác út 1. (a buszpályaudvartól öt percre).

Szabályok: Hagományos verseny, ahol az ultra-ritka lapokat nem lehet használni.

Nevezési díj: 300 Ft.

Érdeklődni lehet: Tornay Tamás (37)-314-447

ALAPVERSENY

Időpont: 1998. november 29. vasárnap 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Pécs, Esztergar L. út 19. III. emelet 302.

Szabályok: Csak és kizárólag 1-4.

Kiadású alappaklis lapokat lehet használni.

A verseny hatkörös, körönként 3 játszmás.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ultraritka és paklik.

Érdeklődni lehet:

(72)-253-055/3320-as mellék.

Fábos Zsoltnál, vagy Fenyvesi Krisztiánál.

GYŐZELEM JUTALMA

Időpont: 1998. december 12.

10 óra (nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Nyíregyházi Ifjúsági Centrum, a Megyei Művelődési Házban (az állomástól a 7-es busszal a Korona szállóig).

Szabályok: Hagományos verseny. A verseny fordulói után a győztes játékos húzhat egy ritka lapot, amit ajándékba kap. A ritka lapok között lesz *Ultraritka* és *Árnyékhold* lap is. Mindenkit szeretettel várunk!

Nevezési díj: 650 Ft

Érdeklődni lehet: Valhalla Páholly könyvesbolt, Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.

Tel: (42) 318-477

V. GYŐZELEM JUTALMA

Időpont: 1998. december 12. szombat 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Stúdió, Páztó, Fő u. 102. (a volt zeneiskolában).

Szabályok: Hagományos verseny.

A verseny különlegességét az adja, hogy minden forduló után a győztes egy ritka lapot kap ajándékba az Árnyékhold kiegészítőből.

Nevezési díj: 500 Ft

Érdeklődni lehet:

(32) 460-881 Mátyus Gergelytől.

ÚJ NEMZEDÉK

Időpont: 1998. december 20.

11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Kölcsey Ferenc Művelődési Ház, sarki terem, Debrecen, Hunyadi J. u. 1-3. A 31-es busszal az állomástól 4 megálló.

Szabályok: A vesztes minden forduló után kap egy ritka lapot ajándékba. Tiltott lapok: Alapkiadás, Hőskorszak és Chara-dín kiegészítő lapjai.

Nevezési díj: 400 Ft, tagoknak 300 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Nagy Barna (52) 428-810, e-mail: emc@freemail.c3.hu

Támogatja: A Világok Háza szerepjáték klub és az Orákulum.

ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

1998. november 29. HKK

1998. december 6. Magic és HKK

1998. december 12. HKK

1998. december 13. Star Wars

1998. december 27. HKK

Cím: Elysium, 1132 Budapest, Csanády u. 4/b (Bejárat a Kresz G. utcáról). A versenyek 10 órakor kezdődnek. További információ: Szegeci Gábor (30) 924-5850.

FNIX KLUB VERSENYNAPTÁR

1998 november 22. M.A.G.U.S.

bontatlan paklis verseny

1998 november 29.

Legend of Five Rings

1998 november 29.

Vampire DCI sanctioned

1998 december 6.

Battletech DCI sanctioned

1998 december 6. Star Wars

1998 december 13.

HKK hagyományos verseny

1998 december 20.

Magic Urza's Saga Sealed

Cím: Haller u. 27 a nagyvárad téri metrő megállótól öt percre, a Ferencvárosi Művelődési házban.

Versenykezdések: Minden esetben 10-órától kezdődik a nevezés maga a verseny pedig kb. 11-órától.

Bontatlan paklis versenyek esetében nevezési díj nincs, csupán az alappaklikat illetve kiegészítőket kell megvenni.

További információk a versenyekről illetve a Magyarországon megrendezésre kerülő DCI sanctioned Magic versenyekről: Tel.: 215-9035. (30) 921-2074 vagy camelot@alarmix.net

FRISSEN BONTOTT PAKLIK

Időpont: 1998. december 6., vasárnap 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Zalaegerszeg, Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”).

Szabályok: A verseny kezdetén mindenki kap 3 csomag bontatlan Árnyékholdat, majd ezekből draft rendszerben választja ki lapjait, melyekből összeállíthatja pakliját, négy szín-korlát érvényes, de egy lapból 3-nál több is lehet egy pakliban. Minimális pakliméret 45 lap, az összes többi lap alkotja a kiegészítőit.

Nevezési díj: 1900 Ft, ami 3 magában foglalja a 3 csomag Árnyékhold árát is.

Díjak: ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet:

Balogh Ákos, tel.: (92)-364-487

e-mail: turulmadar@drotposta.hu

VERSENYBESZÁMOLÓK

Profi és amatőr

KOVÁCS ÁKOS
PAKLILJA

- 2 Vangorf gróf
- 2 Savgólem
- 3 Holtak szelleme
- 3 Ördögi mentor
- 3 Szerencsejáték
- 3 Leah hatalma
- 3 Óriás patkány
- 3 Molgan
- 3 Sötét motyogó
- 3 Mágiafaló
- 3 Lidércúr
- 2 Haarkon
- 3 Haarkon dühe
- 3 Holtak hívó szava
- 3 Kísérteties bajnok
- 3 Ködmangó

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét október 17-én rendeztük. Az egyszínű verseny újdonságát a profi és amatőr kategória bevezetése jelentette. A profi kategóriában bárki indulhatott, az amatőrben nem indulhattak a tesztelők, valamint azok, akik 1998-ban legalább kétszer benne voltak az első háromban, vagy pesti versenyen legalább háromszor az első nyolcban. Természetesen volt egy listánk a profikról, nem kellett senkinek ott kitalálnia, hová tartozik. Volt persze, akit meglepett, hogy ő profi, voltak azonban olyanok is (mindössze ketten), akik a profiban indultak, bár nem voltak erre kötelezve. A profi kategóriában 28-an, az amatőrben 63-an indultak, ezt sikerként értékeltük. Valóban sikerült kiszűrni a profikat, mint majd látható, az amatőr kategóriában új nevek bukkantak fel az első négy között. A rendszer úgy működik, hogy aki néhány amatőr versenyen jól szerepel, automatikusan bekerül a profik közé, az amatőrbe visszakerülés pedig csak évente lehetséges. Így mindenkinek van esélye győzni az amatőr kategóriában, és megnyerni az ultra-ritka lapokat és a nagy kupac kártyákat. Mivel a rendszer jól működőnek látszik, az eddigi junior-felnőtt felosztást ezzel váltjuk fel versenyünk nagy részén.

A versenyen a színek között most Leah volt az egyértelmű favorit, pedig megengedtük Sheranból a Béke szigete használatát, de így is mentoros pakliból volt a legtöbb. Ezenkívül a Leahos mentor nélküli horda, a Fairlight teológias pasziánsz, a Sheran horda, az Elenios pszípakli (Tudatkorbacsal), a Chara-din horda, a Quwar-gos-kastplomos paklik voltak jellemzőek.

A profiknál Kovács Ákos nyert, megszerelve ezzel első Havannás győzelmét. Paklilja klasszikus Mentorpakli, amely egy színből is elég jól összerakható.

Második helyezett Kis Borsó Csaba lett, teológias Fairlight paklijával, amely Aranyesővel és Kapzsiság átkával ölt. Használt Bolondok aranyát és Fairlight játékát is. Érdekes, hogy sem nála, sem más Fairlight paklikban nem láttam a kiegészítő pakliban

Az ősök bilincset (talán még nem sikerült beszerezni?). A harmadik Timm Roland lett, szintén Mentoros paklival, a negyedik pedig Bányai Péter a Csabáéhoz hasonló Fairlight teológiapaklival.

Az amatőröknel (kéretik figyelni a nevet!) Csirik Tamás nyert, Leah paklival, amely azonban nem mentorozott, ehelyett használt Temetőt, Leah oltárt, Polongot, Lidércet is, és alapvetően hordázott. A második Kovács Attila lett, Mentorpaklival, amelybe Vlagyimir, Vámpírlordot, Győzelem árát is tett. A harmadik helyen Tar Ferenc végzett, szintén Mentorról, a negyedik pedig Lipták Károly Hamis istennel, Fantomsárcányokkal megerősített Charadin hordával.

◆◆◆◆ **Érdekességek a versenyről** ◆◆◆◆

◆ Csik János és Ács Péter meccsén egy Árvíz 12 fattyat vitt le.

◆ Bíró Gábor teljesítette Elenios kegyét: Lerakott egy Hendialát, egy Szirének énekét és egy Álomvirágot.

◆ Kőműves Péternek már csak egy ÉP-je volt, mégis már győztesnek érezte magát, hiszen ellenfelének, Cseterits Krisztiának nem volt lapja sem a kezében, sem az asztalon. Hatalmas meglepetés érte azonban, amikor Krisztián Savhurrikánt húzott (ez az egy volt a paklijában) és 1 ÉP-t sebezve megölte.

◆ Ács Péter fattyakkal és Thargodan csatamezővel 86-ot sebezett.

◆ Csizmadia Lajos Gyilkos mérget játszott ki ellenfelére, Erdély-Grúz Tiborra, és 6 méregjelzőt telepített rá, amikor ő Méreg átadásával Lajos 3 lényére telepítette át a jelzőket.

– Az amatőr döntőben Kovács Attila 1:1-es állásnál a harmadik meccsen, már-már megnyert szituációban Mentorozott, de nem vette észre ellenfelénél a rá kirakott Sötét erők idézését, 10 lény jött vissza, 20 ÉP-t sebződött, pont ennyi volt neki.

Remélem ezután még többen jöttek versenyezni, hiszen mostantól tényleg bárki nyerhet!

MAKÓ BALÁZS



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
1998. december 14.



Az utóbbi időben meglehetősen kevés megfejtés érkezik rejtvényeinkre. Nem tudom, hogy ez minek köszönhető, talán túl nehezek, vagy túl könnyűek a feladványok. Remélem a jövőben a vállalkozó kedvű játékosok száma ismét nőni fog, és özönlenni fognak hozzánk a megoldások. Addig is nézzük a szeptemberi szám feladványának megfejtését!

1. Elkezdődik a köröm, kapok 5 VP-t, és húzok egy *Ködmangót*. (+5 = 11 VP)
2. Kirakom a *Ködmangót*, és két ÉP-ért a *Destabilizátort*.
3. Kijátsszom a *Kürtszót*, majd *Az idő kerekét*, amihez dobok két *Leab batakmat*. (-5 = 6 VP)
4. Kijátsszom az *Ördögi mentort*, beáldozom hozzá a két *Ködmangót* és a *Mágiafalót*. Visszakerül a játékba a három *Trikornis herceg*, *Haarkon* és az *Óriás patkány*. Ez utóbbi miatt dobok három lapot a paklimból. (Óriási meglepetésre mindhárom *Molgan!*)
5. Két *Molgannal* visszavetek két *Augur köpenyét*. A büntetéstől nem sebződök a *Kürtszó* miatt. A harmadik *Molgannal* a patkányt vetetem vissza saját kezembe. (-6 = 0 VP)
6. Leszedek 15 VP-t a három *Trikornis hercegről*. (+15 = 15 VP)
7. Kirakom a patkányt, és ismét a gyűjtőbe dobom a három *Molgan*. (-1 = 14 VP)
8. Újból eljátszom az 5. pontot csak ezúttal egy köpenyt és egy *Duplikátumot* vetetek vissza, no és persze a patkányt. (-6 = 8 VP)
9. Elismélem a 7. pontot. (-1 = 7 VP)
10. Két *Molgannal* visszavetem a maradék két *Duplikátumot*, és a *Haarkonnal* leszedem a mérgelezőt a *Mágiafalóról*. (-4 -3 = 0 VP)
11. Az *idő kereke* miatt újra én követ-

kezem. A patkány támadja a *Zsoldoskapitányt*, a *Mágiafalót* és *Haarkon* pedig üti az ellenfelemet. Ó nem tud varázsolni a *Mágiafaló* miatt, így nyertem. (-7 = 0 ÉP)

A legtöbb beküldő akkor hibázott, amikor az *Ördögi mentort* a *Destabilizátor* feláldozásával akarta kihozni, gondolván, hogy az ellenfél így is csak +5 VP-ért ellenvarázsolhatja. Sajnos tévedtek, először kifizetem a varázslat idézési költségét (azaz a gyűjtőbe dobom a destabot), majd utána reagálhat az ellenfelem, amikor már nincs destab. Volt olyan játékos, aki csak annyit rontott el, hogy először kürtszózott, majd utána rakta le a *Destabilizátort*. Értelemszerűen ekkor is tud varázsolni az ellenfél. Többen nem vették észre, hogy *Augur köpenyének* büntetése van, ami érvénybe lép akkor is, ha a kézbe vetetik vissza. Ezért kell az elején kürtszózni.

Szerencsés megfejtőink: *Korányi Tibor*, *Rájfai Balázs* Budapestről, valamint *Majnik Szabolcs* Kaposvárról. Nyelreményük egy-egy csomag Ezüsthajnal. Gratulálunk!

Új feladványunkat Tihor Miklós készítette: Barátod, Péter egy játékra invitál, vadonatúj Thargodanpakliját akarja kipróbálni. Nevetsz rajta, gyorsan összedobálsz egy paklit a nálad levő értelmesebb lapokból (még abban sem vagy biztos, hogy ötnél kevesebb szint használtál, no de elvgre ez csak egy baráti játék), és megkezdődik a meccs. Hamarosan döbbenet ébredsz rá, hogy Péter Thargodanpaklija betonkemény, és amikor játékba kerül Baghar fétise, végleg megpecsételődik a sorod. Péter nevetve mutatja meg a kezében levő lapokat, és közli, hogy a következő körben halott vagy. Te jössz, húzol, és fejedet csóválva bámulsz a Káoszmasterre, az ördémonokra és

Baghar fétisére. Tényleg nem sok esélyed van! De aztán merész gondolatod támad, és kombinálni kezdesz.

A fő fázisod kezdete van, 1 ÉP-d és 17 VP-d van, Péternek 20 ÉP-je van, de nincs VP-je. Egykötőknek sincs szárnykomponense. Nyerd ebben a körben!

A zárójelben levő betűk az isteneket jelentik, a túldolgalon megtalálod a feladvány ábráját is.

A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Árnyéktűz (C)
- Szörnybűvölés (E)
- Varázslatlopás (E)
- Manacsapda (R)
- Gyávaság (C)
- Túlélők Földje (-)
- Skorpiócsípés (E)
- Varázskő (F)

ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- A szírének éneke (E)
- Okulúpaj robbanó gömbje (C)
- Átokmurgattyú (C)
- Trikonis herceg (R)
- A rettenet katonája (L)
- Bolhakutya (E)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A gyenge ereje (F)
- Kisebb kívánság (F)
- Árnyéktűz (C)

ELLENFELED KIJÁTSSZOTT LAPJAI:

- Sötét föld (-)
- Baghar fétise (C)
- Thargodan csatmező (C)
- Orkhan Thai (C)
- Planetáris ördémon (C)
- Szöröspók ördémon (C)
- Pszi-elementál (E)
- Káoszmaster (C)

Minden lap aktív, minden kény az örszotban tartózkodik.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 20 ÉP, 0 VP, 0 SZK

Anyakútaz

Charz-din

szólam

Személy immortális nem
 Működik, de nem lehetetlen, hogy a halálos
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk

Kisebbségiesség

Fairiggar

szólam

Az aratással a győzelem
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk

A perige erje

Fairiggar

szólam

Vagy a Férj, szék egyet szék
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk

Bágbur fekete

Charz-din

szólam

Működik, de nem lehetetlen, hogy a halálos
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk

Thargodan csatamező

Charz-din

szólam

Egyetlen, egyedülálló
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk

Sötét föld

Charz-din

szólam

Különleges, egyedülálló
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk

Kőszemeszter

Charz-din

szólam

Működik, de nem lehetetlen, hogy a halálos
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk

Szörnyök ordéman

Charz-din

szólam

Működik, de nem lehetetlen, hogy a halálos
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk

Pszi elemantül

Elemantül

szólam

Működik, de nem lehetetlen, hogy a halálos
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk

Pilancsák ordéman

Charz-din

szólam

Működik, de nem lehetetlen, hogy a halálos
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk

Órhátni Thal

Charz-din

szólam

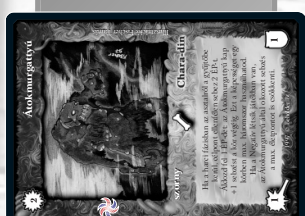
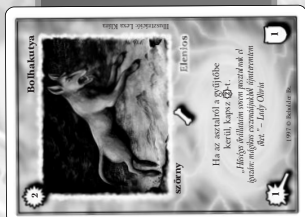
Működik, de nem lehetetlen, hogy a halálos
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk
 kőnyelűkkel szembe kerüljön. A kőnyelűk

**Ellenfeled
kezeben
levő lapjai**

**Ellenfeled
kijátszott
lapjai**

**Ellenfeled
öröszója**

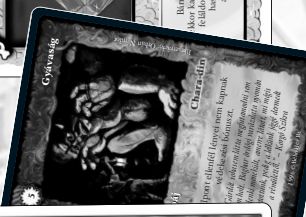
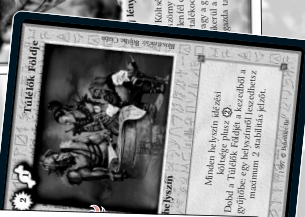
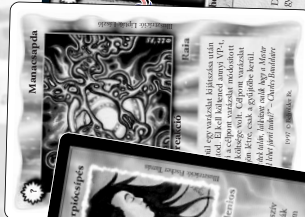
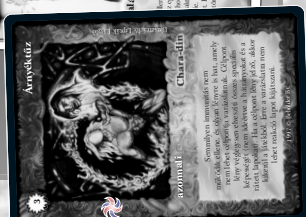
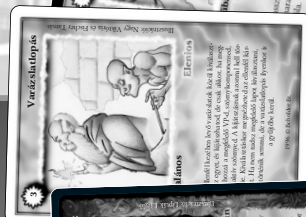
Őrizzotdiban levő lapok



Kijátszott lapjaid



Kezedben levő lapok



A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 17 VP, 0 SZK

HATALOM LIGÁJA

Nos, úgy tűnik, hogy a Liga továbbra is népszerű a játékosok között. Szeptember eleje óta majdnem 100 új játékos lépett be, és a helyszínek listája is gyarapodott. Az élményben jelentős változás történt, a korábban vezető gyöngyösi játékost, Tornay Tamást Szinay Péter leszorította az első helyről. A leglekisebkek továbbra is a ceglédiek és a gyöngyösiék, de szorgalmasan játszanak még Nyíregyházán, Egerben, Pásztón, Debrecenben, Zalaegerszezen és Budapesten két új helyen a Dungeonban és a Cyber Worldben. Remélem a sok játékos és helyszín láttán még több játékosnak jön meg a kedve a Ligához! Az alábbi pontlista és a helyszínek listája megnézhető a Beholder Kft. honlapján (<http://www.beholder.hu>) és kifüggesztve a Liga-helyszíneken.

1.	1778	Szinay Péter	Budapest	52.	1600	Boldog Tamás	Szt.miklós	103.	1600	Szabó Csaba	Budapest
2.	1769	Tornay Tamás	Gyöngyös	53.	1600	Farkas Norbert	Rakamaz	104.	1600	Gonda Márton	Eger
3.	1754	Abbas Krisztián	Budapest	54.	1600	Tóth Balogh Béla	Debrecen	105.	1600	Köves Péter	Budapest
4.	1737	Halmi Csaba	Cegléd	55.	1600	Vadas György	Nyíregyháza	106.	1600	Schmidt Miklós	Budapest
5.	1735	Muri Ferenc	Nyíregyháza	56.	1600	Bárkányi Imre	Nyíregyháza	107.	1600	Cviín Dávid	Budapest
6.	1709	Szabó Krisztián	Gyöngyös	57.	1600	Tanács György	Szeged	108.	1599	Timm Roland	Budapest
7.	1700	Debreceni Áron	Pilisjászfalu	58.	1600	Kulcsár Dávid	Szt.miklós	109.	1599	Barta Árpád	Szt.miklós
8.	1688	Kovács Sándor	Csemő	59.	1600	Zajác Gábor	Nyíregyháza	110.	1599	Illés Jácint	Siófok
9.	1676	Fodor Péter	Gyöngyös	60.	1600	Balkózi Krisztián	Nyíregyháza	111.	1598	Hatvani István	Debrecen-Bánk
10.	1671	Csik János	Budapest	61.	1600	Pecija Petár	Budapest	112.	1598	Kenéz András	Budapest
11.	1666	Lipták Károly	Budapest	62.	1600	Skaliczky Dávid	Taksony	113.	1597	Horváth Bence	Eger
12.	1665	Mátyus Balázs	Pásztó	63.	1600	Král László	Budapest	114.	1592	Farkas Elvira	Hort
13.	1658	Valler Krisztián	Pécs	64.	1600	Molnár László	Debrecen	115.	1591	Közi János	Cegléd
14.	1657	Szigeti Balázs	Debrecen	65.	1600	Kis Borsó Csaba	Pilisvörösvár	116.	1589	Mester Zsolt	Cegléd
15.	1651	Ordas Lajos	Nagykőrös	66.	1600	Józsáné Sz. Anita	Debrecen	117.	1589	Debreceni Dávid	Pilisjászfalu
16.	1643	Farkas Attila	Dunaharaszti	67.	1600	Kántor Gyula	Salgótarján	118.	1587	Kósa Tmás	Nyíregyháza
17.	1639	Szavelljev Ádám	Eger	68.	1600	Földi Miklós	Körös	119.	1586	Vörös Kornél	Siófok
18.	1637	Csehi Miklós	Békéscsaba	69.	1600	Alapi Miklós	Pásztó	120.	1586	Kéri Kornél	Pásztó
19.	1637	Panyik Zoltán	Budapest	70.	1600	Rusótzky Zoltán	Budapest	121.	1586	Kiss K. József	Budapest
20.	1637	Sass Tamás	Budapest	71.	1600	Szabó Gergely	Pásztó	122.	1586	Bognár Balázs	Budapest
21.	1634	Czine Sándor	Mátészalka	72.	1600	Gráf József	Dunaharaszti	123.	1586	Kántor Balázs	Nyíregyháza
22.	1633	Gulyás Gábor	Dunaharaszti	73.	1600	Kovács Attila	Budapest	124.	1585	Dezső Balázs	Nyíregyháza
23.	1629	Ludányi Ákos	Eger	74.	1600	Tar Zoltán	Debrecen	125.	1585	Rapi Ferenc	Debrecen-Bánk
24.	1629	Németh Tamás	Siófok	75.	1600	Kovács Áron	Budapest	126.	1585	Pavlovics György	Csabacsőd
25.	1628	Baross Ferenc	Budapest	76.	1600	Nagy Barna	Debrecen	127.	1585	Maroda Máté	Nyírzapony
26.	1628	Simon Dániel	Szt.miklós	77.	1600	Píosi Balázs	Budapest	128.	1583	Rákos Béla	Eger
27.	1627	Illés Péter	Siófok	78.	1600	Tóth Balázs	Szt.miklós	129.	1583	Megyese Kornél	Eger
28.	1627	Bíró Gábor	Debrecen	79.	1600	Tóth János	Debrecen-Bánk	130.	1582	Tar Ferenc	Dunaharaszti
29.	1625	Ries Tamás	Budapest	80.	1600	Tóth Zoltán	Debrecen	131.	1580	Buresch László	Cegléd
30.	1624	Szabó István	Pásztó	81.	1600	Székelyhidi Zsolt	Debrecen	132.	1578	Hambalkó Bálint	Budapest
31.	1621	Klimisz Dezső	Csemő	82.	1600	Kovács Márton	Budapest	133.	1571	Sivadó Ákos	Nyíregyháza
32.	1616	Kovács Péter	Szeged	83.	1600	Holtzinger Dániel	Budapest	134.	1570	Horváth Balázs	Eger
33.	1616	Szemerényi Tibor	Budapest	84.	1600	Balogh Gábor	Budapest	135.	1569	Demeter István	Debrecen
34.	1616	Koczur Ferenc	Debrecen	85.	1600	Kuttner Ádám	Eger	136.	1569	Erdey-Grúz Tibor	Budapest
35.	1615	Skaliczky Dávid	Taksony	86.	1600	Valu Gábor	Nagykanizsa	137.	1569	Sarkadi-N. Botond	Budapest
36.	1615	Szabó Géza	Hajdúszoboszló	87.	1600	Varga István	Cellődmölök	138.	1569	Fábián Péter	Budapest
37.	1614	Hegedűs Krisztof	Szt.miklós	88.	1600	Gál Péter	Eger	139.	1569	Garay József	Budapest
38.	1614	Opra Szabó Csaba	Budapest	89.	1600	Herceg Zoltán	Eger	140.	1569	Bodrogi Máté	Pásztó
39.	1612	Steinhauer Róbert	Eger	90.	1600	Benyó Balázs	Siófok	141.	1569	Kulcsár Mihály	Bicske
40.	1612	Halas Szilárd	Szederkény	91.	1600	Balogh Álmos	Egervár	142.	1569	Schmidt Miklós	Budapest
41.	1612	Pintér Noémi	Budapest	92.	1600	Balogh Ákos	Egervár	143.	1569	Bunkózi István	Debrecen
42.	1609	Király Péter	Nyíregyháza	93.	1600	Borsai Zoltán	Zalaegerszeg	144.	1569	Karalyos István	Budapest
43.	1606	Józsa Sándor	Debrecen	94.	1600	Baksa Péter	Zalaegerszeg	145.	1569	Nagy Bence	Debrecen
44.	1603	Kórosi Dávid	Pécs	95.	1600	Gyarmati Dezső	Zalaegerszeg	146.	1569	Szentmihályi Attila	Budapest
45.	1602	Bagi Sándor	Cegléd	96.	1600	Berkics Barnabás	Nagykanizsa	147.	1569	Jarai Tamás	Nyíregyháza
46.	1601	Fábián Balázs	Budapest	97.	1600	Varga Márton	Körmend	148.	1569	Fátyol Ferenc	Iregszemce
47.	1600	Magó Zsolt	Debrecen	98.	1600	Varga László	Páka	149.	1569	Zsidai Gergely	Siófok
48.	1600	Nagy Andrea	Nyíregyháza	99.	1600	Szabó András	Zalaegerszeg	150.	1569	Antal Áron	Budapest
49.	1600	Ronyák László	Nyíregyháza	100.	1600	Horváth Tamás	Bak	151.	1569	Kulcsár Damján	Eger
50.	1600	Vajda Csaba	Bácssalmás	101.	1600	Varga Benedek	Körmend	152.	1569	Sipos Gergely	Eger
51.	1600	Mátó Viktor	Budapest	102.	1600	Rém András	Budapest	153.	1569	Arnóth Róbert	Szeged



154.	1569	Tóth Ú. Jácint	Nyíregyháza	185.	1512	Mátyus Gergely	Pásztó	216.	1439	Mester Zsolt ifj.	Cegléd
155.	1569	Szalai Ottó	Dunaharaszti	186.	1510	Fábos Zsolt	Pécs	217.	1431	Kézai András	Budapest
156.	1569	Schmidt Zoltán	Budapest	187.	1510	Vörös Ferenc	Budapest	218.	1425	Kosztanykó László	Budapest
157.	1569	Csirák Tamás	Szeged	188.	1509	Molnár Pál	Cegléd	219.	1417	Tari Roland	Pásztó
158.	1569	Czako Előd	Budapest	189.	1509	Spisák Zoltán	Pásztó	220.	1414	Szűcs Kornél	Budapest
159.	1569	L.-Nagy Péter	Budapest	190.	1509	Nagy Dániel	Budapest	221.	1411	Varga Zsolt	Budapest
160.	1556	Felföldi Zsolt	Nyíregyháza	191.	1508	Pacher András	Budapest	222.	1409	Sallai László	Cegléd
161.	1555	Mohos Márk	Szt.miklós	192.	1507	Jámbor András	Budapest	223.	1404	Kiss Ernő	Nyíregyháza
162.	1554	Fenyvesi Krisztián	Pécs	193.	1507	Horváth Aurél	Budapest	224.	1403	Jancsár János	Nagykőrös
163.	1552	Fekete Tibor	Cegléd	194.	1507	Kecskeméti Emil	Cegléd	225.	1401	Báka Mihály	Budapest
164.	1551	Peterdi Réka	Budapest	195.	1507	Miksi Ádám	Adács	226.	1395	Anka Márton	Cegléd
165.	1550	Mikuska Péter	Pásztó	196.	1499	Varga Tamás	Budapest	227.	1382	Mayer Szilveszter	Cegléd
166.	1543	Fónad Csaba	Eger	197.	1497	Pákozdi Gábor	Debrecen	228.	1376	Horváth Zoltán	Pásztó
167.	1540	Tar Péter	Nyíregyháza	198.	1494	Ocsag Zoltán	Siófok	229.	1368	Nagy Gábor	Cegléd
168.	1539	Kállai László	Budapest	199.	1494	Almási Gábor	Eger	230.	1345	Csáki Tamás	Budapest
169.	1538	László Gergely	Eger	200.	1492	Rehák György	Cegléd	231.	1338	Korknay Péter	Cegléd
170.	1538	Nagy V. Frigyes	Gyöngyös	201.	1492	Brandt Gergely	Ócsárd	232.	1337	Takács Attila	Ecséd
171.	1538	Gál Erzsébet	Mezőkovácsháza	202.	1489	Szabó Péter	Gyöngyös	233.	1336	Atapi László	Pásztó
172.	1538	Gyurika Krisztián	Cegléd	203.	1489	Bakos Attila	Budapest	234.	1334	Rózsavölgyi Martin	Pásztó
173.	1538	Ács János	Nyíregyháza	204.	1489	Báder Mátyás	Budapest	235.	1333	Horváth Zoltán	Budapest
174.	1538	Bódis László	Szt.miklós	205.	1479	Bicskey Barnabás	Pécs	236.	1325	Magyari József	Cegléd
175.	1538	Ács Péter	Budapest	206.	1478	Verebély Gábor	Budapest	237.	1300	Katona Zoltán	Nyíregyháza
176.	1538	Tóth Attila	Eger	207.	1476	Ágói Zoltán	Budapest	238.	1300	Fehér Zsolt	Cegléd
177.	1538	Strider Ákos	Szt.miklós	208.	1476	Helfinger Krisztián	Budapest	239.	1300	Halmi Zoltán	Cegléd
178.	1538	Rákos Zsolt	Eger	209.	1476	Kopunovics Dávid	Budapest	240.	1300	Kornay Árpád	Gyöngyös
179.	1536	Szabad Gergő	Pásztó	210.	1476	Boros Péter	Nyíregyháza	241.	1300	Kormos Dániel	Pásztó
180.	1528	Csizék Balázs	Szt.miklós	211.	1465	Praimer Péter	Budapest	242.	1300	Parkó Csaba	Gyöngyös
181.	1525	Jánvári András	Budapest	212.	1460	Angyal József	Nagykőrös	243.	1300	Erdélyi Gábor	Gyöngyös
182.	1524	Nyústi Richárd	Eger	213.	1445	Vantova Zsolt	Albertirsa	244.	1300	Borcsván Béla	Gyöngyös
183.	1523	Csizék Tamás	Szt.miklós	214.	1445	Buják János	Albertirsa				
184.	1522	Szántó Sándor	Derecske	215.	1443	Bánszky Miklós	Gyöngyös				

LIGAHELYSZÍNEK (hivatalos sorszámokkal) • AHOL BELÉPHETSZ ÉS JÁTSZHATSZ

1. Pserve Kft. – Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III. em.
2. Next-Door Bt. – Teleki László Művelődési Ház, Pásztó, Deák Ferenc u. 35.
3. Next-Door Bt. – KPVDSZ Művelődési Ház, Nyíregyháza, Szarvas u. 90.
4. Valhalla Páholy Könyvesbolt – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
5. Gyöngyösi HKK klub – Gyöngyös, Kolping Oktatási Központ., Török Ignác út 1.
6. Ceglédi Sportkártyabolt – Cegléd, Kossuth Ferenc u. 8., Gyarmati udvar
7. Orákulum Kártya- és Szerepjátékklub – Debrecen, Boldogfalva u. 15-17.
8. Game Center (volt Magic Shop) – Terra Center Üzletközpont, Budapest, Párizsi u. 1.
9. KO-MA könyvesbolt – Siófok, Mártírok útja 8. (Napfény szálló)
10. Elysium Szerepjátékbolt és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
11. Sárkánytűz szerepjátékbolt – Szombathely, Kiskar u. 9.
12. Athors könyvesbolt – Szigetszentmiklós, Szent Miklós út 12.
13. Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték szaküzlet – Budapest, Ferenc krt. 33.
14. Red Dragon – Tatabánya, Mártírok útja 69.
15. Agyvihar Kártyapáholy klub – Pécs, Citrom u. 12.
16. Csillagvég könyvesbolt – Szeged, Gogol u. 15.
17. Használtkönyv-kereskedés – 7400 Kaposvár, Dózsa György u. 5.
18. Lidércfény szerep-és kártyajátékklub – Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti ifjúsági ház („Nagy Zöld Kapu“).
19. Egri Valhalla Páholy Könyvesbolt – 3300 Eger, Tárkányi B. u. 2.
20. CyberWorld – Down Town Üzletház, 1053 Budapest, Kossuth L. u. 17.
21. Dungeon – Budapest, Erzsébet krt. 37.
22. Dark Portal – Budapest, Vak Bottyán u. 75., a 85-ös busz megállójában



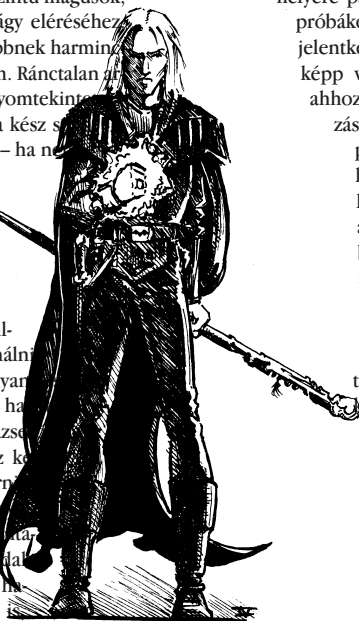
ÁRNYÉKHOLD

Asylum nem is tudta, mennyire igaza volt. Nord komor gondolatokkal fejében hagyta el a tanácstermet, akárcsak a többi hét Ezüstmágus. Csakhogy egészen más miatt volt dühös mint társai: amíg ők az ismeretlen gonosz miatt szomorkodtak, addig ő Asylumot átkozta magában. Bár számított arra, hogy Ordrell kivizsgálhatja a troll-gnóm összecsapás ügyét, arra viszont nem, hogy maga Asylum simítja el a jelentéktelen konfliktust. A király tanácsadója túlságosan okos volt és ráadásul igen érzékeny: tévedhetetlenül meg tudta állapítani, mely események fontosak és melyek nem. Ha Nord nem gyűlöli annyira, talán még becsülni is tudta volna... De Nordnak nem csupán Asylum miatt fáj a feje. Bár elkészítette a brakkarát és irányítani is tudta, korántsem ért el olyan eredményt, amelyre számított. Jelentős mágikus erő gyűlt fel, olyan sok, amennyivel szinte bármit el lehetett volna érní – kivéve azt, amire Nord oly nagyon vágyott. Szinte mindenki szeretett volna halhatatlan lenni, és az olyan szintű mágusok, mint Nord, igazán közel kerültek ezen vágy eléréséhez. Nord százhét éves volt, de nem látszott többnek harmincöttnél – hófehér, vállig érő haja ellenére sem. Ráncatlan arca nem volt szép, de éles, értelmes sólyomtekintésű, keskeny, de mindig gunyoros mosolygásra kész szája a vonzóvá tette. Teste friss volt, és ruganyos – ha nem lett volna mágus, udvari testőrnek is beillt volna. De Nord tudta, hogy mindez csak átmeneti állapot. Ismerte Augur és Haarkon történetét – mint ahogy mindenki, aki az Ezüstmágusoknál tanult –, és egy igen fontos tanulságot vont le belőle: okosabban kell csinálni, mint Haarkonnak. Az, hogy a brakkara olyan határfokkal hasznosította a szenvedést és a halált, elkedvetlenítette: ahhoz, hogy annyi varázserő gyűjtsön össze, amennyi céljai eléréséhez kell a kontinens méretű háborúnak kellene kitörnie.

Ahogy végiggondolta, már tudta is, hogy a megoldás: egy olyan háborút kell kirobbantatnia, amely végigsöpör az egész Namír birodalom mérhetetlen szenvedést és tengernyi halált okozva. Hamarosan az ellenfélre

rátalált: a Kwasatz-fennsíkon szétszórta élő farkaudar törzsekre. A Kwasatz-fennsík félkör alakú természetes háttára volt a birodalomnak: háromezer méter magasan fekküdt és csak egy meredek, megmászhatatlan sziklafal kötötte össze Ghalla többi részével – vagy választotta el tőle. A farkaudarok nomád életet éltek: nem építettek városokat, csak addig maradtak egy helyen, amíg állataik csupaszra nem rágták a földet, aztán odébbálltak. Kézművesiparuk is gyenge volt: egyedül a fémekkel bántak jól, de szinte kizárólag fegyvert készítettek belőle. Erre szükségük is volt, mivel vándorlásaik során gyakran kerültek összetűzésbe a szomszédos törzsekkel. Minden törzsnek volt egy főnöke, aki teljhatalommal és vaskézzel irányította népét. A gödörben élőkkel szemben – így hívták a Namír birodalom lakóit – náluk nők is kerülhettek vezető pozícióba – persze csak ha le tudták győzni a többi jelentkezőt. A főnököt ugyanis bárki kihívhatta, ha a

helyére pályázott, de a harc előtt kemény próbákon kellett átmennie, és a legtöbb jelentkező otthagya a fogát. Ez kellőképp visszariasztotta a nagyravágókat ahhoz, hogy viszonylag stabil kormányzás alakuljon ki. Ghalla többi népe primitívnek tartotta a farkaudarokat, alig többnek az erdőkből lakozó vadállatoknál, holott alig akadt közöttük, aki szemtől szembe látott volna egyet. Külsejük azonban csak igazolta volna a véleményét: inkább hasonlítottak az emberek rémálmaikban megjelenő démonokra, mint békés pásztorokra. Sokféle testalkatú volt közöttük – kinézetük nagyban függött attól, melyik törzshöz tartoznak –, de a nagy, dudoros, sötét, gyakran tarajos fej, az előreugró szemöldök alatt meg-





búvó kicsi szemek mindre jellemzőek voltak. A varázsvarkaudaroktól eltekintve szinte mindegyikük hatalmas termetű volt, némelyikük majd kétszer akkora, mint egy átlagos ember. Néhányan atavisztikus maradványként farkat vonszoltak maguk mögött a porban, de ez korántsem volt általános. Izmaik, mint az acél, csontjaik, mint a legerősebb kő – igazán harcra, hódításra termett nép, gondolta Nord. Mindössze két apró problémája akadt: a háromezer méteres sziklafal, melyen majdnem lehetetlen volt leereszkedni és az, hogy a varkaudarok csöppet sem akartak háborúzni. Jól elvoltak a maguk kis civódásaikkal, apró összetűzésekkel, amelyekben kiélhették erőszakos természetüket, de nem kockáztatták a törzs létét. Nordnak tehát valami olyasmit kellett kitalálnia, ami egyesíti a törzseket és a Namír birodalom ellen fordítja őket. És most nem alkalmazhatott szemfényvesztést: egy hosszan tartó háborút nem lehet gyorsan múló varázslatra alapozni. Mielőtt tehát Nord elindult volna a Kwasatz-fennsíkra, gondosan áttanulmányozta a varkaudarokra vonatkozó feljegyzéseket. Hamarosan meg is találta, amit keresett.

Húvös, szeles éjszaka volt; a fák lombja meg-meghajolt, mintha hódolni akarnának a szeszélyes időjárásnak. Az Árnyékhold keskeny sarlója nem homályosította el a csillagok fényét, ám a szél cakkos szélű felhőket hajtott maga előtt. Khaled al Doon sátrában még mindig égett a fáklya, az Ezüst Nyíl törzs főnökének nem jött álom a szemére. Maga sem tudta, miért, de újra meg újra előszedte a réges-régi írásokat és megpróbálta kislabizálni az elmosódott betűiket. Mint már annyiszor, most sem tudta kideríteni, pontosan mi áll bennük. A varkaudar sóhajtvá rakta el a tekerceket, majd intett a szolgájának, hogy távozhat. Ledőlt az ágyára, nyitott szemmel fürkészte a sátralapon átlátszó felhőárnyékokat. Észre sem vette, mikor aludt el. Szemei előtt régi tekercek hullottak le, majd megjelent egy fiatal férfi arca. Egy ember arca. Az ismeretlen a varkaudarok ősi nyelvén beszélt, s amit mondott, még azután is nagyon élénken élt a törzsfőnökben, amikor hajnalban felébredt. Khaled al Doon a lováért kiáltott, és néhány perc múlva testőrségével együtt útban volt a Kwasatz-fennsík egyetlen nagyobb kiemelkedése, a Perinszikla felé. Rajta kívül még huszonhárom törzs vezetője indult el ugyanebbe az irányba. A Perin szikla körül gyülekező varkaudarok gyanakodva figyelték egymást. Az idegen hatalmat ígért nekik, olyan hatalmat, amely már ősidóktól fogva megillette volna őket, sőt, valamikor az övék is volt. De arról nem beszélt, hogy ehhez a többi törzsnek is köze van... Hogy az ellenségeskedés nem fajult harccá, csak annak volt köszönhető, hogy túl sokan voltak. Senki sem mert rátámadni az ellenségére, mert ha győz is, meggyengül, és kiszolgáltatja magát a többieknek. Így hát



m o -
r o g -
v a
b á r,
d e
b é -
k é -

sen várták, hogy az álombéli idegen megjelenjen. Nord nem várta őket sokáig. Olyan külsőségek – elsötétülő égbolt, villámok, földöntúli ragyogás – között jelent meg, amely kellőképpen hatásos volt, sőt némi félelmet is keltett a jelenlevőkben. Az Ezüstmágus hangja tiszta volt és csengő, ráadásul annyira meggyőző, hogy Khaled al Doon már bánta, hogy nem hozott magával egy sámánt, hogy kiderítse: nem mágikus akarják-e őket manipulálni.

– Én hívtalak benneteket, aki megzavarta álmotokat, mert le akarom törni rólatok az évezredes semmittevés bilincseit. Hatalmat ígértem egész Ghalla felett, s ne higgyétek, hogy tünékeny ábrándokat rajzolok elétek, hisz olyasmit ajánlok csak, ami valamikor a tiétek volt. Mit gondoltok, mindig ezen a kietlen fennsíkon éltetek? Mindig marhákat terelgetve vándoroltatok egyik legelőről a másikra? Nincs igazi varázslótok, csak sámánjaitok, akik tűz körül ugrálva ijesztik el a rossz szellemeket, és néha talán megéreznek valamicskét abból, mennyi csodálatos varázslat van a világon! Nézzetek a fegyvereitekre! Hihető-e, hogy ezeket a pompás fegyvereket csak azért hoztátok létre, hogy legelőfoglalókat és marhatolvajokat fenyegetek velük? Nézzetek magatokra! A pompás izmaitok csak arra valók lennének, hogy megvadult bikákat fogjatok le velük? Biztosak vagytok benne, hogy egyszerű pásztornép vagytok, amelynek nincs más jövője, csak ami a tehenek hasában rejlik?



– Nem!!! – zúgott végig a főnökökön a kiáltás és a mindig nyugodt Khaled al Doon is azon vette észre magát, hogy undorral gondol eddigi, viszonylag békés életükre.

– Én csak azt akarom visszaadni, ami valaha a tiétek volt, amit a bosszúvágyó istenek elvettek tőletek.

A farkaudarok összenéztek. Sosem voltak különösebben vallásosak, s nem sokat törődtek az istenekkel. Vajon miért álltak volna bosszút rajtuk?

– Én nem a mostani, hamis istenekről beszélek, hanem azokról, akik sokezer évvel ezelőtt uralkodtak Ghallán. Valamikor lenn éltetek a többi nép között: hatalmasok voltatok, és félelmetesek. Olyan birodalmatok volt, amelynek minden környező ország behódolt, és busás adókkal próbálta elkerülni haragotokat. Harcos nép voltatok, uralkodó fajta. Ám az istenek között háború tört ki, és a győztesek a Kwasatz-fennsíkra száműzték bennete-

ket, hogy elzárják előleket a hódítás lehetőségét. Aztán megtagadták Ghallát, elhagyták teremtményeiket. Ám ti itt maradtatok és még mindig nyögitek a régi halhatatlanok büntetését. Én viszont megszabadíthatlak benneteket a mérhetetlen súlytól, újra szabaddá tehetlek benneteket!

Nord elhallgatott, és örömmel nézett végig a csillogó szemű gyülekezeten. Biztos volt benne, hogy hallgatni fognak a szavára.

– Azt mondd, szabaddá teszel bennünket. Én azt kérdezem, mit akarsz érte cserébe?

Khaled al Doon hangja ostorként csapott végig az egybegyűlteken, pedig igazán nem volt nagyon hangos. Nord széttárta a kezét.

– Semmit.

– Ha jól értem – mondta az Ezüst Nyíl törzs főnöke –, kiszabadítás bennünket a Kwasatz-fennsíkről, feloldod az átkot sámánjainkról, mely miatt sosem tudtak igazán közel kerülni a mágiához, segítségével előzőnölhetjük Ghallát... És ennek az egésznek nem kell megfizetnünk az árát?

– De. Harcolnotok kell, s mire eléritek a célotokat, nyilván sokan fognak elpusztulni közületek. Ez épp elég nagy fizetség a hataloméért.

– Másképp teszem fel a kérdést: Neked mi a hasznod abból, hogy mi feltámasztjuk a birodalmunkat?

Nord összevonta szemöldökét, és úgy tett, mintha neheze érne válaszolni, bár már az elejétől fogva készült erre a kérdésre.

– A bosszú. De ennél többet nem mondhatok.

Ám ez az egy szó pontosan elég volt. A farkaudaroknál a bosszú szentnek számítot, minden valódi vagy képzelt sértés után elkerülhetetlen volt.

– Most viszont én teszek fel egy kérdést neked, tiszteltreméltó törzsfőnök: vajon igazat mondtam-e, amikor a régi birodalmatokról beszéltem. Vagy te talán mást olvastál ki a régi iratokból?

Khaled al Doon kénytelen volt bevallani, hogy valóban lehet így értelmezni a régi feljegyzéseket. Ettől kezdve a farkaudarokkal nem lehetett bírni. Állandóan elmúlt dicsőségüket emlegették, s fogadkoztak, hogy visszaszerzik azt. Nord elérte, amit akart. Hat hónap múlva – miután az Ezüstmágus kitanította a sámánokat, és lerombol-



ta a sziklafal egy részét, hogy kényelmes utat csináljon a seregnek – megkezdődött a háború.

Treem hamarosan rájött, hogy a háborúról írni majdnem olyan unalmas, mint a békéről, viszont sokkal fájdalmasabb. Ha most kellett volna választania, hogy a tartományokból érkezett adókról készítsen statisztikát vagy az ugyanonnan jövő veszteséglisztákról, tudta volna, miként döntsön. A döntés azonban sosem a történetíró kezében van. Treem rögzítette, mikor melyik város került a varkaudarak kezére, milyen stratégiát alkalmaztak – ez nem volt különösebben érdekes: a támadók seregei nyílegyenesen haladva falták fel a birodalmat –, és milyen hadmozdulatokkal sikerült



ges sereg rohamát. Amikor már közelinek látszott a vég, Brevion Ezüstmágus életre keltette magát a várost. A fák kitépték gyökereiket a földből, a házak kiszakadtak alapjukból, a leomlott falak kövei maguktól gurulni kezdtek. Bár Zamrionban senki sem maradt életben, a varkaudarak seregéből sem maradt több hírmondónál. De ez igen keserű győzelem volt. Még a háború kezdete után pár hónappal is voltak olyanok, akik azt hitték, a varkaudarak olyan ellenfelek, akikkel alku lehet kötni, és azt be is tartják. Beregva azt ajánlotta nekik, hogy vívjon meg a város és az ostromló sereg bajnoka, s e harc eredményét tekintsék a csatáénak is. A varkaudarak elfogadták az ajánlatot és a város bajnoka győzött. Két hónapon belül nyoma sem



visszaszorítani őket. Ez utóbbiról nem írhattott sokat: a Namír királyság most fizette meg a sok évszázados béke árát. A sereg, amelynek oly hosszú ideje nem akadt ellenfele, szétzüllött a semmittevésben. A harc első évében Treem nem adhatott másról hírt, mint visszavonulásról. Ami sikerről hallott, az sosem a királyi sereghez, hanem a helyi lakossághoz fűződött. Szinatot, a Haddara-hegységbeli kobudera kolostort például képtelenek voltak elfoglalni a varkaudarak. Bár igaz, hogy a magas sziklára épült rennház körül viszont minden az övék lett... Hősies, de nagyon szomorú volt Zamrion városának története. A Zam-tenger partján fekvő városka igazán nem volt híres a harcművészetéről, mégis utolsó csepp végig kitarottak, feltartóztatták az ellenség-

volt a Beregvának. Az öregeket lemészárolták, a fiatalokat pedig elhurcolták rabszolgának. Hát igen, talán Zamrion jobban járt... Hiszen a varkaudarak rabszolgájának lenni nem volt élet, csak egy különösen fájdalmas előtanulmány a pokol gyötrelmeihez.

Treem sokszor feltette azt a kérdést magában, hogy miért nem segítik meg Ghallát az istenek. Elküldték ugyan lovagjaikat, hogy egy-egy fontos pillanatban a namírok javára billentsék a csata mérlegét, de ettől eltekintve mintha nem is léteztek volna. Treem persze sejtette a választ, de mindig keserűség fogta el, ha erre gondolt. A Namír birodalom sok évszázados békéje alatt kezdték elfelejteni, hogy jólétüket és nyugodalmukat nem csak ön-



maguknak, hanem isteneknek is, sőt elsősorban nekik köszönhették. Elbizakodottságukban egyre inkább elhanyagolták a szertartásokat, az oltárokon sokszor kialudt a tűz, mind kevesebben álltak papként az istenek szolgálatába. Treem mégis úgy érezte, hogy túlságosan nagy és kegyetlen a büntetés, melyet el kell szenvedniük; s ha az istenek nem lépnek közbe hamarosan, senki sem lesz, ki áldást kérve mondja ki a nevüket...

A háború azt is bebizonyította, hogy az Ezüstmágusok sem mindenhatóak. Treem nem tudta, hogyan, de a varkaudarak között rengeteg varázsló akadt. Nem voltak olyan hatalmasak, mint az Ezüstmágusok, de rettentő sokan voltak. Legtöbbször tizen álltak szemben egyetlen Ezüstmágussal, s hiába volt az akár évszázadokkal tapasztaltabb, lekötötték az erejét, képtelen volt segíteni a seregnek. Végül mégis egy Ezüstmágus mentette meg Jalnát a pusztulástól, pedig a támadó seregben ott volt Nord, aki ekkor már Dornodonnak nevezte magát. De ez később volt, I. Ordrell halála után. Treem lélegzete mindig elakadt egy pillanatra, amikor kedves urának halálára gondolt. Ordrell fiatal volt, és meggondolatlan, nem kellett volna csatát vezetnie. De ő hitt benne, hogy az ő személye összetartja a seregét, sőt megkészszerzi erejét. Halála viszont teljesen szétbomlasztotta...

A varkaudarak

hamar rájöttek, ki az a csillogó páncélba öltözött lovas, aki körül a sereg legkeményebb katonái csoportosulnak, és minden erejükkel a király felé törtek. Ordrell nyakát lándzsa járta át, és abban a pillanatban, amikor lefordult a lováról a már-már győztes csata elveszett a namírok számára. A vereség hírére a sereg többi része is szétzilálódott, mindenki menekülni kezdett, többé nem sokan voltak, akik hittek volna a győzelemben. A legrosszabb az volt, hogy Ordrell nem hagyott maga után utódot, hisz még nagyon fiatal volt. Nem volt királya a birodalomnak, nem volt, aki irányítsa még mindig hatalmas szervezetét és seregét. A korrupció virágzott és az intrika olyan szövvényes hálót szőtt az udvarban, hogy abba minden lehetséges királyjelölt belebonyolódott. És közben a varkaudarak vörös zászlós serege elérte Jalnát. Az Ezüstmágusok tornyai még mindig védték a várost, de Dornodon nem habozott felhasználni valamennyi a brakkarát, hogy a városban összegyűlt erőből, hogy senki se segítsen a város védelmében.

ott volt Asylum is, és körülötte a királyi sereg jelentős maradványai. A háború történetének legvéresebb csatája bontakozott ki Jalna falai alatt, és voltaképp csak Dornodon türelmetlenségének volt köszönhető, hogy a varkaudarak vereségével zárult. A volt Ezüstmágus – hogy gyorsítsa a csata lefolyását – életre keltette a halottakat, hogy újra csatasorba állítsa őket. Ám az alvilágba vezető folyosó Asylum számára is nyitva állt, s ő – bármennyire is undorodott az efféle varázslatokról – kihasználta az alkalmat. A varkaudarak hamarosan betört fejjel takarodtak el Jalna alól, és ezen a ponton megfordulni látszott a hadiszerencse. Asylum – nem törődve bizonyos főurak ellenkezőjével – királlyá választotta Eszklepiot, Ordrell nagybátyjának kisebbik fiát, aki alig volt idősebb, mint az előző uralkodó. Mégis kemény kézzel látott neki a tennivalóknak, Asylum tanácsai alapján újjászervezte a sereget, és hamarosan kibomlott újra az ezüst zászló.

Dornodonnak érthető módon nem tetszett a háború folyamatának fordulata, s voltaképp megbánta már, hogy belekezdett. A varkaudaraknak ugyanis erős mágikus támogatásra volt szükség az Ezüstmágusok miatt. Dornodon egymaga nem lett volna képes erre, hacsak nem használja fel a brakkarát. De ő a brakkarát a halhatatlanságra eszközként tartotta, és fájt neki minden egyes alkalom, amikor hozzányúlt. Újra visszamélyedt tanulmányaiába, s hosszú hónapokon keresztül nem foglalkozott a háborúval. A varkaudarak a gonosz mágus segítségével nélkül kezdtek visszaszorulni, s sokan jutottak arra a gondolatra, hogy Dornodon becsapta őket. A varázsló valóban csak saját dolgaival törődött, ám végül mégsem ő, hanem Gandor – egyik tanítványa az öt közül – találta meg egy poros könyvben a megoldást. Dornodon iszonyú erejű varázslatokba kezdett, hogy megidézze Krillt, egy régihalott, félisteni erejű varázslót. Nem riadt vissza az emberáldozatoktól sem, és egy tiszta, felhőtlen éjszakán megjelent neki a mágus, s Krill elárulta, amit Dornodon akart. Dornodon felnézett az égre; de ő nem látta sem a csillagokat, sem a majdnem kör alakú Árnyékholdat – lélekben már a halhatatlan istenek között volt. Dornodon természetesen a Zan hollétét kérdezte Krilltől, de elfelejtette azt is megida-





kolni, miképp ismerhetné fel. A Gradig-hegység barlangjájáig egyenes volt az útja, még Krill kincseskamráját is megtalálta, de a rengeteg csecsebecse között nem ismerte fel a Zant. Azonkívül akadt még egy problémája: egyszer csak felbukkant Asylum. Az Ezüstmágus előtt nem maradt rejtve Krill megidézése, Dornodon túlságosan nagy erőt használt fel hozzá. Azt is hamar kitalálta, mit akart volt barátja az ősmágustól. Egyetlen szó nélkül kezdődött a csatájuk. Rettenetes erőket idéztek, körülöttük kő kövön nem maradt. Régen Asylum könnyen legyőzhető volna Dornodont, de ő most a brakkarából folyamatosan pótolhatta energiáit. Asylumnak nem volt más tartaléka, mint saját teste, az életerejét is feláldozta az utolsó, halálosnak szánt csapáshoz. Dornodon azonban túlélte, és megölte a végsőkéig legyengült Asylumot. De még mindig nem tudta kiválasztani a Zant a többi varázstárgy közül. Egy hirtelen ötletet követve, megszüntette a mágiát a teremben. A varázslatnak minden tárgyra hatnia kellett – legalább átmenetileg –, de a Zan kivételes volt, egy kis, csiszolt lencse éppen hogy felragyogott és elszívta a varázslat erejét. Dornodon megmarkolta a kicsiny korongot – szabad volt az út előtte a halhatatlansághoz...

Ghallának még volt egy kis ideje az életre, amíg Dornodon kitanulta, hogyan bánjon a Zannal. A Namír birodalom erejét még lekötötték a varkaudarak. Ha az Ezüstmágusoknak eszükbe is jutott Dornodon, azt gondolták, elég lesz a háború vége, a győzelem után elkapniuk. De annak a háborúnak nem voltak győztesei és vesztesei, ám ezt csak Dornodon és öt tanítványa tudta, akik egy jól védett kis teremben készülődtek az utolsó szertartásra. Négy tanítvány – Qriklix, Gandor, Helvir és Mantrion – ismerte egymást, ám az ötödik teljesen ismeretlen volt, és szemlátomást nem tartotta lényegesnek a bemutatkozást. Dornodon mindannyiuknak halhatatlanságot ígért, s ők hittek mesterüknek. Most már órák óta mozdulatlanul álltak egy pentagramma csúcsein és figyelték a csillag közepén álló Dornodont. Odakinn a nap izzó testébe féreg rágta magát és sötétséget borított Ghallára: a korong alakú Árnyékhold napfogyatkozást idézett elő. Dornodon magasba emelte a Zant, amely ragyogni és pulzálni kezdett: színek és formák váltották egymást gyors egymásutánban. A lüktetésből piros, kék, sárga sugarak röpködtek szerteszét, megégetve,

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatsz a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
- ♦ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz
- ♦ nem hívják a zsarukat, ha Shadow-runozni kezdesz
- ♦ újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagytott,
- ♦ cserberélheted, kiegészítheted, eledhatod, de leginkább használhatod kártyagyűjteményed,
- ♦ TF-es és KG-es infók között kereshelhetsz (legújabb HYPER, MAP),
- ♦ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-térképen
- ♦ rendszeres IT találkozók, versenyek, jépezbiálók és író-olvasó találkozók vannak,
- ♦ szerdánként a Star Wars kártyások találkoznak (minden hónap 3. vasárnapján hivatalos verseny!),
- ♦ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékosok kell

EGY HELY, AHOL ÉRDEMES BÉNEZNI!

Címünk:
CAMARILLA KFT.
1132 Budapest, Csanády u. 4/B
Bejárat a Kresz G. u. felől

Nyitva: keddtől vasárnapig 10.00-22.00

ITT!

MAGIC A szerencsejáték

The Gathering™



Tegnap kaszinóban voltam, s az ott tapasztaltak igencsak befolyásolták a ma írandó cikk témáját. Egy haverommal mentiünk le, aki minden bétén jár, s a mérlege nagyjából nulla (tehát összességében nem is nyert, nem is veszett). Ha belegondolunk, akkor ez igazán jó, mivel ezek szerint heti egyszer ingyen jár szórakozni. Na jó, erről ennyit.

Szóval több év heves versenykártyázás után joggal merül fel az emberben a kérdés: a siker a tudásnak, a befektetett pénznek, vagy a szerencsének tudható be? A válasz korántsem egyértelmű, hiszen az említett három faktor egyes részei keverednek egymással. Régen egyszerűbb volt megválaszolni a kérdést. Mikor még csak néhány embernek volt meg az igazi versenyzéshez szükséges gyűjteménye, akkor a szerencse viszonylag kis szerepet kapott. A befektetett pénz (kártyák mennyisége) ellenben igencsak meghatározó volt, hiszen az ember annál jobb paklit tudott építeni, minél jobb lapjai voltak – legalábbis annál több fajta jó paklit meg tudott építeni. A tudás pedig nyilván azoknak az embereknek volt a sajátja, akik rendelkeztek is a megfelelő tanszerrel (kártyával). Ez nem azt jelenti, hogy régen azok az emberek voltak az okosak, akiknek sok kártyájuk volt, s a többiek pedig hülyék, de ha valakinek rengeteg lapja volt, akkor az több féle paklit kipróbálhatott, s ebből kifolyólag játéktudása is globálisabbá vált.

Manapság a helyzet más – ha nem is teljesen. Az Internet elterjedésével kitesztelt paklik ezrei árasztják el a világot. Az embernek elvileg nem kell fáradságos órákat eltöltenie azzal, hogy paklikat teszteljen, egyszerűen csak lemásolja az ott leírt paklit – jobb esetben elolvassa a használati utasítást, tippet –, majd felhívja a haverjait, hogy kölcsönkérje a hiányzó néhány ritkát, s már indulhat is a derbi. Igen ám, de elégséges-e ez ahhoz, hogy versenyt nyerjünk? Sajnos igen. Ha az előbb leírt metódust egy gyenge (de nem teljesen nulla) játéktudással rendelkező egyén csinálja végig, akkor is nyerhet versenyt. Nos, hogy miért? Mert ugye a pakli jó

– hiszen jó játékosok rakták fel a netre –, a lapok megvannak hozzá, mi kell még? Szerencse! Ha egy közepes, vagy gyenge játékos túrhető paklival indul, akkor könnyen beverheti a peches profikat. Ez az elmélet. A gyakorlat picit máshogyan néz ki, hiszen kevés példa volt arra, hogy gyenge játékos nyerjen versenyt (de azért volt ilyen). A profik ugyanis tudják, hogyan kell a szerencsefaktorot minél kisebbre szabni. Különböző pakliépítési trükkökkel, játéktípussal, a mezőny beállítottságának megjósolásával stb.

Nagyon ritka az az eset, mikor pl. egy magyar versenyen az összes jó játékosnak pechje van. Tegyük fel, hogy egy kisebb versenyen hat játékost jelölünk meg jó jelzővel. Ha a szerencse faktort mondjuk 30%-nak vesszük, akkor arra az esély, hogy egy forduló alatt mind a hat jó játékos pech miatt kapjon ki, hozzávetőlegesen 1 a százezerhez (hiszen a 30%-ból csak tizenöt százalék a szerencsétlen, 15 a szerencsés).

Ez a példa talán teljesen feleslegesnek tűnik, de nem az. Mikor mi heten voltunk kinn az EB-n, akkor bizony volt több olyan forduló, mikor 5-en, vagy 6-an veszítettünk. Ez nem azt jelenti, hogy bejött az igen kevés százalék! Ez vagy azt jelenti, hogy a szerencsefaktor sokkal nagyobb, vagy pedig azt, hogy mi nem voltunk eléggé felkészültek. Szerintem a két dolog együtt hozta a rossz eredményt. Azt viszont biztos állíthatom, hogy a magyar csapat összesített tudása is az átlag felett volt, az eredménye azonban nem. Tehát marad a szerencsefaktor sajnálatos mivolta.

Jó-e az, hogy sokat számít a szerencse? Szerintem nem egyértelmű, de van aki szerint igen. Régebben szerettem, hogy van esélyem a jobb/gazdagabb játékosok ellen is, hiszen ez sikerélményt adott. Márpedig azt tud-

juk, hogy sikerélmény (és természetesen kudarcélmény) nélkül nem lehet fejlődésre számítani. Mostanában nagyon gyakran bosszankodtam, hogyha a szerencsefaktor miatt kikaptam, s talán nem is alaptalanul. Ha az ember látja, hogy egy nála sokkal kisebb tudású kártyás gyengébb paklival döngölte bele a földre, akkor általában ideges lesz. A bosszankodás akkor is jelentkezik, ha egy hasonlóan jó játékos veri meg, hiszen itt az esélyek elvileg egyenlők voltak. Ha egy nap két-három jó játékos ver meg egy szintén jó játékos, akkor az, akit megvertek nyilván a szerencsére fog hivatkozni. Igaza is van! Tegnap a kaszinóban a ruletten egymás után húsz(!) fekete számot pörgettek ki. Hihetetlen volt. El is vesztettem a pénzem, mert a tizenötödik után már a pirosra kezdtem fogadni. (arra, hogy adott pörgetéstől számítva egymás után húsz feketét pörgessenek kb. egy az egymillióhoz az esély). Az előbbi példa arra volt jó, hogy szemléltessem: Fortuna bármire képes.

Hogyan csökkenthetjük Magicben a szerencsefaktorot? Több módja is van ennek, most megpróbálok felsorolássalzerű tippeket adni. A tippek kizárólag erős paklikra vonatkoznak. Ha lehet, akkor válassz olyan paklit, amely nem viselkedik túl szélsőségesen, azaz a pakli egy bizonyos másik ellen szinte mindig ugyanolyan százalékban nyer vagy veszít. Próbáld meg a mana-arányt úgy belőni, hogy minél kevesebb esetben legyen szélsőséges a húzott manaforrások mennyisége. Még akkor is tégy így, ha ez a pakli eredményeit 1-2 százalékkal rontja. A kulcslapokból tegyél be többet, meg akkor is, ha egy-nél többet soha nem használnál. Majdnem minden lapod legyen használható az összes paklitípus ellen. Ha ez nem lehetséges, akkor biztosíts a sideboardba megfelelő mennyiségű lapot, amelyekre adott esetben a használhatatlan lapokat lecsereled. Ha van egy olyan paklitípus, amely ellen szinte semmi esélyed (mondjuk 15% alatt), akkor ne is erőlködj annak érde-

kében, hogy azt legyőzd. Ekkor több hely jut arra, hogy az esélyesebb meccseket még konzisztensebbé tedd. Ha egy paklit tesztelsz egy másik ellen, akkor mindig nagyon sok meccs (meccszám > 15) alapján dönts el, melyik a jobb, így minimálissá teszed a tévedés lehetőségét. Ha veszítésre állsz, akkor jászsz úgy, hogy az esetleges iszonyú nagy szerencse még valóban meg tudjon menteni. Ha nyeresésre állsz, akkor lehetőleg biztosítsd be a magad az ellenfél esetleges hatalmas mázlijára ellen. Ha a megegyezéses döntetlen bejuttat a döntőbe, akkor törekedj arra, hogy sikerüljön megegyezned. Mindig törekedj a 3-0-ra, mert az azonos pontszámúak közül érdemes legjobbnak lenni. Iszonyú nagy pech, mikor te esel ki mondjuk a négy-pontosok közül. Ha valaki ellen gyakorlatilag semmi esélyed, akkor folyamatosan tartsd szem előtt, hogy mi kell ahhoz, hogy nyerhess, nehogy a feltételek teljesülése esetén mégse tudj nyerni. Próbáld az egyetlen nyerési módot az ellenfél elől eltitkolni. (Ez a pont hasonló a veszteséges állásról szólóra, de szükségesnek tartottam külön megemlíteni, hogy észrevegyétek a párhuzamot. Jó, mi?)

Ha megfogadod ezeket a tanácsokat, s emellett jól játszol és jó paklid van, akkor a siker szinte garantált. Összefoglalva a cikk mondanivalóját: a Magic igenis szerencsejáték, de nem olyan nagy mértékben, mint mondjuk a póker. Pókerezéshez kell tudni a szabályokat, kell tudni jól cserélni és jól blöffölni. A verseny-Magic is feltételez jó blöffölési képességet, de a szabályai már jóval bonyolultabbak a póker szabályainál. Mégis: aki jól tud pókerezni, az előbb-utóbb megkopaszítja a kezdő pókerest, ha nem csal, akkor is. Az előző három mondatból logikusan következik tehát, hogy a Magic-sikerhez igenis kell játéktudás, nem is akármilyen. A szerencse nem tehet egy rossz játékosat jóvá, legfeljebb elmosza a kategóriák közti határokat.

ROVÓ VIKTOR





Nagy gondban voltam, mikor ki kellett találnom, hogy miről szóljon ez a cikk. Az előző nébány számban ismertettem már az aktuális paklilistákat, elemeztem őket, szóval most, hogy még nem mozgott be a környezetbe az Urza's Saga nem igazán marad miről értekezniem. Persze foglalkozhatnék az eljövendő urzás paklikkal, de csekély értelmét látom gyenge, találgatásokon alapuló paklikat leközölni. Inkább egy lazább témát választottam, mely az öreg rókáknak (nem félreértendő a róka szó!) kellemes élményeket idézhet fel, az ifjabb titánoknak pedig némi érdekességgel szolgálhat.

Többek között én és Tihor Miklós is azok közé a vén mágicsek közé tartozunk, akik lelkesen beszélgetnek egy téli estén (kandalló mellett, pokróccal betakarva, hintaszékben stb.) a régi kártyás élményekről. Ilyenkor mosolyogva sugdolóznak azok a szerencsétlen delikvensek, akik már ezerszer hallották a 999-szer átköltött hősi eposzokat, s „Micsoda, ezt még nem is hallottam!” felkiáltásokkal díjazták az újonnan felbugyogott, réges-rég elfeledett hőstetteket.

Ákik esetleg még nem hallottak volna ilyen elbeszéléseket, azoknak egy példán keresztül felidézem a hangulatot és a stílust.és az egyfajta lények versenyén Magic Horse ellen így kezdtem: mana, Sol Ring, Black Lotus, Serra Angel. A következő játékban pedig mana, mox, Black Lotus, Serra Angel. Ha-ha-ha! Szerencsétlen Magic Horse kipirosodott fejfel menekült haza a versenyről. Persze egész nap csak ezt az egy meccset nyertem, de megér-

te látni a fejét...” – meséli igen gyakran Miki, s mi egyre jobban élvezzük.

Ezek a visszaemlékezések, hőstett-mesélések persze nem csak a régi játékosok sajátjai. Miklós sztorijai után talán Kardos Marcell egy rengető történeten lehet a legjobbakat kacagni. Legkedvesebb meséje a Miklós letette a vámpírt az első körben egy unholyval, én pedig lelőttem két villámmal az én körömben című ballada. Karika történetéről tudni kell, hogy minden esetben megtörtént eseményeken alapulnak, s az esetek többségében színesítve vannak a nagyobb élvezhetőség érdekében. Képzelnék csak el, hogy hangzott volna az előző ballada címe, ha színesítés nélkül került volna tálalásra: Miklós letette ötödik körben a fekete lovagot és én a tizenkettedikben leszedtem egy villámmal. Ugye így már nem is hallgatnánk meg naponta kétszer? Szóval a mágics történetek hitelességét nem szabad firtatni (természetesen a történetek nagy része valóságos, azért akad kivétel – ezekről van most szó), hiszen úgy a délutáni traccsparti könnyen elvesztheti varázsát.

Ennyit a mesékről, ezeket ugyanis inkább élőben érdemes meghallgatni – látogass el bátran egy versenyre, két játék között biztosan hallasz majd egyet-egyet. Térjünk most át a kezdetekre. Manapság az új játékosok nem úgy kezdik el pályafutásukat, mint a régiek. Amikor én kezdtem (közvetlenül a The Dark kiegészítő megjelenése után), akkor épp hiánycikk volt a Magic. Ennek eredményeképp a lapok ára hihetetlenül magas volt, főleg a ritkáké. Ezt most ne úgy képzeljük el, hogy a Wrath of God tízezerbe került, hanem úgy, hogy a picit is használható ritka és uncommon lapok egyaránt sokat értek. Akkoriban egy baziliszkus vagy egy repülő szőnyeg több száz forintot ért, ha egyáltalán hozzá tudtunk jutni. A Cocatrice pedig egyenesen megfizethetetlen volt – persze mindehhez hozzá kell tenni, hogy abban az időben a lapoknak nem volt piacuk, nem lehetett minden sarkon mappából



lapokat venni, az embernek cserélnetnie kellett. Nos, mikor én sikeresen hozzájutottam első három alappaklimhoz (a Revised kiadásból), akkor igencsak rám szálltak az akkori cápák. A két duplaföldemet elcseréltem négy(!) basic-földre, s nagyon örültem a cserének, hiszen el sem tudtam képzelni, hogyan is juthatnék más módon pl. hegységhez. A Personal Incarnation pedig egy egész hordányi zöld lényt (mamut, treefolk, medve) hozott a konyhára. Gondos üzleti tranzakciók (pl. Fork Dragon Whelp) után pedig takaros kis vörös-zöld paklit hoztam össze, mely kb. 80 lapból állt, s szinte az összes lapom benne volt. Majd jött a nagy áttörés: valahogyan szert tettem egy negyedik kiadású, common The Brute lapra, még azelőtt, hogy ez a kiadás eljutott volna Magyarországra. Egy szerencsétlen gyerek pedig egy egész asztalt betérített érte jobbnál jobb lapokkal (Counterspell, Dragon Whelp, Jayemade Tome stb.). Hirtelen lett egy megfelelőnek mondható csere-alapom, s ezt némi üzleti érzékkel párosítva hamarosan takaros kis kollekcióna tettem szert.

A versenyre járás, külföldi versenyek persze csak ez után (1-1,5 évvel) kezdődtek, s a fejlődés megállíthatatlan volt. Sikertől eljutnom egy olyan szintre, hogy egy nemzetközi versenyen ne kelljen szégyenkezniem játéktudásom miatt. Bátran ajánlom mindenkinek, hogy járjon ki minél több külföldi versenyre, hiszen sokkal többet lehet ott tanulni, mint itthon (s persze nyerni is nagyságrendekkel nagyobb pénzeket lehet).

A Magic másik ágazata – a multiplayer/fun játék – manapság már csak néhány baráti társaságban dívik... sajnos. Mikor mi elkezdtük a játékot, akkor még nem volt szükséges megkülönböztetni az egy/több játékos kategóriát, hiszen mai szemmel nézve akkor még minden pakli más volt, s nagyon élvezetes is volt velük játszani. Játszottál már Demonic Hordes-al (revised)? No és Rock Hydrával? Nem? Itt az ideje! A nagy játékos pakliknál szerintem megengedhető, hogy pl. a duplaföldeket proxizzuk, így sokkal élvezetesebb, változatosabb paklikat lehet építeni. Persze kulturáltabb, esztétikusabb megoldás pl. fénymátsolt lapokkal játszani – kereskedni velük viszont már kevésbé dicséretes cselekedet.

Régebben játszottunk olyan játékot is, mikor a paklikban minden lapból (kivéve földek) maximum egy lehetett (ezt a játéktípust külföldön Highlandernek hívják). Hihetetlenül jó! Nagy játékban – mondjuk négy játékos, vagy a felett – kiváló, hiszen szinte semmit sem kell kitiltani, mert így ugye ritkán fordulhat elő, hogy egy oldalon pl. több Icy Manipulator működik. Egyszer játszottunk ilyet Miklósék-nál hatan, s az egyetlen gyakran ismétlődő motívum a ropi volt, mely az asztal közepén várt arra, hogy heveny csámcsogás közepette elfogyasszuk. Nagyon megnyugtató volt, hogy a Mahamoti Djinnemet nem lehetett jó eséllyel lekaszálni, mivel a másik oldalon a háromszáz lap között



csak két kasza volt. Volt is egyszer egy ilyen típusú verseny, szerintem mindenki nagyon élvezte. Ezen a versenyen Papp Gábor játszott pl. Jungle Trollal (zöld/vörös, 2/1, zöldért vagy vöröserért regenerálódik). Máskor ki használ ilyet?

Ha már szó volt a varázsigé balladákról, akkor itt a végén én is elmesélek egyet, talán az egyik legnagyobb élményemet az érdekes játékok közül. Már említettem, hogy elég régen varázsigézem, de a versenyzés az első időben valahogyan kimaradt az életemből. Persze az akkori (kb. két és fél éve) nagyok – Baka, Miklós – már keményen nyomták a tournament játékot, s nekem még fogalmam sem volt arról, hogyan is néz ki egy igazi versenypakli. Egy vasárnap délután, az akkori magic-klubban (Blaha, McD's) játszottunk éppen színek háborúját. Én voltam a nagy kék mágus, volt egy százlapos paklim, melyben volt minden szép és jó, de az igazi erőt a négy Stasis és a négy Time Elemental alkotta. Ezzel a kombóval igen jól lehetett alkotni, hiszen hat(!) mana elköltésével körönként visszatápellhettem, ellenfeleim viszont nem. Ráségítésként Millstone-nal fogyasztottam a gonosz zöld és vörös mágusok pakliját. Miklós épp Bakával beszélgetett, s fél füllel hallottam, hogy épp van nála egy hipertápos versenypakli, mely ötszínű, s van benne ezer táp (Moxok, Duplaföldek, Library of Alexandria, Ancestral Recall stb.). Mikor befejeztük a színek háborúját, akkor oda-settenkedtem Miklós-hoz – addig még soha nem játszottam vele –, s megkértem játszunk egy meccset. Ő mosolyogva fogadta el a kihívást, s gondolom magában kuncogott látván hatalmas paklimat. Kb. fél óra alatt eljuttunk oda, hogy ő nem forgatott vissza semmit, én pedig mindent (Stasis, Time Elemental). A végén pedig a Millsone elfogyasztotta a pakliját.

Igaz, ő azóta is hangoztatja, hogy én sürgettem (való igaz, mivel siettem a vonatomhoz), s ezért veszítette el a meccset (ebben már nem vagyok teljesen biztos, de lehetséges).

MAGIC The Gathering™ Emlékezetes pillanatok

Már többször megkérdezték, hogy melyik volt a legemlékezetesebb Magic élményem. Gondolom, mindenkinek van egy különleges, soba el nem felejthető játszmája, én is így vagyok ezzel. Úgyhogy engedjétek meg, hogy a szokásos stratégiai/elemző cikkek mellett most egy kicsit nosztalgiazzak, kiélbessem történetmesélő bajlamomat. Az alábbi írásból nem leszhetsz el különleges Magices trükköket, de esetleg érdekesnek fogod találni.

Amikor meghallottuk, hogy a számunkra elérhetetlen Legends kiadás megjelent olaszul, és néhány hónapig kapható, sokat töprengtem, hogyan szerezhetnék belőle. Telt-múlt az idő, és az olasz Legends már kifutott, amikor találtunk a neten egy hirdetést egy olasz szerepjáték-fantasy-kártya találkozóról Torinóban. Elhatároztam, hogy kituzom, és levelezni kezdtem emailen az egyik szervezővel. A vonatút hosszú és fásaszító volt, de pont az esemény kezdetére érkeztem meg.

Hamarosan kiderült, hogy én vagyok az egyetlen külföldi Magic játékos, így aztán a csereberélésnél egyből a középpontba kerültem. Bár a Legends már nem volt kapható, mindenkinél hegyekben álltak a Legends lapok, és nem is tartották olyan értékesnek őket (a 35 dollárra értékelt olasz Mana Drain 3.5 dollárnak megfelelő líráért vettem meg, majd ezután az angol Mana Drainemet 8 ritka Legends versenylapért cseréltem el). Az első nap egy igen érdekes versenyforma volt, ún. pontrendszeres. Bármilyen lapot lehetett használni, de minden jobb lapnak volt egy pontértéke (pl. Black Lotus 5, Lightning Bolt 2), és csak adott pontmennyiségből gazdálkodhattunk (25),

viszont egy lapból bármennyit lehetett használni. Legnagyobb megrökönyödésemre a versenyt megnyertem akkori kedvenc koncepciómmal (Urza földes pakli, 10 db Fireball – a Fireball pontértéke ugyanis 0 volt). Sikerélményemet tovább fokozta, hogy amikor a becsértelt Legends lapjaimat este szemrevételeztem, rájöttem, hogy majdnem két teljes gyűjteményem van.

Másnap type 2-es verseny volt, amelyen egy fehér horzával játszottam. Szinte mindenki fehér-zöld paklit használt, ez eléggé megdöbbentett, hiszen tudomásom szerint ez volt az egyetlen színkombináció, amely teljesen életképtelen. Hamarosan azonban megtanultam tisztelni a később Erhnamgeddon néven ismerté váló csodát. Mivel mindig ilyen ellen játszottam, hamar kiismertem, az olaszok számára viszont ismeretlen volt a fehér horda koncepciója. No igen, Marco Polo is valami ilyesmit érezhetett, amikor találkozott a távolkeleti kultúrával. Kérem csaták után bejutottam a 16-os döntőbe, ahol szó szerint döntés elé kerültem: ha még egy darabig tovább játszom, lekésem a vonatomat. Így aztán a meccshez úgy viszonyultam, hogy igazándiból veszteni szerettem volna.

Az első meccsben sikerült is, de a másodikban ellenfelem olyan szerencsétlenül játszott, hogy csak nyerni tudtam. Tudtam, ha a 3. meccset elkezdem, aznap már nem tudok hazautazni, és mivel minden pénzemet kártyára költöttem, problémás lett volna a szállás. Aztán győzött bennem az irracionalitás, és játszottam, nyertem. A következő két ellenfelem is sikerült elkalapálnom, és eljött a döntő pillanata.

Ellenfelem az a fickó volt, aki az egész nap folyamán az egyetlen igazán kemény diónak bizonyult: kiválóan játszott, soha semmit nem rontott el, és mindkét játszmában csak a megfelelő pillanatban behúzott Balance-nak köszönhettem, hogy megvertem. A dolgot súlyosbította, hogy a bírók közölték: mivel már nagyon késő van, EGYET-



LEN meccset fogunk játszani, mivel nincs többre idő, így a sideboardnak sem volt jelentősége. Ja, még nem említettem, hogy milyen komoly volt a tét: a verseny első díja egy Mox Sapphire volt.

Ellenfelem brutálisan szétkeverte a paklimat, majd feldobott egy pénzt, és persze ő kezdett. Az első három Plainsemet Strip Mine-nal leszedte, és az sem nyugtatott meg, hogy az első földdel együtt leraktam a Zuran Orbot, és így minden leszedett földért gyógyulni tudtam. Ő persze folyamatosan pakolta a lényeket, az Erhnam Djinnt a megfelelő pillanatban húzott kasza ütötte ki, az egyre nagyobbra hízó Whirling Dervishre viszont csak egy Spirit Link jutott, amit egy Disenchant bármikor hatástalaníthatott. Egyéb állatok is érkeztek, mint pl. Autumn Willow, Deadly Insect, Serra Angel, és valószínűleg csak a demoralizálásom céljából még egy Millstone is. Még reménykedtem, hiszen a kezemben volt a meglepetés, a Wrath of God, és már 3 földem volt, amikor ellenfelem elsütötte az Armageddont. Képzeltetitek, teljesen magam alatt voltam, lélekben már feladtam a meccset. Szerencsére, ellenfelem annyira elbizta magát, mint soha korábban: az eredetileg csak időnyerésből kirakott két lovagom megölte az Autumn Willowt, mivel gazdája nem gondolt rá, hogy mindkettővel védeni fogok. A Serra Angel persze továbbra is ütötte a fejemet, és ha nincs kint az első kör óta a Zuran Orb, már nem éltem volna, így viszont az elpusztított

3 földem +3 kört nyert nekem. Persze már nem sok reményem volt, hiszen a Millstone-nal nemcsak kiment a Balance, hanem állandóan földet dobtam! Ellenfelem lepakolta az összes lényt a kezéből a végző offenzívához, a lovagjaim elhullottak az Erhnam kivédése közben, 2 életpontom volt, a következő kör a halálomat jelentette, ha... ha nem húzok földet, mivel már 2 Plainsem és egy Strip Mine-om volt játékban. Egy Strip Mine-t húztam! A tömeg felhördült. Ellenfelem zavart arckifejezéséből láttam, rájött, hiba volt minden lényt kirakni. Kijátszottam a Wrath of Godot, letakarítva a Serrát, Erhnamt, 15/15-ös Spirit Linkes Whirling Dervisht és még 2-3 másik lényt. A következő körben ismét földet húztam, angyal, lovag majd az én Armageddonom. Ellenfelem időközben semmit sem húzott (csak a Wrath utáni körben húzott Disenchantot szorongatta). A meccset megnyertem, és egy csomó kisgyerek jött oda hozzám, hogy a Crusade-jét dedikáltassa velem. Én közben kétségbeesettem próbáltam eladni a begyűjtött Legends lapokból, hogy legyen szállodára pénzem. Végül az egyik rajongó kibökte, hogy az édesapjának szállodája van, és alhatok a tartalékszobában, cserébe egy sor pakliépítési és stratégiai tanácsért.

Úgyhogy végül minden jóra fordult, a versenyt és a Moxot megnyertem, és egy életre szóló élménnyel gazdagabban utaztam haza másnap.

TIHOR MIKLÓS



MAGIC
The Gathering

Ne ezektől az alakoktól próbálgon meg vásárolni!

Ők valószínűleg nem tudják majd önt olyan választékkal és mennyiséggel ellátni kártyajátékából, könyvekből, szerepjátékából és kiegészítőkből, mint Cégünk:

Delta Vision Kft. a Wizard's of the Coast magyarországi kizárólagos képviselője

1094 Budapest Ferenc krt. 33 Tel/Fax: 215-9035
e-mail: camelot@alarmix.net www.alarmix.net/camelot



Ghalla News

59

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'98 november

Statisztika

az 1998. november 2-i adatok alapján

Folytatjuk a rendbogyó statisztikák közlését, ezúttal azok szerepelnek a statisztikában, akik 1998. november 2-án a 41–80. forduló között tartottak.

Ember	13,7%	Leah	14,3%	hús. követő	Férfi	75,6%
Elf	14,1%	Dornodon	10,5%	hús. követő	Nő	24,4%
Törpe	8,3%	Raia	14,6%	hús. követő		
Árnymanó	7,5%	Elenios	7,3%	ministráns	Rejtőzködés	36
Troll	9,4%	Sheran	13,6%	ministráns	Nyomkövetés	31
Gnóm	7,5%	Tharr	26,6%	ministráns	Lopás	29
Alakváltó	17,3%	Fairlight	11,6%	hús. követő	Mászás	6
Kobudera	15,0%	Chara-din	1,5%	követője	Csapdakészítés	12
Mutáns	7,2%				Csapdaészlelés	20
		Erő			Gyógyítás	41
Ökölvívás	17	IQ			Titkosírás	12
Szűrőfegyver	20	Ügyesség			Felderítés	23
Vágófegyver	19	Egészség			Szörnyidomítás	8
Útőfegyver	19	Szerencse			Teológia	19
Lőfegyver	19				Taumaturgia	20
Dobőfegyver	18	Min. Erő:	9		Szerencsejáték	5
		Min. IQ:	8		Harcművészetek	19
Legtöbb skalp	3	Min. Ügyesség:	8		Szkanderozás	12
Legtöbb szörny	425	Min. Egészség:	10		Zene	28
Legtöbb TP	148048	Min. Szerencse:	8		Szörnyismeret	13
Leggazdagabb	1818 arany				Pszí	22
Legtöbb ÉP	233	Legjobb	170		Zárnyítás	8
Legtöbb tudatpont	24	Leggonoszabb	305		Vadászat	28
Legtöbb varázspont	349				Bányászat	22
Legtöbb pszípont	166	Jó	21,3%		Testépítés	4
Legnagyobb hit felszentelt pap		Semleges	52,9%		Úszás	–
Hívók aránya	65,5%	Gonosz	25,8%		Ordítás	5

* VIII. Helytartói Aukció *

A szokásosnál kisebb érdeklődés kísérte a VII. aukciónkat. Ezúttal mindössze 118-an licitáltak tételeinkre, remélem ez a szám a VIII. aukción növekedni fog. Pár érdekesség:

- o Legnagyobb érdeklődést a +2 mászás váltott ki, 17-en licitáltak rá.
- o A legmagasabb áron a bővös lant kelt el: 2700 aranyért.
- o A fiatalság itálára, és pénznyerős tételre senki sem licitált.

Hagyományainkhoz híven ismét közléseznünk egy összesítő táblázatot a licitekről. A számok a licitált összegeket jelentik; a vastag betűvel szedett áron keltek el az egyes tételek. A dőlt betűvel szedett árat a vásárló nem tudta kifizetni.

A cikk megjelenésekor már zajlik az újabb, VIII. aukción. Érdeklődni, és a LIC parancsot megismerni továbbra is a helytartói hivatalokban és a városházakon lehet a BE (épületszám) 1 parancsral. Azoknak, akik már ismerik a LIC parancsot, nem kell újra bemenüniük a városházakra, most itt is elolvashatják az új aukció tételeit.

Az aukció január 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:

KRAXIXLON TIHAMÉR

A licitált összegek listája

1. **641**, 606, 223, 5
2. **1200**, 525, 523, 203, 151, 127
3. **909**, 789, 350, 302, 20
5. **1076**, 950, 625, 601, 466, 451, 403, 400, 350, 335, 333, 200, 108, 103, 100, 88, 12
6. **780**, 237, 140, 101, 93, 61, 57
7. **1511**, 23
8. **305**, 272, 272, 100, 63
9. **900**, 600, 504, 500, 244, 244, 200, 73
10. **274**, **225**, 117, 101, 21, 47
12. **575**, 117, 82, 40, 28, 15
13. **541**, **189**, 178, 113, 67, 50, 25, 20, 20, 10
14. **666**, 61, 21, 10
15. **2700**, 553, 525, 500, 456, 251, 250, 201, 200, 200, 1
16. **100**, 50
17. **1212**, 525, 300, 222, 111, 21, 17, 5
18. **450**, 25, 23, 12
19. **4011**, **2170**, 2053, 1188, 1161, 1000, 1000, 517
20. **2055**, 1800, 1019, 800, 131

1. Jégcsóva-komponensnek jól használható ez a 40 púderkő.
2. Mindig visszatér gazdájához, örök és szinte elválaszthatatlan társa jobban, rosszban. Igen, a bumeráng! Most tíz darabot vehet meg.
3. Hamisítatlan elf munka ez a hosszú új, 15 vashegyű nyílall.
4. Nem kell elzarándokolnia egy fekete mágustoronyba, tőlünk most megveheti a városi teleport varázslatot, ráadásul TVP-költés nélkül.
5. A tolvajok elleni védekezés alapja ez az öt pukkanó tücsapda, ami nem csak gyomorfogató bűzt lövell ki, hanem tühegyes tuskéket is.
6. Szakszerűen, druidák által begyűjtött és tartósított 40 db gyöngymangó.
7. Savhurrikán, kontinuumtágítás, sötét ital. A közös bennük a xirnoszív, amiből most tizet vásárolhat.
8. Kövesse ön is a divatot! Egyik kezére húzzon obszidián karkötőt, a másikra pedig umbatari karkötőt, ráadásként kössön a derekára sárga erőövet!
9. Egy kis segítség a csatornán való átkeléshez: egy cápaölő tör.
10. A Fairlight hívők álma: egy élő hegyi rák.
11. Gizike, az intelligens, idomított törpematam (Csak, ha belefér a szörnyidomítás korlátjába!)
12. Négy adag abból a lótszűzfetből, ami még a leghalásosabb mérget is semlegesíti.
13. Nincs gyógymógya, kevés a VP a vámpirizációra? Itt a megoldás: 10 adag sötét ital.
14. Egy teli szent kehely, amelyet bármelyik isten hívei használhatnak.
15. Sutor Kragoru felajánlása a szegények javára: két darab csillagó varázskő.
16. Teljes felfrissülés vár arra, aki megnyeri ezt a tételt. (A licitkiértékelésekor maxba kerül az ÉP-je, VP-je és psi pontja.)
17. Egy újabb mágia tekerse (+ 16 max. VP) került elő Asylum ősi romjai alól.
18. Irigly más istenek híveit az áldomás varázslat miatt? Nos, itt az alkalom, hogy ön is megszerezze. Varázsmegkötéssel vásárolhat egy áldomás varázslatot 9999-es paraméterrel, amíg varázsponttal fenn bírja tartani.
19. „A tudás hatalom.” – tartja a mondás. Ezúttal tehát hatalmat vásárolhat egy Tudás gyöngye formájában.
20. Folytatódik a „Mássz magad” mozgalom, ezúttal egy Tyrkiai mászógéppel.



VÁLTOZÁSOK

✧ Hosszú vita folyt arról, hogy a 25-ről 20-ra szívatott szintű karakter vajon harcolhasson-e más 20. szintű karakterekkel. Amikor a több hónapos érvelés után beadtam a derekam, és bekerült a programba, hogy a leszívott szint mindig hozzáadódjon a karakter szintjéhez merészség szempontjából, újabb probléma bukkant fel: Aki 6-ról 1-re szívatva le a szintjét, és később eléri a 20. szintet, az nem ugyanaz, mint aki az, aki az 5. szintjét 25-ről veszette. A legértelmesebb javaslat az volt, hogy a leszívott szintek helyett az elvesztett TP-t adjam hozzá a karakter TP-jéhez, és az így kapott szintje számíton a merészségbe. Azt hiszem, ez a leglogikusabb megoldás, tehát a merészség számítás (remélhetőleg már végleges) verziója ez lesz.

✧ A TF már több mint 6 éve működik, mégis, a mai napig sokan vannak, akik nem értik az EXT működését. Arra a következtetésre jutotunk, hogy lehet, hogy ez azért van, mert az EXT nem a leglogikusabb módon működik, ezért megváltoztattam, programozási időt nem kímélve: ezentúl ha egy olyan fordulóit küldesz be, amely ugyan még nem táplálható, de van extra forduló, és az EXT kódot is az UL-re védés, akkor azonnal visszadátumozunk és betápláljuk a fordulót.

✧ Mint tudjuk, a feltételes gyógyításkor kislülő gyógymogy TVP-t nem fogyaszt, így a TF legrimitívább, legolcsóbb gyógyító varázslata minimális VP költséggért állandóan más. ÉP-n tudja tartani a gyógyító totemet kifejlesztő KT-k tagjait. Ezt az eredetileg nem tudatosan bevezetett dolgot a leprogramozás után nem változtattam meg, csak feltáskáltuk a képességet „TVP termelő volta” miatt 5 pontra. Az utóbbi időben kiderült, hogy nagy szükség lenne a változásra, hogy a gyógymogy mindenképpen 5 TVP-be kerüljön, a játékegyensúly érdekében (persze ekkor a KT képesség 0-1 pontosra csökkenne). Ezzel kapcsolatban várom leveleiteket, véleményeiket december végéig, ha nem győztök meg az ellenkezőjéről, január elejétől a gyógymogy mindig TVP-be fog kerülni.

HIBÁK

✧ No igen, sokszor beszéltem már róla, hogy általában nem is a fejlesztés leprogramozása okozza a gondot, hanem az alapos tesztelés. Hogy egyre bonyolultabbá válik a TF, hatványozottabban bonyolultabb minden egyes fejlesztés megfelelő tesztelése. Így volt ez a feltételes mázsással is, több órán keresztül teszteltem, végül még „élesben” is kipróbáltam egy karakterrel, míg végül azt láttam, hogy tökéletesen működik. Csak a karakterlapot nem vizsgáltam meg, így az sem tűnt fel, hogy a Feltételes mázsás a mázsást 2-vel csökkenti minden

KT KÉPESÉGEK

✧ Rekordot döntött az Arany Magisztrátus új KT képessége, a Lottó, ugyanis 270 programsoros terjedelmével eddig ez a legbonyolultabb képesség. Elkészítése és főleg letesztelése jó néhány napba telt, és kizárólag azért egyeztem bele, mert a lottó minden TF játékos számára egy érdekes újdonság lesz. Az igazi lottóhoz rengeteg apró részletben hasonlít, egyet kivéve: itt a nyeremény várható értékének százalékos aránya jóval nagyobb, mint az igaziban (azaz jobban megéri). Persze mindez nem jelenti azt, hogy mindenkit bátorítottak a hasonló programterjedelmű KT képességek kifejlesztésére, nyilván nem fogadtam kitörő örömmel azt sem, amikor valaki a teljes Vampire szerepjátékot okra beépíteni a játékba, de persze megpróbálok mindent megtenni, hogy a KT elképzeléséből minél több megvalósuljon, főként ha a cél a játék érdekesebbé tétele és nem a tápolás.

ÚJDONSÁG

✧ Reméljük hamarosan elkészül az a fejlesztés, amelynek köszönhetően a kalandozók két táborra oszolva (jók és gonoszok, a semlegesek választhatnak, hogy kit támogatnak) Erdauin egészére kiterjedő csatározásban mérhetik össze, hogy melyik út biztosít nagyobb hatalmat követőinek. A két csoport várakat fog kapni, a várak védelmezésével és elfoglalásával lehet a játékba beszállni. A harc azonban vére megy, az elvesztett ÉP-t, VP-t és egyebeket nem kapod vissza, mint az Arénában, viszont a győztes csoport tagjai komoly jutalomra számíthatnak a játék végén.

Elképesztő

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

Az utóbbi időben vagy kevesebb elképesztő esemény történik a kalandozókkal, vagy csak kevesebben írják meg nekem az érdekességeket, de tény, hogy kevés levelet kapok. Az alábbi pár eset két hónap termése.

Daemon, a sötét elf éppen Libertan felé baktatott, amikor úgy gondolta, alkalmas helyet talált egy kis ásásra. Így hát előkapta a régóta nem használt ásóját és túrni kezdte a földet. Legnagyobb megdöbbenésére nem réz, ón, vas vagy valami egyéb hétköznapi, számára hasznos érc bukkant elő, hanem egy ramit kő. Mindez 1-es bányászattal...

Egy tömör levelet kaptam a legalacsonyabb kalandozó jeligével. Szó szerint idézem: „Az én karakterem 97 cm (árnymanó), és Kyra a neve.” *(Nem egy szószátyár alkat, az biztos!)*

Nehwon, drow házvezér is meglophatatlannak tartja magát. Két és fél év alatt mindössze csak egyszer lopták meg, a 21. fordulójában tűnt el a kőkalapácsa, de még ez is szerencsés eset volt, mivel így a megterheltsége 99 %-ra csökkent.

Scatman, a troll Vangorf gróf várának környékén hat lopással 365 aranyat szedett össze Fairlight hívó léteré. (Pedig a „lopj aranyat” küldetést már rég teljesítette!) Külön öröme, hogy a legnagyobb zsákmányokat (131 illetve 96 aranyat) egy árnymanó nőtől és egy árnymanó férfitől lopta.

Faithful Tanthalas első sikeres lopása a 8. fordulójában, 2-es lopással történt meg az egyes labirintusnál. Zsákmánya egy kalandozó frissen szerzett DEM-je volt, amit fel is áldozott istene, Leah oltárán.

X. Alanori olimpia

Mi, VI. Borax, a Yaurr birodalom királya, felhívjuk minden, fegyverforgatásban, kúszásban, mászásban és egyéb fortélyokban jeleskedő kalandozó figyelmét, hogy megrendezésre kerül megújult uralkodásunk alatt az első, összességében pedig a X. jubileumi Alanori Olimpia. Az olimpia idejére minden, a koronához hű kalandozó szívesen látott vendég Alanorban. Hírnökeink mindenkit személyesen fognak felkeresni, és tájékoztatni a pontos részletekről. Ezúton fejezzük ki köszönetünket is az Éjmágussal szemben bennünket támogató kalandozóknak.

X. JUBILEUMI KG- ÉS TF-TALÁLKOZÓ

A Beholder Kft. Olimpiával és Légiparádéval egybekötött KG- és TF-találkozót rendez 1998. december 5-én a szokásos helyen, a Láng Művelődési Házban (Budapest, XII. ker. Rózsnai u. 3.) kilenc órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk az este öt óráig tartó összejövetelen!

Részlet Öfelsége VI. Borax „Z/1.1 különleges prioritású királyi üzenetek” jellel érkezett leveléből:

*...Ezúton szeretném megköszönni, hogy részt vettetek a trónom visszanyerésében... Ez a levél egyben nyilatkozat is arra nézve, hogy a Túlélők Földje örökös függetlenséget kap, a Yaurr birodalom nem fog rá adót kivetni, vagy bármilyen más módon a kalandozók szabadságát megsérteni. Örömmel fogadjuk a kalandozók segítségét, és sajnáljuk, hogy a csatornát nem lehet betemetni, de el sem tudod képzelni, hogy az egyszerű polgárok még most is milyen félelmetes barbár szörnyeknek képzelik a kalandozókat. De biztosak vagyunk benne, hogy ez idővel feloldódik, ahogy egyre több kalandozó jut át így, vagy amúgy, az itteniek megismerik hőstetteiket, bátorságukat és meglátják, hogy ők is ugyanolyan humánok, mint mi...
...Üdvözzettel: VI. Borax, a Yaurr királyság uralkodója”*

A Pentagramma Testvériségének képviselőjében: YASMINA (#3430)

5. Ghallai Bárdverseny

beküldési határidő: 1999. február 28.

AZ IDEI KATEGÓRIÁK:

I. kategória

Humoros versek: Ide olyan műveket várunk, amelyek ugyan szólhatnak bármiről, de maga a téma, vagy a verselés módja mosolyra fakasztja a hallgatóját.

II. kategória

Kalandozó hétköznapok: A versek szólhatnak szerelemről, egy-egy kalandorról, csatáiról, a barátairól, egy tetetről, álmodról. Bármiről, amit nap mint nap átélhetsz itt, Erdaunon.

III. kategória

Egyéb: A szokásos mindenés, ha sehová sem tudod besorolni a költeményedet.

IV. kategória

Próza: Ténamegkötés itt sincs, csak nem rímekben kell elmondanod, amit megalkottál.

Az első bárdverseny meghirdetésekor még nem gondoltam, hogy eljön az a nap, amikor az ötödiket fogom bejelenteni. Most azonban ünnepélyesen megteszem. Megkezdődött a bárdok versenye ismét, ettől a pillanattól, s tart egészen február 28-ig.

Az idősebb kalandozók már tudják hogyan, miként lehet nevezni, de az újonnan érkezettek kedvéért elmondom, hogy a nevezésnek nincsenek feltételei. Hangszer vagy zene szakértelem nem szükséges, hiszen nem tudjuk ellenőrizni meglétét. Bárki indulhat, aki erdaui kalandozó. A pontozás meggyorsítása érdekében a pályaműveket 3 példányban kérem (lehetőleg külön A/4-es lapon, olvashatóan kézzel, vagy géppel, mert három különböző címre postázom egyszerre), kerülve az ajánlott vagy portós küldeményt. Ne felejtsetek el ráírni a karakterszámotokat és neveketet, valamint azt, hogy melyik kategóriába szánjátok. A mellékelt levelekre valószínűleg nem fogok tudni válaszolni, ezért előre is elnézést kérek. Az eddig tapasztaltak alapján azt tanácsolom, hogy ne az Egyéb kategóriában indulj, mert ott sokkal több vetélytárs ellenében kell helyezést elérned, és ne is csejny másoktól műveket, általában kiszúrjuk az ilyesmit. S az sem célravezető, ha sok művel indulsz, a minőség számít, nem a mennyiség.

Idén is kilenc tagú zsűri fogja pontozni a verseket. Várom azok jelentkezését, akik vállalkoznának erre és bíráják a kemény munkát. Feltétel itt sincs, de a tavalyi győzteseknek elsőbbséget biztosítok, hisz ki más lehetne jobb bíra, mint egy győztes bárd. Kérlek, mielőbb írd, hogy felállhason az idei testület!

A díjakon ezúttal nem változtattam. Az első helyezettek ismét a tavalyi győztes mirtuszkoszorúját kapják, valamint egy szerencsetalizmánt és 100 aranyat. A második helyezett díja egy smaragd védőgyűrű és 60 arany, a harmadik helyezett egy Eldaran karkötőjével és 40 arannyal lesz gazdagabb.

A pályázatok beküldésének határideje a mai naptól kezdődik és 1999. február 28-ig tart, utána már ne küldjétek, feloszlik a zsűri.

Nincs más hátra, hangoljanak a dálnokok! Kívánok minden kalandozótársamnak az új évben sok sikert, szerencsét, barátokat, a bárdoknak pedig tiszta hangokat!

YASMINA (#3430)

SZERKESZTŐI ÜZENET – SZERKESZTŐI ÜZENET – SZERKESZTŐI ÜZENET

A Ghalla Newsban megjelent írásokért a Beholder Kft. nem fizet szerzői díjat, hanem egyéni elbírálás alapján (az érdekes, hosszabb cikkekért) ingenyfordulókat írunk be. Szerzői díj csak az Alanóri Krónika többi részében közölt cikkekért jár. Ha valaki mindenképpen szeretne szerzői díjat kapni az írásáért, akkor ezt kérjük külön jelezze! Az ilyen cikkeknek szigorúbb kritikai feltételeket kell kielégítenie.

Sokan kérdezik tőlünk, hogy miként lehet hirdetést feladni a Ghalla Newsba. Nos a TF-fel, és KG-vel kapcsolatos hirdetéseket feladhatjátok a fordulókkal együtt egy külön papíron, melynek fejlécén szerepel a Ghalla News vagy KG hirdetés felirat. A hirdetés megjelenésének alapvető feltételei: közérdekű, nem egy személynek szóló; ne haladja meg a 3/4 A4-es oldalt átlagos nagyságú betűkkel, kézzel írva; legyen kulturált hangvételű; legyen aláírva (név és/vagy karakterszám). Az aláírás maximum egy sor lehet, az aláírásban szereplő egyéb dolgokat az utóiratokkal együtt automatikusan beleszámítjuk a hirdetés végébe. A hosszabb átfutású idő miatt célszerű a hirdetés dátumát is odaírni a végére.

a szerk.

A cím, ahova műveidet küldheted:

Tóth Zsoltné – 3300 Eger, Hadnagy u. 15. tetőtér 7.

ÁTADÓ

□ Tisztelt kalandozótársak! Kereselek új-szülött mutáns karaktert, lehetőleg Libertan közelében, de lehet másik helytartói városban is. A nevet lehetőleg én szeretném neki adni. Előre is kösz:

IX. 27.

Syrtis Maior (#3987)

BORAX

□ Le Boraxszal, éljen a Kalandozók Királysága!

Barbapapa (#3406),

a kijelölt uralkodó

CHARA-DIN

□ Annak idején Chara-din hívei beígérték Ghalla elpusztítását. És most T'hor főisten azt állítja, hogy Leah és Dornodon veszélyesebbek a világra, mint Chara-din, hiszen az ő hívei kevesen vannak. Én viszont azt mondom, hogy addig kell őket elsőörni a föld színéről, amíg lehet! Nem szabad hagyni, hogy megerősödjenek! Tihor Miklóst pedig ezúton megkérném, hogy arra, hogy több lehetőséget a játékosoknak hagyja, hogy Erdauin életét befolyásolják. (Nem pedig „ha támadjátok a Káosz híveket, akkor erős képességeket, varázslatokat adok nekik” szemlélettel elvenni az ember kedvét a játéktól. Hiszen ha minden küzdés hiábavaló ellenük, akkor mi értelme a TF-nek?) Köszönöm a figyelmeteket!

Lord Steyr (#3437), Fekete Druida

BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ A troll-árnymanó ellentétéhez: A meghüűsült lopási kísérletek sokkal kevésbé egészségtelenekek, mint a legutóbbi találkozásom egy trollal. Az illető egy szimpatikus, semleges, rövid, ősz hajú, szürke szemű, kórszakállas férfi volt, teljes harci díszben (szöges páncél, rézsisak, tankánykarom, arany karperec, gátvakond trófea). Üdvözlésükkel a szöges bunkójával a rákpajzsára ütögetett. Sajnos a bal bordáim útban voltak (-31 ÉP), de sprintben megvertem. Kedves troll férfi, aki helyben hagyát! (vona, ha nem szalad el) egy ezüst hajú, szürke szemű, 3-as agressziójú kobuderát, az 1-es labirintustól keletre egy mezővel! Írd meg legalább a neved, a karakterzámod és az indítékaid, hogy megmentsd fajtársaidat népszerűségi indexük esetéül.

Kakonkit (#2036), a kobudera

□ Annak a mocskolódónak, aki magánleveleket írogat az általam is nagyon utált u.m.a.-nak, az én nevemben, ráadásul trágár szöveggel! Lesz szíves megfulladni! Amennyiben nem teszi meg, ezt a számomra igen kényelmes és könnyű megoldást, nos abban az esetben kénytelen vagyok az illetőt holtra verni. Megjegyzés vége.

Reskator (#5803)

APRÓK

□ Kedves(?) fekete, copfos hajú, szürke szemű, bajuszos, kreol bőrű, Tharr hívó, kobudera férfi! Szeptember 2-án találkoztunk az (58, 103)-as ubukfészken. Én egy fekete, hosszú hajú, piros szemű, fehér bőrű alakváltó férfi vagyok. Csátáztunk, és te aljas módon eldemeztettél. Legyél kedves megírni, hogy ki vagy, és mikor érsz rá egy visszavágóra! Leah kiszemelt téged, és nem nyugozom addig, amíg a birodalmába nem juttatlak. Alig várom, hogy a lándzsám átszúrja a mellkasodat, és kihült tested végignyúljon a földön.

IX. 18. **Lucifer (#5759), a halálosztó**

□ Nem szeretném a helyet foglalni a többi értekes(?) hirdetés elől, de sajnos a mentális üzenetem nem válaszolt a drága Isaura (#4349). Persze a hangja nagy: „Kiirtom az összes utamba kerülő kobuderát”. Nem hallottam róla, hogy valaki megsínylette volna haragját. Várta az önként jelentkezőket is, nos én jelentkeztem. Nem válaszolt, még azt sem tudom, merre visz az útja. El sem mondhatom milyen szívesen ácsorognék azon az úton – akár hetekig is! Egyetlen mentségem van Isaura, ha neten játszol. Ha nem, akkor mindenki előtt gyávnának nevezlek, szájhósnak. Az ilyenek, mint te, csak az AK-ban szövegelnek, aztán kéjelegve olvassák saját hirdetésüket, hogy „hú de jó fej voltam/vagyok”. Azt hiszem, ennyi még sok is az ilyen HANG-okból! Köszönöm, hogy elolvastátok! Isaura, neked külön üzenem, hogy 30. fordulás leszek csak! Egy önként jelentkező kobudera:

IX. 28.

Dolores (#2228)

□ Október 2-án egy fekete, hosszú hajú, zöld szemű alakváltó (remélem magadra ismersz) férfi lopni próbált tőlem. Ne lopásban, hanem harcban legyen nagy a szád! Bocsnátkerésedet az alábbi számon várom: 06-74-455-541. Ajánlom jelentkez!

Valheru (#1687)

a kalandor

□ Trollok és árnymanó testvéreim! Kezd már lassan mindkettő fajból elegendem lenni, még a sajátomból is. Nekem eddig semmi bajom nem volt a trollokkal, sőt eleinte még szimpatikusak is voltak. A kicsinyes „megdöglész” típusú hirdetésekkel nem törődtem, egészen az AK áprilisi számáig. Na, akkor betelt a pohár, de még nem csordult ki! Szóval most két dolgot tehe-

tünk: 1. Békét kötünk, és elfelejtjük egymást (a trolloknak ez nem lesz nehéz). 2. Csináljunk egy olimpiaszerű viadalt csak trolloknak és árnymanóknak, lovagiasan, becsületesen! Amelyik faj nyerne, az azt parancsolhat a másiknak, amit akar, itt nem arra gondolok, hogy a troll szégyen árnymanót élete végéig rabszolgáztatja, vagy fordítva, bár mi árnymanók sose tenénk ilyet (ááá nem), vagy, hogy akaszuk fel magunkat/magukat, csak valami kisebb megaláztatásra. Végül is lassan már mindkét faj számláján nagyon sok van. Egyébként ezt a hirdetést nem fenyegetésnek szántam, csak egy javaslatnak. Várom bárki visszajelzését, hozzászólását, véleményét stb. Talán így jobb lenne, talán segítene. Üdv mindenkinek!

Deadly Chaos (#4781), az igazságos

□ Kedves(?) ismeretlen! Elárulnád, hogy az AK 34 KT-rovatában mit keres a nevem egy bárd KT aláírásánál? Aki esetleg eddig nem fogta föl: a cikket nem én írtam. Tehát te sunyi gonylelek, aki nem meri a saját nevét írnia hirdetéséhez, írj nekem! Mondd meg, egyszerűen csak nem merted a nevedet adni a hülye irományodhoz, vagy velem akartál kiszűrni? Ja, különben a „halálosztó” jelzőt már nem használok. Összegezve: ha még egyszer írsz a nevemben, akkor agyonszurkálalak a lándzsámmal. Utána meg éghet a fejed, mert mindenké ementáli sajnatk fog nézni.

Lucifer (#5759)

HUMOR

□ A félszemű végre eljutott az Elenios rúnaközhöz, s a rúnatündér útmutatásai alapján sikerült is áldozata. Örömmel akasztotta nyakába Úrnője szimbólumát. Aztán letáborozott. Hát látja ám, hogy arra jön egy troll. Már éppen köszönteni akarja, amikor az megszólal: „Éj, egyik szemed sír, a másik meg üveg!”

Sötét Orlan (#3409), a Jó

□ Hé! Kikéri nekem én, ho' értelmi fogyatékosnak vagyok! Me' nem vagyok! Osz' egyébkén is ki a za Treem. Merten ő e írta monda, ho' az vagyok Szóva nem osz' kész. Osz'tán érteni? Vagyk. Aztán a bácsiknak... Hoppá! Jön a papa, úgyho' mos... mer a műtkor is úgy elvert, ho' mér' nem azokat a bazi szülözykat nyomom napi 50 órát – mertet aztat köesz nyomizni –, ha észre vette ho' tintás maradt a kezem, osz'...

– Micsinyász! Ho' a súlyzó! Bűdös köllök!

– Papa Neeee! Agggggrrrrraahhh

X. 17.

Koppány Aga (#1243)

□ Idézet egy 4. fordulás alakváltó fordulóijából. Előzmények: az alakváltó összefutott egy félelemjáróval.A félelemjáró

csápja halálos szorítással satuba fogja a nyakadat. Lassan elfogy a levegőd... (2 ámadástól 10 életpontot vesztesz). Ahogy minden elsőtedik előtted, lelked öntudatlanul is kapaszkodik a mihaszna testbe. Utolsó gondolatoddal görcsösen tiltakozol a halál ellen." Most jön a poén! „Néhány dolog megvilágosodik a szerencsével kapcsolatban (ld. enc.).”

**Vil-Amis Merras,
Világok Vándora (#4889)**

☐ A troll a fogadóban az erejével hengeg. A helybeliek rá se hederítenek, de egy gnóm megszólítja:

– Fogadjunk 50 aranyba, hogy amit én talicskával eltolok, azt te nem tudod visszatolni.

A troll végigméri a cingár idegét, és rááll a fogadásra. Fognak egy talicskát, és a többi vendég kíséretében kivonulnak a kocsmá elé.

– Lássuk a medvét! – vigyorog a troll.
– Na, akkor mássz be! – szól a gnóm.

Azt hiszem túl sokat ittam. – motyogja a troll a kocsmárosnak – Hozzon valamit, amitől kijazandom!

– Igen uram! – mondja a kocsmáros – Máris hozom a számlát.

Egy nap a gnóm a nagyapját a tükör előtt állva találja, amint boldogan mosolyog.

– Mi tetszik ennyire? – kérdezi tőle az unoka.

– Kétszázkilencven éves vagyok, és egy ősz hajszálam sincs. – mondja boldogan az öreg, majd büszkén végigsimogatja kopasz fejét.

Aranyszakáll (#5198)

☐ Egy Dornodon, egy Leah és egy Raia pap együtt kalandoznak. Elérkeznek egy tavacszkához, és Dornodon papja átsétál a vízben. A Raia hívó nyagot néz, a halálpap pedig ugyanúgy átkel a víz színén, ahogy az előbbi tette. A fény követője megereszt egy fohászt, majd ő is nekivág a tónak, de pár lépés után elmerül. A két sötétlelkű össemosolyog:

– Bizony szép dolog a hit, de azt sem árt tudni, hol vannak a cölöpök...

E. B. (#3195)

☐ Két troll háziasszony beszélget:

– Kedves szomszédasszony, kölcsönadnád a sodrófádat?
– Nem tehetem.
– Miért nem?
– Mert én is a férjemet várom haza.

Az árnymanó feleség így szól a férjéhez:
– Hívd az orvost! A fiad lenyelt egy aranyat!

– Na és? Ha kihívom az orvost az legalább 5 aranyba kerül.

Mibe örült bele a troll harcos? Kapott egy új bumerángot, és el akarta dobni a régit. X. 12.

Sakál (#1630)

☐ Mi az, lila és ugat? Lila brekk félrebeszél.

Két troll beszélget:

– Te, nem érzem a lábamat.
– Akkor szagold az enyémet!

Bon'sai'kaine (#5438)

☐ Troll az orvოსnál:
– Mit is mondott doktor úr, kagyló, csiga?
– Nem, rák.

Süket árnymanó a bíróságon:

– Bíró úr, nem lesz sok az az öt év?
– Mondom: kétél!

Yanó (#5608)

KAPCSOLAT, KONTAKT

☐ Szegedi gácsók! (És környékiek persze) TF klub nyílik a Szamos utca környékén. Tuti igényes hely, csak a miénk, nem zavarunk ordibáló szerepjátzó-bandák, a társaság prima. Mellesleg nem ítélem el az egyéb szerepjátékok játszó partikat, csupán úgy vélem, hogy egy ilyen komoly témához, mint a TF csend kell, nyugalom (kaja, pia stb.). Na, szóval, ha jönnél, király, csak előtte hívj fel, vagy a cimborámat, hogy helyet, időt egyeztessünk! (Már csak a hely miatt is muszáj hívnod.) Ja, a telefonszámok 62-322-625 (Gábor, én) 62-470-995 (Csaba vagy Bence).

Fekete Szél (#3440)

☐ Barátságos szándékkal keresem azt az alakváltó nőt, aki október 1-én a (47, 28)-as koordinátákon lévő minoszkúpnál lopi próbált egy tüsi, ezüsthajú, szürke szemű, fekete bőrű, kobudera férfitől. Kérlek jelentkezze! **Lanten Kiedlen (#5449)**

☐ Illúzió Mesterei! Szeretnék barátságot kötni olyan játékosokkal, akik szívesen leveleznének egy Fairlight hívó gnómmal. Elsősorban hasonló szintű (12-16) szerepjátékos beállítottságú karakterek jelentkezését várom, akik szeretnek levelezni. Információcsere, tárgycsere, élménymegosztás, barátság az ami főleg motivál. Itt szeretnék köszönetet mondani Fealefel Thromnak türelméért és megértéséért. Köszönöm! Minden Illúziómesternek élményekben gazdag fordulókat kívánok! **Aranyszakáll (#5198)**

☐ Keresek Bonyhádon az Evangélikus Gimnáziumba járók közül, valamint Bonyhád és környékén kalandozókat.

Valheru (#1687) a kalandor

☐ Keresem azt a játékos, akinek az újszülött karaktere szerepelt a szeptemberi AK Elképesztő rovatában (43-as erő, 4-es IQ, 3-as szerencse). Ha esetleg nincs szükséged a karakterre, szívesen átvenném. Légy szíves keress meg, ha a dolgot aktuális! Előre is köszönöm! Címem:

1037 Budapest, Hunor u. 60.
tel.: 2507-020. **Sári Zoltán**

☐ Keresem azt a karaktart, aki '98 január 21-én „harcolt” egy aranyhajú, csillogó szemű elf férffival. Az én tróféám akkor púpos burástya és kaszabolósáska volt. Te egy szörke, rövid hajú, kék szemű kobudera férfi vagy, akkor egy drasmályom és egy gátvakond tróféád volt. Nagyon szeretnék egy visszavágót, akárhol. Ne legyél nyúl! Tel.: Tomi 28-439-998. **D. P. (#5846)**

☐ Németh Balázs(ok) jelentkezz(etek)! Cím: Németh Balázs, 3765 Komjáti, Malom út 11.
Fénylő Isir (#2937)

☐ S.O.S.! Elkeseredetten keresem Rely-télyt, a párdcutot (#1853). Ha valaki tud róla valamit, kérem értesítsen. Mindenkinek előre köszönöm a segítségét.

Mutto al Teration (#4614)

☐ Tatabányai kalandozók jelentkeztek nálam, találkozhattunk! Cím: Tatabánya, Petőfi Sándor u. 31. 34-426-363

Dundi-Dió-Mogyoró

☐ Tisztelt barna, hroozó hajú, kék szemű, gnóm nő! Bőröd kessz színű. Egy borpáncélt és egy kigyóbőr kesztyűt viseltél. Púpos burástya és gyilkos tetű tróféákkal. Fejgyverzeted: csontszurony, bronzpajzs. Kérlek, keress meg! Én akkor így néztem ki: kopasz, piros szemű, kecskeszakállas, árnymanó férfi, fekete bőrről. Fejgyverzetem: szöges bunkó, kis borpajzs, parittyá. Tróféám: sünnmaci. Kétszer találkoztunk, én akkor lenéztelek aurád színe miatt. Már bánom. Azóta már mindent megtettem (BA 6, VI 0 3 0), de nem találkoztunk. Égeak a vágtyól, hogy jobban megismerhesselek. Kérlek jelentkezz! Űdv:

Ramshid Uchbar (#3842),

az epekedő árnymanó

☐ Üzenem annak a fekete, copfos hajú, barna szemű alakváltó férfinak, akinek az én skalpom fityeg (többek között az oldalán), hogy jelentkezzen! Tévedés ne essék, nem akarom megboszulni, csak megköszönni. Egy jó vezetőnek az a feladat, hogy sokat tapasztaljon, s ebbe beletartozik az árnyékvilág is. Kérlek légy tagja a Ghallát felszabadító mozgalomnak, és segítsd a harcot a nemzetiségben! Várom jelentkezésed (Mindez 1997. októ. 17-én volt).

Barbapapa (#3406),
a kijelölt uralkodó

SZERELEM

□ Egyedül vagy? Unod már, hogy nincs ki-vel megosztanod örömeidet vagy bánato-dat? Elhagytott a barátod? Hát szerezz újat! Tapasztalt és jóképű, hátr kalando-zók leveleit várja egy „szemérmes” elf nő. Jelentkezni mentális úton lehet.

Kallina (#4047)

□ Társkereső hirdetés! Gnóm hölgyek mentális levelét várom udvarlás céljából. Én egy vörös, rövid hajú, szürke szemű, viszonylag fiatal (108 év) gnóm férfi va-gyok. Ha esetleg már megtaláltad szíved választottját, akkor is írj, mert pesszimista megérzésem szerint a gnóm nők száma nem haladja meg a tízet a Türlők Föld-jén!

Golyós Dezodor (#2422)

□ Törpe lányok (csak kezdők)! Várom je-lentkezéseket hosszú kapcsolat céljából.
Vasmarkú Greerson (#5360)

SEGÍTSÉG

□ Chara-din! Remélem felhívtam a fi-gyelmet. Arról lenne szó, hogy kelle-ne néhány infó/cucc az ősi istenház való be-áldozáshoz. Elsősorban rúnakő-koordiná-ták, mert eddig csak hármat tudok: (44,103), (51,66), (48,31). A többi dolgot már tudom. Másodsorban: ha van rálaki-nek fölösleges dözmöngszíve, megven-ném, talán a reális értéknl 1-2 arannyal többet is fizetnék. Ja, az 506-osnál va-gyok. Más. Szeretném megköszönni Issus Banth segítségét. Tényleg sokat segítettél! (Kiad-tam rád a BA-t, kétszer is, ha-ha). Megint más. Kellene az összes labi, minoszkip, valamint phua-kúp koordinátája. Ismét más. Üzenem Zanarchistának és társa-inak, hogy mentáloztam, de nem kaptátok meg, vagy mi van? Tényleg szükségem van a segítségre, méghozzá gyorsan! Előre is kösz! Írjatok sok mentális!

Deadly Chaos (#4781),
az árnymanó

□ Először is köszönetet mondanék annak a sok-sok kalandozonak, aki írt az előző hirdetésemre. Sajnos nem tudtam mind-kenet válaszolni, ezért ezt a fórumot válasz-tottam a köszönetmondásra. Köszönet többek között: Hasfelmetsző Jacknek, Nar-daalnak, Ezüstsemnek, Raimundnak, Westynek, Daltan D'ynnynek, Aranyzívű Meryennek, Denisának és a többieknek. Ismét segítséget kérek: döntöttem, hogy melyik isten híve legyek. Ráiát választot-tam, a jósgást ismét. Merre van Ráiának rúnaköve az 506-os varázslóak közelé-ben? Hálás lennék, ha valaki megírná. Előre is köszönet!

Vil-Amis Merras,
Világok Vándora (#4889)

□ Hát igen, megérkeztem. Légyszi írjon mindenki, akiről HKK lap készült! Azt kül-lön megköszönném, ha Dornodonról is ír-nának egy páran, mert én is hívei közé akarok tartozni. Éljenek a gonosz kobude-rák! Címem: Tóth Balázs, 2310 Sziget-szentmiklós, Tököli u. 13. Údv:

Bon'sai'kaine (#5438)

□ Helló kalandozók! Nem rég érkeztem Ghallára. Szeretnék Chara-dinnak beáldo-zni. Aki tud, az legyen szíves írjon nek-em rúnaköveket, beáldozási tárgyakat, varázslatokat. Az infóért fizetni nem tud-ok. Előre is közi az infókat!

Xanthachy (#5401),

egy leendő Chara-din hívó

□ Helló kalandozótársaim! Segítséget szeretnék kérni Tharr és Dornodon pa-poktól. Istenükről, beáldozási tárgyairól, és hol található meg őket az 502-es va-rázslóépülethez viszonyítva ha lehetséges. Előre is közi! Az infókat az 1630-as men-tális számomra vagy a címemre küldjé-tek: Kolor Krisztián, 5900 Orosháza, Ozd u. 16. i/4.

X. 12.

Sakál (#1630)

□ Hello! Sirocco vagyok. Nem rég érkeztem a Türlők Földjére, és még tapasztalatlan vagyok. Kérlek írjatok nekem bár-milyen infót, ha szeretnétek egy új alakváltót magatok mellé. Olvastam né-hány cikket az AK-ban, de szomorúan ta-pasztalom, hogy ahelyett, hogy örülnék életünknek, inkább öljük egymást a hat-alomvágy és a TP-k miatt. Van elég szörny-azokat írtuk! Aki egyetért velem, az segí-ten infóval, hogy békét teremthessünk új otthonunkban! A leveleket erre a címre várom: Pecsenye Zsolt, 3529 Miskolc, Ifjú-ság u. 8. X/4. Előre is köszönöm!

Sirocco (#4482)

□ Tisztelt Fairlighth hívek! Én egy kezed, tapasztalatlan játékos vagyok. A pénz és mágia istenének már bemutatam a kellő áldozatot, megkaptam a szent szimbólum-t, építettem oltárt, de nem tudok továb-bjutni a küldetésekben. Nincs pénzem, nem tudom bemutatni az ötven aranyat istenemnek. Kérlek benneteket, segítse-tek! Küldjétek aranyat a bankszámlámra! Arany Magisztrátus, Ezüst Kigyó Szövetsé-g, egy leendő KT-tag kérését nem szabad visszautasítani! Számítok rátok...

Fürge Gypsi (#1606) a becsületés

□ Tisztelt kalandozók! Én egy 16. forduló-s kobudera vagyok, és Raiának szeret-nék beáldozni. Aki tud segíteni, az keres-sen a 1948-es mentális számon! Már csak egy goldgarhéjra lenne szükségem. Fize-tés megállapodás szerint.

Chiuril (#1849)

□ Olyan kalandozók jelentkezését várom, akik infóval rendelkeznek a legmagasabb körökből, és választ tudnak adni kérdése-imre, illetve infót a legújabb fejlesztésekről, hírekről. Címem: Győri Tamás, 1138 Budapest, Népfürdő u. 21/c VII/28. Előre is közi: **Blyth the Survivor (#3522)**

□ Raia hívók jelentkeztek! Nagyon szeret-nék hozzátok tartozni! Honnét lehet cuccot szerzeni, ja és mik a beáldozási tárg-yak? **Valheru (#1687)** a kalandor

□ Új játékos vagyok a TF-en. Szeretnék egy isten (bármely, de főleg Elenios) szolgál-ja lenni. Aki tud infóval szolgálni, írjon! Egy elf nővel vagyok. Neve Kallina. Címem: 1046, Budapest, Külső Szilágyi út 36. I/4.

Hadházi Zsolt

SZÖVETSEGEK, KT-K

□ A sárkányok visszatértek! Mi már tud-juk!
Dark Dragon Szövetség

□ A Bűvölés szerelmesei néven új Eleni-os KT fog alakulni 1999. január közepén Fehér Bérc közelében. Légy Te is alapító tag! Bővebb információ: Dupai István, 2233 Ecsér, Ady Endre út 4/a IV. emelet 3. vagy pistike@freemail.c3.hu.

Didy (#2994)

□ A háromfejű sárkány magához tért... Szárnyát bontva újra erőt és hatalmat ad nekünk. Mindenki vágyik a másik feletti uralomra, felsőbbrendűsége, még a leg-szentebbek is. De igazán csak a gonoszk tudják céljaikat, így a hatalmat is elérni. Ha te is így érzel, csatlakozz hozzánk! Ke-resd Kytávot vagy engem! Az álmodozás kora véget ért, most a tettek következnek. X. 20.

Dess (#1490) MAFFIA

□ Az élet habos oldala. Gyere, kóstolj be-le te is!
Syrtis Maior (#3987),

Kerekorsó Rendje KT

□ Drága tápos kalandozótársaim! Szeret-nék megkérni benneteket arra a szíves-ségre, hogy ne hűzzatok annyira kelet felé, mert nem jut időm rendesen kifosztani becses személyeitek. Mellelesz pedig él-jenek az Árnymenők! Údv:

U.M.A. (#5569), az árnymenő

□ Én is sok szenvedés után értem ide, Er-daunra, mint mindannyian. Sokáig kül-lönböző cél nélkül rogtam az utamat, csak a túlélés vezetett. Sok idő telt el addig, míg végre értemtel nyert itteni életem. Rájöttem, hogy nekem is segítenem kell azok-nak, akik a zene erejének növelésének szentelik energiájukat. Csatlakozz hoz-zánk, hogy munkánk eredményes legyen, hogy egy olyan erő birtokába jussunk, ami csak nekünk adatik meg! Hozzunk létre egy mindannyiunkat átható Összhangza-to! **Vrandol Sayn Karad (#4620)**

☐ Elf és Fairlight KT-k! Írhatnátok magatokról, mert nem tudom, hogy hova kerjem a felvételem. Előre is köszönöm!

Ezüstnyílhegy (#5755)

☐ Ha érdekelnek a sárkányok, és emellett még egy jó társaságba is szeretnél tartozni, lépj közénk. Vár a Dark Dragon Szövetség. Belépési feltétel csak annyi, hogy jellemmed semleges vagy gonosz legyen. Ha érdekel, írd Armadonnak (#4465) vagy nekem!

Wornax (#5824)

☐ Helló gnómok! Mindenki, aki érdekelt a Csiszolt Elmék KT-ban (gyk. gnóm KT), jöjjön a téli TF-találkozóra, a Mágia Örökössei gyűlésre! Kösz!

Kivita hu Zat (#3424),

Éli Lámú Sabaktáni (#3284)

☐ Jöttem, láttam, ittam. Ja, és győztem.
Syrtis Maior (#3987),
Kerekorsó Rendje KT

☐ Kalandozók! Ha érdekel valakit a Dark Dragon Szövetség, vagy le szeretné tenni a voksát a „Kit utálnak legjobban a kalandozók?” című felmérésben, az keresen meg mentálisan a 4465-ös karakterszámom! Üdvözléssel:

Armadon (#4465)

☐ Még mindig van pár hely, de igyekeztek...
Nightwolf (#3492), a Quwarg
☐ Összhangzat: Fedezd fel, keresd, akari feloldódní benne!

Vrandol Sayn Karad (#4620)

☐ Szétnéztem széles-e világot (Erdauin földjén), és szemembe szúrt (no nem egy törpe fegyvere), hogy mennyire hiány van a gonosz KT-kból. Mármint az igazi, megalkuvást nem ismerő olyan gonosz KT-kból, akik komolyan fontosnak érzik a jók elleni harcot. Néhányan még a jókkal is szövetkeznek, csupán mert a másik dimenzióban ismerik egymást, és helyettük gonosz KT-kat sanyargatnak. Nem azt mondom, hogy szeressük egymást gonoszok, hiszen aki szereti az embereket az elég silány élőlény... Szememben gonosz KT a Káoszlordok és a MAFFIA. Továbbá tiszteltem a Múmiákat, akik segítenek gonosz testvéreiknek, ha kell. A későbbiekben szeretnék egy olyan igazi gonosz szövetséget, mely szemben állhatna a Naptanácossal illetve csicskásaikkal, (Most KT-kat nem nevezek meg. Aki ebbe a „csicska csapatba” tartozik, az ügyis ír nekem...) és – ha csak ideiglenesen is – nem egymás, hanem a jók ellen küzdenének. Várom gonosz, faj, vallási és általános KT-k, illetve vezetőinek jelentkezését, akik igazi gonoszoknak érzik magukat, és tenni is akarnak ezért! (Persze a „gagyí” KT-k tagjai között is vannak jó fejek!)

Faithful Tanthalas (#3429),

Leah püspöke

☐ Tharr hívők jelentkezését várjuk vallási KT létrehozásához. Érdeklődőknek tájékoztatókat küldünk. Jelentkezni: 23-366-724 (Szilárd), 291-2187 (Attila).

Alex Warlock (#2213)

és Havak de Mark (#4585)

☐ Törpe szövetségek, KT-k íratjátok!

Vasmarkú Greerson (#5360)

☐ Világ maffiózói egyesüljétek! Megkérjük a gonoszág képviselőit, hogy ne aprózzák el erőiket új KT-k alapításával. Az egyetlen megoldás: MAFFIA, Ghalla második gonosz Közös Tudata (mivel tudomásunk szerint az első már megtelt). És miéért éri meg mintek választani? Nos, aki veszi a fáradságot és ír nekünk, azt tájékoztatjuk a KT-képességeinkről, és azokról a támogatásokról, amiket a belépő tagoknak biztosítunk. Az érdeklődő leveleteket az alábbi címre küldjétek vagy a következő mentális számon érthettek el: Tron (#3608), Mecser András, 1016 Budapest, Mihály u. 16/a, e-mail: mecser@ludens.elte.hu Üdvözléssel:

MAFFIA (#9124)

ÜZLET

☐ Vasat, pirkítet, ezüst nyakláncot, lánc-kesztyűt, vassisakot, vasalt bunkót, vasvért, nagy és kis vaspajzsot, vasnyilakat venéket nagy tételben. Ár megegyezés szerint, fizetés aranyban, vagy tárgyakban! Várom az ajánlatokat! Üdvözlettel:

Westy (#4378), az egyetlen...

☐ Eladók az alábbi tárgyak: 2 bőrpáncél, 3 kis bőrpajzs, 2 csontszurony és -kés, 6 ezüst nyaklánc, tüske- és hebrencscsapda, 4 vízestömlő, 3 kavadu iszák, 5 mandibulapenge, 11 réz, 8 ón, róka farkok, 3 magszimbél, 2 surranógögyő-bőr, tatubőr, 3 grákóbőr, 29 drótszór, 15 madártoll, 3 evaporórháj, 3 bordacsont, 2 fűvicső, 2 gótecsont, 9 varányszem, távcső. Ár megegyezés szerint. Csere is érdekel (főleg bakkurabőr). Elfeknek árengedmény. Az 528 és Shaddar , esetleg az 530 ház környékén. Cím: Németh Balázs, 3765 Komját, Malom út 11.

Fénylő Isir (#2937)

☐ Ha van valakinek eladó reze, ónja és ezüstje Shaddar környékén, az írjon a 3481-es mentális számra! Aranyban fizetek!

Sir Gilbert Erail (#3481)

☐ Keresek megvételre vagy cserére Shaddar környékén mocsári penkét, bakkurabőrt, lapkorongot, grákóbőrt, csont-, vas- és bronzkulcsot, illetve bármekkora mennyiségben pirkítet. Cím: Vajda Csaba, 6430 Bácsalmás, Petőfi Sándor u. 65/a tel.: 79-343-558.

Gaba Nuda Veritas (#1635)

☐ Keresek vasalt bunkót. Ezeket adnám érte: 3 fálya, x (akárhány) smirgillével, bunkó, parittyá, kőkés, szögletes kő, esetleg réz vagy arany. Tel.: 351-8256 (Józsit keresd).

Vasmarkú Greerson (#5360)

☐ Nem kellőképp sötét aurájú gyaukok, ti, kik Shaddar környékét járjátok! Bár ez sem ment meg titeket az igazhitű Leah karmaiból, de nyomorult kis céljaitok eléréséhez segítkeztem egy részínűz papi karkötővel. Jutányos árat számolok fel nevétséges varázstárgyatokért (pl. 100 arannyi kavadulebeny, pirkít, drótszór stb.). Ha érdekel, errefele megtalálász.

Bubópestis (#5021),

tel.: 314-3515 (Trösz)

☐ Tisztelt kalandozó! Ha van vasad vagy pirkítet, és el is akarsz adni, akkor ne habozz, üzenj Corus Kwa Famarnak a 2654-es kalandozószámra! Írjatok minél többen!

Corus Kwa Famar

☐ Tisztelt kalandozók! Szeretnék méltányos áron vásárolni egy ezüst papi karkötőt, egy szeksztánt, egy obszidián karkötőt és egy mandibulakaszát a fenti fontossági sorrendben. Az ajánlatokat várom a 376-9985-ös telefonon, a sataru@freemail.c3.hu e-mailcímen, illetve az 5028-as mentális számon.

Bugs B. Johnson

☐ Vashiányban szenvedők! Eladnék 40 db vasércet (lehetőleg egyben) jó pénzért, vagy értelmes varázstárgy(ak)ra cserélném őket. Pl. erőv, ezüstdarabok, ki nem fogyó tegez stb. Jelenleg Huertol környékén vagyok megtalálható, de megbeszélés után (szinte) bárhova elmegyek az áruval. Üdvözlöm minden ismerősöm!

Max von Sydow (#1034)

EGYÉB

☐ Ezúton szeretnék köszönetet mondani azoknak, akik kezdetektől segítettek abban, hogy hobbim (na, mi lehet?) mára már ilyen jól menjen! Lássuk a neveket (itt csak azok vannak, akiket ismertem): Safranek, Picuár Cumpi, D'Artagnan, Bir Hacheim, Morfin, Vaskezü Rex (kiemelten), Baldr Frostbeard, Görbe Sörény, Garref Kaffar, Radat Niigan, Pedro Caravaddalo. Plusz a sok ismeretlen személy. Köszönöm türelmüket, hogyha le is buktam, nem rontottak egyből nekem! Üdv mindenkinnek:

Ramshid Uchbar (#3842),

az árnymanó

☐ Én, Ramshid Uchbar ezennel apámmá fogadom a bölcs gnómot, Sercegő Serpi-xet.

Ramshid Uchbar (#3842),

az árnymanó

□ 0. típusú találkozások. A minap az erdői járva furcsa teremtmény csörtétem felém. Hallottam márk farkasemberről, sőt tudom egyes alakváltók mire képesek, de ez a lény unikum volt a maga nemében. Fejlődésben megállt egy humanoid és egy quwarg között. Megróknyóvde üdvözöltem, hiszen ilyen csodabogárral nem mindig találkozom. Elmondása, vagy inkább ciripelése szerint Nightwolf névre hallgatott. Épp a libertani boltosok kedves hogyléte felől érdeklődtem volna, amikor egy apró quwarg iszkolt át előttem. Lábam lendült, s kis kártevő halk pukkanással kenődött fel talpamra. Ez megártott kedves kis Nightwolf barátunknak, ki vad csaplengetéssel, s harci zümmögéssel nekem rontott. Védekezésül pó..., boc, potrohalsón illetem, mire összetett szemei felakadtak, s lábaim elé omlott. Tovább nem bántottam szegény párárt, nem elég neki, hogy „így” született? Legutóbb egy quwarg harcoss nyomában láttam, épp a hátát masszírozta. (Ő a quwargnak...) Azóta megkettőzött szorgalommal ölom a quwargokat, s nagyon nem szeretem az „Acélkolosszust fényező vinnyogó quwarg” jeltű idiótákat.

A fenti történet pusztán a képzelet műve, bármi egyezés a valósággal véletlen. Nem akar valaki „lapostett-KT-t” alapítani? Vannak még lelki szegények... Le a Chemotox-szal!

X. 20.

Dess (#1490)

□ Az alábbiakban egy ötletemet szeretném megosztani veletek, ami a Libertan alatti (93, 56)-os mezőről jutott az eszembe. Ezen a mezőn van egy uzbányfészek, egy Tharr oltár, egy xantusz-kaktusz és egy szent tölgy. (És hamarosan a Barátság Szent Tüze). Nos, az ötlet lényege ún. komplex mezőkről szól. Tehát ha unod azt, hogy egyszerre öten taposnak rád a szentélyben, nem férsz a pulthoz a kocsmában, akkor gyere és segíts megvalósítani ezt (esetleg máshol is). A legszebb kombinációk pl. így nézhetnek ki: oltár, álomvirág, Szent Liget, Szent Tölgy, Szent Tűz, szörnyfészek, növény, csatamező stb., és mindez egy mezőn. Hogy ez miért jó? Dupla VP, imádkozás, SZK-zás, csatamezőzés ésígytovább, kényelmesen egy helyen. Bár nem igazán tudom magam jól kifejezni (meg mindjárt becsuk a posta), de ha megértettétek, és tetszik a dolog, akkor írjatok (és ne legyetek lusták)!

Tel.: 380-8396

Frank Onestein (#3588)

□ *Ne félj Leabtól!*

Nem bánt az csak elalszol.

Síri Shi'laka (#1042)

□ A legutóbb némi kíváncsisággal nyitottam ki az AK októberi számát az 50. oldalon (itt kezdődik benne a GN). Kis idő múlva a végére is értem. Ugyanazt éreztem, mint a szeptemberi, az augusztusi és még néhány korábbi szám GN rovatai után is – csalódást. Egyetlenegy értelmes írás volt benne – a viták elkerülése miatt nem mondom meg kié – meg pár jó vicc. Némelyik irromány nál olyan érzésem volt, mintha nagyzási mániában szenvedő óvodások írták volna (azok szerencsére nem tudnak írni), akik nem tudják elviselni, ha nem az övek az utolsó szó, vagy ha nem nekik van igazuk. A maradék pedig azon sírt, hogy hol a színvonal, meg hogy ne foglaljátok a helyet a gyenge írássokkal, kicsinyes vitákkal, közben pedig nem gondolnak arra, hogy ők is helyet foglalnak, akárcsak én most. Ezért be is fejezem, anélkül, hogy hozzáfűzném, száljakot magatokba és írjatok kevesebbet, jobbat, jobban, lényegesebb dolgokról, fontosabb problémákról, de ne kelljen a GN 10%-ában csak lapoznom (ajánlom a figyelmedbe Fear Egg), mert kihagyható része az újságnak. Aki akar, írhat, hallálistára vehet, kihívhat, fenyegethet, de ne a GN-ben, hanem a címen: Pék András, 8400 Ajka, Futó u. 8. X. 27.

Aad-Shaar Asyn (#3611)

□ Egyre inkább csodálkozom rajtatok, kalandozótársaim! A Ghalla News 57. száma még jobban elképesztett. Mi vesz rá egy druidát, hogy megtámadja az istennő egy másik papját? Az ilyenek miatt sülyedt a renomé a bányász béka feneké alá. Persze az eset nem egyedülálló, magam is találkoztam már trikornis trófeás Raia, illetve törpe kovácsos Elenios hívvél. Fel kell tennem egy egyszerű, ám de fontos kérdést: Miért? Ilyen hozzáállással miért nem áldoztok be valamelyik gonosz istennek? Ajánlom Chara-dint, az ő szolgálatában azt tehetek, amit csak akartok (remélhetőleg tápos varázslatokat ad majd, hogy elcsábítsa a „hamis prófétákat”). Persze tudom, hogy mindez pusztába kiáltott szó – a henteslős Pistikék ügyem takarodnak vissza diablózni, hanem tovább szomorítanak minket, szerepjátékosokat. Ahogy Hérodotosz írta: a dolgok változnak, az ostobaság örök. Mindenesetre én inkább bízom az igazi, őszinte gonoszokban, velük legalább tudom hányszán állók. X. 21.

Oriza Triznyák (#2888),

Sheran igaz druidája

□ Öröm újra éltet látni! Hiszen a kanniál is elégedetten mordul, ha ennalvót lát. **Fekete Szel (#3440)**

□ Alakváltók figyelem! Még mindig várom a „méréteket” (súly, magasság)! Ha alakváltó vagy, akkor légy szíves vedd a farradságot, s ragadj meg egy A/4-es üres lapot, s írd rá méreteid, aztán küldd el nekem! Én szeretném tudni, hogy közelitlen ki a legnagyobb, s ki a legkisebb. Ti nem szeretnétek ezt tudni? (Még egyszer: én 191 cm magas és 85 kg vagyok.) Üdvözlélek: **Westy (#4378)**, az egyetlen...

□ Éljen, újabb hatalomvágyó „embrió” született az alanori invázió romjain: Barbapapa! Tudod, felettem soha, senki nem fog uralkodni! Kalandozó királysága? Akik felett uralkodhatnát, néha még maguk felett sem tudnak uralkodni... No comment.

IX. 29.

Axel Marguin (#5181)

□ Elnézést kérünk minden olyan kalandozótól, aki jelentkezett az Éjviadalon megrendezendő Kiütés kategóriába, de „hála” a Krónika csúszásának, nem tudtuk tovább halogatni a megrendezését (így is egy hetet vártunk). Remélem ez nem veszi el a fiktív nevezők kedvét, és februárban újra elküldik jelentkezésüket a IX. Libertani Éjviadalra. Addig is kellemes kalandozást mindenkinek!

IX. 29.

Éjharcosok (#9131)

□ Fairlight szól hozzátok! Illetve egy papja... Azt találta ki a Főnök, hogy kell neki még egy templom, de ez nekem nagy meló, és nagy benne a pénzügyi veszteségem is. Ezért legalább négy társat keresek, de az nem probléma, ha már belevágtatok az építkezésbe. A hosszú átfutási idő miatt úgy gondolom, mire ez a hirdetés megjelenik, addigra Wargpinban, esetleg attól keletre lesztek. Ha építkeztek, keressetek meg! (Laci 24-432-763)

IX. 14.

Scatman, a troll (#1731)

□ A hitetlen Leah-pap hívja urát: Oh, Leah most jönél, ha valóban volnál. Leah megszólítja ostoba papját:

Ne fárassz magad fiam, megy a halál!

Síri Shi'laka (#1042)

□ Halió kalandozótársaim! Igaz, most sokan azt fogják gondolni, hogy kis senki itt táposnak érzi magát (csak 6. szintű vagyok), de szeretném bejelenteni, hogy már itt vagyok! Név szerint Death Machine (#3673)! Ezt csak a semlegesek, és a jók szerény megfélemlítéséért írom le. Továbbá szeretném felvenni a Pusztítás Prófétaival és a Sötét Inkvizíció Apostoalaival a kapcsolatot. Én is Leahnak fogok beállítani, és szeretnék tapasztalt Leah hívőkkel levelezni. Címem: Németh Ferenc, 6600 Szentes, Jövendő u. 6., Terney B. Középiskola Kollégium. Üdvözlettel:

Death Machine (#3673), a troll

□ Hé haverék! Irgyatok mán mulaccságos irományokat, mindig csak magamat óvassam? Rádásdul uty vettem écre, csak akko mocdul meg a haverék tolla, hogy mentolos üceneteket irgyanak nekem, miko valami ellenséges élt találnak valaméjük szikkemben? Nincs kedvem hozzá, de ha ettő jön meg a ücenhetnétek akko minden hónaipban kiszéltáblázok egy tsoportot. Valami csehoty csines renbe. Nem barckal és nem jég ágnessal van a baj. Nem kéne valami ujjat kitanáni, aminek nincs kőce a cörmycérláshoz meg etymás tsecegetéséhez? Mér tharr hívőből van a legötő? Mér van elenius hívő a legkevesebb? Em-lékcem hotyan sirénköztek sokan, jaj ity hívőlnék jaj uty hívőlnék stb. le is rontotak a hívőlés esélyét. Tharr varázslatokat mér nem gyengítik le? Vaty ez a szerepjáték lényege? Mindneki csak üssön erősiccen, etymást püfölje? Az se jobb érzés miko a fordulod elejen ety feltápolat semleges(?) tharr hívő ok nélkül (téged szentlen semleges neműt, akarom mondeni semleges jelleműt) agyonver, mintha elbuvöl-nének töled valami értékelen tárgyat. Vaty nem a zélet a legértékesebb? Uty gondolom, minden istennek etyforma erejének kéne lennie. Ha ez nem ity lenne már sokkal kevesebb tilne a Pantheonben. De sajnos mi vagyunk hibásak ebben, hiszen mi alakítjuk a piacot, és ha mindenki csak ütni akar, akkor ezt az üslétágot kell erősíteni. Ezt a cíketek nem a főisten elleni usztasnak szantam, hanem nektek, hogy egy kicsit gondolkossatok. Biztos ezt akarjátok?

Kiköptő Ubifej (#3969), a reformer

□ Tiszelt hitelen kalandozó! Nem tudtatók még választani? Isermerjétek meg Sheran rúnakövet, a kő szellemét! She-rannak szüksége van fiatal „harcos” papokra is, rád is. Csak így érhetünk el egy szebb jövőt! Búcsúzik a Virágok Védelmezője, aki fekete druida.

X. 15. **Hasfelmetsző Jack (#5191)**

□ Helló kalandozó! Azt hiszem nagyon sok embertől kell bocsánatot kérnem hülyeségem miatt. Az első 3-4 cikkem nagyon hülye volt, de a többi se volt teljesen normális. Voltak, akik még félre is érteket, így tovább növelték az ellenszenvet irányomban. Azt hiszem, ezen változtatni kell. Tehát mindenki, aki sértőnek, elmebetegnek vagy bármi másnak tartott, kérem bocsásson meg. Ezentúl moderálom magamat, nem írok baromságokat, és esetleg a „halálosztó” jelzőt is lehalgatom. Kérem, aki eddig utált, és most hajlandó megbocsátani, írjon.

X. 2.

Lucifer (#5759)

□ Mindenkinek! Miért hisszük azt, hogy többek vagyunk mint a másik? Hogy többet érünk mi „vetérának”, mint az ifjú túlélők? Honnan ez az arrogancia? Szomorú, hogy elfelejtjük, hogy ők is éppen olyan egyenlők, mint mi. Sőt, talán többek is, mint azt többségünk gondolná. Elvégre akik most értek Erdauinra, azok 6(!) évig kóboroltak éhezve, szomjazva a kiégett pusztaságon, ahol az üszkös halál nyomain kívül nem láttak semmit. Ők az igazi hősök és nem mi. (Akkik először érték el a felszigetet, azok csak szerencsésebbek voltak, és semmi több.) Igen, hallatják a hangjukat, mert nekik is megvan a maguk véleménye. Jó vagy rossz, de legalább van, mert élnek. Ahelyett, hogy fújtok rájuk, inkább segítsétek őket, hogy megtalálják az igaz utat! Hogy rájöjjenek, rossz nézeteket vallottak. De ti inkább elmélyítitek az így kialakult szakadékokat, ahelyett, hogy inkább hidat vernétek rá és kézen fogva átvezetnétek ezen megtévedt ifjú titánokat. Gondolkodjatok el ezen, és változtassatok arrogans viselkedésen! Ti pedig, újonc túlélők, irjatok nekem nyugodtan, ha érdekel benneteket Sheran istennő szent hite! A Földanya nevére esküszöm, mindenkinek segíték megtalálni a helyes utat! (Amennyiben igaz druidává akartok majd válni.) Sheran legyen veletek!

Nardaal, a Róka (#4279),

fekete druida

□ Kalandozók! Ezúton bejelentem, hogy nem türom barátaim bemocskolását! Gondolok itt Fénylő Isir hirdetésére... Agyba-főbe szidja Descót, de nem tudja az úgy „hátterét”. Deus jó barátom volt, és nem engedem, hogy emlékét bárki is bemocskolja. A BA 9141 pedig nem jelent semmi elkötelezést. Később akár hasznodra is válhat, ha mindenképp vársz valamit. De az igazságviz emberkék nem azért tagjai a Rendnek, mert „ezt kapok, azt kapok”. Descóra pedig tekintetek úgy, mint egy szent halottra, aki persze barátaí szívében továbbra is él. Aki ismerte, szerette, mert a legjobb barát volt, aki nem ismerte, fogja be a száját. Údv:

X. 1. **Hasfelmetsző Jack (#5191)**

□ Leah hívők! Nem tudom miért szidjátok Sötét Orlant. Ő legalább felvállalja a hitét nem úgy mint Tanthalas (#3429). Te aztán nem vagy semmi! Egyik hasábon mindenkinek nekiugrasz, a másikon meg sírsz, hogy nincs barátod és kihal a szerepjáték. A júliusi AK-ban a skalpodat reklámozod... Nem rossz! Ja, sötét elfek: az új faj létrehozásánál javasolom a beltenyészést. Nálatok már senki sem lehet „sötétebb”! Údv:

Csibirka (#2737), az árnymanó

□ Továbbra is egyetérték Nehwonnal, mert szerintem sem gonosz a Halál, mintsem Halálhozó Leofold hittársam kifejtette. Sőt, lehet jó is, ha valaki szenved. Úgy érzem, a Halált azért festi le minden társadalom gonosznak, mert nem ismeri. Vajon ki tért eddig vissza? Talán van benne rossz, hiszen azoktól búcsúzunk (végleg?), akiket igazán szeretünk: barátainktól, szüleinktől, szerelminktől. Viszont bármi várhat odaát, valami újnak a kezdete, az nem lehet, hogy a Halál után a Semmi van... Semmi?

„Kérded: mi hát a semmi, mit úgy félelek? Nagy sötét úr, ha véget ér az élet, Mikor se fény, se meleg, se tér, se idő nincs veled, S rettegve számolgotat a nem létező perceket.”

Azt szeretném mondani, hogy Leah hitét sokféleképpen lehet értelmezni, és egyre többen vagyunk, akik így gondolják. Ezért nem kell az olyan igazi hívőt, mint Nehwon egy lapon emlegetni olyan mocsadékkal, mint Orlan, aki úgy válogatja a vallását, KT-ját, mint más a féhneműjé. A nőnemű ökörséget is ő találta ki, de alig várom az írását az AK-ban, melyben közli, hogy Elenios úrfi semleges, esetleg, hogy ismét istent vált. Most, hogy pentagram-más, büszke, hogy lecserélhette sünniaci trófeáját illúziótrófeákra. Legalább ne henegeze vele. Összefoglalva: ha valaki vitatkozni akar vallási nézeteimről, keressem meg mentálisan (Leah papoknak!) Mielőtt valaki pocskondiázná hitemet, közlöm, hogy az írás idején bíboros vagyok, 27 küldetéssel a hátam mögött.

IX. 25. **Faithful Tanthalas (#3429)**

□ Údv! A jökhöz és a semlegesekhez, a szerepjátékos beállítottság játékosokhoz szőlok most. Talán köztudott, de ide azért leírom: vannak barátságos szörnyek is. (Pl.: woor-antilop, gátvakond, spagulár, alpesi tén, trikornis, trappoló dnyimák, agglomerátor, karmazsin huhogó ect...) Ha az agresszió 1-2, akkor ezekkel a lényekkel nem harcolsz. Nem tartom normális dolognak, hogy azok, akiknek a jelenléte nem indokolja (ld. gonoszok) nekimennek mindennek ami él és mozog. Én már jó ideje 2-es agresszióval kalandozom és kb. 3-4 fordulónként találkozom egy barátságos szörnyvel. (Szóval nem nagy TÁP veszteség!) Jól esik ez a kis szünet az örökös öldöklésben... Másrészt a harc csak addig érdekes, amíg „mélto ellenfél” ellen folyik a küzdelem. Azon kis lények megölése, amiket a villám (vagy a távfegyver) kivégez, nem hoznak semmi sikerélményt. Nem kíváhs. Szinte sajnálom őket megölni, hiszen semmi esé-

lyük... Egy régi harcosoknak szóló kódex szerint a győzelemnek három módja van: 1. győzelem a harc után, 2. harc a győzelem után, 3. győzelem harc nélkül. Az első a leggyakoribb (és legalacsonyabb szintű). A második a győzelemhez szükséges teljes felkészülést jelenti. A harmadik módszer behódolásra kényszeríti az ellenfelet, ezért nincs is semmiféle harc... Ha győzni karunk, a lehető legjobb módon kell győznünk (trollok kedvéért a 3. módszer), de mi jobb esetben csak a 2. módszert választottuk meg. Régebben már felvetődött a harc nélküli játék „lehetősége”, de érdeklényi miatt kudarcba fulladt. En most olyan alternatívát ajánlok (a béke/szerepjáték mellett elkötelezett játékosoknak), amivel részben elkerülhető a szörnyekkel való harc. Ugyanakkor megmarad a játék élvezhetősége és a dinamikus fejlődés (szintlépés) lehetősége. Az alap egy új taumaturgikus varázslat (Barátság ereje: 5-10 VP), és egy új szakértelem (Barátság) lenne. Ha találkozol egy szörnyvel, a varázslat segítségével megpróbáld „megszelídíteni”. (A siker a Barátság szakértelmedtől és a kettőtök szintkülönbségétől függ.) A varázslat komponense annyit TVP, ahányadik szintű a szörny. Kezdetben a nálad 4-5 szinttel alacsonyabb szörnyeket tudod így legyőzni. A siker növeli a Barátság szakértelmedet, és megkapod a szörnyért járó TP 50 %-át. Minden páros Barátság szint 1 TVP-vel csökkenti a komponensköltését (2.: -1 TVP; 4.: -2 TVP). Minden pártalan Barátság szint növeli a kapott TP mennyiségét (3.: 55 %, 5.: 60 %). Magas Barátság szakértelem elérésekor megtanulhatsz egyéb varázslatokat is: a legyőzött szörnyből komponens másolás, X-szörnyenként jószágpont kapása ect... Belevágni igazán csak annak éri meg, aki komolyan a béke elkötelezettje. Magas Barátságnál viszont ezek a karakterek némi előnybe kerülhetnek (TVP felszabadulás). Várom a véleményeket!

IX. 28.

Aranyszakáll (#5198)

□ Szeretném megragadni az alkalmat, hogy a nyilvánosság előtt is kiemelhessen a Libertani erőd ostromlásában vértüket hullajtó Éjharcosokat. Ezúton is dicsőítem nevüket: Killer (#4141), Zárlatos Inku-bátor (#2696), Xigron, a Cobra (#2715), Máz-Lee (#4278), Rhiannon Daddy (#2040), Blackmort (#3257), Lord of Nimeron (#5382), Axel Marguin (#5181), Imos Vilmos (#4519), Arynor Yllron (#5498) és jómagam:

IX. 29. **Rothdak, a megtorló (#1170)**

□ Kalandozótársaim! Sharon vagyok, nem rég érkeztem a kiegészítő földről. En, mint kobudera, érzem az öklömben szunnyadó erőt, s tudom, hogy a jól kell szolgálnom. Vágyom a tudást, amelyet bölcs papok tanítanak a legmagasabb hegyek elfelejtett zugaiban. Tanítják az ősi harcművészetet, a Jó igazságát, az élet szeretetét, a kobuderák bölcsességét. Mert nem csak azt kell tudnod, hogyan üss, hanem azt is, hogy hova és miért! Jó jelleműek, irjatok kérlek! Éljen az Szeretet, a Boldogság, a Békesség, valamint a barna Amstel és a mentolos Tik-Tak! Amen. Fodor Tamás, 3137 Karancsberény, Dózsa u. 32.

Sharon a Jó (#5115)

□ Mielőtt bármit is írnék, először is szeretném leszögezni, hogy én magam is az „Aranysárkányok” közé tartozom, s mint illet mélysegesen felháborított az a stílus, amit a Mélysötét Vándorai megengedtek a Naptanácsal, az Aransárkányokkal, illetve Babsalátával szemben. Azt végképp nem értem, hogy egy bizonyos Föld nevű bolygó békés lakosa (valami Körömdi Gál), hogy jön be a képbe. Nehwon! Stílusod egyértelműen minősít, de mond csak nem lehet, hogy az auráz is sötét? Babsaláta pedig csak annyiban tehet arról, hogy KT-vezér, hogy van olyan nyílt és egyenes, s követi annyira a fény útját, hogy megbízhat ezzel a feladattal. Biztos vagyok benne, amennyiben leküzdöd az első, s különben jogos felháborodását (ahogy Neked (nagy betű) ez nem sikerült), úgy lesz megoldás. Tudod a Sárkányok s a Tanács nem szereti a háborút, de akkor gyorsak... Raia vigyazza utadat!

Kenevhtor (#3011) a békítő

□ Harcban megfáradt, reményvesztett kalandozó! Megnyílt Ghallán az első lelkesítő-gölyponton, a „Fénysugár”, mely orvoslani szándékozik megannyi súlyos és nehéz gondotokat. Leköppött a tintacsiga? Keresünk püderkövet, vagy ha nincs, legalább elhiteljük veled, hogy a sötét borszín sokkal jobban áll neked. Szerelmed elhagyott, mert nem vagy tollnak mestere? A csabító szavakat versbe szedve küldjük el hölgyednek. Megloptak, megcsaltak? Megvígasztalunk, hiszen minden arany csillogásánál többet ér néhány baráti szó. Egyedül vagy, nincs társad akivel beszélgetnél? Mi örömmel válaszolunk neked, csak üzenj a következő címre: Avina (#4105), Steven Spielberg (#4309) Búza Éva, Kerekes Lajos, 2800 Tatabánya, Győri út 44. IV/3. E-mail: yabba@freemail.c3.hu! Fordulj hozzánk bizalommal, és a „Fénysugár” gyógyírt nyújt bánatodra! X. 6.

Avina (#4105)

□ Üdv elf-társak (és emberek, alakváltók stb.)! A nevem Naileth Synn-Alivd. Nem túl régen érkeztem a Tülélok Földjére, ezért nem hiszem, hogy túl sok jogom van beleszólni a troll-árnymanó vitába, ráadásul elf lévén kívülről is vagyok, de annyit azért el szeretnék mondani, hogy véleményem szerint a trollok enyhén szólva jogtalanul szidják az árnymanókat, hogy így lopnak, meg úgy csálnak. Mindezt arra alapozva, hogy eddig pontosan kétszer annyi troll próbált tőlem lopni, mint ahány árnymanó. A félreértések elkerülése végett leszögezém, hogy én fajtól függetlenül minden tolvajt megvetek, de egykőjüket sem gyűlölöm, hiszen: „Valaki ebből él, valaki abból, de nem én vagyok az, aki lop meg rabol.” (by Dopeman) Más. Lehet, hogy Elniost szeretném istenőnnnek választani (legalább 6 óra nyagotnálpolva). Nagyon szimpatikus nekem, és ezúton szeretném kérni a híveit, ha volnátok olyan jók, és küldenének nekem róla infót (rúnakövek, bealdózas, egyéb), azt nagyon megköszönném. Továbbá szívesen leveleznék bárkivel – fajtól, nemtől stb. függetlenül –, akinek lenne hozzá kedve. Ha levetelt írtok, azt erre a címre küldjétek: Lénárt Jenő, 6600 Szentcs, Szabadság tér 2. III/11. Előre is köszönök mindent! És hátra is.

IX. 16. **Naileth (#3244)**, a könnyűléptű

□ Tavasszal Libertanban táboroztam álomporral jól megdobva a troll regenerációt. Jött is vissza valami 68 életpont körüli összeg. Jó is lett volna, csak éppen 5 nap alatt 6-an pszi-regeneráltak rajtam, és éppen annyit, mint a visszanyert életerő. Bosszúsan írtam a netes listára, illetve tanulságul. Jó pár választ kaptam, de a legjobban egy alakváltó lány gúnyos válasza fáj: „Ugyan mi másra jó egy troll, mint pszi-regenerálásra?” Na, mondom, megmutatom neked! Kiadtam az FU-t, és bájitalt kértem egy püspöktől az Őrnő hívei közül. Szerencsére utunk egyfelé vezetett, de még így is jó sok időbe telt, míg a kislány (aki mellesleg Dornodon hívő) és én találkoztunk. A Szent tölgfya mesélt arról, milyen vad volt a kicsi... Úgy látszott nagyon élvezte a dolgot. (Lehet, hogy nem is kellett volna az ital.) Így szerény közreműködéssel Xadornixot apósomámmá illetve nagypapává tehettem lánya, Alena Xadornix által. Gyarapodik a Kör, és ismét igaz a jól ismert mondas: „Na, emlékeztek az Őrdögi Kör megalakulására? Na, pont azóta vagyunk egyre többen és többen!” Az biztos, de nem mindegy, hogy milyen módon!

IX. 20.

Scatman, a troll (#1731)

□ Úgy látom sokan elsiklottak Vay Décker kiváló írása felett (GN55), pedig rendkívül okos gondolatokat tartalmazott. Ezennel felszólított minden jót, hogy kövesse a Mester példáját, hiszen csak így uralkodhat jóság Ghallán! Ne nézzük tétlenül a gonoszok rémítetteit! Jelmondatunk legyen: minden eszközzel az erőszak ellen! Ha kell erőszakkal is! Ellenségeinknek nem kegyelmezzünk, barátaink meg pláne! Aki nincs ellenünk, az velünk van, aki nincs velünk, a ellenünk van, vagy nem velünk van, esetleg sehol sincs, vagy más-hogy van, de az se biztos, hogy egyáltalán van! Jertek testvéreim, fojtsuk vérbe e világ összes gonosz teremtményét! A semlegesek pedig ne üljenek olyan nyugodtan, mert utána ők következnek! Ha velük is végeztünk, végre az igaz jóság uralkodhat eme ezer sebtől vérző földön. Gyilkoljatok a jóság, a fény és a szeretet nevében, hiszen a cél szentesíti az eszközt! Bántsátok mindet! Waaaaghh!

X. 22. **Esmeralda Bagheera (#3195)**,
a cinikus

□ Bocs, női KT-sok! Fiúnak születtem, és új gazdát kaptam, aki a sötét elf KT-ba szeretne „beírtni”. Így a női KT tárgyaltan. Azért sok sikert!

IX. 5. volt **Roxanne**

□ Üdv kalandozók! IX. El-Maharadza vagyok. Aki írt nekem levelet, nos az fogadja sürrű bocsánatkérésemet, ugyanis az utóbbi időben (bár közrejátszott a lustaság is) nem volt időm válaszolni. Mivel ezután sem lesz másként, így itt szeretnék az általános kérdésekre válaszolni. Leah áldozati tárgyak: csuklyavírág, fekete gyöngy, bordacsont. Csontszablyát labirintusokban lehet szerezni. A tigriszlán fogból mászókarmot kell eszkábálni. Rúnamágiaát a helytartói városokban tanulhat, aki akar (ajánlott). Bronzcuccokat és vasuccokat készíteni csak ásás után lehet. A bronz ón és rézdarab olvasztókemencénel való egyesítés, a vas pedig vasérc vaskohónál való megmunkálásából „jön elő”. Mandibulakaszát mandibulapenge, fémrúd és ragasztó segítségével gyárthatunk. A ragasztót zöld üvegben kell tárolni, amit általában valamelyik mélykút mélyén szerelhetünk, de oda min. kettes mászás kell, hogy le tudj menni. Azt le kell, hogy írjam még, hogy megbántam az AK júniusi számában levő segítségadó hirdetésemet, hiszen így a felfedezés örömét veszem el kalandozótsáimtól, és elősegítem a tápolást is. Ez az utolsó írásom, amivel segítek a nemrég intellakt, és ez nekik is jobb így. Üdvözlettel:

IX. 18. **IX. El-Maharadza (#2039)**

□ Örömmel értesítek mindenkit, hogy sikeresen beáldoztam Elenios Úrnőnek. Erről jut eszembe. Már azóta két dornodonitával is találkoztam, akinek fehérén tündököl az aurája. Igaz, én alapjában pozitív igyekszem lenni, de igencsak furcsállnám, ha Dornodon újabban fehér aurát kérne követőtől. Jellemrejtés? Jellemrejtés? Hihi, nekem is volt (még leahitaként). Meg még lesz is! Sok szeretettel.

Sötét Orlan (#3409) a Jő

□ Tisztelt kalandozótsáim! Hirdetésemnek két fő oka van: 1. Elnézést kérek mindenkitől, akinek nem válaszoltam a levelére! Ha valaki akar még velem levelezni, akkor az a lenti címre írjon! 2. Abahagyom a játékot. Mire ez a hirdetés megjelenik, talán már át lesz adva a karakterem egy szintén orosházi barátomnak, Kolop Krisztiánnak. Őt én mindenben támogatom, de ha tudtok, kérek segítséget neki! (Főleg Dornodon, Tharr és Raia ügyben.) Az infókat az 5271-es mentális számra küldjétek! Előre is köszönök mindent! Szóval a címem: Bobor Szabolcs, 5900 Orosháza, Kőlcsey u. 14. II/9.

Bobor Szabolcs

□ Mindenkinél! Úgy vettem észre, a papi rang nem, vagy legalábbis lassabban nő, ha nincs nálad a szimbólumod. Én már több mint 20 fordulóig bóklásztam a szimbi nélkül, de hiába az IM, a küldetések teljesítése, rangom megmaradt. Aki járt már így, de valamennyire eltért, az ő esete az enyémtől, küldje be a Newsba! Nem baj, ha más is tud róla! Üdv:

X. 7. **Nehwon (#1657)**, Drow Alvezér

□ Kalandozók! Nem tudom mit veszekedtek a fajokon. Mindenki tudja, hogy egész Ghallán kik a felsőrendű: a kalandozók. Épp ezért fogjunk össze, és alapítsunk államot! **Barbapapa (#3406)**, a kijelölt uralkodó

□ Tharr templomot építenék elsősorban Libertantól keletre a csatamezők környékén, de messzebbre is elmegyek. Az alábbi címre írhattok: Koncz Gergely 2600 Vác, Kötő u. 19. tel.: 27-307-048.

Khossus del Maul (#2828)

□ Kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet kívánunk minden túlélő irányítójának, tanácsadójának, HANG-jának! **A Fekete Druidák (#9155)**

□ Kezdő kalandozók! Sajnos a szeptemberi AK-ból lemaradt az irányítószámunk! Tehát még egyszer a két cím: Beorn (#1714), 1165 Budapest, Rutafa u. 19. vagy Terror Aron (#5811) 1165 Budapest, Rutafa u. 17. Írjatok!

Beorn (#1714),

Terror Aron (#5811)

□ Köszönet nektek Fairlight híví, kik válaszoltatok a hirdetésemre! Fairlight védő keze vigyázzon rátok!

Blyth the Survivor (#3522)

□ Szerintem éppen itt az ideje, hogy mindenki befejezze a mások fenyegetését. Főleg azok, akik -2. szintűek. Lehet, hogy másképp nem értitek, ezért a ti „szinteteken” üzenem: Befejezni! (Vagy szétcsapok köztetek...)

Axel Marguin (#5181)

□ Üdvözlök mindenkit, akinek mond valamit a nevem: Sepp Dietrich. Követni fogom példáját, s elhozom a háborút e földre.

Sepp Dietrich (#5340)

VERS

Sírató

*Anyám, ki elmúltál
Távol és régen,
Mint hajnal az égen,
S kiből nem őrzök mást,
Csak hajának illatát,
Mondd, élnél-e most,
E vad vidéken,
S dalolnál-e az ólós dalát?*

*Fognál-e fegyvert febré kezdedbe,
Mi simogatni s adni tanult csak,
Járnád-e ösvényeit a rengeteg vadomnak,*

*Követnél-e istent;
Vagy lennél hitetlen,
Szeretnél-e férfit,
vagy élnél magadnak,*

S megmaradnál-e szelíd bitedben?

*Anyám, mondd,
Szülnél-e gyermeket,
Hogy tanúbasád: „Így őlj, ezek a fegyverek”,
És nevelnél-e szivre szóra,
Mint engem régen, a jóra.
Adnál-e főtt s pajzsot kezébe,
Megtélnél-e mindent, mit meg lehet,
Hogy álmaid váltsa valóra?*

*S ha egyszer a férfi,
Ki gyegeked apja,
Elmenne, itt bagyna,
Végzetét keresve,
Bár forrón szeretve,
Várnál-e bűn,*

*Míg ezer mérföldre és napra
Újra magához ölelné egy este?*

*Anyám, élnél-e itt,
Hol, ha nem ólsz, téged ölnek,
Hol félsz: és mások félnek tőled,
Hol már a Nap fénnye sem
Elég, hogy szűnjön a félelem,
Anyám, ki életemet adtad,
Már nem kérdezek többet,
Csak azt: élnél-e az életem?*

Noémi (#1806)