

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Kicsit zűrösre sikerült a Krónika elkészítése, mivel éppen a TF-találkozó előtti héten tetőzött a szerkesztés. Remélem azért megnyeri a tetszéseketek! Amikor írom e sorokat, éppen a féléves nagyesemény előtt állunk: a KG- és TF-találkozó előtt. Az már bizonyos, hogy mind a Légiparádéra, mind az Olimpiára többen neveztek, mint júniusban. Júniusban is több induló volt, mint tavaly decemberben, és reméljük, hogy nem török meg ez a növekvő tendencia, vagyis 1999. júniusában még többen fognak nevezni! A TF-találkozóval egy időben jelenik meg az új HKK kiegészítő is, az Árnyékhold. A bemutató versenyen nagy sikert aratott a játékosok körében, mind a lapok használhatóságával, mind a kinézetével. A kiegészítőről már olvashattok az előző számokban, most végre gyakorisági listát is kaptok hozzá. Remélem, hogy nektek is tetszeni fog az új kiegészítő, és minden játékosunk jól érzi majd magát a találkozó! A Krónika stábjának és a Beholder Kft. munkatársainak nevében kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet kívánok minden olvasónknak és játékosunknak!

Dani Dolter

ALANORI KRÓNIKA

III. évfolyam 12. szám (1998. december) – Megjelenik havonta

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

Tördelő szerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Frei Ágnes

Grafikusok: Mayer László, Mendrei Miklós, Vida László

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

Színdinamikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

Lapzárta: november 19. **A januári szám lapzártája:** december 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 használt kéziratokat nem őrzünk meg, és nem küldünk vissza.

A Shadowrun a Fasa Corp., A Magic: the Gathering a Wizards of the Coast, a Túlélők Földje, a Káros 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

ÁLMOK ÁLMODÓJA

Shadowrun novella

2

ELSŐ KÉZBŐL

KG-fejlesztések

4

SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hírek, hajó, aprók, szövetségek

5

A VÁGYÓDÁS GYŰRŰJE

Earthdawn regényrészlet

8

ANYA MESÉJE

Earthdawn regényrészlet

10

ÁRNYÉKHOLD ÉRTÉKELÉS

A kiegészítő érdekesebb lapjairól

12

KOMBÓK

Addig jár a kulacs Haptitusra...

16

ÁRNYÉKHOLD

Gyakorisági lista

19

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK tanfolyam

20

ÚJ VERSENYEK

1999. januárjában

22

HKK LIGA

Kik állnak az élen?

24

VERSENYBESZÁMOLÓK

Tiltott mágia

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

BEHOLDER VERSENYNAPTÁR

1999-re

30

EXTENDED

Magic paklik

32

MAGIC TÁBLÁZATOK

Paklistatisztikák

35

ROXATI ÉJSZAKÁK

TF-novella

38

GHALLA NEWS

A TF legfrissebb hírei

44

STATISZTIKA 81-120. FORDULÓ

44

TF-FEJLESZTÉSEK

45

KALANDOZÓKALAUZ

46

ELKÉPESZTŐ

50

APRÓK

51

ÁLMOK ÁLMODÓJA

2064.07.03. 03:18

Menekült, mint az űzött vad, az asztrális tér végtelenje sebesen suhant el mellette. Űldözői a nyomában voltak, érezte őket, ahogy a nyomában koslatnak. Nem kellett volna ezt csinálni, bolond volt. Persze nem bánta meg, amit tett, nem érzett büntudatot, teremtője azt nem adott neki.

Tudata persze volt, tudta: ha elkapják, megölik, ha csak nem ér időben oda, kihez a szoros asztrális kapocs köti, ahhoz, aki a nyers energiákból megformázta.

2064.07.03. 05:03

Felébredt, nyüzött másnapos arccal nézett az órára, tegnap este megint túl sokat ivott, s ahogy ilyenkor lenni szokott, megint álmódott. Az álom különös volt, azt álmódta, hogy valami ünnepélyen volt, megismert egy lányt, kit utóbb megerőszakolt, majd utána brutális kegyetlenséggel meggyilkolt.

Fájt a feje, a másnaposság kimosta belőle az összes gondolatot. Fáradtan támolygott ki a fürdőbe, könnyített magán, majd megmosakodott. Ismét egy új nap kezdődik, semmi nem változott, csak a pénzé fogyott.

Jó lenne már valami munka, különben nem sokára innen is kirakják, és az utca nem túl biztonságos. Persze nem félt az utcától, hiszen árnyvadász volt, egyike a mindenre kapható zsoldosoknak, kik fölöslegesen nem kérdeznek.

2064.07.03. 05:12

Hajnalodott, a szürke szmog a városra sötét fátylat vont, az éjszaka lényei lassan visszavonultak vackaikba, hogy elrejtőzzenek a közelgő új nap elől.

A sarkon az a szajha az esti bevételt számolja, nem volt túl jó napja, kevés volt a kuncaftja, a stricije majd megeri. Hiába, a konkurencia már csak ilyen.

Néhány ork, a koránkelő fajtából együtt megy dolgozni a gyárba, hogy aztán valami eszement örült az utcán az éhbérért kirabolja őt, esetleg egy humanista verje agyon őt, hiába, ez az élet, a 21. század utcakepe ilyen, ő tudja, hisz már évek óta itt dolgozik.

A tükörbe nézett, karikás kivörösödött szem, a fáradtságtól koravén vonások.

– Túl sokat dolgozol, öregfiú, lazíthatnál már egy kicsit.

Persze a kérdés már csak az, hogy kivel, mióta a családja otthagya, a munka volt az élete, olyanná vált számára, mint fuldoklónak a levegő. Ha túl fáradt volt, hogy dolgozzon, beesett az ágyba, ha fölkelt, ott folytatta, ahol abbahagyta. Régi életét a goblinizáció tette tönkre, a család ezért temette sírba. Trollá vált, a rendőrség ezért osztotta járőrként egy pusztlutba. Társat persze nem adtak, minek pazarolnának.

A rádió recsegése vonta magára a figyelmét, ahogy a hangfalon keresztül szavakkal töltötte meg a kocsi utasterét.

– *Figyelem, minden járőrnek a Csepeli pusztlutban, gyilkosság történt, a tettes az asztrális létsikon mozog, feltehetően mágikus úton létrehozott lény, jelenleg a Varjú utca negyvenhárom szám alatt tartózkodik.*

Valószínűsítetöően a tettet gazdája parancsára hajtotta végre, az ok ismeretlen, a gyilkosság elkövetéséért



a gazda a felelős, véltetően mágikusan aktív személy, ezért különösen veszélyes.

A kerekek felpörögtek, a motor engedelmesen felbőgött. Az ócska Fiat a sofőr parancsának engedelmeskedve elindult a címre.

2064.07.03. 04:56

Végre otthon, átsuhant a betonfalon, az aszfalt sávon ez nem jelentett számára akadályt. Itt nem találják meg, s ha mégis, érte a gazdája felelős, mert a törvényeket. Ha esetleg lecsukja, majd meglátogatja néha.

Persze nem tudja, hogy ő létezik, mikor modik, csak akkor kerülnek egymással kapcsolatba, s ő ilyenkor megerősödik. Ilyenkor képes anyagi testet fölvenni, de ha a gazda fölébred, mindig levedli.

Gondolt már néha rá, mi lenne akkor, ha megöli. De ezt nem tudná megtenni, a köztük lévő kötelék megtiltja.

2064.07.03. 05:31

Gyorsan megérkezett. A címen volt, ezt persze nem a villanónak, a helyismeretnek köszönheti.

Ez volt a kulcsszó. Leál-lította a kocsit, kitzüzmékelte órmóltan testét az ülésből, majd kiegyenesedett, az ízületei a sok üléstől recsegték.

Ócska bérház előtt állt, málló falán golyórágta lyukak, grafitik, megannyi letűnt élet emlékei.

Vérrel festet szöveg: „Öljük meg az orkokat!” alatta horogkereszt, az emberi gyűlölet termékei. Elindult az ajtó felé, majd a csöngő megnyomása után figyelmesen hallgatta a csendet, a hallgatóság életet menthet.

2064.07.03. 05:33

Csöngették, nem várt vendéget, vajon ki lehet az, az ember nem lehet elég óvatos.

Kihúzta a fiókot, és előhúzta az Ares Predatort, szeretettel végigsimította, mint egy megbecsült barátot, majd a mellette lévő teli tárat behelyezte.

Az ajtóhoz lopakodott, majd a kukucsikálón át kinézett, egy egyenruha mellrésze, használójának testfelépítését figyelembe véve troll lehet.

- Nyissa ki az ajtót, rendőrség, ön le van tartóztatva !

Vajon mi bűnt követett el, hisz nem csinált semmi törvényelleneset az elmúlt napokban, a régi bűnöket meg pénzért már rég eltusolta.

- Nyissa ki, vagy betöröm az ajtót!

Ő az ajtó mellé állt, hogy ha szükséges, lőjön, nem bolyondul meg, hogy egy rendőrral menjen.

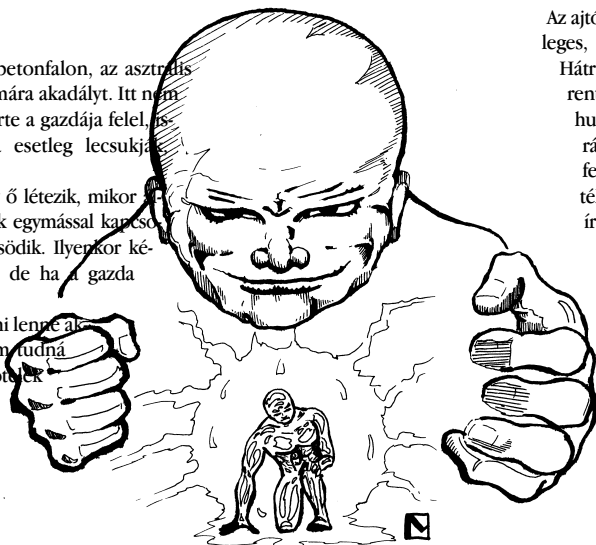
2064.07.03. 05:35

Fegyver van nála, riasztott ösztöne, az egyetlen igaz érték, mit rendőrként szerzett.

Az ajtót berúgta, a szó fölőleges, most jön az erőszak.

Hátraugrott, fegyver dőrent, majd a Colt Manhunter ugatva válaszolt rá. Igaz, nem szabványfegyver, de az itt csak játékszer volna, az utca iratlan törvénye előírta,

ha nagyobb fegyverrel lő, a másik már



maradáshoz. nem lő vissza, és ez fontos az életben

2064.07.03. 05:40

Haldoklott, a golyó vasmagvát a húsán át a szívébe fúrta, a vér szertespriccelt. Szomorúan vette tudomásul, ennyi volt az élet, hibázott.

Az ORÁKULUM új néven:

KÁOSZFELLEGVÁR

kártya- és szerepjáték bolt és klub

Az új cím: Debrecen, Kálvin tér 2/b I. emelet
Hatalom Kártyái, Magic, M.A.G.U.S.,
Star Wars laponként is.
Egyéb kártyajátékok, szerepjátékok,
sci-fi és fantasy könyvek
nagy választékban.

ELSŐ KÉZBŐL

KÁOSZ GALAKTIKA FEJLESZTÉSEK ÉS ÚJÍTÁSOK

MÓDOSÍTÁSOK

★ A rossz helyen, feleslegesen kiadott JLK eddig fogyasztott TVP-t, ezután nem fog.

★ Régi hiba volt, hogy a labirintusok felderítését a harc képtelen – sőt bizonyos esetekben a halott! – legénység is folytatta, minden esély nélkül, a valószínűségről nem is beszélve. Ezután ha a felderítő csapatban nincs egyetlen harc képes tag sem, akkor nem mennek tovább a labirintusban, nem fogyasztják feleslegesen a TVP-t.

★ Jött néhány levél hozzám amiatt, hogy a pszi 10. képessége – a delikvens elveszti a fajából adódó képességfejlődési hátrányokat –, nem kamatoztatható az emberek számára. Ez önmagában nem győzött meg, hisz a pszi sok olyan apróságot ad, ami nem előnyös valamelyik kapitánycsoport számára. Vegyük csak azt a képességet, amely megmutatja, hogy a légi fészkekben milyen ellenfelek várják a kapitányt és társait. Ugye ezzel nem sokat tud kezdeni egy olyan kapitány, aki KUKA-val szeli a világűrt és csak akkor megy mezon hajó közelébe, ha azt már egész biztosan ronccsá lőtték? Egy vagy két játékos azonban felhívta figyelmemet egy olyan aspektusra, amely korábban elkerülte a figyelmemet. Ez embereknek a képességfejlődés terén az volt az előnyük, hogy nem volt hátrányuk: mindent egyformán tudtak fejleszteni. A pszi megszerzésével bárki eltüntetheti hátrányait, de megtarthatja előnyeit, vagyis az emberek hátrányos helyzetbe kerülnek: ők lehetnek az egyetlen faj, amelynek nincs előnye semmilyen képességfejlesztésében, és az, hogy nincs hátrányuk, lényegtelenné válik. Ezért aztán utólag kibővül a pszi 10. képessége: ha egy ember eléri ezt a szintet, akkor mindent könnyebben fog tanulni, minden képesség-határ 3 százalékkal csökken. Vagyis, ha valaki a 16. szint után a 17.-et akarja elérni mondjuk a manőverezésben, akkor nem 1700 pontot kell elérnie, hanem 1649-et.

JAVÍTÁSOK

★ Ezúttal egy olyan javításról akarok beszámolni, amely mindenkit egyformán érint, legyen akár vadász, kalóz vagy a ronccsozó. A szövegek javításáról van szó, a helyesírási hibák és az elütések megszüntetéséről. Így első olvasásra talán nem tűnik nagy do-

lognak, de a jelenlegi KG szöveg több mint másfél millió karakterből áll. Ez körülbelül egy ezeroldalas könyvnek felel meg, és ennek lektorálása nem csekély melő. És persze ha már ezt csinálom, küss fel is frissítem a szövegeket, különösen a sűrűn használt részeknél – például BE 6 – van erre szükség.

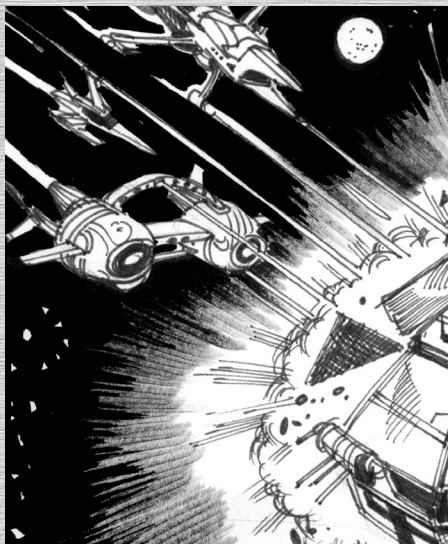
TÍPUSHIBÁK

★ Mostanában kaptam egy-két reklamációt, melyben eltűnt roncsokat kerestek rajtam. Amikor megnéztem, mindig kiderült, hogy több mint fél évvel ezelőtt generálták a kalandot, és már törődött. A kalandok mindegyikének van ugyanis élettartama, amely alatt nem törődik, de annak lejártá után bármikor. Persze a törődés nem holtbiztos, de felesleges kockáztatni, a kalandokat az élettartamon belül kell elvállalni. Íme néhány kaland élettartama:

- ✦ orbitális roncs, orbitális ellenfelek 2 hónap;
- ✦ labirintus, szállítás 3 hónap;
- ✦ „hozz” küldetések 50 nap.

Még az antikolonizációs küldetések is törődnek egy idő után, de azért ezek extra hosszú ideig, 160 napig élnek.

MARÓ KATALIN

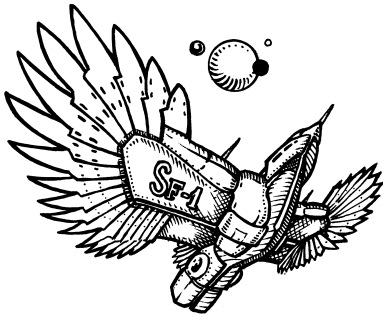


BIRODALMI HÍREK

Állítólag nemsokára elfogató parancsot adnak ki Leo Gatwick, a hírhedt iparmágnás ellen. Bár termékeinek forgalmazását betiltották – hivatalos szóhasználat szerint felfüggesztették –, Gatwickre mindaddig nem sikerült rábizonyítani az ipari kémkedés vádját. Azonban a hatóság feltételezése szerint a Purple Darkness titokzatos kapitánya és Leo Gatwick egy és ugyanazon személy, s erre állítólag még bizonyítékok is vannak. Gatwick természetesen cáfolja a vádakát, és azt akarja, hogy tárják a nyilvánosság elé a számára hátrányos adatokat. Közleményében felvetette, hogy ha igaz lenne, amivel vádolják, a Purple Darkness is Gatwick fegyverekkel lenne felszerelve, amihez a rosszajjúak hozzáteszik: lehet, hogy azzal szerelték fel, csak nem látszik rajtuk... Mindenesetre Gatwick nem hajlandó elbújni rejtékelyeire, s mivel hivatalosan még nem emeltek vádat ellene, nem is számít szökevénynek.

Szökevénynek számít viszont Leila Raihovic, akit nemrégiben a galaktika legszebb emberhölgyévé választottak. A magas, filigrán, barna hajú lány nem sok

al az eredményhirdetés után tnt el a közel harmincmillió fontot ér szépségkirálynő koronával együtt, amelyet csak az ünnepek idején és különleges alkalmakkor viselhetett volna, és nem tartozott nyereményei közé. A szépségkirálynő állítólag bizonyos iratokat is magával vitt, amelyek talán még a koronánál is sokkal értékesebbek. Ezen iratok egyike egy ócska piszkozat, amely azonban a Császár dolgozószobájából került ki és amelyen az uralkodó végrendeletének bizonyos részletei olvashatók. Így már érthető, miért okozott akkora felfordulást a lány eltűnése: nemcsak a hivatalos szervek, hanem számos magánnyomozó iroda is keresi, hiszen aki elre tudja, ki lesz a következő császár, az könnyen szerezhet zsiros pozíciókat nála. Egyesek szerint Leila már nem is él, a korona és a papírok rég a STAG egyik páncélszekrényében pihennek. Azonban bizonyos adatok arra utalnak, hogy a szépség egyenesen az egyik külső szektor felé vette útját, hogy a névtelen, kevéssé számon tartott tömegben keressen menedéket, míg nem talál valakit, aki-nek értékesíthetné áruját.



Manőverezőképesség:	6
Veszélyességi besorolás:	5
Páncélzat:	90
Panel:	42
Méret:	5
Energia:	40
Belső méret:	40
Átlagos tűzerő:	84

A Sasióok az új generációs vadászhajók legkisebb tagja. Elsősorban az Albion Oleában és a Trentóban lehet vele találkozni, de időnként beljebb is elfordul. Alapja egy Cyclon Spark, melyet a legjobbnak tartanak a hármas agyú vadászhajók között, és igazából nincs is nagyon felpécizve. Mindössze hat W+S Gi-

ga Beam-et szereltek fel rá, s mellé társaságul egy W+S Antimiss és három Magma Nexg pajzsot a megfelelő számú reaktorrall együtt. Sasióok elsősorban az Acélsasok klán szolgálatában működnek, s az idegenek elleni küzdelem mellett kalózkok ellen is bevetik őket. Ez furcsának tűnhet a tájékozatlan külső szemléző számára, hiszen egyetlen Sasióokra sem szerelnek fel elfogót, ám épp ez tükrözi kitűnően az Acélsasok filozófiáját a kalózokkal kapcsolatban. A klán a társadalom gennyes kelésének tartja a kalózkot, amelyet nem simogatni kell, hanem kivágni és kiegészíteni, hogy teljesen elpusztuljon...

A hat Giga Beam talán nem látszik elegendőnek ehhez a nagyra törő tervhez, de figyelembe kellett venni a kalózkok gyávaságát is: ha ennél nagyobb falattal kerülnek szembe, azonnal elmenekülnek. A Gigák magas pontossága és a kezelőszemélyzet képzettsége gondoskodik a magas találati arányról, így a Sasióok igen nagy eséllyel veszik fel a harcot a középszerű kalózkok ellen. A nagyobb halak ellen az Acélsasok a Sasióok két nagyobb testvérét, a Szamurájt – ezt a Bíborrend is használja – és a Kardtáncost vetik be. Állítólag már készül az Acélsasok legújabb modellje, amelyet a hatos Agyú Fullánkra terveznek. Sokan várják kíváncsian a hajó megjelenését – a kalózkok viszont szívesen halasztgatnák még a dolgot.

Sasióok

▼Fogadást ajánlok minden felderítő hajlamú kapitánynak. Úgy vélem, megtaláltam a galaxis legkisebb naprendszerét. A Formato I. 132. La-sabi rendszere a Contaur bolygóból és a körülötte keringő Redastian holdból áll. Aki az egész galaktikában ennél kisebb, csupán egy bolygós rendszert talál (1 hold illetve pusztán egy csillag gyanús!), annak egyrészt ajándékat küldök, másrészt, ha a Formato I-ben hajózik, vállalom, hogy tetszése szerint elvégzek egy max. 5000 IGT értékű, első agyú hajóval (Me-cator Alpha) véghezvihető szállítási feladatot. Ha másik szektorban hajózik, vagy megvárja, míg egy szektorba kerülünk (Jókai: *Mire megvénülünk*) vagy kiegyezünk valami másban. Abban az esetben, ha több ilyen rendszer is létezik, vagy több kapitány is jelentkezik, sorsolás útján választom ki a nyertest. A végeredményt terveim szerint a hirdetés megjelenése utáni harmadik hónapban közölném, tehát a 2. hónap végéig lehet jelentkezni a válaszokat. A szerencsés felderítő a fentiekre oklevelet fog kapni, amelyhez William és Lord Húsrágó kapitányokat szeretném felkérni tanúnak. A címem: Thúry László, 1118 Budapest, Ugron Gábor u. 53. Mindenkinek jó hajózást kíván:

Sir Oesh (#1807), a Kótyomfitty kapitánya
 ▼Üdvözlétem, kapitányok! Olvashatta mindenki, mi történt a Purple Darkness ellen felvullatott, azaz inkább vágóhídra hajtott szerencsételenekkel. Kérdem én, miért kell a szabad kapitányok vérét hullatni a birodalom nagyobb

dicsőségére? Miért nem lépett közbe a birodalmi flotta, hol volt a nehéztüzérség? Nos, az igazság az, hogy nem állt érdekében. A császár csak egy bábfigura, minden hatalom a multi-cégek által pénzelt korrupciós bürokrácia kezében van. Költsétek csak a fegyverkezésre, kapitányok, és lövések szét magatokat, mert még a klónozási díj is jó bevétel a birodalomnak. Ha sikerül a Darkness legyőzni, ismét csak a birodalom jár jól, mivel kevesebb lesz egy lázadóval. Gondolkodjatok, mielőtt fejletlenül rohantok a birodalmi propagandahivatal zsolójában álló kapitányok felhívásaira. Ha pedig neked sem tetszik a fennálló rend, add ki a VM parancsot, és lépj be a törvényen kívüliek sorába. Ja, és kérem a kalózelles kis (vagy inkább kys) vitézeket, hogy ne csak azt írják meg, melyik csillagnál várnak, hanem azt is, hogy mit találhatnak a rakterükben. Köszönettel:

Caution Templar (#1150)

▼Fajtársaim, xenók! Az Extos rendszerben megvételre keresek 2 db W+S Giga Beam lézerezőút. Ár megegyezés szerint. Az ajánlatokat a következő címre kérem: Juhász Zsolt, 7400 Kaposvár, Búzavirág u. 31. II/3. Addig is kellemes és szerencsés repülést!

Shienn G'horr (#2575),

a Firewolf kapitánya

▼A szövetségek minősítési listája: 1. HAL-álmadárkák 1. Hóhérok 1. JMU 1. Csillaggárda 1. HAL-álmadárkák – első az egyenlők között.

Dave (#1915)

▼Egy téveszme vezérelt idáig, de belátom, a JMU tényleg nem cseng valami jól a galaktikában. Feladom. Ne jelentkezzetek az általam kitalált szövetségekbe! Inkább lépjétek be a HAL-álmadárkákba! Én is kietek Sietem!

Dave (#1915)

▼Felkeresitek a kikötő leglerobbantabb helyét, a sikátort. Aki idegen be akarja tenni a lábát, jó ha felkészül mindenre. A kézfegyverek és a páncélozott ruhák használata ajánlott. Az egyik kapualjban egy furcsa alak ácsorog nágy kalapban. Fogalmad sincs, melyik zsbóvásáron szerezte. Ne higgy a látszatnak, LPS-í. Ronda és finom. (A kockázatok és mellékhatások tekintetében kérdezze meg nepperét vagy a Keresztapát!)

Dr. Anastasius Focht (#1519)

▼Üdv kapitányok a Formato II-ben, annak is a 149. Leal csillagán! Ébredjünk szabad kapitányok, a zargok blokádot vontak a Hetokrom köré! Gyertek, segítsetek a blokádot megszüntetni! Vagy tán nincs egy szabad kapitány se talpon az űrben? El akarjátok tán viselni a zarg elnyomást? Mert én nem. Segítsetek a Hetokrom felszabadításában! Fogjunk össze, és küzdjünk a zargok ellen, mert csak így összefogva nyerhetünk. Nem engedhetjük meg, hogy holmi zargok lerombolják bolygóinkat, küzdjünk ellenük! Mindenkiem várom a jelentkezését (fiúk és lányok egyaránt), írjátok! Címem: 7473, Gálosfa, Dózsa Gy. u. 39.

Redloh (#3503)

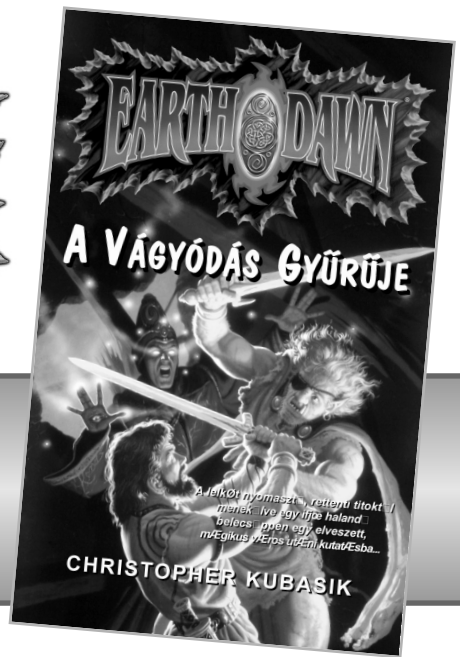
MEGALAKULT SZÖVETSÉGEK A KÁOSZ GALAKTIKÁBAN

A SZÖVETSÉG NEVE	A SZÖVETSÉG CÍMERE	TAGLÉTSZÁM	BÁZIS(OK)
901 Jégmosoly Usony	<i>Cápa formájú csillaghajó</i>	28	Albion Olea, Gollam
902 Káosz Galeri Galerista kapitány – Főgalerista kapitány	<i>Hét faj mindenek felett</i>	40	2 db Trento
903 HAL-álmadárkák HAL-álsugárzó – HAL-álka – HAL-álhózo – HAL-ace – HAL-álszító – HAL-óttikém – HAL-lah – HAL-nagy – HAL- – HAL-hatatlan – HAL-álfej	<i>HAL-dokló mezon csibefasírt</i>	25	Trento
904 Csillaggárda gárdista – admirális	<i>Felkel nap</i>	36	Trento
905 Hóhérok Fejvadász – Szövetséges Kapitány – Szövetséges Vadász – Szabad Vadász – Gyengék Védelmezője – Igazság Lovagja – Hóhérok Haragja – Mester Vadász – Kalózkodó Átká – Drake Végzete – Hóhérok	<i>Egy kalózhajóra lesújtó hóhérok</i>	24	Trento
906 Testvérség Testvér	<i>Karddal átszúrt koponya</i>	23	Albion Olea
907 Szárnyas Pusztítók XC Kapitány – Pusztító – Szárnyvezér – Szárnyvezér – Flottavezer	<i>Felnyársalt cápahajó</i>	10	-
908 ISZCS Kegyveszett – Hadnagy – Főhadnagy – Százados – Nagy – Ezredes – Admirális	<i>Az Infreto Védőszentje</i>	11	-
909 Acélszív	?	10	Trento
910 Gyémánt Klán Kincskereső – Brill – Ékszerész segéd – Ékszerész	<i>Holdnyi gyémánt landoló hajó</i>	17	Trento



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

DRAGON HIRDETÉS



Christopher Kubasik

A VÁGYÓDÁS GYŰRŰJE

Az Earthdawn fantasy trilógia első kötete

Már kapható a könyvúrusoknál!

Az ostrom éjjel kezdődött a fogadóban rekedt Mordom és cimborái kifüstölésére. A falubeliek egy kicsit távolabb szállították J'role-t, az apját és Garlthikot a fogadótól, és letették őket a földre. Vízet hoztak és egy Garlen papnő is megérkezett. A nő a húszas éveiben járt és bár J'role jól látta, hogy nálánál idősebb, mégis nagyon szépnek tartotta. Amikor a papnő elmosolyodott, J'role más tudta, minden rendbe fog jönni.

A papnő fohászt mondott Garlenhez és ujjának hegyével mindhárom sebesültet megérintette. Miközben J'role arra várt, hogy sorra kerüljön, a falubeliek beszélgetését hallgatta.

– Én azt mondom, füstöljük ki őket onnan – mondta egy, a cimborái által Hobrisnak nevezett férfi.

– Ja – mondta egy másik. – A fogadósné már biztosan meghalt. Ezek mindenkit kinyírtak odabent.

J'role-nak eszébe jutottak a sikolyok és kiáltások, amiket akkor hallott, mielőtt Slink berontott volna a szobába. Nagyon valószínűnek tűnt, hogy a haramiák mindenkit megöltek, miközben Garlthikék után kutattak. A falusiak – legalább négyezer erős, munkában edzett izmú ember – fáklykkal, kövekkel és botokkal felfegyverezve teljesen körülvették a fogadót.

Hobris J'role-hoz hajolt.

– Kik ezek, fiú? Ismered őket?

J'role megrázta a fejét és kezét a torkához érintette.

– Ők csinálták ezt veled?

J'role bólintott. Nem akarta, hogy az emberek elgondolkodjanak rajta, mitől lett ő néma.

A papnő, Valris szólalt meg:

– Ez az ember... – Elhallgatott, mintha a megfelelő szavakat keresné és közben mereven bámult Bevardenre. – A legtöbb sebét elláttam. Pihenésre van szüksége. De a gondolatai...

A papnő J'role-hoz fordult.

– A varázsló tette ezt veled?

J'role ismét bólintott. Ezúttal az igazságnak megfelelően.

– Meg kell ölni őket. Rosszabbak, mint a rémek – mondta a papnő.

Hobris válaszolt neki.

– A varázsló némát csinált a fiúból. Ne csak a karját gyógyítsd meg!

Aztán elsétált, feltehetően azért, hogy a társaival együtt pontot tegyen Mordomék ügyének végére.

A papnő megérintette J'role torkát. Imát mondott Garlenhez és J'role agyát emléke hulláma rohanta meg. Az anyja és Xiasass jutott az eszébe, és évek óta most először érezte, hogy nyugodtan, békében pihenhet.

– Tudsz most beszélni? – kérdezte a papnő.

Lehetséges, hogy tényleg meggyógyította J'role-t? J'role várt, de megérezte a lényt a gondolatai között, hiába próbált meg amaz ügyesen elrejtőzni. Megrázta a fejét.

A papnő némileg gondterhelten összerángolta a homlokát és J'role karját vette kezelésbe.

Örömrivalgás csapott fel a tömegből. Az emberek fáklyákat lengették és nekiálltak farakásokat emelni az épület falai mellett. J'role-t lenyűgözte az ünnepi hangulatuk.

Vajon tudtak valamit, amit ő nem? Lehetséges, hogy ilyen könnyen véget vetnek az úgynek?

A legfelső emelet sarkában kinyílt egy ablak és Mordom jelent meg mögötte. Kezével intett néhányat és odalent egy csoport ember felülvoltt, a földre roskadt és eldobta fáklyáját.

A tömeg elhallgatott és hátrahőkölt egy pillanatra. A beállt csöndben Mordom megszólalt:

– Csak annyit akarok, hogy...

Hangja csak úgy duzzadt az erőtől és a haragtól. A tömeg azonban újra előrezúdult és újabb kőzapor és fáklyazapor zúdult az ablakra. Más körülmények között, kevesebb ember ellen Mordom parancsoló hangja és rettentő varázslata elég lett volna, hogy mindenki elinaljon, gondolta J'role. De most nem.

Mordom elhátrált az ablakból. Egy fiatal lány ledobta hosszú, sötét köpenyét. A köpeny alól rikító, narancssárga ruha villant ki, melyre leveleket és lángokat ábrázoló mintákat hímeztek. A lány karjával intett egyet-kettőt, mire lángnyelvek csaptak ki a kezéből és meggyújtották az épület körül felhalmozott farönköket. A falubeliek fáklyáikat mind a máglyára dobálták és hamarosan vastag, gomolygó füst szállt fel az épület körül.

Valris levegőért kapott. J'role odanézett és látta, hogy a papnő már végzett az égett kar meggyógyításával, mi alatt ő a kezdődő tüzet nézte. Érezte, hogy teste ismét ép és egészséges. Szokatlanul jó érzés áramlott végig a tagjaiban – Garlen gyogyerejének áldása.

Az érzés sajnos gyorsan elmúlt, amikor ő is meglátta, mitől ijedt meg annyira a papnő. Garlthik feje fel volt hasítva és a hasadékbán egy fekete árny rebegett. Az ork halkan nyögdecselt. A papnő egyetlen pillanatnyi tévovázás nélkül odanyúlt és megpróbálta kihúzni az árnyat. Garlthik felülvoltt a fájdalomtól és lefogta a segítő kezét.

A papnő segítségért kiáltott, mire hamarosan néhány falubeli jelent meg, akik lefogták Garlthikot és a kezét. A papnő mélyet lélegzett és kezét az arcára nyomva elkente rajta Garlthik vérért. Aztán az övén fityegő kis szütyőből előhúzott egy kicsike, fémből készült fogót.

Az árny ide-oda vonaglott ahogy a fogó közelíteni kezdett feléje. A papnő ügyes mozdulattal elkapott egy fekete csápot és elkezdte húzni. Garlthik ismét üvöltözni kezdett és megpróbálta ismét lefogni a segítő kezét. A falubeliek azonban szilárdan tartották és a földre szorították a végtagjait.

A papnő sokáig küzdött és végül sikerült kihúznia az árnylényt Garlthik fejéből. Amaz kétségbeesetten kapasz-

kodott, de végül hátrborzongató, cuppanó hang kíséretében kiszakadt a sebből. A papnő kikapott egy üveget a szütyőjéből és beletömötkötte a csápos lényt. Az árny egy darabig ide-oda topogott az üvegben, majd nekiveselkedett és az üveg darabokra tört, szilánkjai belefűrődtek a papnő karjába. Mire az emberek felocsúdtak a meglepetéstől, a lény nyomtalanul eltűnt.

J'role egy pillanattal arra gondolt, szól a papnőnek, hogy segítsen az ő fejéből is kiűzni a lényt, de aztán észbe jutott, mit mondott Mordom, hogy a lény teste valahol máshol van és csak a szelleme tanyázik J'role gondolatai között. Mivel úgy tűnt, Mordom sokat tud a rémekről, J'role úgy döntött, feltehetően igazat beszél.

Garlthik végre megnyugodott és a papnő nekilátott a meggyógyításának.

– Szomjas vagyok – szólalt meg Bevarden halkán, hogy csak J'role hallja, senki más. – Kérlek, innom kell valamit.

Tűz fénye hasított az éjszakába. A fogadó falai mellett terjedelmes lángok táncoltak és a füst olyan vastagon szállt fel, hogy a csillagokat is elhomályosította.

A papnő végzett a gyógyítással. Garlthik feltápáskodott és ámulva fordult a tüz felé. Még egy kicsit bizonytalanul áll a lábán, de a repedés eltűnt a fejről.

– Mit művelnek? – kérdezte gyorsan növekvő izgatottsággal. – Ki akarják füstölni őket?

Abban a pillanatban hatalmas robaj hallatszott a fogadóból. J'role azt hitte, egy fal omlott le, de ehelyett arany színű ragyogás áradt a tetőből. Egy háromfalú, kétkerekű harci szekér robbant ki a tetőből. A szekér áttetsző volt és füstszerű, mert mögötte látni lehetett a csillagokat. Mordom és Phlaren álltak a szekérben és az egyik oldalfal mellett Slink feküdt.

A szekeret nem vontatta semmi sem, Mordom mégis két zablat tartott a kezében, amik néhány méter hosszan a pusztá levegőben feszültek, aztán semmibe tűnt a másik végük. Az emberek levegőért kapkodtak meglepetésükben, miközben a szekér kiröppent a tetőn, majd széles ívben megfordult és feléjük suhant.

– Hol van a fiú? – kiáltotta Mordom.

Garlthik gyorsan egy fa árnyékába lökdöste J'role-t, majd visszarohant és Bevardent is bevonszolta a fa alá.

A fa árnyéka körülvette és megnyugatta J'role-t. Érezte, ahogy a sötétség végigkúszik a tagjaiban és bizserogni kezd körülötte a tolvajok mágijára. A mágia azt sugtogta, hogy meneküljön, suhanjon egyik árnyékból a másikba és hagyja itt az apját. Egyedül jobban boldogul.

A harci szekér mélyrepülésben áthúzott a tömegen és

A könyv megrendelhető belföldi postautalványon a Beholder Kft. címén (1680 Budapest, Pf. 134). Ára 698 Ft. Kérjük, a postautalvány hátoldalára a „Közlemények” rovatba írj fel a megrendelt áruk nevét és mennyiségét.

félrelőkte azokat, aki még nem tértek ki idejekorán az útból. J'role apját nyilvánvalóan lenyűgözte a látvány, mert arcán ámuló mosollyal elindult, hogy kísértájon a fa alá. J'role nagyot nyelt. Az apja tette felfedné a hollétüket...

... és ami még ennél is fontosabb...

... hogy micsoda?...

... saját magát is veszélybe sodorná.

Mintha felhő szállt volna fel J'role gondolatairól. Igen. Az ő apja.

Gyorsan előrelépett, megragadta Bevardeen csuklóját és visszahúzta az öreget, mint amikor az ember egy gyermeket húz vissza, aki túl közel merészkedett a tűzhöz. Közben érezte, hogy megremeg valami a mellében. Amikor elmúlt az érzés, J'role ráeszmélt, hogy a tolvajok mágiája

elhagyta őt. A tolvaj mágia azt akarta, hogy J'role egyedül meneküljön és ne törődjön senkivel.

Mordom továbbra is vadul kiabált a falubeliekkel és azt parancsolta, hogy adják ki a fiút. Széles ívben körözött a szekér, utasai pedig be-benéztek a sötétebb sarkokba és fák alá, hátha meglelik, akit keresnek. A falubeliek közben újra összeverődtek és botokat és köveket kaptak fel a földről, hogy megdobálják a szekérből állókat. Amikor a szekér éppen egyenesen J'role-ék fája felé tartott, több kő is telibe találta Mordomékat. Mordom felemelte a kezét, hogy az arcát védje és abban a pillanatban J'role a földre rántotta az apját és Garlthik is lebukott. A szekér a fejük fölött suhant el, majd felemelkedett az égboltra. Egyre kisebb és kisebb lett, ahogy távolodott, majd eltűnt egy távoli hegyvonulat mögött.

Christopher Kubasik ANYA MESÉJE

Az Earthdawn fantasy trilógia második kötete

Januárban a könyvárusoknál!

Akkor éjjel összecsomagoltam, hogy az apátok után menjek.

Tellar gondjaira bízalak benneteket. Ott maradtatok a padlón fekvé. Reggel akartam elindulni, hogy elbúcsúzhassak tőletek. Otthon összekészítettem a szükséges holmikát, és apró zacskókba csoportosítottam a varázslatok komponenseit. Késő volt, fáradt is voltam, legalább negyedóránként megálltam nagyot sóhajtván, és eltűnődtem, miért akarom megkeresni apátokat. Ha bajt és veszélyt keres, az az ő dolga. Miért kellene beleavatkoznom?

Nos, az indok a következő: bár más okból, de ő is megtette volna értem ugyanezt. Képtelen lettem volna rá, hogy cserbenhagyjam.

Miközben bepakoltam a ruhákat és a többi holmit Wisher nyeregtáskájába, meghallottam az első sikolyt.

Elmémbe rohagáltak a gondolatok. Azt hittem,

hogy egy sárkány, vagy netán egy horror szabadult be a faluba. A hálószóbatok felé indultam, hogy lássam, biztonságban vagytok, s csak ekkor jutott eszembe, hogy Tellar-nál szotok.

Megtorpantam, nem tudván, mit tegyek. Egyre több sikoly és kiáltás töltötte meg a levegőt. Az emberek segítségért könyörögtek. A sikítozás és hörgés felkeltette bennem a harci kedvet. Felkaptam a mágusköponyot és belebújtam. Meztőláb futottam ki a házból, bele az éjszakába, végig a nedves talajon.

A faluban több tucat fákllyát láttam. Némelyik fel-alá táncolt a sötétben, ezeket lovasok vitték. Némelyik a földön hevert; a rablók hajították előre, hogy kivilágítsák a falu keleti részét. Kardok villantak élénk vörös fényvel. Egy fehér hálóinges alakot cipelt el két támadó. Lovasok üldözték a szántóföldekre menekülőket.

Két alak, egy tömzsi férfi és egy nő vágatott felém a falu kis utcáján. Nevettek, amíg fel nem ismerték rajtam a máguspalástot. Akkor meghúzták a lovak kantárját, hogy megállítsák őket. Elkéstek.

Elővettem két hegykristályt a zsebemből, és a férfi felé hajtottam. Ahogy a kristályok átszelték a levegőt, jégláncsal összekötött buzogányokká változtattam őket. A férfi szeme elkerekedett, ahogy a fagyos fegyver a nyaka köré tekeredett. A két buzogány nagyot lendülve megszorította a láncot, és az mélyen a húsba mélyedt.

A nő felém fordította a lovát, mikor veszélyben látta a társát. Kardját felemelve támadt, egyértelműen nem foglyulejtési szándékkal. Ahogy közeledett, a csata okozta pánik újra eltöltötte az elmémet. Gondolatban végigfutottam az általam ismert összes varázslat listáján, kétségbeesetten keregélve azt, amelyik a leghatásosabb lenne a jelen helyzetben. Mindeközben azonban egyáltalán nem mozdultam meg. Végül felhagytam a töprengéssel, mivel a nő már csak néhány lépésnyire volt. Térdre zuhantam, és belenyúltam a pocsolóába, amelyik felé a ló közeledett. Mereven összpontosítva megnyitottam elmém az asztrális síkra, ahol a mágia keresztülfolyik a valóságunkon. Ahogy a kristályokat láncos buzogánnyá változtattam, most úgy módosítottam a tócsán és a vízen is. A földdarab meghajlott az akaratom súlya alatt, s a pocsolója egyre mélyebb és mélyebb lett, mígnem a beletrappoló háttal süllyedni kezdett, és előrebillent. Ijedtében nyerítve lehajította lovasát, hogy kímáshasson a már szűgyig érő vízből. A kard messzire repült, a nő pedig mellettem landolt a sárban. Egy tört húztam elő a palástom alól, hogy az előttem álló feladatot egy egyszerűbb módszerrel oldjam meg. Ahogy fel akart tápáskodni, a tör hegyét a szegeces bőrvért galérja fölé irányítottam, és a nyakába döftem. Vér bugyogott fel, melegen folydogált. A nő kegyelemért könyörgött, s én kirántottam a tört, így még több vér folyt ki a seben.

Tudjátok, akkor csak ti jártatok az eszemben – és halálra volt ítélve mind, aki utamba állt, és meggátolt abban, hogy eljussak hozzátok.

A férfi közben leszedte a jégláncot a nyakáról és vissza akart nyargalni a falu keleti részébe, a harc sűrűjébe. Újból éteri síkra tereltem a gondolataimat, és a természet törvényeinek befolyásolására irányuló képességeimet használtam. Kezem hátraemeltem a vállam mögé, és ahogy a mozdulat véget ért, egy jégláncza formálódott a semmiből, és a tenyerembe simulott. Előrelendítettem, és az fagyosan hasította a levegőt, hópíhüket hagyva maga után amerre repült. Mélyen belevágódott a férfi hátába, aztán nagyot roppanva eltört. A nyél egy része a testbágyazva maradt. A lovas még élt, de már nem volt tudatában, hol van. Hozzárohantam, lerángattam a lóról, csak azért, hogy magam üljek nyeregbe. Alig tíz perc alatt értem Tellarhoz, kétségbeesetten, hogy megvédelek titeket.

Mikor odaértem, a karmester, akitől a fosztogatók hí-

rét hallottuk, négy támadó ellen küzdött Tellar háza előtt, az ajtót védve. Az ellenfelei – emberek és elfek keveréke – dühödten csapkodtak felé a kardokkal. A nő kivédte a támadásokat, de nem tudott sikeresen visszatámadni. Mikor meglátta, hogy közeledem, megkönnyebbülten elmosolyodott. Elengedtem a ló kantárját, összeütöttem a tenyerem, és egy lángot hoztam létre, amit a kardjára bocsajtottam. Ellenfelei riadtan léptek hátra. Egy fél pillanatra alatt kettőt csapott az elbájolt karddal. Két ellenfél a földre zuhant, erősen véreztek.

Samael, akkor hallottam meg a hangod, ahogy engem hívsz. Felnéztem Tellar második emeleti ablakára, és láttam, ahogyan mindketten engem néztek. Lángok közeledtek hozzátok, és füst ömlött ki az ablakon. Rajtatok kívül mindenről megfeledkeztem.

Hiba volt.

Egy ellenséges varázsló alkotta tűzlabda csapódott a bal oldalamba. Vörös fénye megvakított, s megbénultam a bőrömben harapó forráságtól.

Sikoltottam – ezer madár füttye töltötte meg a fülem. Addigra már lezuhantam a lóról. A testem bal oldala, az arcomtól a csípőmig iszonyatosan fázott, még akkor is, mikor a lángok beleharaptak a húsomba. Bal karom vadul csapkodott.

Felpillantottam az ablakra, és láttam, ahogy döbbenet, elborzadva bámultok le rám. Könnyek gyűltek a szememben. Nem akartam, hogy így lássatok – egyszerre szégyenkeztem és félttem.

Az ujjaim a puha talajba mélyedtek, ahogy megpróbáltam a jobb kezemre támaszkodva felkelni. Fájdalom hasított belém minden mozdulatra, mégis fel akartam állni.

Hirtelen egy pár szerzett bőrcsizmát láttam, ami olyan közel jött, hogy teljesen kitöltötte a látóteremet. Olyan erős zés tört rám, mintha gyermek lennék egy mérges felnőtél szemközt. Az egyik csizma hátrahúzódott, hogy arcon rugjon. Jobbrabillentem, de nem elég gyorsan, s a csizma előrelendült. Minden elsőtétült előttem, és egy kis időre elfelejtettem, hol vagyok, mi történik. Aztán éreztem, ahogy arcom a földre zuhan. Újra fel akartam kelni, próbáltam egy varázslatot hívni – azt hiszem, a tűzlabdát. Az asztrális síkra akartam terelni a gondolataimat, de nem sikerült, nem tudtam gondolkodni, koncentrálni.

A csizmas láb újra felém közeledett. Megpróbáltam elkapni a jobb kezemmel. Esemlyem sem volt. Újból az arcomba vágódott.

A hátamra gördültem. Nagydarab férfi bámult le rám, vonásai sötétek, dühösek voltak, mocskos fogaival rám vigyorgott. Fejem elfordítva láttam, ahogy a karmester adeptust az ellenség békélt, arcát folyékony fáklafény ragyogva körbe. Egyik ellenfele hirtelen keresztüldöfte kardját a nő hasfalán. Az levegőért kapkodott, arcára ráfagyott a fájdalom, aztán egy másik kard suhant a vállá felé.

Balomon egy mozdulat vonta magára a figyelmemet. Ahogy odapillantottam, láttam a csizmát magasan a fejem fölé emelkedni. Ami ezután történt, arra nem emlékszem.

Árnyékhold

ÁRNYÉKHOLD ÉRTÉKELÉS

Folytatom az Ezüsthajnállal megkezdett hagyományt, és még megjelenés előtt, a tesztelői tapasztalataimat összegezve írok véleményt az új kiegészítő lapjairól. Persze mire ez a cikk megjelenik, már két bete kapható az Árnyékhold, és esetleg nektek is lesz már kialakult véleményetek, de talán valamit segít ez a cikk. A korábbi hasonló jellegű írásoktól eltérően ezúttal nem az összes lapot, hanem csak egy részüket elemzem, azokat, amik valamilyen szempontból érdekességek, vagy jól használható, erős lapok. Az elemzésből kimaradt lapok között is biztosan maradnak olyanok, amik egy-két játékos kedvencei, vagy egy-egy versenyfajta, esetleg valamilyen kombós pakli alaplapjai lesznek, de ezek felfedezése már rátok vár. A pontozás alapja továbbra is a hagyományos verseny, de egy-egy gyengébb lap pontszámát erősíti, ha egy más versenyfajtan (pl. Hatalom korlátozása, egyszínű paklik stb.) jól használható az adott kártya.

CHARA-DIN

A hatalom szava (5): A legjobb ellenvarázslat. Nagyon olcsó, bár a nagy varázslatokat kockázatos ezzel ellenvarázsolni. Szinte minden Chara-dinnal játszó pakliban benne lesz.

Az alvó szörny (3): Önmagában gyenge, de ha megjelenik az Álomvilág Invázió, akkor olyan kombót lehet rá építeni, ami egy lény paklit teljesen ki tud nyírni.

Emléktolvaj (4): A tesztelés alatt végig 4 VP-ért jött, és annyi komponens adott, amennyi lap volt az ellenfél kezében, de az ellenfél előtte bármennyi lapot a gyűjtőbe dobhatott. Ebben a változatban a legerősebb komponens termelő varázslat, 5 pontos lap volt. Így sem rossz lap. Az előnye a *Teremtéssel* szemben, hogy már a második körben teremthetünk vele négy komponenset.

Pillanatnyi elmezavar (3): Egybeépített *Sebek befornak* és *Oroszlánüvöltés*. VP-t nem nyerünk vele, de így hat lap helyett csak hármat kell a pakliba rakni. Hátránya viszont, hogy a *Sebek befornak* nemcsak lények ellen használható, és ha nincs 7 VP-nk, akkor is ki tudjuk játszani

ni vagy az üvöltést vagy a befornakot. Összegezve: közepes használhatóságú lap.

Rettegés (3): A természet rendje lényekre vonatkoztatva. Bár a természet rendje jobban, általánosabban használható (lényes és lény nélküli pakliban is), azért ennek is megvan a maga haszna. A lezőnlő (pl.: hordák, mentor) vagy a kombós lénypaklik (ld. *Loidin Haptitusos* pakli) ellen biztosan jó lesz.

Rőtmanó (5): Egy újabb remek hordalény. A *Molad szellem* is szinte minden gyors hordában benne volt, ez legalább olyan jó.

DORNODON

A lángok estéje (3): Eredeti változatában a lehelések korlátlanul erősíthetők voltak. Úgy kicsit durva volt. Szerintem egy tüzes, lehelős pakliban így is jól használható. Ha van egy lehelő lényem, akkor egyrészt lényleszedésnek is jó a nagy lényekre, másrészt lény nélküli pakli ellen is használható.

Büntetés (3): A tesztelés alatt sokat vitatott lap volt. A hordákban szerintem sokkal jobb *A győzelem ára*, más paklikban pedig nem számít sokat az egyes büntetés, ott a *Védőőrina* a jobb nála.

Gandor (5): Egy jó kalandozó. Végre Dornodonnak is van ilyen! (Talán a Színati szerzetes volt eddig Dornodon egyetlen jó kalandozója.) A tesztelésen elég demoralizáló volt, amikor a motyogóknak meg a *Molganoknak*, vagy akár a quwargoknak kettes tűzcsapása volt.

Helvir (5): Lény és lénypusztítás egyszerre. Bármilyen lényt leszed! Szinte lehetetlen ellenvarázsolni (csak a *Halvaszületettel* és az *Azt mondtam, nemmel* lehet). Szerintem a kiegészítő egyik legjobb lapja. Egyaránt használható a kevés lényvel operáló (célozhatatlan lények, vagy nagy lények), a sok lényvel működő vagy a lény nélküli pakliban. Ha lényként nem is használom, akkor is megéri hatért leszedni egy *Holtak szellemét*, vagy egy *Vlagyimirt*.

Qriklix (4): Quwarg pakliba mindenképpen rakjuk be. Nálam egy-két *Előzőnlés* után volt már 15/15-ös is. Ha rajta kívül nincs quwargunk játékban, akkor is 1/1-es, mivel önmaga is quwarg.

ELENIOS

A remény virága (5): A legjobb gyógyuló lap. VP nélkül körönként hármat lehet vele gyógyulni. Táp! A lapdobálás egészen addig nem számít semmit, míg a paklink el nem fog.

Aranyfecske (1): Ha megéri azt, hogy feláldozzuk, akkor nagyon jó lap. De mikor fogja megérni? Szinte soha.

Árnyékhold (4): Jó kis lap: ölni, és lényt pusztítani is lehet vele. Csak ne véletlenszerűen kellene kiválasztani a dobott lapjal!

Bűvös hajtál (5): Az agytaposós paklik fénykorát idézheti fel, de bármilyen, sok bűbájjal működő pakliban jól jöhet.

Bűvös lant (3): A tesztelés alatt „spoiler” lap volt, kicsit drágítottunk rajta, így már azért lényegesen gyengébb. A tapasztalat tudja csak igazán megmondani, hogy megéri-e a 4 VP-t a használata.

Elenios lovagnője (5): Az új lovagok általában a legjobb kalandozók közé tartoznak, ez pedig közülük is az egyik legjobb (pl. nem viszi a *Mentális robbanás*).

Iszp elementál (3): Érdekes lény! Mindenképpen érdemes kipróbálni, hogy mennyire durva a hátránya. Egy nagyon gyors hordába remek lap. A magánvéleményem szerint azonban a gyors hordák (*Átokmurgattyú*, *Gítonga* stb.) manapság nem tartoznak a túl erős paklik közé, mivel nagyon könnyű leszedni az egy-két ÉP-s lényeket. Ebben a kiegészítőben is több ilyen lap van (pl. *Troll csatakiáltás*, *Tomboló vibar* stb.). A hordában való használhatósága mellett azért kapott alacsony pontszámot, mert másfajta pakliba nem jó.

Mákrózsa főzet (3): Nehéz kirakni, de ha egyszer sikerül, akkor a lénypaklinak meszeltek.



FAIRLIGHT

Hűtlen szolga (4): Négyért 3/3-as kalandozó! Elég jó! A szépséghiba a hátránya, ami szerintem nem túl jelentős. Remekül befér a *Zombi mester*, *Troll Lady*, *Zén* alkotta triumvirátusba, akár áldozós hordával, akár *A Gépezettel* kiegészítve.

Kémhálozat (3): Jelentéktelen lapnak tűnik, de egy lepakoló ellenfél ellen iszonyú VP-előnyt adhat. Csak azért nem adtam rá magas pontszámot, mert a kevés asztalra rakható lappal játszó pakli ellen nem elég jó. Egy Hatalom korlátozása versenyen, ahol főleg a lények dominálnak, remekül használható.

Klónteknőc (5): Nagyon sok kombót lehet rá építeni. Ontathja a quwargokat, fartyakat stb., de szaporíthatja a „szívató” lényeket is pl. *Káoszszeszter*, *Mágiásfaló*, *Lopotomos*.

Kürt (4): Ez a lap szerintem több kombós pakliba bele fog kerülni, egyelőre még nem látom át minden alkalmazását, de egy biztos: a tárgypaklik használni fogják.

Orzag (3): A bilincs vagy a *Manarobbanás* jobb, mivel ezt mindig lelovók, mielőtt feláldozhatnám. Egy *Természet rendje*, esetleg *Elzárás* vagy *A béke szigete* mellett azonban okozhat meglepetéseket.

Pneumatikus amőba (5): Avagy becenevén a „nagy massa”. Hét VP-ért gyilkos lénynek bizonyult, szerintem még a nyolcat is megéri. Ha jól rakosgatjuk ide-oda a jelzőket, akkor támadáskor gyakorlatilag 4/5-ös, védekezve 6/6-os. Nem rossz! Vigyázat, a védekezési bónuszt nem lehet pakolgatni, mivel az nem jelző!

Visszafejlődés (5): Kontroll pakliban nagyon jó lap, mivel manapság már minden lénynek van speciális képessége vagy hátránya.

Zu'lit szolgálja (3): Minden síkra épülő pakliba jó, de ezek közül amelyekben nem használunk lényeket ott egyenesen nélkülözhetetlen lesz. Előkeresem vele a síkot, fel is építi, és közben nem tudják lelőni.

LEAH

Halálmadár (5): A kiegészítő, sőt a HKK egyik legjobb hordalapa. Az *Átokfereg*nél biztosan jobb. Minden tesztelő használta, amikor gyors hordával játszott.

Jégsapás (5): Az egyik legjobb lényirtás. Hordák ellen nagyon jól használható, de nagy lényeket is lehet löni vele, nem úgy, mint más hordairtó lapokkal (pl. *Tisztítóvíz*).

Morgan könyve (2): A pakliégető koncepció újabb eleme. Talán a *Morgan keze* jobb.

Morgan szelleme (2): Vele tovább bővíül a pakli-égető koncepció. Lassan már anyyi paklidobató lap van, hogy lehet belőlük válogatni. Ez talán nem a legjobb közülük, de érdemes kipróbálni. Ha megéri a következő előkészítő fázist, akkor akár fel is lehet áldozni komponensért.

Óriás denevér (4): Jó repülő lény. A tesztelésen – amíg nem volt hátránya – elég durva volt. A hátránya azonban elég jelentős, mivel a *Tisztítóvíz* még 4/4-esként is elviszi. Hagományos versenyen közepes lapnak számít, magas pontszámát a frissen bontott paklik versenyén és a válogatós versenyeken való használhatóságának köszönheti.

Óstroll agyaló (3): A legjobb fegyver. Egy *Troll lady* ha aktivizálódik, akkor először 4 VP-ért utána 2 VP-ért hetet út.

RAIA

Aktivitás (3): Nem csak az álomjelzők, *Örök kábulat* és hasonló paklik ellen használható, hanem a *Teljes fordulat* vagy *Az idő kereke* helyett az egy kör alatt ölé mentoros paklikban is (*Trikornis ber-*



ceggel). A nagy hibája azonban, hogy *Mágiafaló* mellett nem lehet kijátszani, mivel azonnali.

Aratás után (3): A kalandozó paklik egyik jó lapja lehet. Kis kalandozókkal alkalmazva olcsón kirakhatjuk vele pl. az *Alanori Krónikát*.

Az istenek sóhaja (4): Az ezüstsereges kalandozó paklit erősítő lap. Mivel a kalandozó pakli mindig VP-hiánnyal küszködik, ezért különösen jó bele ez a lap. Csak arra vigyázzunk, hogy könnyen manapsap-dázzák!

Csodabogár (5): Egy ÉP-t használó hordában (*Átokmurgattyú, Halálmadár*) nagyon jó lap, de nem árt mellé valami kis gyógyulás.

Ezüstsereg (4): Jó kalandozó paklit lehet rá építeni a kis Elenios és Raia kalandozókból, esetleg *Alanori Krónikával* és neves kalandozókkal. A januári Invázió, az Álomvilág tovább erősíti majd ezt a koncepciót.

Gyászbeszéd (4): Nagyon jó kiegészítő pakliba való lap. A gyűjtővel operáló paklik (pl. *Mentor, Temető*), és a nagyon gusztustalan *Molgan* ellen kiválóan használható. Ráadásul laphátrányt sem jelent, mivel húzni lehet helyette. Az egyetlen szépséghibája a dolognak, hogy azonnali lévén a *Mágiafaló* mellett nem lehet használni.

Halvány reménysugár (5): Az egyik legjobb gyógyuló lap, szinte minden lassabb kombós vagy ÉP-t használó pakliba érdemes belerakni. Mivel húzni is lehet helyette, ezért ideális a szürkeállományozó, transzformáló pasziánsz paklikba is.

Recirkulációs prizma (4): Nagyon jó lap a sok lappal kiépülő paklik (quwargok, lényhordák, tárgypaklik) ellen. Az is mókás, amikor a teológias pakli kijátszott *Teológiáit* kevertetjük vissza. A pakliba visszakeverés szinte teljesen ugyanaz, mintha a gyűjtőbe küldené a lapokat. A különbség csupán a lényekért járó komponenseknél, és a gyűjtővel vagy a paklival operáló paklik esetén jelentkezik.

SHERAN

A vadak ura (3): Lénypakli ellen nagyon jó, lény nélküli ellen gyenge.

Erőgyensúly (4): Ha nem lenne a kijátszási feltétele, akkor hat pontos lap lenne. Így is elég jó lap a sok lényvel játszó paklik ellen (pl. quwargok, mentor, kastplom).

Hullámelementál (4): A tesztelés alatt repült, úgy öt pontra értékeltem volna. A képessége elég jó – bár repülve még jobb volt –, akár *Pozitív síkot*, akár *A víz síkját* stabilizáljuk vele.

Különös mérgek (4): Magas pontszámát



nem a mérgező pakliban való szerepe adja, hanem a mentoros pakli elleni használhatósága. Ha a mentor nem egy kör alatt öl, akkor ez a lap nagyon jól használható, mivel az összes visszamentorozott lényét visszaakeverem vele a paklijába.

Tombolejű vihar (5): Sherannak már eddig is jó lényirtásai voltak, ez pedig az egyik legjobb lénypusztítás. Hordák és nagylények ellen is használható, ráadásul lapelőnyt biztosíthat.

Troglodita tüzrszörnök (4): Hordák ellen lehet jól használni, frissen bontott paklikon pedig kifejezetten durva lap.

Trosnyogó szakóca (4): Az úszó paklik alapja lesz a Vízi-harc mellett.

THARR

A föld sárkánya (4): Az egyik legjobb nyolcért kijövő lény. Igaz, hogy a varázslatok ellen nem védett, de lényekkel megölni szinte lehetetlen. Egyrészt a lények túlnyomó többségének van speciális képessége vagy hátránya, ráadásul a nagy lényekre ez még inkább jellemző.

A mágia halála (4): Univerzális lap. A nagy vagy áldozós lényeket könnyen szedi, de esetleg kisebb lények és bűbájok leszedésére is használható.

Az erős gyengéje (5): A *gyenge ereje párja*, lények ellen. Minden Tharral játszó pakli használni fogja, főleg akkor, ha a versenyen sok lényes paklira lehet számítani.

Elszabadult indulat (4): Direktsebző paklikba ajánlott, és jól használható. Talán ezzel, a *Kürtszóval* és a *Bosszúval* már érdemes lesz Tharrt használni egy ilyen pakliban is.

Kőóriás (4): Ha van mellette más lényed is, akkor nagyon jól jön a képessége. Sok lényvel (lehetőleg sok ÉP-jű lényekkel) operáló pakliba érdemes berakni. Ha rajta kívül van még egy-két lényem, akkor nagyon nehéz leszedni.

Szellemszolga (4): Olcsó kalandozó, remek képességgel, kis hátránnyal.

Szinati harcművész (3): Egyre jobban erősödnek az etnikum paklik. Ez a lap a kobudera paklik alapja lesz, és jelentősen erősíti azt.

Tharr harcoss lovagja (5): Már *Sutor Kragorut* is sokszor használták, ez még annál is jobb. Szerintem az a legjobb az új lovagok közül.

Troll csatakiáltás (5): Az „Erősítsük Tharrt!” mozgalom újabb terméke a tharros *Tisztítóvíz*. Annál talán egy kicsit gyengébb, mert a Tharr lényeket és a trollokat nem viszi, de még így is jó.

Végképp eltörölni (3): Tharr eddig nem dúskált lénypusztításban, de ez szerencsére változott az Árnyékhöld megjelenésével. A manapság divatos 3-4 VP-ért 3/3-as lények ellen ideális.

BUFA

Bufa lovagnője (5): Az új kalandozó nemzedék egyik legjobbjára, hasonlóan Tharr és Elenios lovagjához.

Lymona (5): A tesztelés egyik „spoilere”, az Árnyékhöld célozhatatlan lény. Ráadásul a lényekkel is elég nehéz leütni a mágikus védekezése miatt, és a színével minden pakliba befér. Szóval egy nagyon jó lap.

SZÍNTELEN

Földharc (4): Jobb mint a *Fekete sereg*, Bármilyen sok olcsó lényvel játszó pakliba (pl. quwargok, kastplom stb.) jól használható, főleg ha a lények között *Kőóriást* és *Sziklozugot* is használunk.

Megtetesülés (4): A *Csodabogárnál* már említett ÉP-áldozós hordába nagyon jó, de mindenképpen használjunk mellette gyógyulást (pl. *Remény virága*).

Őrző lord (4): A tiszta lény paklikat teljesen kinyírná (pá-pá kastplom és quwargok!), ha nem jelent volna meg *Helvir*. Így is jó kiegészítő lap az ilyen paklik ellen.

DANI ZOLTÁN

KOMBÓK

ADDIG JÁR A KULACS HAPTITUSRA...

Minden kombináció a lapok nézegetésével kezdődik, hiszen ki tudja, mikor lesz egy használhatatlan lapból egy halálos kombó alapja. Így járt Loidin Haptitus is.

Még a nemzeti bajnokságra való készülés egyik előestéjén tűnt fel, hogy ennek a Chara-din kalandozónak van egy olyan speciális képessége, mely szerint egy szintlépés hatására egy ÉP-t sebez célpont játékoson minden kijátszott tárgy után. Több szempontból is a csillagképes *Szent kulacsra* esett a választásom. Ennek a tárgynak az alacsony (1 szörnykomponens) kihozási költség mellett van egy olyan előnye, hogy bármikor vissza lehet venni a kézbe. Még ÉP-t sem kell vesztenie hordozójának ahhoz, hogy használjuk a kulacsot. (A D.E.M. esetében a használat feltétele, hogy hordozója valamilyen módon a gyűjtőbe küldő hatásnak van kitéve.) Vagyis már csak egy probléma volt hátra: hogyan lehetne a kulacsot ingyen kijátszani? Három lehetőség közül lehetett választani. Az egyik szerint termelek sok-sok szörnykomponenst, második lehetőség, hogy az *Olvasztókemence* segítségével 0-ra csökkentjük a tárgy idézési költségét. Sajnos egyik sem egy gyors módszer. Ezért hát maradt a *bósi szellemek kincstára* bűbáj (eggyel csökkenti a lapra tehető lapok idézési költségét – korlátozás nélkül), amellyel teljessé vált a kombó. Ezekkel a lapokkal 10 varázspontból „mínusz

egymillióba” lőhetjük le az ellenfelet: letesszük a *bósi szellemek kincstárát* (3 VP), majd *Loidin Haptitust* (6 VP), a kalandozó kap egy szintlépést (2 helyett 1 VP a kincstár miatt), végül pedig letesszem 0 SZK-ból a kulacsot (a kincstár ezt is csökkenti). Ettől az ellenfél sérül egy ÉP-t. A kulacsot visszavéve-letéve a műveletet akárhánszor meg lehet csinálni.

A pakli felépítését nagyban befolyásolja a használható színek fajtája. A kombó Chara-din, Sheran, Raia és színtelen lapokból áll, vagyis elvileg egy szín szabadon választható lenne. Mivel azonban egyedül Elenios büszkélkedhet igazán jó kereső lapokkal, ezért érdemes a kéket választani negyedik színnek.

Mint látható az ellenfél kivégzéséhez négy lapra legalább szükségünk van, ezért a pakli többi részét úgy kellett felépíteni, hogy közben ne öljenek meg, a megfelelő lapok is a kezében legyenek és ne tudják megakasztani a kombót. A cikk további részében ezeket a feladatokat oldjuk meg.

Mivel tudsz védekezni lények és varázslatok ellen? Az azonnali varázslatok közül nem szabad kihagyni a *béke szigete* lapot, amely egyaránt használható hordák és varázslatos paklik megakasztására. Megfelelő pillanatban kijátszva akár egy egész kör előnyünk is származhat használatából. Gyógyulásnak az univerzális *Sebek beforrnakot* ajánlom. A passzív védekezést érdemes támadó lapokkal megtámasztani, amelyek közül csak a leghatékonyabbak férnek be a pakliba: *Járvány*, *Gömbvilág*, *Szörnybűvölés* és a *szirének éneke*. Míg az első három leviszi vagy ellopja akár a nagyobb lényeket is, addig a *szirének énekével* ki tudjuk védeni mind a kisebb lényekből álló hordát, mind a *Mágiafalo* kellemetlen képességét. A negyedik kiadásban megjelent lapok között található a *Fantomsarkányok*, amely akár két lényt is képes eltüntetni, ezért ha megtehetjük, akkor inkább ezeket használjuk az Illúziósarkány helyett. Tipikusan a *Notermatbi* és a horda ellen jól jöhet egy





kan *Kürtszóval*, ezért a varázspontok rombolása mindenképpen előnyösebb az *Elzárásnál*. Az ellenvarázások ellen pedig még mindig a *Földanya amulettje* a leghatásosabb lap.

Hogyan érdemes játszani a paklival? Türelem, türelem és harmadszor is türelem. Mindegy, hogy 1 ÉP-nk van vagy ennél sokkal több, hiszen ha a kombót elkezdjük, akkor remélhetőleg véget ér a játék. Próbáljunk meg takarékosan bánni a gyógyító és a több lapra ható varázslatokkal. A *Béke szigetét* és a *Sebek befornakot* sem érdemes elsűtni, ha az ellenfél nem üt elég nagyot. A húzó lapokat ne tartalékoljuk a kezünkbe, hanem azonnal játsszuk ki, ha a varázspontunk engedi. Ezeknek a lapoknak köszönhetően még egy agyimosás után is van esélyünk nyerni, az *Agykifacsarását* pedig szinte észre sem vesszük. Nagy előnye a kombónak, hogy képes 10 VP-ből beindulni. Ennek köszönhetően megvárva a 18. VP-nket, akár két keresőlapot is ki tudunk játszani mielőtt megadnánk a kegyelemldöfést.

Néhány szót szólnék még arról, hogyan lehet az optimalizált favoritpaklik ellen küzdeni. A *Notbermatbi* – *Kisérletes bajnok* kombinációt könnyen megakadályozhatjuk, hiszen a *Béke szigete* hátraküldi a lényt, a *Sebek befornak* megakadályozza a

megfelelő időben kijátszott *A halál csókja*. Az arzenált tovább erősíti az *Éltető tettvágy*, amelynek kijátszási feltétele – miszerint ÉP-nknek 8-cal kevesebbnek kell lennie, mint az ellenfél ÉP-je – nem okoz gondot, hiszen a pakli csak egyszer sebez, de akkor halálosat. Ez a lap viszonylag olcsó (4 VP), és szinte mindent leszed az asztalról.

Hogyan húzhatjuk fel a szükséges lapokat? Mindenekelőtt tegyünk a pakliba húzó lapokat. Ezek közül a legjobbnak a *Notbermatbi bölcsesség* tűnik, mivel a felhúzott lapok közül az ellenfél soha sem tudja, hogy a kombónak éppen melyik része nincs a kezünkbe. Az új lapok közül jó húzólap a *Robanó idő*, hiszen elvileg lesz lap a kezünkben, amellyel még túléljük az ellenfél körét. A *Kockázat ára* tényleg kockázatosnak tűnik, de érdemes egy-két darabbal gyorsítani a paklit. A sor végéről nem hiányozhatnak Elenios keresőlapjai sem: *Psziernyő* és *Szuperpszier*. Ebben a bekezdésben kell megemlíteni *Borúra derű* és az *Időutazás* (*Csak akkor használható, ha van a játékban lényed, ezért nem javaslom. – a szerk.*) lapokat, amelyekkel a gyűjtő újrhasználtságát oldhatjuk meg viszonylag alacsony költséggel. Csak arra kell figyelni, hogy ezek kijátszásakor az ellenfél is visszavehet lapokat! Fontoljuk meg használatukat, hiszen akár rosszabb helyzetbe is kerülhetünk!

Ha egyszer elkezdjük a kombót, akkor lehetőleg fejezzük is be! A tesztelgetés során kiderült, hogy a *Béke szigete* mellett még mással is kell védekezni a közbeavatkozás ellen. Erre a legjobb lapnak a *Tudatrombolás* kínálkozik, amely nemcsak hátrátlatja az ellenfelet, de megakadályozza a kellemetlen meglepetéseket is. Mivel mostanában nem játszanak túl so-



PAKLILISTA

Szabálylap: életenergia

- 3 Loidin Haptitus
- 3 Szent kulacs
- 3 Ősi szellemek kincstára
- 3 Szintlépés
- 3 Rohanó idő
- 3 Nothermathi bölcsesség
- 2 Pszi ernyő
- 2 Szuperpszier
- 3 A béke szigete
- 3 Sebek befornak
- 3 Tudatrombolás
- 1 Álomvirág
- 2 Földanya amulettje
- 2 Szirének éneke
- 3 Járvány
- 3 A halál csókja
- 3 Éltető tettvágy
- 2 Szemmelverés

sebződést. Külön kiemelendő, hogy *A sebek beformakot* rázós helyzetben a cseréfazis előtt kell kijátszani, nehogy a *Mágiafaló* bajnokozásával ki tudjon végezni minket az ellenfél. A *Mágiafaló* azonban a mi malmunkra is hajthatja a vizet, mivel a saját körünkben kockázat nélkül győzhetünk. A tűzsárkányos és a teológias pakli ellen megfelelő pillanatban használva a *Földanya amulettjét* kellemetlen pillanatokat tudunk okozni az ellenfélnek. Ellenvarázslás nélkül a sárkányt járványozhatjuk, a kombós paklit pedig megakaszthatjuk.

Már csak a kiegészítő pakli összerakása maradt hátra. A sok felhúzott lap miatt jó gyógyulási lehetőséget jelenthet az *Álomvirág*. A lény leszedését megakadályozhatjuk *A sötét föld átkával*. Mentorpakli ellen pedig érdemes berakni az *Árvizet*, hiszen még *A boltak szelleme* sem tud úszni. A teológias kombó ellen jó lap lehet a *Tudati égetés*, *Az elme fölénye*, *Lady Olívia trükkje* és a *Káoszmaster*. Ezekből mindenki annyi lapot tegyen be, amennyit jónak lát. Ha nem játszunk alaphól három amulettel, akkor ide mindenképpen tegyük be a harmadikat (ez az egyetlen ellenszer az ellenvarázások ellen). A pakli alapját azonban az egysével sebzés jelenti, ezért egy *Túlélők Földjét* soha ne felejtünk ki a kiegészítőből.

A pakli legnagyobb hátránya abban rejlik, hogy kombóba épül. Ennek köszönhetően az ellenfélnek semmi másra nem kell koncentrálnia csak a nehezen összehozott

lapkombinációknk széttrésésére. Ha nem tudjuk lerakni a kivégzőlapokat, akkor már bármivel agyon tud verni. (Na jó, a *Sötét motyogónál* még *Loidin Haptitus* is erősebb!) A pakli fő ellenfelei közé tartoznak az azonnali lényvirtások (*Harkon dübe*, *Spontán égés*, *Tűzcsapás*, *Energiakoncentráció*), az ellenvarázások (*Ellenvarázslat*, *Manacsapda*, *Az elme fölénye*) és az azonnali tárgyleszedés, a *Gigaököl*. A *Káoszmaster* a sok lényleszedés miatt nem élhet túl sokáig, ezért nem érdemes vele próbálkozni. Külön kiemelendő *A bika ideje* lap, amellyel legtöbbször *Notbermatbit* küldenek a gyűjtőbe, most azonban a kulcsot lehet vele darabokra zúzni. Sajnos a dobató lapok gyakori használata is megviseli a kombó kialakulását. Az igazi ellenfél az *Agykifacsarása* és a *Totális agymosás*, hiszen *A batalom örületét* a feltételek miatt ki lehet játszani. A jószerencse és a húzólapok azonban még ebben az esetben is győztesse tehetik a paklit.

A végére hagytam a szabálylap használatának kérdését. A verseny környezetétől függően érdemes *Életenergiával* játszani. A 30 ÉP már a hordának is nagy feladatot jelent, így sokkal több időnk van összegyűjteni a szükséges lapokat.

S végül egy jó tanács: nézegessétek a kevésbé használt lapokat is, hiszen ki tudja, mi minden bújik még el a hatalom kártyái között! Mindenkinnek jó játékot kívánok!

PERGER PÉTER

Megújult a

DUNGEON

SZEREJTÉK- ÉS KÁRTYASZAKÜZLET

KÍNÁLATUNKBÓL:

- Gyűjtögetős kártyajátékokhoz (HKK, Magic, Magus, Aliens, Star Wars, Spellfire) alap és kiegészítő paklik.
- Kártyák laponkénti adásvétele.
- Angol és magyar nyelvű szerepjátékok, táblás stratégiai játékok.
- Sci-fi, fantasy és lapozgató könyvek.
- Szerepjáték- és kártyamagazinok.
- Kockák, kártyafóliák, ólomfigurák.
- Csomagküldés utánvétellel vidékre is.
- Klubtagsági rendszer (több infó a boltban).
- Lehetőség HKK ligás versenyek lejátszására.
- Kezdő HKK-sok figyelem!
HKK lapok árusítása már 2 Ft/db-tól!
- A Dungeon versenyét minden hónapban az Elysiumban rendezzük meg.
Figyelj a hirdetéseket!



Címünk a régi:
Budapest, VII. ker.
Erzsébeti krt. 37.

Az udvari Dungeonban.

Nyitva: 10-től 18 óráig,
szombaton 13 óráig.

☎: 351-6419,
06-20-967-8936

B - BUFA
 C - CHARA-DIN
 D - DORNODON
 E - ELENIOS
 F - FAIRLIGHT
 L - LEAH
 R - RAIA
 S - SHERAN
 T - THARR
 - - SZÍNTELEN

G - GYAKORI
 N - NEM GYAKORI
 R - RITKA

Árnyékhold

GYAKORISÁGI LISTA

A föld sárkánya	T r	Darázsfelhő	F g	Királyi adó	R n	Recirkulációs prizma	R r
A halál angyala	L r	Déli napsütés	R n	Királyi tanácsnok	- g	Rémálom	C r
A halál hírnöke	L n	Délibáb	T n	Klónteknőc	F r	Rettegés	C g
A hatalom szava	C r	Dornodon lovagnoje	D r	Kóóriás	T n	Rőtmanó	C g
A holtak bosszúja	L r	Ébred az erdő	S n	Korrupció	C n	Sárkányok kora	- n
A kaszás érintése	L n	Éjféli pusztítás	L n	Kötipró	T n	Segítő kéz	E n
A középszer pusztulása	R r	Elenios lovagnoje	E r	Kputtyintó csalán	S g	Sheran békelovagja	S r
A lángok estéje	D n	Élőváros	F r	Különös mérgek	S n	Síkok Vándora	R r
A mágia halála	T g	Elszabadult indulat	T g	Kürt	F g	Sír Tobias	R n
A megbocsátás apostola	R r	Emléktolvaj	C g	Kyra	D r	Sírásó	D n
A remény virága	E n	Energiaszellem	E n	Leah halálovagja	L r	Sivatagi doareg	R n
A szerencse pillanata	F g	Erdei manó	S g	Lefegyverzés	F g	Sórsátor	F g
A tanács döntése	F n	Erőegyensúly	S r	Leiki kötődés	E r	Systema Selune	E n
A természet papja	S n	Ezüstszereg	R g	Lusta Gurbag	T n	Szellemharcos	T n
A vadak ura	S r	Fairlight állovagja	F r	Lymona	B r	Szélsőséges időjárás	S g
A vámpír csókja	L r	Fogolycsere	E n	Mákrózsa főzet	E r	Sziklozug	T g
A vereség híre	C r	Földanya közbeszól	S g	Manavákuum	T r	Szinati harcművész	T g
Aktivitás	R g	Földanya ligete	S g	Mantrion	D r	Szivkereső	C n
Áldozati bárány	L g	Földharc	- g	Megttestesülés	- r	Templomszolga	- g
Arany délelőtt	F n	Gandor	D r	Megtisztult leány	R n	Természetes kiválasztódás	S g
Aranyfecske	E g	Gömböc	C r	Méregféreg	C g	Tharr harcos lovagja	T r
Aranyló ugarháj	R g	Gyászbeszéd	R g	Morgan könyve	L r	Tomboló vihar	S r
Aratás után	R n	Hadisarc	D n	Morgan sipkája	L n	Tömeghisztéria	D g
Árnyékhold	C r	Hadüzenet	T n	Morgan szelleme	L g	Tömegmészárlás	L n
Asylum	F r	Hála	E n	Moszatrája	C g	Troglodita törzsfőnök	C g
Átok	C g	Halálcsapda	L n	MuGrak-képződmény	S g	Troll csatakiáltás	T g
Az alvó szörny	C r	Halálmadár	L g	Nord	D r	Trosnyogó szakóca	E g
Az angyalok háborúja	D r	Halvány reménysugár	R g	Nyomkövetés	- g	Udvari intrika	D n
Az enyészet hídja	C r	Harq al-Ada	D r	Ommó	R n	Vadász bratysta	E r
Az erdő lelke	S g	Helvir	D r	Orbitális mackósajt	E r	Vámpírféreg	L n
Az erős gyengéje	T g	Heraldika	- n	Óriás denevér	L g	Várfal	D n
Az istenek sóhaja	R g	Higany Hugó	F n	Óriásnövés	T g	Varkaudar mágia	D n
Bosszúálló	T r	Hűbérsvövetség	R n	Orzag	F r	Végképp eltörölni	T r
Brakkara	D n	Hullámelementál	S g	Órzó lord	- r	Végső küzdelem	L n
Bűbájdoldás	L g	Hűtlen szolga	F g	Óströll agyaló	L n	Villámruna	F n
Bufa lovagnoje	B r	Ifjabb Lord Kovács	T r	Patkány Rénó	D g	Visszafeljődés	F r
Büntetés	D n	Iszp elementál	E g	Pillanatnyi elmezavar	C r	Vizmester	S n
Burástya királynő	E r	Ítélet	R n	Pneumatikus amóba	F r	Vörös sereg	D g
Burástya öznönlés	E n	Jégcsapás	L g	Qriklix	D r	Woor-antilop	R g
Bűvös hajnal	E n	Jutalom	R n	Quwarg kém	D g	Zoloboo törzsfő	S g
Bűvös lant	E r	Kaktusztűske	S g	Rabszolga	F g	Zu'lit szolgálja	F n
Csodabogár	R g	Katalina lombikja	F g	Ragadozó	T r		
Csodaszarvas	S g	Kémhálózat	F g	Raia keresztlovagja	R r		

KÉRDÉZZ – FELELEK

NATALUM KARTYAI

DANI ZOLTÁN

Mi történik, akkor ha mindketten ugyanazzal a szabállyal játszunk (pl. A bőség zavara)?

Az egyforma szabálylapok hatása nem adódik össze, tehát két *Bőség zavaránál* is csak hét lapot húztok (+3-at a szabálylap hatása miatt, és -1-et a szabálylap használata miatt).

Ha Védőrúnát rakok az Áruló Yathmogra, érvénybe lép-e a büntetés a Yathmog átvételekor?

Igen, érvénybe lép. A dolog azonban nem ennyire egyszerű. Ugyanis, ha a saját *Yathmogomon* van a *Védőrúna*, akkor amikor az ellenfelem átveszi, rajtam sebez a büntetés. Mégpedig azért, mert büntetés azon sebez, akinek a varázslata vagy lapjának hatása miatt a büntetéses lap kikerül a játékból, vagy tulajdonosának irányítása alól. Ha viszont az ellenféltől veszem át a *Yathmogot*, és úgy rakom rá a *Védőrúnát*, akkor amikor ő visszaveszi, nem lép érvénybe a büntetés, mivel ekkor a *Yathmog* nem kerül ki a tulajdonosának irányítása alól. Az októberi Krónika versenybeszámolójában hibásan említettem meg az esetet.



Nem, a kos nem használhatja saját magára a képességét. (Ezt valószínűleg rá kellett volna írni a lapra.)

Tűzvarázslatnak számít-e a Táncoló lángok?

Igen, bár az ikon lemaradt róla, de a neve és hatása miatt magától adódik, hogy tűzvarázslat.

Többszemélyes játékban az Ősi rúna hány ellenfelemre hat?

Csak egyre, mivel egyébként nem sok értelme lenne többszemélyes játékban a szabálylapoknak.

Megnyerem-e az egész játékot egy több személyes játékban, ha sikeresen kijátszom egy Hidegvért, és etlalálom a dobást?

Igaz, hogy a *Hidegvér* szövege szerint ha eltalálok az eredményt azonnal nyertél, de ez csak a kétszemélyes játékra vonatkozik. Többszemélyes játék esetén csak célpont ellenfélre érvényes. Javaslom, hogy ilyenkor értelmezzétek úgy, hogy célpont ellenfél elvesztette a játékot!

Tűzszövetség és Tűzmágia mellett használom Raia szent lovagjának képességét. Többet sebez-e a képesség a Tűzmágia miatt?

Igen. A *Tűzszövetség* miatt minden – nem a lények ütése által okozott sebzés – tűzsebzésnek számít, és a *Tűzmágia* erősíti a lények speciális képessége által okozott tűzsebzést. Tehát, ha sebeznek kettőt a lovagomba, akkor két VP-ért átirányítok egy sebzést, ami a *Tűzmágia* miatt már kettőt sebez, majd másik két VP-ért elismétlem ugyanazt a másik pontnyi sebzéssel is.

Visszavehetem-e a Kísérteties bajnokkal visszahozott lényt A Gépezettel?

Természetesen vissza. A *Kísérteties bajnokkal* visszahozott lény minden szempontból normálisan viselkedik, kivéve, hogy a kör végén mindenképpen a gyűjtőbe kerül. Persze csak akkor tud a gyűjtőbe kerülni, ha még az asztalon van, ha valamilyen hatással (pl. *A Gépezet*) visszaveszem a kezembe, akkor már nem tud a gyűjtőbe kerülni.

Használhatja-e az Öklelő kos a képességét húsz VP-ből hússzor saját magára?



Bírói figyelmeztetések és vizsga

Több versenyszervező érdeklődött arról, hogy kötelező-e a hivatalos bírók jelenléte a versenyeken. Nos, az egyik nyári számban megjelent az, hogy ilyesmit tervezzük, de egyelőre még nem vezettük be. Most viszont megszületett a döntés: március 1-től csak olyan versenyt támogatunk, ahol biztosítják a hivatalos (vizsgázott) bírót. Addig mindenkinek lesz ideje letenni a vizsgát.

A másik, visszatérő probléma a versenyeken a játékosok fegyelmetlensége, a bírói döntések el nem fogadása, a csalás/megegyezés, és a hibás bírói döntések. Ez egyben nagyon nehéz bármit is tenni, de megpróbáljuk. Már korábban is alkalmaztuk a versenyen a figyelmeztetéseket. Például ha valaki többször elfelejtette feljegyezni a számára hátrányos dolgokat (főleg ÉP és VP), akkor a második figyelmeztetés után az adott meccsét veszítettnek nyilvánítottuk. Ezentúl ezeket a figyelmeztetéseket a verseny után számítógépes adatbázisban rögzítjük, így a notórius „visszaesők” jól kiszűrhetők, és szigorúbb megítélés alá eshetnek. Természetesen vannak olyan esetek, amikor nem lehet meccsvesztéssel büntetni a vétkest, pl. a bíróval való rendszeres vitakozás miatt, vagy mások meccsének/paklijának állandó „kikémlése” miatt adott figyelmeztetések esetén. Ezek egyéni elbírálás alá esnek, ami adott esetben a versenyről való ki-

zárást is eredményezhet. Szigorúan kezeljük viszont a szándékos csalások, pont/meccs átadások esetét. Bár nagyon nehéz ezeket bizonyítani, ezért óvatosan bánunk velük, de ha egyértelmű a dolog, akkor akár a versenyekről való hosszabb idejű eltiltást is vonhat maga után. A hivatalos bírók is oszthatnak figyelmeztetést nem beholderes versenyeken, amik szintén bekerülnek ebbe az adatbázisba. (Csak jutassák el nekünk a figyelmeztetett játékos nevét és a figyelmeztetés okát!)

A bírók figyelmét pedig felhívnam a következőes bíraskodásra. Egy megtörtént példából kiindulva: a bíró soha nem engedheti meg, hogy valaki egy másik játékos helyett folytassa a versenyt, vagy játsszon le meccset, sem új paklival, sem az eredeti játékos paklijával. Ha ez azonban mégis megtörtént, és az ellenfél elfogadta (azaz leült játszani) az új játékosal, akkor a meccs elvesztése után nem lehet elfogadni az óvást. A következőes bíraskodás mellett arra kérem a hivatalos bírókat, hogy próbáljanak fegyelmet tartani a versenyen, és a barátakkal ugyanúgy tartassák be a szabályokat, fegyelmet, mint másokkal.

A bíróknak eredményes bíraskodást, a játékosoknak tisztességes, és sikeres versenyzést kívánok!

TIHOR MIKLÓS és DANI ZOLTÁN

GYBER WORLD

C D É S K Á R T Y A S H O P

- HKK és Magic lapok hatalmas választékban.
- A telefonos megrendeléseket postai utánvétellel elküldjük.
- CD-Rom játékok adás-vétele.
- Nálunk játszhat az legeredményesebb HKK játékosokkal: Papadimitropulosz Alexander, Kovács Ákos, Kis Borsó Csaba.

1053 Budapest,
Kossuth Lajos u. 17.
Down Town Üzletház 12. üzlet
(az Astoriánál)
Tel.: 318-5003/112, 318-9481/112,
06-20-9-818-670

sci-fi és
fantasy
regények

NYITVA:
H-P: 10-18
Sz: 10-14

ÁRAINK:

HKK 4. kiadás 750 Ft
Ezüsthajnal 540 Ft
Árnyékhold 560 Ft
Urza's alap 2050 Ft
Urza's booster 630 Ft



ÚJ VERSENYEK

DECEMBERBEN ÉS JANUÁRBAN



VÁLOGATÓS VERSENY

Időpont: 1990. január 23. 10 óra
(nevezés 9-10).

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

Szabályok: Válogató verseny („booster
draft”) egy csomag Árnyékholdból és egy
csomag alapkiadásból. Két kategóriában
lehet indulni: a profik között bárki
indulhat, míg az amatőr kategóriában
nem indulhatnak a tesztelő 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: 1600 Ft
(tagoknak 1500), amely a kártyák árát is
magaába foglalja.

Díjak: A profi verseny pénzdíjas: I. díj
25 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, II. díj 5 000
Ft, IV. díj 3 000 Ft. Az amatőr
kategóriában kártyadíjak lesznek.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: 1999. január 3. 11 óra
(nevezés 10-10).

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

Szabályok: Csak gyakori
és nem gyakori lapokat lehet használni.

Nevezési díj: 550 Ft, tagoknak 400 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

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

FNIX KLUB VERSENYNAPTÁR

1998. december 20.

Magic Urza's Saga Sealed
Los Angeles Pro Tour Qualifier

1999. január 3. Magic Standard

1999. január 10.

HKK hagyományos verseny

1999. január 10. Battletech

1999. január 17. Magic Standard

1999. január 24. M.A.G.U.S. bontatlan
paklik versenye

1999. január 31.

Vampire DCI Sanctioned

1999. február 7. Magic Urza's Legacy
Pre Release

1999. február 14.

HKK Tiltott mágia

1999. február 14. Battletech

1999. február 21.

Magic Classic Restricted

1999. február 28. M.A.G.U.S.

bontatlan paklik versenye

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

Verseny kezdések: Minden esetben 10-
órától kezdődik a nevezés, maga a
verseny pedig kb 11-órától.

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

További információk a versenyekről,
illetve a Magyarországon megrendezésre
kerülő DCI sanctioned Magic
versenyekről T: 215-9035 / 0630-
212074 /, vagy camelot@alarmix.net

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: 1999. Január 2. szombat,
nevezés 9-10.

Helyszín: Gödöllői, Petőfi Sándor
Művelődési Ház, Budapestől Gödöllőre
el lehet jutni vonattal a Keletiből, busszal
a Népstadiontól és HÉV-vel az Örs vezér
téről.

Szabályok: Maximum hat fordulás
viadal, körönként két győzelemig. Nevezni
két kategóriában lehet: 16 éves kor alatt
junior, 16 éves kor felett senior
kategóriában.

Nevezési díj: 500 Ft

Érdeklődni lehet: (32) 460-881
Mátyus Gergely

ISTENEK SZÖVETSÉGE

Időpont: 1999. Január 16. szombat, 10
óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Keszthely, Helyi-régi Klub,
Kossuth L. u. 69.

(a főtérrel 100 m-re, a vasútállomástól
12 percre).

Szabályok: Páros verseny, ahol minden
pár kétszínű paklivál játszhat. Minden
pakliban legalább húsz lénynek kell lenni.
A pakliban csere után is kétszínűnek kell
maradni, és a lények száma nem
csökkenhet 20 alá. *Tiltott lapok:* A mágia
létsíkja, Alkalmazkodás, Szerepcsere
ultraritikák, és minden lap, ami szint
változtat meg.

Nevezési díj: 650 Ft

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet:

Tel.: 83-314-063 (Markó Zoltán),
e-mail: vi@georgikon.pate.hu.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: 1999. január 9. 11 óra
(nevezés 10-10).

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

Szabályok: Hagyományos svájci
rendszerű verseny, ahol minden induló
egy véletlenszerűen választott ritka lapot
kap ajándékba.

Nevezési díj: 400 Ft, tagoknak 300 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Dungeon

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

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: 1990. január 30. 10 óra
(nevezés 9-10).

Helyszín: Szentesi Ifjúsági

és Művelődési Ház,
Szentes, Tóth József u.

Szabályok: Hagyományos, svájci
rendszerű verseny, nincsenek tiltott lapok,
minden lapot lehet használni.

Nevezési díj: 400 Ft (mindenkori ajándék
lapokat kap, lányoknak ingyenes).

Érdeklődni lehet: Haviarék József,
6600 Szentes, Apponyi tér K/2. 3/12.
tel.: 63-317-571

ÚJ VERSENYEK

DECEMBERBEN ÉS JANUÁRBAN

MAGIC: THE GATHERING VERSENY

Időpont: 1999. január 10. 11 óra
(nevezés 10-től).

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

Szabályok: Type 1.5.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: boosterek.

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

PÉNZDÍJAS VERSENY

Időpont: 1998. december 27. 11 óra
(nevezés 10-től).

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

Szabályok: Hagyományos svájci rendszerű verseny.

Nevezési díj: 666 Ft, tagoknak 500 Ft.

Díjak: ultraritka, 1 győztesdoboz Árnyékhold 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).

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: 1999. január 9. szombat, 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Budapest, Sárkányvár, IV. ker. Király u. 11.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Érdeklődni lehet: Sárkányvár, tel. 06-30-9844-894.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: 1990. január 30. 10 óra
(nevezés 9.30-tól).

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

Szabályok: Hagyományos, svájci rendszerű verseny.

Nevezési díj: 350 Ft.

Érdeklődni lehet: Valhalla Páholy könyvesbolt, Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. Telefon: (42) 318-477

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: 1999. január 9. szombat 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Győr, Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.

Szabályok: Hagyományos, svájci rendszerű verseny. Tiltott lapok a szokásosak plusz az ultraritka lapok.

Nevezési díj: 400 Ft

Érdeklődni lehet:

Valhalla Páholy Pegazus Könyvesbolt tel.: (30) 326-438.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: 1999. január 17. vasárnap 9 óra (nevezés 8-tól).

Helyszín: Kolping Oktatási Központ, Gyöngyös, Torók Ignác u. 1.

(a buszpályaudvartól 5 percre).

Szabályok: Hagyományos svájci rendszerű verseny, ahol ultraritka lapokat nem lehet használni.

Nevezési díj: 350 Ft.

Érdeklődni lehet:

Tornay Tamás tel.: 37-314-447

I. KIADÁSÚ VERSENY

Időpont: 1999. január 17. 11 óra
(nevezés 10-től).

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

Szabályok:

Csak olyan lapokat lehet használni, amik megjelentek az első kiadásban is.

Nevezési díj: 550 Ft, tagoknak 400 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: 1999. január 2. 10 óra
(nevezés 9-től).

Helyszín: Erkel Ferenc Művelődési Központ, Nagykanizsa, Ady E. u. 8.

Szabályok: Hagyományos, svájci rendszerű verseny. *Nincs tiltott lap.*

Nevezési díj: 450 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, paklik

Érdeklődni lehet: Valu Gábor tel.: 93-314-507

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: 1990. január 30. 10 óra
(nevezés 9-től).

Helyszín: Bartók Béla Művelődési Ház, Miskolc, Andrassy u. 15.

Szabályok: Hagyományos, verseny.

Díjak: ultraritka, paklik.

Nevezési díj: 450 Ft.

Érdeklődni lehet: Valhalla Páholy könyvesbolt, Miskolc, Tel.: (46) 411-528.

ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

1999. január 3. Cyber World HKK

1999. január 9. Dungeon HKK

1998. január 10. Magic

1998. január 17. HKK

1998. január 24. Star Wars

1998. január 31. Elysium HKK

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

PÉNZDÍJAS VERSENY

Időpont: 1999. január 31. 11 óra
(nevezés 10-től).

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

Szabályok: Hagyományos svájci rendszerű verseny.

Nevezési díj: 666 Ft, tagoknak 500 Ft.

Díjak: ultraritka, 1 győztesdoboz Árnyékhold 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).

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: 1999. január 24. 11 óra
(nevezés 10-től).

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

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Káoszfellegvár Debrecen, Kálvin tér 2/b I. emelet.

Támogatja: A Világok Háza szerepjáték klub és az Káoszfellegvár.

ÚJ VERSENYEK



HATALOM LIGÁJA

Tovább bővült az érdeklődők száma, már 283 lelkes játékosunk van. Hely szűkében ezúttal ismét csak az 1599 pont feletti rangsorát közöljük. Már most felhívom a játékosaink és a szervezők figyelmét arra, hogy 1999. január elsejétől új sorozat indul a Ligában. A december 31-ével lezáruló első szakasz végeredményét, és értékelését a februári Krónikában közöljük, de a Liga-helyszínek is megkapják, és a Beholder Kft. honlapján is megtalálható lesz. Az új szakaszra minden játékosnak tagságot kell hosszabbítania, melynek során új igazolványt kap, de nem kapnak újabb sorszámot, az eredetivel játszanak tovább. A tagsági díj az újabb félévre változatlanul százötven forint. A Liga-pontjaikat természetesen mindenki tovább viszi a következő szakaszra. A június 30-ig tartó második szakaszban Tiltott mágias paklikkal kell versenyezni, a meccsek továbbra is három játszmásak. Tiltott lapok: A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szirének éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítás, Alkalmazkodás, Direkt kontaktus, Fantom sárkányok, Gömbvillám, Griffónix, Haarkon dühe, Illúziósárkány, Kovácscéh, Manacsapda, Mágiafaló, Mentális robbanás, Molgan, Notermanthi, Ördögi mentor, Pszi-elementál, Sötét kastplom, Sötét motyogó, Szörnybűvölés, Tiltott mágia, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó, és az ultraritkák. Sok sikert mindenkinek!

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.
7. Ceglédi Sportkártyabolt – Cegléd, Kossuth Ferenc u. 8., Gyarmati udvar
8. Orákulum Kártya- és Szerepjátéklub – Debrecen, Boldogfalva u. 15-17.
9. Game Center (volt Magic Shop) – Terra Center Üzletközpont, Budapest, Párizsi u. 1.
10. KO-MA könyvesbolt – Siófok, Mártírok útja 8. (Napfény szálló)
11. Elysium Szerepjátékbolt és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
12. Sárkánytűz szerepjátékbolt – Szombathely, Kiskar u. 9.
13. Athors könyvesbolt – Szigetszentmiklós, Szent Miklós út 12.
14. Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték szaküzlet – Budapest, Ferenc krt. 33.
15. Red Dragon – Tatabánya, Mártírok útja 69.
16. Agyvihar Kártyapáholy klub – Pécs, Citrom u. 12.
17. Csillagvég könyvesbolt – Szeged, Gogol u. 15.
18. Használtkönyv-kereskedés – 7400 Kaposvár, Dózsa György u. 5.
19. Lidércfény szerep-és kártyajátéklub – Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti ifjúsági ház („Nagy Zöld Kapu”).
20. Egri Valhalla Páholy Könyvesbolt – 3300 Eger, Tárkányi B. u. 2.
21. CyberWorld – Down Town Üzletház, 1053 Budapest, Kossuth L. u. 17.
22. Dungeon – Budapest, Erzsébet krt. 37.
23. Dark Portal – Budapest, Vak Bottyán u. 75., a 85-ös busz megállójában
24. Sárkányvár – 1042 Budapest, Király u. 11.



- | | | |
|---------------------------------------|--|--|
| 1. 1809 Szinay Péter, Budapest | 41. 1615 Szabó Géza, Hajdúszoboszló | 81. 1600 Farkas Norbert, Rakamaz |
| 2. 1804 Tornay Tamás, Gyöngyös | 42. 1615 Skaliczky Dávid, Taksony | 82. 1600 Földi Miklós, Korós |
| 3. 1770 Abbas Krisztián, Budapest | 43. 1614 Opra Szabó Csaba, Budapest | 83. 1600 Skaliczky Dávid, Taksony |
| 4. 1767 Muri Ferenc, Nyíregyháza | 44. 1612 Steinhauer Róbert, Eger | 84. 1600 Tóth Balázs, Sz.sz.t.miklós |
| 5. 1737 Halmi Csaba, Cegléd | 45. 1612 Halas Szilárd, Szederkény | 85. 1600 Kulcsár Dávid, Sz.sz.t.miklós |
| 6. 1709 Szabó Krisztián, Gyöngyös | 46. 1611 Valler Krszitián, Pécs | 86. 1600 Kántor Gyula, Salgótarján |
| 7. 1709 Mező István, Gyöngyös | 47. 1607 Debreceni Áron, Pilisjászfalu | 87. 1600 Szabó András, Sz.sz.t.miklós |
| 8. 1688 Kovács Sándor, Csemő | 48. 1606 Józsa Sándor, Debrecen | 88. 1600 Szabó Gergely, Pásztó |
| 9. 1685 Farkas Attila, Dunaharaszti | 49. 1603 Kórosi Dávid, Pécs | 89. 1600 Tanács György, Szeged |
| 10. 1677 Csehi Miklós, Békéscsaba | 50. 1602 Bagi Sándor, Cegléd | 90. 1600 Rusótzky Zoltán, Budapest |
| 11. 1671 Csík János, Budapest | 51. 1601 Fábíán Balázs, Budapest | 91. 1600 Arnóth Róbert, Szeged |
| 12. 1666 Lipták Károly, Budapest | 52. 1600 Pecija Petár, Budapest | 92. 1600 Csirik Tamás, Szeged |
| 13. 1665 Mátyus Balázs, Pásztó | 53. 1600 Horváth Kornél, Kaposvár | 93. 1600 Vajda Csaba, Bácsalmás |
| 14. 1657 Szigeti Balázs, Debrecen | 54. 1600 Mátó Viktor, Budapest | 94. 1600 Král László, Budapest |
| 15. 1654 Simon Dániel, Sz.sz.t.miklós | 55. 1600 Ronyák László, Nyíregyháza | 95. 1600 Dönczi Krisztián, Szeged |
| 16. 1651 Ordas Lajos, Nagyőrös | 56. 1600 Kovács Attila, Budapest | 96. 1600 Székelyhidi Zsolt, Debrecen |
| 17. 1648 Szaveljev Ádám, Eger | 57. 1600 Kovács Márton, Budapest | 97. 1600 Tar Zoltán, Debrecen |
| 18. 1637 Sass Tamás, Budapest | 58. 1600 Galambos Viktor, Budapest | 98. 1600 Nagy Barna, Debrecen |
| 19. 1637 Fodor Péter, Gyöngyös | 59. 1600 Piósi Balázs, Budapest | 99. 1600 Molnár László, Debrecen |
| 20. 1637 Panyik Zoltán, Budapest | 60. 1600 Gráf József, Dunaharaszti | 100. 1600 Tóth János, Debrecen-Bánk |
| 21. 1634 Czine Sándor, Mátészalka | 61. 1600 Kovács Áron, Budapest | 101. 1600 Tóth Zoltán, Debrecen |
| 22. 1633 Kovács Péter, Szeged | 62. 1600 Kőver Péter, Budapest | 102. 1600 Balogh Álmos, Egervár |
| 23. 1633 Gulyás Gábor, Dunaharaszti | 63. 1600 Tanács György, Szeged | 103. 1600 Kiss Csaba, Sz.sz.t.miklós |
| 24. 1629 Ludányi Ákos, Eger | 64. 1600 Vajda Csaba, Bácsalmás | 104. 1600 Rém András, Budapest |
| 25. 1629 Németh Tamás, Siófok | 65. 1600 Gál Péter, Eger | 105. 1600 Baksa Péter, Zalaegerszeg |
| 26. 1629 Balogh Ákos, Egervár | 66. 1600 Herceg Zoltán, Eger | 106. 1600 Gyarmati Dezső, Zegerszeg |
| 27. 1628 Baross Ferenc, Budapest | 67. 1600 Gonda Márton, Eger | 107. 1600 Szabó Csaba, Budapest |
| 28. 1627 Pintér Noémi, Budapest | 68. 1600 Kovács Péter, Szeged | 108. 1600 Kuttner Ádám, Eger |
| 29. 1627 Klotz Attila, Szeged | 69. 1600 Zajác Gábor, Nyíregyháza | 109. 1600 Cviin Dávid, Budapest |
| 30. 1627 Bíró Gábor, Debrecen | 70. 1600 Magó Zsolt, Debrecen | 110. 1600 Holtzinger Dániel, Budapest |
| 31. 1627 Illés Péter, Siófok | 71. 1600 Nagy Andrea, Nyíregyháza | 111. 1600 Varga István, Celldömök |
| 32. 1625 Majnik Szabolcs, Kaposvár | 72. 1600 Bárkányi Imre, Nyírszőcs | 112. 1600 Benyó Balázs, Siófok |
| 33. 1625 Ries Tamás, Budapest | 73. 1600 Vadas György, Nyíregyháza | 113. 1600 Varga Benedek, Körmend |
| 34. 1624 Szabó István, Pásztó | 74. 1600 Balkóczy Krisztián, Nyíregyh. | 114. 1600 Varga Márton, Körmend |
| 35. 1621 Klimisz Dezső, Csemő | 75. 1600 Kis Borsó Csaba, Pilisv.vár | 115. 1600 Valu Gábor, Nagykanizsa |
| 36. 1616 Koczur Ferenc, Debrecen | 76. 1600 Józsané Sz. Anita, Debrecen | 116. 1600 Borsai Zoltán, Zalaegerszeg |
| 37. 1616 Szabó András, Zalaegerszeg | 77. 1600 Gálos Géza, Dunaharaszti | 117. 1600 Varga László, Páka |
| 38. 1616 Nagy Gábor, Szeged | 78. 1600 Alapi Miklós, Pásztó | 118. 1600 Berkics Barnabás, N.kanizsa |
| 39. 1616 Balogh Gábor, Budapest | 79. 1600 Wimmer Tamás, Dunaharaszti | |
| 40. 1616 Szemerényi Tibor, Budapest | 80. 1600 Tóth Balogh Béla, Debrecen | |

TILTOTT MÁGIA

A NYERTES PAKLI:

- 3 Béke szigete
- 3 Ellenvárászat
- 3 Gyenge ereje
- 3 Energiakonzentráció
- 3 Járvány
- 3 Gitonga
- 3 Átokmurgattyú
- 3 Morgan pálcája
- 3 Ködmangó
- 3 Noth szellem
- 3 Káoszmaster
- 3 Átokféreg
- 2 Sheran lázadása
- 2 Ében hadúr
- 1 Haarkon
- 1 Káoszbajnok
- 1 Hiábavaló áldozat
- 1 Az agy kifacsarása
- 1 Halál csókja

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét november 21.-én rendeztük. Az amatőr kategória egyre több új versenyzőt vonz, most 73 amatőr és 30 profi indult. Rádadásul az amatőrben most mások szerepeltek a legjobb négy között, mint a múltkor (pedig a múltkori győztesek is indultak), ezzel is bizonyítva, hogy mindenkinek van esélye.

A paklik sokszínűsége ismét visszatért, talán *A Gépezettel* megerősített áldozós horda volt a legnépszerűbb. A paklira jellemző, hogy az első-második körben már sok nulla költségű lapot (*Ködmangó*, *Szerencsejáték*, *Az örület temploma*) rak le, ezekből áldozós lapokat hoz ki, és lehetőleg minél hamarabb *A Gépezetet*, amit *Abarrum segítségével* kereshet elő, és *Utcakölyökkel*, *Összefogással*, *Védőrúnával* kombózza *A Gépezetet*. Gyakran használ *A bőség zavarát*. Ezenkívül voltak különféle horda paklik, mindent leíró, Vlagyimirrel és célozhatatlan lényekkel játszó kontroll-paklik, pszi pakli, tárgyas paklik (mivel kovács-céhezni nem lehetett, kénytelen-kelletlen szörnykomponens termeléssel), manarobbanásos pakli, és még sok más. Az új, Sötét Föld Invázió lapjaiból az *Okulipaj robbanó gömbje* és a *Hiábavaló áldozat* volt a legnépszerűbb.

A profik között veretlenül, a csoportküzdelmeket és a nyolcas döntőt is megnyerve, Sass Tamás győzött. Mint látható, a pakli, bár tartalmaz áldozós lapokat (különösen erős a *Morgan pálcája*), mégsem nevezhető áldozós hordának. Érdekes a *Káoszmaster*, valamint alapból a *Hiábavaló áldozat* és *A béke szigete* használata. A második, meglepetésre, Hambalkó Bálint lett. Paklijában szintén van *Gépezet*, de elsősorban quwargokat használt a szokásos feláldoznivalók helyett, valamint játszott *Dornodon*

szentéllyel, *Vérfolyammal*, *Előzónléssel*, *Óriásféreggel*, *Drakolder testőrrel*, *A mester büntetésével*, és *Pozitív sikkal* is. A harmadik helyen Holtzinger Dániel végzett. Paklija mesterrel kiegészített hagyományos horda, érdekesség *Okulipaj robbanó gömbje*, *Chara-din káoszlovagja*, *Az igazság próbája*, *Sutor Kragoru*. Negyedik pedig Korányi Tibor lett a Nemzeti Bajnokságon használt, kedvenc mindent leíró, vlagyimires, agykifacsarásos kontroll-paklijával.

Az amatőrök között Wéber Tamás győzött, szintén veretlenül a csoportküzdelmek és a négyes döntő során, a fentebb vázolt áldozós hordával, amelyben a laphúzást *Visszalépés* és *Notermanthi* bölcsesség biztosította. A második helyezett Séd Szabolcs lett, az előzőtől csak nünaszokban különböző paklival. A harmadik helyen Szász Lajos végzett, irtó paklival, a negyedik pedig Neszevcskó Tamás, egy érdekes tárgyas paklival, amely *Időgyorsítóra* és *Az élet könyvére alapozott*, és egy *Savas üvegsével* ölt.

ÉRDEKESÉGEK A VERSENYRŐL:

❖ Jámbor András egy *Loidin Haptitus* pakli ellen elég gyorsan nyert 3:0-ra: mindig kirakta a *Pozitív létsíkot* (a Haptitus-pakli végtelenszer egyet tud sebezni...).

A közeljövőben egyébként várhatóan a profi kategória létszáma nőni fog, hiszen az eredmények alapján folyamatosan kerülnek fel a legjobb amatőrök, a profik viszont az előző évi esetleges rossz eredmény alapján júliusban kerülhetnek le. 1999. július elsejétől már nem számítanak az 1998. első félévének eredményei.

Mindenkit szeretettel és sok-sok díjjal várunk a versenyekre!

MAKÓ BALÁZS





HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
1999. január 5.

Szinte alig érkezett megfajtés az előző feladványunkra. Ez most egyértelműen annak köszönhető, hogy túl nehéz volt a feladvány, mivel a beérkezett megoldások közül csak egy volt helyes. Mindenesre, hogy növeljük az olvasók rejtvényfejítő kedvét, ezért megemeljük a nyereményeket. Ezentúl a helyes megfejtők közül hárman két-két csomagot nyernek a legújabb kiegészítőből. Most pedig nézzük a helyes megfejtést!

1. A *Tűzmesterrel* visszaveszem a gyűjtőből a kezembe a *Táncoló lángokat*. (-1 = 19 VP)
2. Kijátszom a *Kandelábert* (ÉP-ből, így 1 ÉP-m marad), a *Tűzmágiát*, és a *Griff-fiókát*. (-3 -4 = 12 VP)
3. A *tűz urára* ellövöm a *Táncoló lángokat*. (-1 = 11 VP)
4. A *tűz urának* képességéhez bepaszvizálom a *Tűzmadarat*, a fiókat és az *Ebk-nagorbut*. A *Poszítív létsík* miatt csak 2-2 ÉP-t sebeznek. A célpont mindhárom esetben az összefogott *Krakovói Sütőtök*+*Drótszörű pincsi* páros. Sajnos ettől még nem halnak meg, de egy ÉP-jük marad.
5. Passzivizálom A *tűz urat* is a saját képességéhez, vele az ellenféln sebzek kettőt. (-2 = 11 ÉP)
6. Jöhet a *Teljes fordulat*. Minden lényem aktivizálódik, de minden más lapom passzivizálódik. Passzivizálódik az ellenfél *Bikaviadala* is, az így elvesztett 1 ÉP miatt meghal az összefogott lénycsoportja. Sajnos ekkor máz *Árnyékvilág* sem aktív, így senki nem sebződik és nem gyógyul. A *Védelem a tűztől* is aktív lesz, de szerencsére *A tűz ura semlegesíti*. (-3 = 8 VP)
7. A pincsiért kapott komponensből kirakom a *Tűzkarót* A *tűz urára*.
8. Kiüzetem a lerakott lapjaimat, visszakerül a kezembe a *Griff-fióka* és a *Tűzmágia*. (-4 = 4 VP).

9. Visszarakom a *Tűzmágiát*. (-3 = 1 VP)
10. A *tűz urának* képességét használva, a *Tűzmadár* passzivizálásával sebzek a *Tűzmadárba* egyet (passzív a *Kandeláber*, aktív a *Tűzmágia* és van *Poszítív létsík*). A madár ettől meghal, de szerencsére a képességével tudok kettőt sebezni az ellenfélbe. (-2 = 9 ÉP)
11. *Ebk-nagorbu* szintén A *tűz ura* képességével sebez egyet az ellenfelemben. (-1 = 9 ÉP)
12. A *tűz ura* bemegy az űrposztba. Mivel láthatatlan a *Táncoló lángok* miatt, az ellenfélnél pedig már nincs olyan, aki látja a láthatatlant, ezért bever az ellenfél arcába nyolcat (a *Tűzkarótól* tűzsebzése lesz, és így már erősíti a *Tűzmágiát*). (-8 = 0 ÉP)
13. Ellenfelem a gyógyulási fázisban kijátssza *Leab megcsífolás*, 1 ÉP-be kerül, de én gyorsan sebzek rajta a *Tűzmester* passzivizálásával (A *tűz ura* képességével). Győztem!

A feladványban problémát okozhatott, hogy sokan nem tudták tűzvarázslatnak számí-e a *Táncoló lángok*. Sajnos lemaradt róla a tűzikon, de tűzvarázslatnak számolta, akkor is meg tudta fejteni a feladványt, mivel volt elég VP-je rá. *Jancsár János* volt az egyetlen megfejtőnk, aki a helyes megoldást küldte be (apró szépséghibával). Ezúttal az összes nyereményt, 3 csomag Ezüsthajnal, 6 kapja meg. Gratulálók neki!

Következő feladványunkat Makó Balázs készítette: Van 1 ÉP-d, 19 VP-d, 6 szörnykomponensed. Az ellenfélnél 56 ÉP-je, 15 VP-je, 5 szörnykomponense van a húzás fázisod után vagy, nyerj mielőtt az ellenfeled köre elkezdődne!

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

Beküldési határidő: 1999. január 5.

A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Molgan (L)
- Túlburjánzás (S)
- Méreg átadása (S)
- Az idő kereke (E)
- Gyilkos méreg (S)
- Quwarg parazita (D)
- Orzag bilincse (F)
- Fregnikus plazma (C)
- Lélektisztítás (R)
- Quwarg rajzás (D)
- Varázslatlopás (E)

ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Gyémántsárkány (R)
- Silistra (S)
- Varkaudar szolgárolány (D)
- A kőosz szentélye (C)

PAKLID:

- Múltidéző (R)

GYŰJTŐD:

- Gyémántsárkány (R)

Minden lapod aktív, a Gyémántsárkányon 1 jelző van, és az űrposztban tartózkodik. A másik két lényed a tartalékban van. A többi lapod a Semmiben van.

ELLENFELED KEZÉBEN LEVŐ LAPOK:

- Aranyeső (F)
- Quwarg méreg (S)
- Katakizma (L)

ELLENFELED KIJÁT SZOTT LAPJAI:

- 2 Holtak szelleme (L)
- Isteni közbeavatkozás (R)
- A kapzsóság átka (F)
- 2 Védőrúna (-)

Minden lapja aktív. A szellemek az űrposztban vannak. A két Védőrúna az Isteni közbeavatkozáson és A kapzsóság átkán van.

Versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 1999-ben

JANUÁR

A korábbi szokásunkhoz híven ezúttal is minden hónapban rendezünk egy HKK versenyt a Kondor Béla Közösségi Házban. A versenyek általában minden hónap harmadik szombatján kerülnek megrendezésre, és a részleteket mindig az előző havi Krónikában találjátok meg. Íme a pontos időpontok:

Január 23.

Február 20.

Március 20.

Április 17.

Május 22.

Május 29.

(Az új kiegészítő bemutató versenye)

Június 19.

Július 24.

Augusztus 20-22.

(III. HKK Nemzeti bajnokság)

Szeptember 18.

Október 23.

November 20.

November 27.

(Az új kiegészítő bemutató versenye)

December 18.

Mindenkit szeretettel várunk!

Trollbarlang

„REPLINTÁSA FANTÁZAVILÁGOKRÓL TETT ZUGORA”

Az új címünk:

1065 Budapest Bajcsy Zs. út 57.

Tel./Fax: 269-5496

Email: khaled@elender.hu

<http://www.privatemoon.com>

A TROLLBARLANG új helyen várja a fantasy és science fiction szerelmeseit! A Skála Metrótól 150 méterre kényelmes és modern környezetben válogathattok szerep- és stratégiai játékok, figurák, modellek, tereptárgyak, modellfestékek, kártyajátékok valamint művészeti albumok (Brom, Royo, Vallejo...) magyar- és idegennyelvű képregények (Aliens, Predator, Mask, Star Wars, Sandman...) forráskönyvek (X-Files, Armagedon, Industrial Light and Magic, Aliens...) Magyarországon egyedülálló választékából.

Próbáld ki ultragyors csomagküldő szolgálatunkat, így utánvéttel is hozzájuthatsz termékeinkhez.

ELKÖLTÖZTÜNK!!!!



MEGRENDELŐLAP

Magyarországon egy könyv árának igen tekintélyes részét a könyvterjesztői árrés teszi ki, és emiatt a könyvek ára igen csak megnőtt. Kiadónktól már eddig is meg lehetett rendelni könyveinket, teljes áron. Most kísérletképpen 1998. november 10. és 1998. december 31. között könyveinkre új megrendelési rendszert vezetünk be, jelentős árkedvezményt biztosítunk a tőlünk vásárlóknak. Sőt, a TF-en vagy KG-n játszóknak lehetővé tesszük, hogy a számlájukon levő zsetonból vásároljanak különösen kedvező áron. Reméljük, hogy az így kialakított árak elérhetőbbé teszik könyveinket.



A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1. ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON

Ebben az esetben a csekk hátulján a közlemények rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árál feltüntetett összegeket, majd a végén adj hozzá 100 Ft postaköltség-hozzájárulást. (Ha egyszerre több könyvet rendelsz, akkor is csak 100 Ft-ot kell postaköltségeként fizetned!) Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket.

2. ZSETONBÓL SZERETNÉL FIZETNI

Küldd vissza ezt a megrendelőlapot, az alján töltsd ki a szükséges adatokat. A számládról levonjuk a megfelelő számú zsetont (+2 zseton postaköltség-hozzájárulást), és egy héten belül postázzuk a könyvet.

3. UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI

Töltsd ki a megrendelőlapot, és mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + 250 Ft postaköltség-hozzájárulás)

	Bolti ár	Kedvezményes ár	Zseton	
SHADOWRUN				
..... darab Nigel Findley: Magányos farkas	698 Ft	450 Ft	8
..... darab Tom Dowd: Vakító fény	698 Ft	450 Ft	8
BATTLETECH				
..... darab Michael A. Stackpole: Halálos örökség	750 Ft	450 Ft	8
..... darab Michael A. Stackpole: Elveszett sors	750 Ft	450 Ft	8
..... darab Robert Thurston: A klán törvénye	698 Ft	450 Ft	8
..... darab Robert Thurston: Vérnév	698 Ft	450 Ft	8
..... darab Robert Thurston: Sólyomgárda	698 Ft	450 Ft	8
EARTHDAWN				
..... darab Christopher Kubasik: A vágódás gyűrűje	698 Ft	450 Ft	8
RAYMOND E. FEIST				
..... darab Ezüsthövis	798 Ft	479 Ft	9
..... darab Vérbeli herceg	898 Ft	583 Ft	11
ROBERT JORDAN: AZ IDŐ KERKE SOROZAT				
..... darab A világ szeme I.	798 Ft	518 Ft	9
..... darab A világ szeme II.	998 Ft	648 Ft	12
EGYÉB				
..... darab Graham Edwards: Sárkányvihar	998 Ft	648 Ft	12
..... darab William Shatner: Delta kutatás	798 Ft	518 Ft	9
..... darab Ian Fleming: Casino Royale	629 Ft	377 Ft	6
..... darab Ken Grimwood: Időcsapda	750 Ft	450 Ft	8

A megjelölt könyveket utánvétellel kérem a címre elküldeni. Tudomásul veszem, hogy a kedvezményes áron felül 250 Ft postaköltség-hozzájárulást is kell fizetnem!

Kérem, hogy a könyvek árát a számú számlámról vonják le. Tudomásul veszem, hogy a kedvezményes áron felül 2 zseton postaköltség-hozzájárulást is kell fizetnem!

(Kérjük, a négyzetekben jelöld be (☑) az általad választott fizetési módot.)

Neved:

Címéd:

MAGIC The Gathering™ EXTENDED

Amikor ezt a cikket írom, az új Type II. (Urzás, Mirage nélküli) éppen kialakulóban van. Lejátszódott néhány verseny a nagyvilágban, de az igazán új paklik még nincsenek kiforrva. Ez alól kivétel talán az új kék örület (The Academy), de erről majd később írok, hiszen a pakli az extended formátumon is létezik, sőt...

Hogy miért extended-ről írok? A válasz egyszerű: itt volt a római Pro-Tour ebben a formátumban, s két hét alatt két magyar extended verseny is volt. Ha valaki nem tudná, azért leírom, hogy ez az a típus, ahol a lapok a The Dark-tól kezdve szerepelhetnek, és a Restricted lapok nem játszanak. Ezen a versenyformátumon is kialakult egy általános mezőny, ahol a jellegzetes paklitípusok a következők:

SLIGH

PT-JANK – (ld. másik cikk)

NECROPOTENCE

RECURRING/FITTEST

THE ACADEMY – csak most, az Urza után keletkezett

FRUITY PEEBLES

LEGION LAND LOSS

BOTTOMLESS BRIDGE

A paklik közül néhány már megjelent korábban az AK-ban, de nem győzőm hangsúlyozni, hogy mennyire fontos, hogy egy pakli napra készen álljon, azaz az aktuális mezőnybeli körülményeket figyelembe véve készüljön el. Tehát már 3-4 lap különbség is indokolja az új paklista bemutatását.

Következzenek a paklik rövid kommentárok kíséretében.

LEGION LAND LOSS

4 Llanowar Elves	4 Creeping Mold
4 Wild Growth	1 Triskelion
4 Erhnam Djinn	3 Icy Manipulator
1 Uktabi Orangutan	4 Cursed Scroll
3 Walls of Roots	
2 Wall of Blossoms	14 Forest
4 Winter's Grasp	4 Wasteland
4 Thermokarst	4 Mishra's Factory

Mint azt bárki láthatja, ez egy zöld földirtó pakli, némi kontroll jelleggel (falak, Icy). A pakli koncepciója egyszerű: az alternatív manák segítségével minél gyorsabban

pusztítsuk le az ellenfél földjeit, majd vágjunk le valamit, amivel nyerhetünk (Erhnam, Scroll, stb.). Az esetleges ellenlényeket pedig leszedhetjük, vagy körönként betáplálhatjuk az Icyval.

SLIGH

4 Mogg Fanatics	1 Sonic Burst
4 Jackal Pups	2 Goblin Patrol
4 Ironclaw Orcs	4 Fireblast
4 Ball Lightning	4 Cursed Scroll
4 Lightning Bolt	2 Hammer of Bogardan
4 Incinerate	4 Wasteland
1 Dwarven Miner	18 Mountain

Azt hiszem ehhez a paklihoz nem kell túl sokat írnom. A Lightning Boltok picit erősebbé teszik a Type II-es változathoz képest, s az a tény sem elhanyagolható, hogy a Wastelandek extendeden gyakrabban találunk célpontra.

RECURRING/FITTEST

4 Recurring Nightmare	4 Birds Of Paradise
4 Survival of the Fittest	1 Wood Elves
2 Living Death	2 Great Whale
2 Vampiric Tutor	1 Triskelion
2 Uktabi Orangutan	4 Bayou
1 Necrataal	3 Savannah
2 Thrull Surgeon	2 Underground Sea
1 Firestorm	1 Scrubland
1 Counterspell	2 Tropical Island
1 Monk Realist	2 Taiga
2 Tradewind Rider	2 Forest
2 Spike Feeder	2 Gemstone Mine
1 Spike Weaver	2 City of Brass
4 Wall of Blossoms	3 Swamp

Ezt a paklit már rengeteg módon fel lehet építeni. Ez csak egy példa. Ebben a verzióban van egy kombó, melynek lényege az, hogy a Great Whale segítségével végtelen manát

szi számunkra, hogy belenézünk az ellenfél kezébe, s onnan egy tetszőleges nem föld, nem lény, lapot eldobasunk. Brutális! A Yawgmoth's Willlel pedig három mana kifizetése után a kör végéig a temetőből varázsolhatunk! Szóval újra el lehet vele játszani a Dark Ritual, Dark Ritual, Drain Life kombót, amellyel az előző körben már tizet leszívtunk a szemben ülő pajtástól.

THE ACADEMY (Tommi Hovi – PT Róma győztese)

3 Abeyance	3 City of Brass
3 Power Sink	4 Ancient Tomb
3 Intuition	4 Volcanic Island
3 Mind over Matter	4 Tolarian Academy
4 Windfall	4 Tundra
4 Stroke of Genius	
4 Time Spiral	Sideboard
2 Scroll Rack	2 Red Elemental Blast
3 Voltaic Key	4 Chill
4 Mox Diamond	4 Wasteland
4 Mana Vault	1 Arcane Denial
4 Lotus Petal	4 Gorilla Shaman

Na ez a pakli, amelyik nem olyan erős, mint a Bloom..., hanem sokkal erősebb! Először leírnám, melyik urzás lap mit csinál:

Windfall: Mindenki eldobja a kezét és annyit húz, amennyi lapja annak volt, akinek a legtöbb lapja volt.

Tolarian Academy: Legendary Land, annyi kék manát ad, amennyi artifactünk a pályán van.

Stroke of Genius: Két szintelen, egy kék + X, célpont játékos X lapot húz.

Time Spiral: Hat mana (két kék), mindenki eldob mindent, majd a temetőt is bekeverve mindenki húz hetet. Ezután visszazaforgathatsz hat földet.

Voltaic Key: egy szintelen, artifact, tap: visszazafogat egy artifact.

Ezek után nézzük, hogy is működik a dolog. A játékos levág egy rakás olcsó artifactet, ezekből és az akadémiából rengeteg manát termel, húz, letesz egy Mind Over Matert, majd még több manát termel és még többet húz..., aztán egyszer csak az ellenfél félálomban kap egy 100-as Stroke of Geniust, s meghal.

A pakli erősségéről csak annyit, hogy Rómában az első nyolc között négy ilyen pakli volt!

ROVÓ VIKTOR





Ne ezektől az alakoktól próbáld meg vásárolni!

Ők valószínűleg nem tudják majd önt olyan választékkal és mennyiséggel ellátni kártyajátékodból, könyvekből, szerepjátékodból 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



MAGIC The Gathering™ PAKLI

s f o f i s z f i k ó k

Mint azt már sokszor megállapítottuk, a pakliépítés egyik legfontosabb része a manaarány/manaköltség pontos beállítása. A lapok sokasága és a köztük fennálló lényegi különbségek (lények, manaadó varázslatok, globális varázslatok, stb.) miatt nehéz általános matematikai modellt felállítani a helyes földarányra.

Ez talán picit összevissza volt így, megpróbálok egy példát mondani: Egy pakli, amelyben pl. Moxokat, vagy Dark Ritualokat használunk nyilván kevesebb földet igényel, mint egy olyan, ahol nincsen semmilyen „földönkívüli” (hehe) manaforrás. Jó példa lehet erre egy zöld horda, mely 14-18 földből is vígan elvan, mivel tele van effekkel. Ezzel szemben egy vörös horda 14 földdel már halálra van ítélve.

Az előbbi tények fennállása miatt talán érdemesebb konkrét paklik mana-eloszlásait vizsgálni. Természetesen különböző versenytípusokon is eltérést tapasztalhatunk pl. a horda típusú paklik manaeloszlásában.

A mellékelt táblázatok segíthetnek abban, hogy saját magad is készíthess effektív paklikat. Építhetsz egy Type 2-es fehér hordát, s ha nem nagyon változtatsz a lények számán, illetve nagyjából megtartod a kiszámolt mutatók értékét is, akkor valószínűleg nem lesz manaproblémád. Ez persze nem minden esetben igaz, hiszen ha ebben a fehér hordában 4 Plainst kicserélsz 4 Wastelandre, akkor tönkreteszed az egészet, mert nem lesz elég fehér manád. A változtatásokat tehát óvatosan és átgondoltan kell eszközölni.

Az első két táblázat a nyári amerikai nemzetin nagyon jól szereplő két pakliról (Type 2) van, igaz ezek már megjelentek korábban az AK-ban. Azért használtam ezeket a paklikat, mert nagyon profin vannak megalkotva, tehát méltán lehet őket etalonnak venni manaelemzés szempontjából.

A többi három táblázat Olle Rade, Justin Gary és jómagam által alkotott PT-Jank szerű paklik (Extended – szintén volt szó már a Jank paklitípusról). A két külföldi srác egyébként a római Pro Tour legjobb nyolc helyezettje közé jutott (ezekkel a paklikkal), s egyébként is elég híresek. Az én paklim pedig a múlt héten nyert egy kisebb volumenű magyar Extended versenyt.

Azért írtam három ugyanolyan paklit, mert láthatjuk, hogy összetételükben (a mana szempontjából) lényegi különbség csak Olle Rade paklijában van, de ott sem nagy.

Az viszont igen érdekes, hogy Justin paklija és az enyém között lapokban igen sok eltérés van, de manaeloszlásban, manaköltségben, és a számolt mutatókban semmi! Pedig mikor ez a kis magyar verseny volt, akkor a római paklik még nem voltak közzétéve, tehát nem másolhattam róla az adatokat.

Annyit még megjegyeznék, hogy Olle Rade nyilván azért használt sok ösztínű szivatós földet, hogy mindig le tudja rakni a Jackal Pupot az első körben. És persze az is mindegy, hogy a Mox Diamondhoz milyen földet dob el. Érdekes még az is, hogy ő a Disenchantokat teljesen kicserélte aurákra. Ez azért volt jó neki, mert a Mox segítségével szükség esetén akár a második körben is kirakhatta őket.

Na, most már következzenek a száraz adatok. Jó mazsoláztatást!



ROVÓ VIKTOR (PT JANK)

Lények (18 db)

3	Paladin-en-vec	3
2	White Knight	2
2	Warrior en-Kor	2
4	Savannah Lions	1
4	Soltari Priest	2
3	Soltari Monk	2

Varázslatok (28 db)

1	Firestorm	1
3	Disenchant	2
3	Swords of Plowhares	1
4	Tithe	1
1	Aura of Silence	3
4	Lightning Bolt	1
4	Cursed Scroll	1

Földek (22 db)

3	Mishra's Factory
4	Wasteland
4	Plateau
11	Plain

Átlagos manaköltség:
ÁMK/(Földek+4tithe):
Lapok Manaköltsége:

1,58
0,061
0 lap
20 lap
14 lap
4 lap
0 lap



DAVID PRICE (SLIGH)

Átlagos manaköltség:
ÁMK/Földek Száma:
Lapok Manaköltsége:

2,15
0,103
16 lap
13 lap
6 lap
4 lap

Lények (20 db)

4	Ball Lightning	3
4	Fireslinger	2
4	Ironclaw Orcs	1
4	Jackal Pup	1
4	Mogg Fanatic	1
4	Cursed Scroll	6
4	Fireblast	3
2	Hammer of Bogardan	2
4	Incinerate	1
4	Shock	2
1	Sonic Burst	

Varázslatok (19 db)

17	Mountain
4	Wasteland

MATT LINDE (FEHÉR HORDA)

Lények (27 db)

3	Nomads en-Kor	1
3	Paladin en-Vec	3
4	Soltari Monk	2
4	Soltari Priest	2
1	Soltari Visionary	3
4	Soul Warden	1
4	Warrior en-Kor	2
4	White Knight	2

Varázslatok (16 db)

1	Aura of Silence	3
4	Cataclysm	4
3	Disenchant	2
4	Empyrial Armor	3
4	Tithe	1

Földek (17 db)

17	Plains
----	--------

Átlagos manaköltség (ÁMK):2,14
ÁMK/(Földek+4tithe)
Lapok Manaköltsége:

0,102
11 lap
19 lap
9 lap
4 lap



JUSTIN GARY (PT JANK)

Lények (17 db)

- 4 Savannah Lion
- 4 White Knight
- 4 Solrati Priest
- 2 Warrior en-Kor
- 2 Suq'Ata Lancer
- 1 Gorilla Shaman

Varázslatok (21 db)

- 4 Lightning Bolt
- 3 Swords to Plowshares
- 2 Disenchant
- 2 Aura of Silence
- 2 Incinerate
- 4 Tithe
- 4 Cursed Scroll

Földek (22 db)

- 4 Plateau
- 4 Wasteland
- 4 Mishra's Factory
- 3 Flood Plains
- 1 Tundra
- 6 Plains

Mana

- 1
- 2
- 2
- 2
- 3
- 1
- 1
- 1
- 2
- 3
- 2
- 1
- 1

Átlagos manaköltség: ÁMK/(Földek+4tithe) Lapok Manaköltsége:

- 0 mana
- 1 mana
- 2 mana
- 3 mana
- 3+ mana

1,58

0,061

0 lap

20 lap

14 lap

4 lap

0 lap



OLLE RADE (PT JANK)

Lények (17 db)

- 3 Paladin-en-vec
- 4 White Knight
- 4 Jackal Pup
- 4 Savannah Lions
- 2 Soltari Priest

Varázslatok (22 db)

- 4 Mox Diamond
- 1 Armageddon
- 2 Swords of Plowshares
- 4 Tithe
- 4 Aura of Silence
- 4 Lightning Bolt
- 3 Cursed Scroll

Földek (21 db)

- 2 City of Brass
- 4 Wasteland
- 4 Plateau
- 7 Plain
- 2 Gemstone Mines
- 2 Kjeldoran Outpost

Mana

- 3
- 2
- 1
- 1
- 2
- 0
- 4
- 1
- 1
- 3
- 1
- 1

Átlagos manaköltség: ÁMK/(Földek+4tithe) Lapok Manaköltsége:

- 1,49
- 0,059
- 0 mana
- 1 mana
- 2 mana
- 3 mana
- 3+ mana
- 4 lap
- 21 lap
- 6 lap
- 7 lap
- 1 lap



„Vigyázz a léptedre Roxatban, idegen!
Lehet, hogy épp az lesz az utolsó.”

RAZUL, MESTERTOLVAJ

Roxati éjszakák

Azt mondják, Roxat a tolvajok városa, és ez bizonyos mértékig igaz is. De ne hidd, hogy ha átúszad a csatornát, valóságos Édenkertben találd magad, csak mert kicselezed az éber kakukkot! A törvények kegyetlenek, és csak az igazi profik remélhetik, hogy ideig-óráig észrevétlenül űzhetik „mesterségüket”. Itt a tolvajok csak kétszer bukhatnak le. Kezek nélkül ugyanis nehéz lopni...

A valódi mestertolvajok nem dolgoznak közönséges módszerekkel. Az ismeretlenség homályába burkolózva, a háttérből irányítanak. Ott vannak mindenütt: a Kereskedők Céhében, a városbírák között, a városőrség soraiban, a kormányzó palotájában. Ők ülnek a bársonyszékekben, ők állnak a boltosok mosolya mögött, ők forgatják az orgyilkosok törét, ők ölelnek, ha fizetsz a szerelemért. Ővék a nappal és az éjszaka, az élet és a halál. Ellopják az aranyadat, a munkádat, az asszonyodat, az álmaidat, a nevedet – és ha nem vigyázol, végül az életedet is. Hát ezek Roxat mestertolvajai.

Ha ezeknek elmondánám, hogy akad egy tolvaj, aki éjnek idején besurran a helytartói palotába, kicselezi az elit örök mindegyikét, kikertüli az összes fizikai és mágikus csapdát, végül pedig meglovasítja a helytartó egyik legföltettebb kincsét, kiröhögnének vagy bolondnak tartanának. Márpedig én éppen erre készülök. Itt lapulok egy kémény árnyékában, mint valami eleven szélkakas, és a gong szavára várok. Nemigen látszik rajtam, hogy tolvaj lennék. A város mestertolvaja, Razul szerint inkább valamiféle óriás paradicsommadárra emlékeztetek bíbor ujjasommal, kék



nadrággommal, és tollas kalpagommal. Csak a legügyetlenebb ifjú lókötőknek van szükségük fekete öltözékre – engem jobban megvéd a rólvasásaim ereje, mintha tetőtől talpig éjszínű posztóba burkolóznék. Arcomat sem szükséges maszkkal elfednem, vagy bekormoznom – igaz, már születésem óta fogva fekete. Nincs szükségem komplikált betörő szerszámokra, a hírhedt roxati zárfalón kívül – bár ezt is csak akkor használok, ha a mágiám csődöt mond. Fegyverként megteszi az oldalamon himbálódzó, könnyök hosszúságú acél, nem szorulok rá az

amatőrök dobonyilaira, mérgezett pengére. Ha felfedeznek, úgyis mindegy. Másrészről az eszközök behatárolják képességeidet, elbizakodottá tesznek. És ha a mászókampód cserben hagy, ha a drótszöröd eltörik, nem csak a munkád, hanem az életed is múlhat rajta. Hogy még életben vagyok, azt annak köszönhetem, hogy soha nem a legkézenfekvőbb megoldást választottam. Megszólam az utolsó gong. Az örök fáradtak, már alig várják, hogy az érkező új brigád leváltsa őket, a figyelmiük lanyhul. Eljött az én időm.

A tetőgerincen végigfutó palló máskor a kémenyseprők munkáját könnyíti meg, de most az én hasznomra válik. A vereső csomagot hónom alá szorítom, és kurta lábaimmal nekilódulok. A palló végén elrugaszodom, és egy lendülettel átrepülök az öt méteres úrt – igaz, nem pusztán saját erőm segítségével. Hangos zörgés közepette landolok egy jókora bükk lombjai között. Fél kezemmel egy vastag ágat ragadok meg, a másikkal lerántom a csomagról a leplet. A jókora bombagoly méltatlankodó huhogással szárnyal tova. Az utcán álló örök felkappák a fejüket – majd jót nevetnek a saját ijedelmükön, és halkán beszélgetve továbbbátálnak.

Itt lógok ég és föld között, mégis várok kétszáz szívdobbanásig, mielőtt leereszkednék a falon belül. A palota füveskertjében járok, macskamenta és citromgyökér illata érződik a nedves föld szagával vegyest.

A hátsó konyhaajtóhoz sietek, a csak belülről nyitható zár gyorsan megadja magát. Elővonom rövid kardomat, és besurranok a palotába, fülelve minden irányba. Az ajtó halk kattanással zárul be mögöttem.

* * *

Dobhártyarepesztő üvöltéssel omlott be a barlang, maga alá temetve a thargodanokat és Ulinát. Csak én és Angra jutottunk ki élve az eleven pokolból, ahol a formátlan démonfajzat elragadta társnőnket. Levegő után kapkodva bámultunk a sziklatorlaszra, amelyet evilági hatalom már el nem mozdíthatott. Kétségbeesett mentális tapogatózásomra nem érkezett válasz. A nyakamban függő kristályra pillantottam.

– Mágus, lépj vele kapcsolatba! – kiáltottam Andrára.

– Nem tudok! – a sovány alakváltó a megszo-kottnál is sápadtabbnak tűnt. – A kristály erre nem alkalmas.

Dühöd választ készültem az arcába vágni, de erre már nem került sor. Hideg fájdalom hasított az oldalamba, valami emberfeletti erő felemelt a

földről és a folyosó falához vágott. Kopasz koponyám éles csattanással csapódott a sziklának, de nem véletlenül születtem törpének. Fél kézzel meg így is kardom után tapogatóztam, de éreztem, hogy a tátongó sebekem keresztül elfolyik az erőm.

Az idomtalan tömeg, Chara-din teremtménye főlem tornyosult. Nem volt állandó teste, csak egy dimenziók között megrekedt, imbolygó-fortyogó massa, benne kavargó ujjakkal, pengékkel, megnyíló, majd szétfolyó szemekkel és szájakkal. Olyan volt, akár az iszap vagy a forró gyertya viasz, amely elborítja és bekebelezi mindazon anyagi dolgokat, amelyek ellenkeznek groteszk létezésének törvényeivel.

Váratlanul csillogó lánzsáhegy szakította át a lény bőrszerű kergét, fekete testnedvet fröcskölve az arcomba. A bestia nem emberi hangon felvisított, majd egyszerűen elhalványult, kifakult az anyagi létből.

A még mindig reszkető Angra eldobta az ezüsthegyű lánzsát, és mellém térdelt, megpróbálva összefogni a szörnyeteg által ejtett rettenetes seibeimet. A háta mögött sötét ruhás, sápatag alak derengett – tudtam, a jussát várja, ami rég megillette volna.

– Jövök már! Jövök! – hörgöttem, vért bugyborékolva.

– Nem mész sehová, amíg ki nem jutottunk! – sziszegte összeszorított foggal Angra. Saját kristályát az enyémhez érintetett, mire mindkettő azúrkék színben felragyogott. Fájdalmam kezdett lassan alábbhagyni, tudtam, ezúttal sem kerített hatalmába a halál. A ködszerű jelenés hátat fordított, majd szétszözlött.

– Jobban vagy? – kérdezte az alakváltó.

– Már sohasem leszek... – motyogtam a sziklaomlásra pillantva, amely örökre maga alá temette az egyetlen nőt, akit valaha is szerettem.

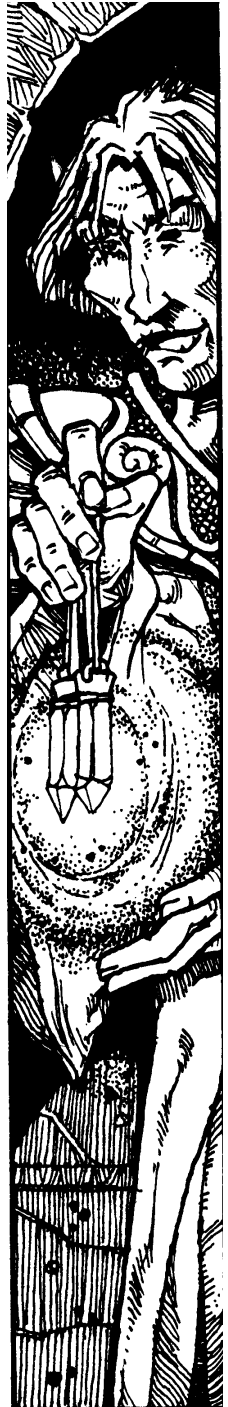
* * *

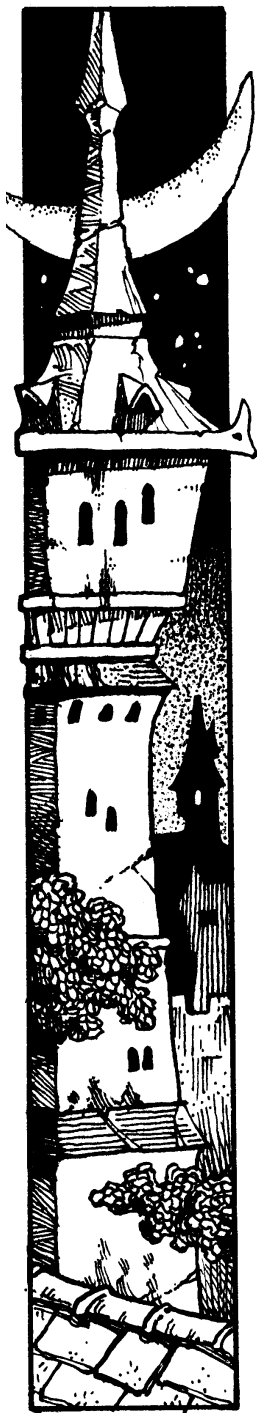
Fél órája keresgélek a palotában, és még nem fedeztek fel, ez jó jel – de még nyomát sem látam kutatásom tárgyának. Még egyszer nem próbálkozhatok, inkább rászánom az éjszakát a munkára.

Elhúzóok egy bársonyfüggönyt, és kilépek a márvány kerengőre. Középen szökökút csobog halkán, a gyümölcsfék között suhog a szél. Az egyik oszlop mellett pedig áll valaki, rövid kék köntösben. Felém fordul, meglátom az arcát. Felhördülök.

– Angra!

Ő elmosolyodik, azzal a félszeg, csendes mo-





sollyal, amellyel a mutáns lény szívét is meghódította. Most látom csak, mennyire utáltam ostoba modorosságáért – ha Ulina nem lett volna, előbb-utóbb nyíltan egymásnak estünk.

– Bolik?

Ő is felismer, bár arcom viharvert, szakállat pedig szeretett Ulinám halála óta nem viseltem. Ő persze ugyanolyan jóképű és elegáns, mint mindig.

– Ahogy mondd. Csak nem, hogy itt lopod a napot a helytartónál?

– Nem éppen – húzza el a száját. – Történetesen én vagyok Roxat főmágusa. Hát te mi járatban?

Aki nem ismer minket, azt lehetné, hogy két régi barát cseveg egymással...

– Ó, én csak levegőzni jöttem ki az udvarra – válszalom könnyedén. – Fülledt benn a levegő.

– Valóban? Újabban karddal jársz sétára is?

– Bizony. Soha nem lehetsz elég elővigyázatos manapság.

– De hisz a palota legbelső udvarában állunk, öröktől körülvéve! Mi félنالód lehetne, ha te is gazdám vendége közé tartozol?

A lecsapó kígyó fürgeségével döfök a gyomra felé – ahogy számítottam, megvédi az elkészített varázspajzs. Másik kezemben Nix gömbjét szorongatom ilyen esetre – el is kiáltom az aktíváló varázsszavakat. Angra pajzsa felvillan, majd elenyészik. Diadalmasan előugrok, hogy befejezzem, amire készülök, de a következő pillanatban hátrahökölök. A mágus tenyerén két áttetsző kristálydarabka pihen.

– Nem felejtettél el valamit, Bolik?

Összekoccantja kristályokat. Vörös fény...

* * *

Készen van? – kérdezte Ulina.

– Íme! – átnyújtottam Angrának a bőrszíjon lógó, egyforma kristálydarabokat. Azok beszívták vérünk cseppjeit, ugyanolyan áttetszően csillogva, mint az imént. A lány érdeklődve pillantott a ragyogó csecsbebecsre.

– Szóval működik?

– Igen, a kapcsolat létrejött. Mostantól képesek vagyunk megosztani az életerőnket egymással, bárhol, bármikor – mosolygott önelégülten Angra.

– No és hogyan?

– Kipróbáljuk. Nem szükséges összpontosítanotok sem, így harc közben is használható. Figyeljetek!

A kristályok vörös fényvel fellobbantak. Iszonyú fájdalom hasított belém, Angra és Ulina

nyomban elájultak. Én küzdöttem a csontomat húsomat szétrepeszteni akaró erővel, de végül engem is elborított a jótékony sötétség.

– Mi a pokol volt ez? Felelj!

Ulina egyik négyujjú kezével az alakváltó galériját markolta, a másikat felemelte, hogy rossz válasz esetén lekeverhessen egyet. Angra idomított grákódenévére aggodalmas pofával figyelte, mi történik gazdájával. Az megpróbálta kiszabadítani magát, de a mutáns lány sokkalta erősebb volt. Végül beletörődve vállat vont.

– Üss csak le, ha akarsz, de ki kellett próbálnom mire képesek. Ha az egyik irányba működik, a másikba is kell. Jobb lett volna, ha csata közben derül ki?

– Trollfatty! – hördültem fel. – Azért akar szétrobbanni a fejem, mert te kísérletezgetsz?

– Látod, itt a kiváló alkalom, hogy bebizonyítsam győgyítő erejét! Elengednéd a gallérom, szerelmem?

Összezárta öklét a kristályokon, ujjai közül azúrkék fény kezdett kiszűrődni. Fejfájásomat mintha elfújták volna, oly kipihentnek éreztem magam, mint még soha. A mutáns lány is hitetlenkedve meredt rám – vállán összezárult a két hete szakított seb. Angra fáradtan elmosolyodott, talán először őszintén, amióta ismertem.

– Nos, meggyőztelek benneteket?

– Zseni vagy, kedvesem! – Ulina átolelte, és hatalmas csókot nyomott a mágus arcára. Láthatólag már el is felejtette, hogy az imént még el akarta látni a baját.

A látványra kissé elszorult a szívem, de ahogy a kristályt a nyakamba kanyarítottam, jobb kedvre derültem. Felkaptam a lándzsámat, és megráztam a lenyugó nap felé:

– Megálljatok, Chara-din fattyai! A hármak visszavágnak!

* * *

Fogcsikorgatva vergődöm a padlón, Angra szenvtelenül figyel a kínlásomat. Végül a látványt megelégedve felsóhajt, és kioltja a vörös fényt.

– Azt hiszem, ennyi elég volt, ugye?

– Reszketve bölintok, letöröm államról a nyálat.

– Most felállhatsz, de csak lassan!

Remegő lábakkal a falnak vetem a hátam, zihálva kapkodom a levegőt. Hogy került hozzád?

Elmosolyodik.

– Azt hiszem, ez mellékes. A lényeg, hogy megszereztem.

– Nem hinném... te mindig fakezú voltál a lopáshoz... ő, a pokolba! Az átkozott bőregred!

– Okos! Elismerem, igazad van. Valóban nem volt tehetségem a lopáshoz. De én most Dornodon kardinálisa és Roxat fővarázslója vagyok, te pedig egy senkiházi besurranó – bár el kell ismerem, annak igen jó... Talán hasznomra lehetnél.

- Mire akarsz kilyukadni?
- Űzletet ajánlok.

* * *

Befejeztem Ulina combjának bekötését, és erős csomóval rögzítettem a pólját.

- Próbáld meg! Tudsz járni?
- Sántikálva tett néhány lépést.
- Megteszi, köszönöm.
- Nincs mit. Angra hova tűnt?
- Elment rózséért.
- Remek. Szeretnék beszélni veled.
- Miről? – ereszkedett le mellém a kidőlt fatörzsre.
- Angráról és a holnapi napról. Ne menj utána!
- Ezt már megbeszéltük – csattant fel.
- Igen, de nem tudjátok, mit csináltok! Az a barlang nyüzsgő a thargodanoktól, Tguarkhanoktól, meg más fajzatoktól. Az maga a pokol! Harminc is kevesen lennének hozzá, nem hogy hárman.
- Mi bízunk magunkban. Te miért nem bízol? – kérdezte csendesen.

– Angrában nem bízom. Amióta Dornodon azt parancsolta neki, hogy áldozzon öt thargodan esszenciát, teljesen kikelt önmagából. Olyan, mint egy megszállott. Ha követed oda, mindketten ott veszttek!

- Bocsáss meg, kedves Orákulum, elfelejtettem, hogy te mindentudó vagy! – gúnyolódott.
- Nem. De én legalább biztos, hogy...
- Hogy mi?
- Hogy szeretlek.
- Hatalmas ezüst szemét elfutotta a könny.
- Tudom.

Másnap velük tartottam. És Ulina ott veszett, hogy Angra megkaphassa az áhított esszenciáit. Ott hagytam őt a pusztában. Még csak vissza se néztem.

* * *

- Egy drágakövet?
- Igen. Abban a toronyban van elrejtve – mutat egy kissé ferde, szögletes építményre. Láthatólag sokkal ősbibb a palota többi részénél.
- És nincs más jómadár, akivel ellopathatnád?
- Olyan semmiképp, akiben megbíznék. Az itteni tolvajokat hűségeskü köti a helytartóhoz, de te küllhoni vagy.
- Nocsak! És bennem megbízol?
- Nem igazán, de legalább rá tudlak bírni az együttműködésre – emeli fel az egymásnak ütődő, csilingelő kristályokat.

A bombagoly kíváncsian figyelte a lent tárgyaló két alakot, még



a tollászkodást is elfelejtette. A két figura közül az egyik volt az, aki abba a szörnyű ponyvába burkolta, a másikat nem ismerte, mégis lejjebb ugrott a tetőn. Azok ketten átmentek a boltív alatt, ő pedig szárnyra kapva követte őket. Először megvárta, hogy kibukkanjanak az egyik ajtán, aztán leszállt a kert egyik almafájára, végig repült a kavicsos ösvény felett, majd letelepedett a romos torony párkányán. A két fickó e tövében tanakodott. A madár előrehajolt, nehogy bármit elszalasszon. Még az odabent motozó rácsálók sem érdekelték.

– Szóval ez lenne az?

Felsandítok az ingatag építményre. Dűledező hollótanyának tűnik, a kövek réseiben mohával, falaira felkúszó folyondárral, lőrészterű ablaknyílásokkal.

– Még mindig nem értem, mire kellek én. Mestermágus vagy, vagy nem? Miért nem sétálsz be, és hozod ki a követ? Nem hiszem, hogy holmi zárt ajtók, csapdák vagy szörnyek visszatartanának.

– Ez így is van – mosolyog. – De miközben bent vagyok, valakinek semlegesíteni kéne a toronyt védő örök mágiát. A varázslókban pedig még annyira sem bízom, mint a tolvajokban. Különben is, mióta kitértam a régi főmágust, csak én ismerem a megnyitó rituálét. Nos, rajta!

* * *

A thargodanok tömege valósággal örvénylett körülöttünk. Ulina, vezérük roppant karjai között vergődve, egy széles vágással megvakította azt. A fenevad felbömbölt, elejtette a lányt, de rögtön



egy villámot lőtt arra, amerre sejtette. A kékes energiányaláb elke-
rülte a mutáns, de telibe találta a mennyezetet tartó oszlopot. Óri-
ás kőtömbök kezdtek hullani ránk és a kőéváló dermedt thargo-
danokra. Mi hárman kifelé lódultunk, de a barlang boltozata
lezuhan, elzárva engem és Angrát a sebesült, bicegő Ulinától.

– Bolik! – sikoltotta, majd eltűnt a leomló törmelék alatt.

Az alakváltó engem is az utolsó pillanatban rántott el az omlás
útjából. A menekülés közben furcsamód csak egy dolog jart az
eszemben.

Az utolsó szavával nem Angrát szólította, hanem engem...

* * *

– Megvan? – szalad hozzám.

– Nesze! – lököm oda az ökölnyi zöldes követ. Sziszegve a vál-
lamhoz kapok – még mindig fáj.

– Mi bajod? – pillant rám fél szemmel.

– Csak egy gyilkos pók a lépcsőn. Ne is törődj vele!

– Jó – bólint. Láthatólag se lát, se hall.

– És most? Ígértél valamit!

– Amit ígértem, meg is tartom. Kövess!

Lepillantok a teraszról. Valóban: sehol egy őr, ahogy Angra
ígérte. Ott áll mögöttem, és motyogva bámul a kristály mélyébe.

– Igen... semmi kétség, ő az...

– Remek! – szökkenek le a terasz lépcsőjéről. – Igazán vissza-
adhatnád, ha már ennyit vesződtem érte!

– Miről beszélsz? – sandít rám félig gúnyosan, félig hökken-
ten.

– A kőről. Kelet Csillagáról, amit a markodban szorongatsz.

A mosoly lehervadt az ajkáról.

– Honnan tudod? Talán tucatnyi halandó ismeri a valódi ne-
vét!

– Így van. Többek között a régi roxati főmágus is. Meglepően
közlékenynek bizonyult, mikor a kocsmában kifizettem a tartozás-
át, és elintéztem, hogy ne hajtsák ki a kunyhójából.

– A vén gazfickó! Kár, hogy nem öltem meg rögtön! – csikorog-
gatja a fogát.

– Késő bánat! Tudtam, hogy bármely pap a fél karját adná egy
varázstárgyért, ami megsokszorozza mágikus erejét. Nem is a követ
kerestem ma este, hanem az új főmágust, hogy rávegyem –
vagy kényszerítsem – az együttműködésre. Az már csak a véletlen-
nek köszönhető, hogy éppen te voltál az. És most, ha lennél szíves
átadni a követ... – rántok kardot.

– Ostoba! – fröcsögi. – Elfelejtetted, hogy a hatalmamban
vagy?

A kristályok fekete lobot vetnek a markában. Megállok, és le-
eresztem a kardom. Állatias vicsoira elhalványul, hitetlenkedve, ki-
tárgult szemekkel bámul rám.

– Nocsak, varázsló! Füstbe ment a mágiád?

– Ez képtelenség! Az előbb...

– Az előbb csak színleltem, ahogy te is a fájdalmat, az ájulást,
a haldoklást... Kiszpollyoztad az erőnket, mi pedig végig azt hittük,
Chara-din átka súlyt minket. Úgy tűnik, a kényelmes életmód
óvatlanná is tett, varázsló. Egy percig sem gondoltad volna, hogy a
saját trükködet fordíthatják ellened, ugye? Játszani voltam kényte-
len, ahogy te is játszottál velünk...

Eltertem a figyelmem. Előrelendülök, elkaszálom a lábait. El-
vágódik a földön, elejti Kelet Csillagát. Gyorsan lecsapok rá – Dark-
seid elégedett lesz. Egy pillanat műve volt az egész, de valami még
hátravan. Zord mosollyal a kezére taposok – ropogva törnek el fi-
nom csontjai.

– Most varázsolj, ha tudsz!

Nyüzítve küszik odébb, másik kezében még mindig a feketé-
re vált kristályokat szorongatva, mintha azoktól várná a csodát.

– Hiába a bűvészkedés, Angra. Az én saját kristályom innen
nagyon messze van eltemetve...

* * *

– Engedd el!

– Miért tenném?

– Mert ő az enyém! – kiáltottam.

– Már nem.

A fajzat talán hét láb magas volt, mégis úgy tűnt, hogy feje a
mennyezetet éri. Két izmos lábát pikkelyes fark fonta körül, két
karja karmokban végződött, a többiben fegyvert markolt. Arca Uli-
na szépségének megsűfólása volt kusza sárga fogaival és csavart
szarvaival – de a szeme összetéveszthetetlenül Ulináé volt.

Más világ szűlőtte volt, idegen és visszataszító, a romlást hor-
dozta magában. De a legrosszabb az volt, hogy tudtam: igaza van...

Rápillantottam a lábaimnál tekergető bestiára, amely valaha
Ulina volt. Mikor halála után mentális üzenetet kaptam tőle, eget-
földet megmozgattam, hogy nyomára akadjak. Itt találtam meg,
ebben a föld mélyi Chara-din szentélyben – illetve azt, ami maradt
belőle...

Kénytelen voltam megrántani a karjait hátracsavaró béklyót,
hogy visszatartsam. Gyűlölködve rám vicsgorogt, agyari közül elő-
szökken villás nyelve. Izzó, bíborszín szeméibe tekintve megértet-
tem, hogy számára már tényleg nincs remény.

– Rajta, törpe vitéz! Ereszd el a hű segédemet! – vigyorgott a

körvendő démon. Bólintottam, és döftem. Foglyom vére rám fröccsen, beszennyezte arcomat és zekémet. Két sikoly hallatszott – az egyik fájdalmas, a másik meglepett és dühös.

Kihasználva a fajzat döbbenetét, előrelendültem, és lándzsámat mélyen az oldalába vágtam. Az felhördült – négy kar sújtott le rám. A buzogány csapását rövid kardommal háritottam, a korbács lánccingemen csattant. De a két borotvaéles karom lecsapott, felszakítva páncéloamat és leteppe kristályomat meg védelmező talizmánjaimat. A körmököről lecspepegő sav susterreg, füstölögve rágta magát húsomba, kicsorduló könnyeim elhomályosították látásomat. Vaktában szúrtaam előre, érzem, hogy ezüsttöröm húsba – vagy idegen anyagba hatol. Fuldokló hörgést hallottam, majd egy nehéz test döbbenését a márványpadlón. Aztán csend. Felpillantottam. A fajzat a földön hevert, szikrázó folyadék gyúlt alatta iszamos tócsába. Mögötte a térkapu haragos színekkel kavargoni kezdett – de csak elesett gyermekét hívta vissza a Sötét Föld. A tetem megemelkedett, majd végleg elszakadt a földtől. Lassan úszva-lebegve belemert a fortyogó Kapuba, amely kisimult, majd bezárult mögötte.

Ulinához léptem (én már csak ekként gondoltam rá). Halálában mintha megszédült volna – jobb volt így neki, legalábbis reméltem. Nem sírtam, tudtam, dühös lenne érte. Büszke, makacs természet volt. Akárcsak én magam.

Leakasztottam nyakáról a kristályt – az anyémet porrá zúzták a fajzat otromba patái. Véletlenül hozzáértem a káosz szimbólumához, úgy kaptam vissza a kezem, mintha pióciát érintettem volna. Nem akartam végighallgatni a túlvilági hang motyogását a mindenség valódi titkairól...

A barlangot beomlasztottam, Ulinám testét pedig az ősi nagyok módján a lángoknak adtam. Semmim nem maradt belőle az emlékeimen és kristályán kívül. Aztán egy reggel az is eltűnt, a tolvajnak sohasem akadtam nyomára. Talán jobb is így. Ahogy Laurela verselte annak idején:

*„A múltnak mély sebeit fel- s felszakítja az emlékezés,
Jelen múltba ha fordul, enybet úgy ad a bölcs feledés.”*

* * *

Szűkölve hátrál előlem, szememben ott csillog üvegessé dermedve a félelem. Ki tudja, talán most ő is látja az éteri jelenést, amely engem oly sokszor megkísértett?

– Megölted a saját húgodat! – sikoltja

– Nem. Te ölted meg, mert neked fontosabb volt a hatalom, mint az ő igaz szerelme. Királyok adták volna birodalmukat, ha ki-

érdemelhették volna, amit te könnyű szívvel eldobtál! Tudnod kell, hogy nem örömmel teszem ezt. De ennek így kell történnie.

Karddal a kezembem letérdelek mellé. Látom: lélekben már odaát jár, látja az elkülthetetlen.

– Megölted a húgodat... – nyöszörgi újra.

– Őt nem. Téged viszont...

Nem éreztem sajnálatot, könyörületet vagy elégtételt abban a percben, és azóta sem. A lelkem üres és hideg.

Nem vagyok más, mint egy törpe a sok közül.

Nem vagyok más, mint egy tolvaj?

Több annál. Mestertolvaj.

* * *

A hajdani főmágus elégedetten dőlt hátra penészes szalmazsákjában, megszakítva mentális kapcsolatát a bombagollyal. A márdár szemével nézett végig mindent, és gonoszul elmosolyodott, mikor Bolik eltörte az alakváltó kezét. De a törpe elméjébe bepilantva meghökken, majd feldühödött, mert az az ostoba képes lett volna futni hagyni a nyomorultat, aki kiűzte a palotából! Kénytelen volt átvenni a tolvaj teste fölötti uralmat, és bevégezni, amit az érzelgős bolondja nem tudott. A célját elérte, de az akaratátvitel még őt is kifárasztotta.

„Olyannyira, hogy szükségem van egy kis... hová is tettem... á, megvan!”

Mosolyogva előhúzta a hasas üveget – még kotyogott valami az alján. Nagyot húzott belőle – nem is érezte a tarkójába fúródó mérgezett tüskét. Már halott volt, mikor a palack kifordult béna ujjai közül, és összetört a padlón. Dobogó lábak nesze. Egy kiáltás. Égő fákllya repül a kátrányos zsúptetőre, az azonnal lángra lobban. Holnapra nyoma sem lesz a varázsló nyomorúságos viskójának – viskójának – és senki nem lesz, aki már csak emlékezne is rá. Így mennek a dolgok Roxatban.

EPILÓGUS

A pikkelyes kéz megsimogatta szurokfekeke kémgömbjét.

– Kiváló! Kelet Csillaga holnapra a markomban lesz.

A csuklyás, arctalan szolga meghajolt.

– A törpével mi legyen uram?

– Fizesd ki, és engedj útjára! Nem kell tudnia semmiről. Lesz még néhány feladatom számára...

A famulus teste és arca változni kezdett, felvéve egy éjfekeke



Tűlélők Földje

Ghalla News

60

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'98 december

Statisztika

az 1998. december 2-i adatok alapján

Folytatjuk a rendbogyó statisztikák közlését, ezúttal azok szerepelnek a statisztikában, akik december 2-án a 81–120. forduló között tartottak.

Ember	15,5%	Leah	14,3%	tanítvány	Férfi	75,8%
Elf	11,7%	Dornodon	10,5%	tanítvány	Nő	24,2%
Törpe	7,3%	Raia	14,6%	hittérítő		
Árnymanó	9,6%	Elenios	7,3%	tanítvány	Rejtőzködés	71
Troll	9,3%	Sheran	13,6%	tanítvány	Nyomkövetés	45
Gnóm	5,7%	Tharr	26,6%	hittérítő	Lopás	40
Alakváltó	16,5%	Fairlight	11,6%	tanítvány	Mászás	10
Kobudera	16,2%	Chara-din	1,5%	követője	Csapdakészítés	15
Mutáns	8,2%				Csapdaészlelés	24
		Erő	41		Gyógyítás	51
Ökölvívás	21	IQ	35		Titkosírás	17
Szűrőfegyver	23	Ügyesség	31		Felderítés	35
Vágófegyver	21	Egészség	58		Szörnyidomítás	8
Útőfegyver	23	Szerencse	34		Teológia	23
Lőfegyver	21				Taumaturgia	36
Dobőfegyver	23	Min. Erő:	10		Szerencsejáték	16
		Min. IQ:	8		Harcművészetek	25
Legtöbb skalp	3	Min. Ügyesség:	11		Szkanderozás	18
Legtöbb szörny	941	Min. Egészség:	1		Zene	24
Legtöbb TP	356321	Min. Szerencse:	8		Szörnyismeret	16
Leggazdagabb	3063 arany				Pszí	25
Legtöbb ÉP	290	Legjobb	268		Zárnyítás	9
Legtöbb tudatpont	28	Leggonoszabb	378		Vadászat	50
Legtöbb varázspont	577				Bányászat	33
Legtöbb pszípont	217	Jó	21,9%		Testépítés	10
Legnagyobb hit	főpapjelölt	Semleges	45,2%		Úszás	4
Hívók aránya	95,6%	Gonosz	32,9%		Ordítás	14



VÁLTOZÁSOK

✘ Nem lehet vízszörnyet idézni a szörnyidézéssel. Kicsit hülyén nézett ki, hogy egyszer csak puff, megjelent egy mélység fattya a fűvön.

✘ A tűzeső és lángsóva varázslatok kicsit erősítve lettek, a tűzeső sebzése 10d10 lett és csak pirkit lett a kompone, nem kell hozzá fákla, a lángsóváé 2D10+6 és nem kell hozzá komponens. Ezenkívül mindkét varázslat ellen nehezebb most már megdobni a mentődobást. Ha valakinek egyéb kommentje van varázslatok használhatatlanságával kapcsolatban, nyugodtan írjon.

✘ Ez nem a játékhoz kapcsolódik, csak azért írom le, hogy értsétek, mi történt: a Krónikás előfizetők a Krónikával egy 0 értékű számlát kapnak, ez azért van, mert az újság ÁFA-ja 12%, míg a zsetoné 25%, pedig az újságot zsetonért kapjátok, és ez a számla rendbe rakja az ÁFA-t.

A TORNYOK HÁBORÚJA

✘ A játékba bekerültek az elefántos tornyok és az obszidián erődök. A jők az előbbibe, a gonoszok az utóbbiba (a selegések választhatnak) ülhetnek be, hogy védelmezzék a másik jellem képviselői ellen. A pontos enciklopédiát akkor kapod meg fordulók végén, ha valamely isten híve vagy, és X koordinátát meghaladja a 60-at (nyugatabbra nincsenek ilyen épületek amúgy sem).

✘ A tornyok kiváló lehetőséget jelentenek a más kalandozókkal való harcra: ha bemész egy ellenséges toronyba, harcolni fogsz az ott tartózkodókkal, tekintet nélkül a BA parancsaira (akár KT társaddal is harcolhatsz!), csak a kalandozókkal szembeni merészség és a menekülésé számit. Ha a védők között van olyan is, aki elől elbújnal, meg olyan is, akivel harcolnál, akkor először azokkal küzdesz meg, akik elől nem futnál el. Ha mindezeket legyőzted, akkor fogsz csak az erős kalandozó elől megfutamodni. Így mindenki erejének megfelelő ellenfeleket kap, nem fogja egy nagyhatalmú kalandozó az ostromlók nagy részét elriasztani. Az ostrommal akkor hagysz fel, ha menekülés% alá kerülsz, vagy egy csatában nem sikerül az ellenfeledet menekülés% alá verni. Fontos! Egy körben csak egyszer ostromolhatsz, nehogy egy tápos karakter egy szuszra végigirtson mindenkit 10-12 BE parancsall. Ha valaki 0 ÉP-re

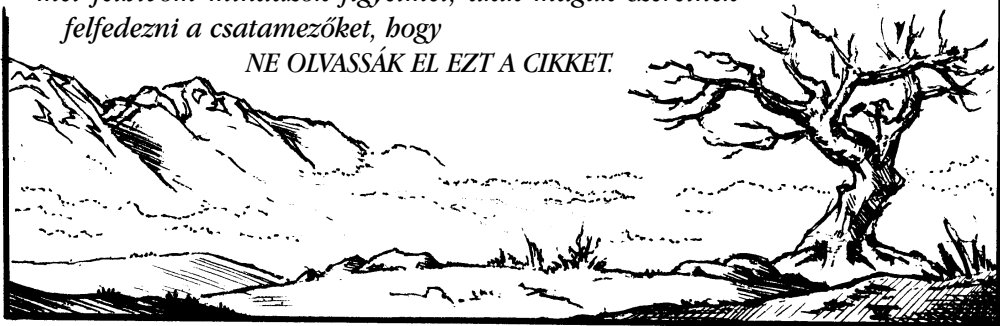
AZ ÖREGEDÉS RŐL

✘ Azt hiszem, a legtöbb játékos számára a természetellenes öregedés valami távoli dolog, amely nem igazán érinti a karaktere sorsát. A játékban a jelenleg legismertebb módjai a természetellenes öregedésnek: varázstárgy készítés, fűrgülés, közeli kapcsolat a noth szellemmel. Amikor először szenvedsz el természetellenes öregedést, kapsz egy enciklopédiát, amely a fajok várható maximális élettartamát is tartalmazza. Alaposan tanulmányozd ezt át! Ha életkorod az itt említett értékhatár felé közelít, nagyon vigyázz, hogy ne öregedj tovább, mert karaktered hipp-hopp, elpatkol végelgyengülésben, és a D.E.M. sem menti meg! Tehát elveszted a tárgyaidat, és még a tulajdonságaid is csökkennek. Ezután még fel lehet támadni, de ha megint öregszel, ismét azonnal meghalsz... Persze mindez csakis akkor fordulhat elő, ha nyaklód nélkül használod a fűrgülést és a varázstárgy készítést, nem foglalkozva a következményekkel. Mindezt csak azért írtam le, mert valaki a TF-en azt gondolta, hogy ami még senkivel sem fordult elő, az vele sem fog előfordulni...



Az Elysiumban már többen számon kérték rajtam korábbi ígéretemet, nevezetesen, hogy írok a thargodan csatamezőkről. Mielőtt azonban belemélyednék a Sötét föld teremtményeinek leölésének módozataiba, kijavítanék egy hibát, amit az előző Kalauzban vétettem. Mikor még én jártam aktívan a friss és ősi csatamezőket, akkor ha valakiről szintet szívtak és utána szintet lépett, már nem tudta visszanyerni az elveszített szintjeit. Azóta ez már megváltozott, csak én nem tudtam róla. A játékosok hívták fel a figyelmemet erre a hibára, köszönet érte. Ez is mutatja azt, hogy a KalandozóKalauzt nem mint a Beholder Kft. munkatársa, belsős infók alapján írom, hanem mint játékos, a saját tapasztalataim alapján. Szokásomhoz híven ismét felbívom mindazok figyelmét, akik maguk szeretnék felfedezni a csatamezőket, hogy

NE OLVASSÁK EL EZT A CIKKET.



Nos, akkor térjünk rá az eredeti témára: thargodan csatamezők. Gondolom azzal mindenki tisztában van, hogy ez a fajta csatamező a legkeményebb, és csak a csatorna alanori oldalán található. Mikor érdemes rámenem thargodan csatamezőre? Ezt a kérdést hallom leggyakrabban más játékosoktól. Azoknak, akik éppen csak átkeltek a csatornán, és Alantor felé gyalognak, semmiképpen nem javaslom, hogy szerencsét próbáljanak vele. Először érjenek be Alantorba (vagy a másik nagyvárosok egyikébe), készüljenek fel, és utána tegyenek próbát. A siker legalapvetőbb feltétele a mágikus fegyver vagy a mágikus támadás varázslat. Ezek egyikével mindenképpen rendelkezned kell, ha boldogulni akarsz a

thargodanokkal. További feltétel szerintem egy átlag karakternek a 28-as fegyverszakértelem. Ha ez alatt vagy, akkor a négy támadással csak két kör alatt tudod megölni a szörnyeket, ezért nem bírod végig ÉP-vel, esetleg egy-két szörnyet (pl. Chara-din fattya) meg sem bírsz ölni. (Ráadásul a Notermanthinál demeszt okozhat, ha nem bírod megölni.) Persze vannak kivételek is. Ha van sebzedt növelő KT-képességed, vagy a fegyvered sebzedse meghaladja a csontpálcaét (22-öt), vagy ha Tharr pap vagy és használod az óriáserőt és a csupasz izmot, akkor már alacsonyabb fegyverszakértelemmel is meg tudod egy-kör alatt ölni a szörnyek nagy részét. Ha tudsz vámpirizálni, akkor az sem baj, ha csak két kör alatt öled

meg a szörnyeket, mivel egy-két szélsőséges eset kivételével bírni fogod ÉP-vel. Ugyanúgy segítség az is, ha magas taumaturgiád (40) és sok VP-d van, mivel egy-egy jól helyezett villám sokat segíthet. A magas (legalább 30-as) taumaturgia egyébként a Notermanthi miatt is fontos, ez alatti tauval nem is érdemes próbálkozni. A szerencse is fontos elem, szerintem legalább 35-ös általános, és 40-es mentális szerencse kell.

Nézzük akkor szépen sorban a szörnyeket. Bemelegítésként három „előszoba” szörnyet kapunk a Zinthurg, Mnebolath, pszi-őselementál, Chara-din fattya quartettből. Ezek közül a Zinthurg nem nagy szám, bár csak ezüst fegyverrel sebezhető. Támadó varázslatai nem túl jelentősek, de a jó jelleműek vigyázzanak, mert még 30 fölötti szerencsével is bekaphatnak egy pusztító végzetet. Legszívátosabb képessége, hogy ha meg bír ütni, akkor csatakörönként 2 max. ÉP-t szív. Persze ha valaki leimádkozta már az „Imádkozz a csatorna túlsó partján!” küldetést, akkor megvan az esszencia-védelem, ami tökéletesen véd a max. ÉP szívástól. Ne feledjük el felrakni a fordulójó elején, és figyeljünk, hogy legyen hozzá isteni könnyecseppünk! Ha nincs esszencia védelem, akkor le kell lökni a Zinthurgot. Ez nem túl nehéz feladat, kb. 100 ÉP-je van, egy jó kis villám, meg négy ezüst távolsági fegyver elég lehet hozzá. A tisztítóüz és az energifolyam viszont hatástalan ellene, mert mindig energiapajzsot rak fel.

A következő szörny a Mnebolath. Ő már veszélyesebb, bár szintén sebezhető ezüst fegyverrel. Nem varázsol támadót, de mindig felrakja az elektromos pajzsot, ezért ne használjunk villámot ellene. A mentődobásai hihetetlenül jók, szinte semmit sem szív be. A jéglehelete 25-50 között sebez (mentve!), jó nagyokat üt (szinte védettségtől függetlenül 40-50-et, úgy 70-es védettségtől már csak 20-30-at), és a cickányhoz hasonló aranybontó képességgel rendelkezik. Ráadásul páncélt is tud törni, elég jó eséllyel. A mágikus tárgyakat már nem tudja összetörni, legalábbis nekem még nem tört, viszont ha valaki nem akar két fordulónként vasvértet venni (kapható Alanorban a boltban), akkor érdemes tompítani. Akinek nem számít a vasvért, az fehér glóbuszt használjon ellene, így jobban bírja ÉP-vel a csatamezőt! A 180-200 ÉP-t nem nehéz leverni róla.

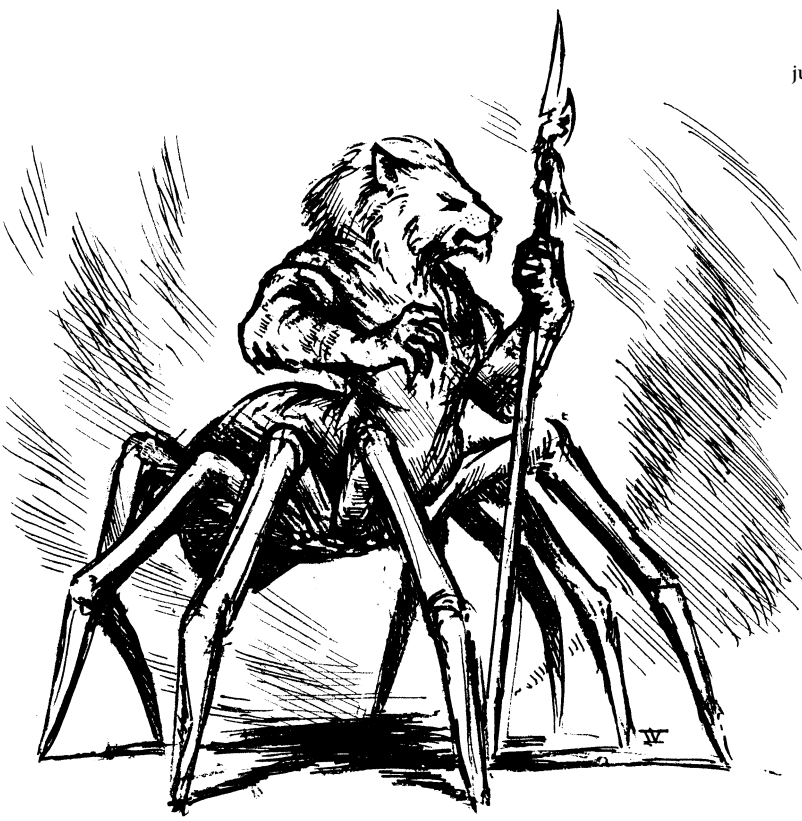
A pszi-őselementál sem tartozik a nagyon veszélyes

kategóriába, de nem árt vigyázni vele. A támadó varázslatai közül a teljes örület (hatásai: -8 támadás, -8 védekezés, varázslatfejtés, -3 max. VP, az összes VP elvesztése) és az agy kifacsarása (-10 támadás, -10 védekezés, és lehetőség van az azonnali halálra) a veszélyes. Szerencsére mindkettő mentális, 40-es szerencse felett már lehetetlen elrontani (legalábbis nekem nem sikerült ☺). Célszerű tehát használni a mentális pajzsot, és varázsvédelemmel (lehetőleg a II-essel) indítani ellene. Csak mágikus fegyverrel sebezhető, az ütéseivel szívja a pszi-pontot (csatakörönként kétszer 14-17-et, és mínuszba is szív), ráadásul ha megöled, akkor mősziéket kapsz tőle (úgy 3-8 db-ot). A pszi-pontok megmentésére két lehetőség van. Az első,

ha lelőjük az őselementált, így nem szív pszi-pontot. Ez elég nehéz, mivel akár 180 ÉP-je is lehet (általában 140 és 180 között van neki). Egy jó nagy villám (kb. 70 ÉP) és vagy öt

mérg. vasdobó illetve vashegyű (ha fenn van a mágikus támadás), vagy 5 ezüsttollú nyíl illetve tolmokov kóktél általában elég a lelövéséhez. A másik lehetőség, hogy a forduló elején elköltjük pszi-pontok nagy részét, a maradékot ellőjük egy pszi-acéltorony keretében az őselementálra (ez egyébként véd a teljes örület és az agy kifacsarása ellen is). Ugyanis ha nullába vagy mínuszba vannak a pszi-pontjaink, akkor ütésenként 1-2 pszi-pontot szív csak el. Ha az utóbbi megoldást választjuk, akkor használjuk rá a puha ütést (persze csak ha van ☺), elég jó eséllyel bejön már főpap-jelöltként 30 feletti teológiával is, és csatakörönként 40 sebzést spórolhatunk meg vele! Mivel az őselementál megölésekor egyszerre sok mősziéket kapunk, ezért érdemesebb ekhariontól (1-3-at ad) vagy egy ragály pszi-képességgel rendelkező mu-





tánstól kapni mőszét, ugyanis ha már van mőszénk, akkor nem kapunk az őselementáltól.

Az utolsó „kis” szörny a Chara-din fattya. Ez a legveszélyesebb. Igaz, hogy bármilyen fegyverrel meg lehet sebezni, de nagyon erős a varázslatlopása (én már 42-es szerencsével is veszítettem varázslatot), amivel a nem túl drágán megvehető (max. valahol 200-400 arany között) varázslói varázslatok közül felejtethet el egyet permanensen. Mindenképpen javasolt ellene a varázsvédelem, lehetőleg a II-es. Ezen kívül elég sok ÉP-je van (630-700) – bár négy körös ellene a csata –, és jó sokat tud sebezni (egy négy körös csatában akár 150-160-at is). Ha nem tudjuk biztosan megölni, akkor használ-

I a -
tot, különösen jó a tisztítóúz és az energiafolyam. Ha viszont biztosan megöljük, akkor érdemes puha ütni. Még az őselementálnál is jobb eséllyel jön be ellene, és ekkor a fattyak darabonként csak egyet sebeznek (egy négy körös csatában kb. húszat!).

Az első szörny után találunk valami kis lehangoló kincset, főleg használhatatlan fegyvereket és páncélokat, vasat stb., szerencsés esetben valami jobb távolsági fegyvert vagy gyöngymangót. A Zinthurnál és a Mnebolathnál egyéni kincs is van. Ez főleg egy-két ékszer, de lehet gyöngymangó, vasdobó vagy valami hasonlóan hasznos is. Ha végére értünk a három „előszoba” szörnynek, akkor jönnek a főszörnyek: 25 %-os eséllyel jöhet Orkhan Thai, taalru és Notermanthi. A maradék

25 % egyenlően oszlik meg a magnetikus praglonc és a Tguarkhan között. Ezek közül a leggyengébb a Tguarkhan, így vele kezdem a sort. Ezüst fegyverrel is sebezhető, nem túl veszélyes szörny, kb. 130 ÉP-vel. Mivel tud páncélt törni (ld. Mnebolath), és gyakran lő sötét ritust (DEM-et pusztít 100 %-os eséllyel, ha ez nincs, akkor páncélt), ezért érdemes tompítani. Ha főleg mágikus cuccokban mászkálsz, vagy nem sajnáld a vas cuccokat, és van életpajzsod, akkor használd azt! Véd a ritus ellen, ami a tompítással ellentétben nem csak a tárgyat védi a ritustól, hanem téged is a ritus sebzésétől.

Az Orkhan Thai már sokkal veszélyesebb. Bár a többi főszörnyhöz képest nincs sok ÉP-je (kb. 230-250), de csak mágikus fegyverrel sebezhető, és iszonyúan sokat tud sebezni (láttam már olyat, hogy két körös csatában 250-et sebzett, úgy, hogy minden mentőt megdobtak elene!). Először egy fehér glóbuszal kezd, így a villám, a tisztítótűz és az energiafolyam is hatásos ellene, sőt a tűzgolyó is hátrányok nélkül működik rá. Ezután egy 20-30 ÉP-s tüzesővel vagy tűzgolyóval folytatja (a tűzgolyó lehet több is, ha rontod a mentőt), majd egy megdobott mentővel is 45-50-et sebzó tűzköpet jön. Ha elrontod a mentőt, akkor egy csomó tárgyad leég (hallottam már elégett mágusköpenyről is!). Ha van védelem tűz ellen varázslatod, akkor mindenképpen használd, egyébként pedig szerencsét növelő védekező varázslatot rakj fel! Két fajta támadása van, mindkettővel 20-25 között sebez, és mindkettő után villámlik/tüzezik a kezéből, amik mentve szintén 20-25 között sebeznek. Ez egy csatakörben 100 ÉP is lehet. Figyelem! Az ütés utáni lángcsóvától nem véd a tűzvédő varázslat.

Következik a taalru. Sok ÉP (300-340), magas védettség, VP-szívás (ld. téfa magoflux), félelem sugár és szívató varázslat jellemzi. Ez utóbbi a háló nevű varázslat, amit ha bekapasz, akkor csak nézed, hogyan veri szét a fejedet a taalru. 35 feletti szerencsével azért már általában meg lehet üszni, 40 felett biztosan. A védekező varázslata mindig elektromos pajzs, ezért a villám nem jó ellene. Ja, és csak mágikus fegyverrel sebezhető.

Sebezni nem sebez sokat – legalábbis az

Orkhan Thaihoz képest ☺ – (egy kör alatt 40-60 ÉP-t), de elég nehéz leverni.

A Noteranthi az egyik legszivatósabb főszörny. Bár ezüst fegyverrel is meg lehet sebezni, de a taalruhoz hasonlóan sok ÉP-je van, és sok gusztustalanságra képes. Először is mágiatörést lő, ami akkor tud különösen kellemetlen lenni, ha esszenciavédelemmel és mágikus ütessel mászkálunk. 30-as taumaturgia felett azonban már általában megússzuk, 35 felett pedig biztosan. Azután elmond egy hatalom szava varázslatot, aminek csak a csata végén lesz eredménye: ha nem ölöd meg a Noteranthit (akár az első kör után szaladsz el, akár a második után), akkor ez a varázslat mentő nélkül 90-et sebez rajtad. Ez itt a csatamező végén jó eséllyel a demezést jelenti. A leggyengébb képessége a mókás nevű kpttyintás, ami a felderítés szakértelmet csökkenti, de én még nem egyszer sem szívtam be (valószínűleg 30 feletti szerencse már elég hozzá). Egyébként ÉP védettség és sebzés tekintetében a taalruhoz hasonló erejű szörny, ráadásul ez is mindig elektromos pajzsot rak fel.

A thargodan csatamező csúcs szörnye a magnetikus praglonc. Vele nem igen érdemes próbálkozni, mivel túl erős szörny. Csak mágikus fegyverrel sebezhető, azok közül is főleg vágóval, a többi fajta fegyver csak keveset (kb. felét) sebez rajta, és nagyon sok ÉP-je van (kb. 650). Bár öt körös ellene a csata, ez inkább hátrány, mint előny, mivel csatakörönként 1-3 tudatpontot szív el (mínuszba is!), és a psi-őselementálhoz hasonlóan szív psi-pontokat is. Ja, és a „mókás” bemelegítő varázslata egy instabil szingularitás, ami ellen csak 55 feletti szerencsével lehet jó eséllyel megdobni a mentőt. Ha pedig nem sikerül a mentő, akkor véletlenszerűen felcseréli két tulajdonságodat. Ugye mondanom sem kell, hogy milyen mókás, amikor a 25-ös egészségedet felcseréli a varázsvédelem II-vel és hadiszerencse III-mal felturbózott szerencsédre, és csata végén a 25-ös szerencsédből levonja a varázsvédelem II-öt, majd kör végén a hadiszerencse III-at, így lesz 16-os szerencséd,

ami ezen az oldalon a permanens halállal egyenlő. Mikor érdemes



ALBA LOCSY

**MINDEN KALANDOZÓNAK,
KI ELFELEJTETTE, HONNAN ÉS MIÉRT JÖTT:**

*Kihuny majd a parázs, de csiszolódik a szikra,
Odaát a sötétben,... hogy meglegje mi a titka:
Barátság, szeretet?*

Ez nem jelent semmit Nektek?

*Meggyújtja a szikra odaát a lángot,
Világlik valami... és én látok:
Egy házat, egy otthont?
Melyet mindig valami szétbont?*

*Fényesen hasít a láng a sötétbe,
Felgyúlik egy gondolat elmémbe:
Házat, otthont akartok!
...Tőlem mindent megkaptok!
Mely kicsit emlékeztet régmúltadra,
vágyaidra,
álmaidra,
de legfőképpen önmagadra!*

A

*Barátság Háza
Néven nyitok fogadót!
Szívesen látok mindenféle kalandozót,
Ki akar még valamit a régmúltból,
Feleleveníteni önmagából...*

TF-KLUB

Szegeden szervezek TF-klubot az új szerepjáték klubban (Kincs alapítvány, Hüvelyk u. 1.).

Várom minden komoly érdeklődő levélét, mentálisan üzenetét. A klub hasonló lenne a régi I.H.-shoz, csak azzal a különbséggel, hogy teljesen egyedül lennének egy teremben, ami fele akkora mint az I.H.-s terem. Kezdetben legalább 10 jelentkezőre lenne szükségem.

Teljesen ingyenes lenne.

Címem: Rudas Árpád (+válaszboríték),
6758 Rösztke, I. ker. 19. Pf. 97.

Ide üzenhetsz: Deadly Chaos (#4781).

Köszönöm a Káosz Lordjai segítségét!

Rudas Árpád

Elképesztő

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

Lassan csordogálnak csak az „elképesztő” levelek, kevés az érdekes hír, de nézzük az utolsó hónap természetét!

Történt egyszer, hogy Ipari Áram elindult a kihívás tornya felé, zsebében 14 arannyal, amiből öt darabra szüksége volt a gnómok számára. Mivel azonban istennője előzőleg egy esszenciakristály feláldozását kérte tőle, gondolta, benéz az útba eső aktuális phuakúpba. A helyi massa nem is vitakozott sokáig, ámde bosszúból magával vitte 10 aranyát... maradt 4. Nagy keservesen bandukolt így, mikor útjába akadt egy kőbor bibircsók-óriás. A bőre alatt talált 5 arannyal aztán gyorsan el is rohant a toronyhoz. Pechjére azonban fogalma sem volt a büntető praglonc mibenlétéről. Hát erre mondják: sok hűhó semmiért.

Fürge Gyopi 103. fordulójában -18 jellemponttal mászkált még semlegesen. Az állandó törpe kovács mészárlások mellett jellemét csak a Fény szentélye, és a kristálytisza vízű tavak tartották semlegesbe. A 103. fordulójában is ivott a tóból (-17), majd elteleportált a városból és találkozott egy trikornissal (-19). Pár mérföld után pedig jött még egy, így Gyopi megismerte a sötét utat, ezért Fairlight megbüntette: -1 IQ. Ezután elment istene templomába és háromszor imádkozott, amit Fairlight meg is jutalmazott, majd beteleportált Libertanba, és bement a Fény szentélyébe, amittől jelleme ismét semleges lett. Gyopi azóta is neheztel Fairlightra a szigorú büntetés miatt.

Ramschid Uchbarral, az árnymanóval történt meg az alábbi eset: A 13. fordulóját 1 ÉP-ben fejezte be. A következő fordulójában minden szörny elől elbújt, csak vadászott és gyógyított. A forduló végeredménye: +1 vadászat, +1 gyógyítás, +1 nyomkövetés, +1 lopás, +1 csapdaészlelés, +1 rejtőzködés és +1 TP (élete első quwargja). Nem is olyan rossz!

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) ingyenfordulókat írunk be. Szerzői díj csak az Alanori Krónika többi részében közölt cikkekért jár. Ha valaki mindenképpen szeretne szerzői díjat kapni az írásért, akkor ezt kérjük, külön jelezze! Az ilyen cikkeknek szigorúbb kritikai feltételeket kell kiellenítenie.

Sokan kérdezik tőlünk, hogy miként lehet hirdetés feladni a Ghalla Newsba. Nos a TF-fel, és KG-vel kapcsolatos hirdeseteiket 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 kultúrált hangvételű; legyen aláírva (név és/vagy karakterszám). Az aláírás maximum egy sor lehet, az aláírásban szereplő egyéb dolgokat az utóiratokkal együtt automatikusan beleszúrjuk a hirdetés végére. A hosszabb átfutás idő miatt célszerű a hirdetés dátumát is odaírni a végére. a szerk.

ÁTADÓ

□ Árnymanó játékosát átvennék, szerepjáték céljából. Ha lehet min. 40. fordulóig legyen. X. 25. (#1862)

Schwarzkopf Attila tel.: 99-311-319

□ Átadó egy 14. szintű troll (4-szint leszívátva) férfi, és egy 16. szintű szintén troll karakter. Mind a kettő Kvazárszklá. Nevük Brutaliti és Braindead Skull. Érdeklődni a 27-316-927-es telefonon lehet (Ákos) este 6 órától.

Varga Ákos

□ Átvénnék lehetőleg a kezdő mezőkhöz közel kezdő mutáns karaktert.

Jaq Daaco (#5392)

□ Kedves mamák és papák! Szeretnék egy újszülött gyermekbe életet lehelni, azaz játszani vele. Szeretném a jellem jó oldalát is megismerni általa, s új ismerőseket, barátokat szerezni vele. Remélem, akad oly szülő, ki rám bízva „szeme fényét”! Előre is köszönöm! Címem: ifj. Bella Dezső, 6500 Baja, Kodály Z. u. 1. III/10. Üdv: Dezső! (#1490)

□ Szívesen átvennék egy magasabb szintű karaktert nemre, fajra, kelleme való tekintet nélkül. A karakter legalább legyen 13. szintű, és legalább az alapvető dolgok legyenek rajta (páncélok, fegyverek). Cím: Varjassy Szilveszter, 6500 Baja, Kodály Z. u. 1. IV/15. Tel.: 79-427-153 (este 7 után). Üdvözlettel: XI. 7.

Westy, az egyetlen

□ Tiszelt kalandozók! Átvételre keresek újszülött mutáns vagy alakváltó karaktert, lehetőleg valamelyik helytartói város közelében. Fontos, hogy a jelentkezési lapot én tölthessem ki, és a karakter tulajdonságai ne legyenek túl alacsonyak. Légy szíves keress meg az alábbi címen: Sári Zoltán, 1037 Budapest, Hunor u. 60. tel.: 250-7020, vagy mentális számon! A részleteket majd megbeszéljük! (#3987)

BORAX

□ A Kalandozó Királyság egy olyan állam, amiért érdemes küzdeni!

Barabapapa (#3406) a kijelölt uralkodó

CHARA-DIN

□ Chara-din hívei! Segítsetek egy ifjú árnymanónak! Az én utam a káosz útja, az én utam a ti utatok. A többi magát istennek mondó senki engem nem érdekel. Azért születtem, hogy a káoszért éljek... és a káoszért haljak meg. A szeregetekbe akarok állni. Nem fogok könyörögni, az nem az én stílusom, az a gyávák stílusa. Ha megírtjátok nekem, mik az áldozati tárgyak, és hol van Qvill környékén rúnakő, akkor idővel méltó lesztek rá, hogy viselhessem a káosz szimbólumát.

Kicsi Ragáj (#5003)

APRÓK

□ Üdv mindenkinek! Ez a cikk az elvakult Chara-din ellenes fanatikuskoknak szól. Főleg azoknak, akik „csak úgy” szívesen kibelegnének minket. Az ilyenfajta cikkeket olvasva furcsa érzésen támad... Mintha felcserélődtek volna a szerepek, ezek a dühkirohanásra hajlamos alakok pontosan úgy viselkednek, amilyenek ők elképzelik a nagy Chara-din híveit. Szóval, ha valakinek nem tetszik, akkor legyen szíves, írja meg nekem, megindokolva, hogy miért gondolja így. És itt nem arra gondolok, hogy: „hát mer’ kúrta a program, hogy távolodok istenemtől”, ha csak ez az indok, akkor nem vagy elég erős hitvedben, s erről egyes egyedül te tehetsz. Szóval várom a leveleket! Címem: Vankó László, 3300 Eger, Szépasszony-völgy út 37/b.

E-mail: emperor@gemini.ekt.hu

X. 6. **Thord, a Pusztító (#1343)**

BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Ludas Laci! Bár gondolom te nem adsz egy nálad sokkal tapasztalatlanabb kalandozó véleményére, de nem értem, hogy ha egy Tharr kalandozó árt neked, akkor miért a Tharr oltárokon és olyan kalandozókon kell kitöltened a mérgedet, akinek közül sincs az ügyhöz. Ha problémád van, akkor azzal beszéld meg, aki ártott neked! Szerintem egymás vallásai és a nehezen felépítette, felszentelt oltárokat tiszteletben kéne tartani. Légszi add meg a címed és írd, mert ezt meg kéne tárgyalni, mert ehhez nem csak nekem van hozzászólásom! Erre a címre írhatás: Jagicza Dániel, 2800 Tatabánya, Petőfi Sándor út 31. **Dundi-Dió-Mogyoró (#4561)**

□ Minden Nardaal, a Rókat szíód hullajelőlnek! Én nem viccből írtam, hogy Nardaal a testvérem. És azt sem, hogy az ő ellenségei az enyémeim is! Nyomorult mocskolódoók, jobb lesz, ha befogjátok az arcotokat. Mert könnyen előfordulhat, hogy beverem. Bár általában eléggé lefogal a zanosokkal és a Chara-dinosokkal való csatározások, no meg a gonoszokat is csapkodni kell. A halott gonosz a jó gonosz! Bár szerencsére akadnak átfedések (pl. Chara-din = gonosz). Chara-dinosok, ne legyetek már ilyen nyuszik! Mért nem áll ki velem egyikőtök se? Zanarchista, te vagy a Káosz pancserek főnöke, legalább te állj ki! Vagy te, Negat, hisz tudod, hogy tartozom a

skalpoddal a Szenszeinek! Nehwon, ne dögösd a melledet, mert beszakad, a kőhegyű lándzsádat sincs értelme rázni, még szétesik. És akkor mit csinálsz majd te „hős”? Inkább menj vissza a mamihoz pelenkacserére! Micsoda? Chara-dinos az Acélöklők között? Ugyan már fiúk, nyírtjátok ki! Ha valakinek a fent említettek nem tetszenek, az az ő baja!

Vay Décker (#1182)

HUMOR

□ Az egyszerű TF-játékos bemegy a... (ez itt a reklám helye) ...kártya és szerepjáték szaküzletbe:

– Jó napot! Lehet laponként vásárolni?

– Hát persze. Mit parancsolsz?

– Egy U.M.A.-t kérnék!

– Uh! Már te is! – nyögi elgyötörtén az eladó. – Mindenki ezt keresi. Miért?

– Szeretném kiterítve látni a piszok tolvajt!

Bocs U.M.A.! Ezúton gratulálnék a kártyalap-pa magasztosulásod alkalmából!

XI. 24. **Pax, a golyós Troll (#2897)**

□ Egy megfáradt troll bemegy a kocsmába, és az asztalra csapva odaordít a kocsmárosnak:

– Étel, italt, nő!

A kocsmáros erre tördelni kezdi a kezét:

– Hát ugye étel van, ital van, nő nincs, de itt van Borax.

– Ááá, én nem vagyok olyan – legyint a troll és elballag.

Másnap ismét visszajön, de nő megint nincs. A trollnak már elege van.

– Hmmm, hányan tudnák meg, ha elmennek Boraxszal?

– Hát én, én, a Borax, meg az a négy másik, aki folegja, mert ő sem olyan.

Shile Rhiannon (#4226)

□ Gnómok! Alakítsatok új KT-t! A neve: A számelmélet alapélete. Jelvény: sikító matetkanár.

Shile Rhiannon (#4226)

□ Hé haverék én vatyok Ubifej. Itt kuksolok egy bokorba. Én nem tudom mi történik mostanában. Kezdődött aztal hogy egy ufajta haj-növesztő szert vettem a gnóm boltostól Shaddarban perce dumira ráon pult alól. Azt mondta nekem ez a Gumiarábikum nevű botos hoty títu oroclánsörényem lecc. Csak vityázzak víz ne érje a cert mert elváltozásokat okozhat. Na el is mentem bódogan oct lefekvés előit be-kelem a hajam a szerrel. Oct lefeküdtem s elaludtam. Hirtelen dobolásra ébredtem. Kerestem a dobost, de hát perce csak az eső dobolt a kobakomon. Húú mondtam etyből mán lehet hoty elvátotam. A nap első sugaránal vettem a tükrömöt oct megnéctem magam. Kihullott az öcces hajam és dudorok nőttek a fejemre. Na mondom eddig se vótam

egy Alandelon mostc mán nem is leszek, de más problémát nem láttam nem éretem. Szedtem a batyumat oct nekiindultam. Mán meciről megláttam a közeledő trollt. Ahoty a közelemben ért bódogan ugráni kezdett és integetni. Éjjen megvan a király megalatám! Éjjen ide ide uram királyom. Na ez hibbant gondotám magabban még emlékectem rá hogy milyen nehezen tuttam kipickáni a legutós hibbant fogát a szögessbunkóm tükséi közül, ezé elkerütem. Actán később egy elf nő a lábambhoz vetett magát és csokolgati kezdte. Mások felajánkoztak testörnek. Csapatosan üldöztek. A végén már a bokorban rötyintés közben is bámtútk rám a levelek közül. Actán sikerült elfutnom. Most itt bujkálok és nem tudom mitévő letyek. Segicsetek nem bírom soká. Pszt zörög a haraszt. Jaj ne mán megin ety. Segitseeééé. **Kiköpött Ubifej (#3969)**

KAPCSOLATOK, KONTAKT

□ Bonyhádi kalandozók figyelem! Akinék jár az AK, és vannak régebbi számai, és el szeretné adni őket, az hívjon fel: 74-455-541! Az árát telefonon keresztül beszéljük meg. Ugyanitt keressen a Ghalla News ingyenes számaikat. Mindenkinek jó kalandozást kívánok!

Valheru (#1687), a kalandor

□ Bonyhádiak figyelem! Nem tudom, hogy hányan játszótok, de barátommal, Dávid R. Baldimóroval (#1935) úgy gondoltuk, jó lenne egy klubot alapítani. Természetesen ha úgy gondoljátok. Bonyhádi kalandozók előnyben! De nyugodtan jöhettek Bonyhád környékiek is. További információért, hívó a 74-455-541-et! (Krisztián)

Valheru (#1687), a kalandor

□ Kedves idegen! Te, aki július 13-án loptál tőlem egy korty vizet, kérlek jelentkezz (Semmi ellenségeskedés) a 4185-ös mentális számon, és írd meg miért pont vizet loptál tőlem! Hogy-hogy miután szapultam az árnymanókat, eggyel sem találkoztam?

XI. 15.

Razul (#4185)

□ Sir John Kite, 1. szintű ember férfi vagyok. Levelezőpartnereket keresek fajra, nemre és vallásra való tekintet nélkül. Ha tudtok, legyenek szívesek küldjétek infókat is! Előre is köszönöm!

X. 28. **Sir John Kita (#5061)**, az amatőr

□ Végre újra itt vagyok, már alig vártam ezt a napot! Ezennel szeretnék megkérni minden Sötét Inkvizíció Apostolai KT-tagot, hogy írjanak, ha Huertol környékén vannak, mert szeretnék újból belépni a KT-ba. Az új címem: Kövesi Gyula, 8840 Csurgó, Jegyző u. 3. tel.: 82-471-210.

XI. 10.

Sid a Tomboló (#2047)

SEGÍTSÉG

□ Dornodonosok, segítsetek egy kezdő, Dornodon nagyurunk hitére vágó kalandozónak! Érdekelnének rúnákó koordináták, küldetések infói, esetleg áldozati tárgyak. Egy leendő dornodos: **Rettegett Iván (#3064)**

□ Hé Ghalla népe! Infókat keresek, főleg felalálásról, és szeretném ha valamelyik „nagy ász” küldene egy teljes Ghalla térképet (szlonokiak előnyben). Keresetek a mentális számon! A részleteket megbeszéljük. Az infókat bőkezűen megháláljuk. **Bocsy (#2100)**

□ Hé skacok! Segítsetek egy kezdőnek! Szükségem lenne az alábbi cuccokra: lapocacsont vagy ásó, csontszablya, dözmöngszív, kavadulebny vagy iszák, esetleg süntüskék. Amit cserébe tudok adni: varánszemek, drótszörök, mandibula pengék, ormánygóte csont, grákkóbor, bordacsont, tatubőr, tigriszlán fogak, bakkura bőr. Legyen szíves, aki tud segíteni! Előre is köszi:

Rettegett Iván (#3064)

□ Helló mindenki! Nem rég érkeztem a kiégett földről. Ha tudnátok rám egy kis időt fordítani, és küldenétek infókat, akkor nagyon megköszönném. Ja, hol lehet megtanulni varázsolni? Előre is köszi!

Mirell (#2812)

□ Kalandozótársaim! Legyetek szívesek, aki tud, az segítsen! Keresek Sheran rúnákövet a Kiegett Föld északi részén. Ha esetleg tud valaki egy helyet, ahol lehet találni, vagy ha van valakinek, és nem kell neki, akkor az üzenjen mentálisan vagy írjon! Címem: Farkas Szilveszter, 9024 Győr, Galamb u. 11.

Dr. Intelligencia (#5287)

□ Kezdő kalandozók! Ha bármilyen információra van szükségetek – istenek, koordináták, szörnyek stb. – írjátok nekem! Válaszaimat a Jerikó-féle Hyper adatbázisból, az AK-ból és barátaimtól szerzem be. Célom, hogy segítsek, és hogy azok is hozzáférhesse nek a Hyper adatbázishoz, akiknek nincs számítógépük. Ellenszolgáltatásként köszönő szavak kivételével semmit nem fogadok el! Bárki írhat, legyen jó vagy gonosz, netán semleges, bármilyen fajú. Ha elfogadsz segítséget egy Raia hívó alakváltótól, fordulj hozzám!

Sirrus D'Albo (#5321)

SZÖVETSÉG, KT-K

□ *Kedvünk rossz,
Vagy kedvünk jó
Ha nincs más tennivaló
Irány a fogadó.*

Syrts Maior (#3987),

Kerekorsó Rendje KT

□ A Bűvölés szerelmesei néven új Elenios KT fog alakulni leghamarabb 1999. január közepén Fehér Bérc közelében. Egységésített tudatunk által fel kívánjuk erősíteni Elenios hatalmát és megbecsültségét, továbbá vissza szándékozunk állítani eredeti elsőbrendűségét a bűvölés és a szerelem terén. Ti, akik a bűvölés szerelmesei vagytok, már rájöttetek arra, hogy az állatok imádott tevékenysége a kalandozókból ellenszenvet és utálatot váltotok ki. Mostantól nem kell az örökkévalóságig bujdosnotok ellenségeitek elől vagy felhagynotok a bűvöléssel azért, hogy elfogadtassatok magatokat a megbékélni nem tudó kalandozótársaitokkal. Végre egy KT, ahol nem minősülsz fekete báránynak, és ahol a cselekedeteikbe vetett hit és igazságérzet, illetve a bűvölés iránti elhivatottság tartja szorosan össze a tagokat. 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 sötét tekercest a két legnagyobb isten Leah és Dornodon munkálta meg és látta el saját bélégyével, majd jutalmul a Sötét Inkvizíciónak ajándékozta. Az Inkvizíció örök és hatalmas, ám ki barátsággal fordul feléjük, megosztják vele legnagyobb kincsüket. Tehát féld és becsüld az istenek ajándékát, amit az ő kezük által jutattak el hozzád! (idézet az Apostolok könyvének II próféciájából)

Hálálhó Leoform (#3833)

□ Hy! (Na ez van a trollokon...) Inkább Szevasz Topol! Nymanók! Még nem telt be drága aranyos Közös Tudatunk, úgy hogy továbbra is várjuk olyan elszánt árnymanók jelentkezését, akik szeretnének „angyalok” lenni (persze csak kinézetben), s lopni, lopni, lopni... Hisz tudjátok: Erdauin aranybánya, aki nem lop, megbánja! Üdý, és még több üres erszényt az összes többi kalandozónak (meg a kenguruknak)! Jelentkezettek Piscocknál!

Freddy Kruegher (#4338)

□ Figyelem! Keresek (akár csak „használatra”, értsd 30-40 fordulóra) Eldaran karkötőjét, cserébe adnék: obszidián karkötőt, ezüstöt, tolmokov-köktét, czu formázó minta (páncél) vagy arany (kb. 300). Kölcsön esetén csak az utóbbi (ap) ajánlat áll fenn, egyébként válogathatsz (akár 2-3 dolgot is). Várom üzeneteket:

XI. 12. **Rothdak, a megtorló (#1170)**

□ Sziasztok! Női KT? Szerintem jó ötlet. Legálabb tudom hova kell menni, ha orgzini akarok. Lesznek árnymanó csajok is?

X. 3. **VII. Zsebfelmetsző Jack (#5404)**,

a jószágos árnymanó

□ Kalandozótársaimmal való érintkezéseim-ből nagy meglepetésemre az derült ki, hogy sokan nem tudják, mi is ez a szervezett valójában. A Rendet az Igaz Barátok KT alakította, azzal a céllal, hogy minél több barátra lehessünk felszígtetünk kies tájain. Mi még hiszünk a barátság erejében, és célunkként azt tűztük ki, hogy közületek minél többen megtaláljátok ezt a hitet. A Rendet elsősorban azoknak a kalandozóknak hoztuk létre, akik szimpatizálnak elveinkkel, de nem tudnak KT-nk tagjai lenni, vagy mert már egy másik Tudathoz csatlakoztak – „s mi sem állna tovább tőlünk, minthogy Barátaitok elhagyására biztassunk benneteket –, vagy mert még nem érték el a KT-ba való belépéshez szükséges fordulósámost, vagy esetleges jellembeli eltérések okán. A Rend maga megerősíti a köteleket mely tagjai között fennáll, hiszen nyilván senki nem lehet egyszerre háromszáz személy közeli barátja. A rendbe a BA 9141 parancs segítségével lehet belépni. Ez egy komoly döntés, a rendből való kilépés igen fájdalmas lehet. Szerencsére mostanra megoldottuk, hogy azoknak az elszakadását, akik valamilyen okból csatlakoztak a Rendben – bár reméljük, hogy ilyesmi még elvétve sem fog előfordulni – tudati úton fájdalommentessé tegyük. Fontosnak tartom megjegyezni, hogy a Rendből nem lehet balesetszerűen kilépni, hiszen sem az üres BA parancs, sem pedig egy esetleges rád elmondott felejtés nem törli a BA 9141 beállítását. Legközelebb arról írunk meg, hogy milyen lehetőségek vannak rendtagként. Kellemes kalandozást barátaim!

Hantherni Larissa – Igaz Barátotok □ Igen! Ez az! Meg van! Hatalom! Hatalom! XI. 6. **Dess (#1490)**, a sámnán, MAFFIA □ Írjátok be magatokat a történelembe, legyetek a Ghallai Felszabadító Mozgalom tagjai! Jelentkezni nálam!

Barabapapa (#3406), a kijelölt uralkodó □ Amennyiben a semlegesség útját járód, amennyiben úgy érzed a barátság egy olyan eszme, melyért érdemes élned, amennyiben szeretnél egy jó hangulatú Közös Tudat tagja lenni, ahol a valós tagságon kívül több mint kétszáz rendtag is segítségére lehet, amennyiben szeretnél jelen lenni vídám, bulizós KT gyűléseinken, és mint játékos új barátokat szeretnél szerezni, akkor várunk tőled is az Igaz Barátok soraiba. Nálam érdeklődhetsz a további információk, vagy a belépés felől a 387-4809-es budapesti számom (Köcöst kérd), a koc@hali.elte.hu e-mailen, illetve a 1032 Budapesti Agoston utca 14. VIII/41. címen.

Hantherni Larissa – egy a barátok közül

□ Az igazi hadvezér onnan ismerik meg, hogy nem sereggel ront a falnak, hanem falat formál a seregből... **Éjharcosok (#9131)**

□ Kérdeztek már, mi is az Összhangzat. Ez egy ősi, kultikus hatalom, amiből a bárdmágia erejét meríti. Mi ezt szeretnénk megismerni, irányítani a bárd hagyományoknak megfelelően. **Vrandol Sayn Karad (#4620)**

□ Az Inkvizíció örökkévaló ellenségei holtan születtek! (idézet az Apostolok könyvének I. prófécijából) **Halálhozó Leoford (#3833)**

□ Hé barátom! Ha be akarsz lépni Ghalla egyetlen olyan Közös Tudatába, amelynek én is tagja vagyok, akkor gyere a Fekete Druidák közé!

XI. 16. **Lord Steyr (#3437)** fekete druida

□ Sziasztok kedves kalandozótársaim! Most az árnyanókhöz (menőkhöz) szólok. Most írhatnék mindenfélét az Árnyanók KT-ról, amelynek én is tagja vagyok. Egyszerűen csak a saját példámat hozom fel: amint beleptem, kapásból csörtam egy borpáncélt. Nem túl nagy érték, de nekem olyan jól esett a lopás, olyan hosszú idő után. (Mert hát Elenios istenem nem igazán örül az ilyen kis „félrelépéseknek”) Úgy hogy ha sokat akartok csörni, gyertek ide! Ez egy jó társaság, Pisock a KT-vezér is rendes, és törődik velünk. Kell ennél több? Na sziasztok!

X. 3. **VII. Zsebfelmetsző Jack (#5404)**,

Elenios híve

□ Tisztelt drowk! Örömmel (és hatalommal) tölt el, hogy ennyien érdeklődtek a KT-nk iránt, de egyéb elfoglaltságaim miatt (pl. a többi karakterem) kérlek benneteket, hogy az érdeklődő leveleket a gyors tájékoztatás miatt az alábbi személyeknek írjátok: Fűrge Gyopi (#1606) (alvezér) Fairlight Ház – Fairlight hívők, Nehwon, a gyors (#1657) (alvezér) Leah Ház, Daemon (#5654) (alvezér) Dornodon Ház (internetes drow levelezési lista) (#2597) Walle Sheran hívők, Üssük ki 200-al (#1077) Tharr hívők, KT-újság, Timothy (#5229) hitetlenek. A KT-ban jelenleg Chara-din hívő nincsen. Ha jelentkezne, azt nálam tegye. Ám a jelentkezéshez ne felejtsetek a régebben már megjelent szabályokat, melyek érvényesek és kötelezők: kötelező az MXTU-t 14-re növelni, kötelező az alvezérrel kapcsolatos tartani, engedelmeskedni, árnyék MXTU nem vihető ki. (Kilépés 5-ös MXTU-val vagy ERKI-vel lehetséges!) Ez nem demokratikus KT! Ennek ellenére a hirdetés írásakor tizen várnak a KT-értett korra!

X. 27. **Faithful Tanthalas (#3429)**,

Első Ház Vezére

ÜZLET

□ Arany papi karkötőt vásárolnék, netán cserélnék. Irányár: sárga erőöv+1500-2000 arany. **(#1862)**

X. 25. Schwarzkopf Attila tel.: 99-311-319

□ DEM-et vennék Qvill környékén, akár áron felül is. Fizetés aranyban, vagy tárgyakban. Keress meg, csak jól járhatsz!

Dezsnya-Dözi-Rex (#2801)

□ Mandibula kaszát, gyöngyagangót, esetleg DEM-et vennék. Ugyanitt eladó moa gyöngy. Shaddar környékén vagyok, címem: Vinkó Zoltán, 6430 Bácsalmás Gr. Széchenyi I. u. 5.

Sye Rock (#2341)

□ Qvill környékén vennék zöld üveget ragasztóval vagy anélkül. Érdeklődőket kérem telefonáljanak vagy írjanak az alábbi számar/címre: Medvegy Tibor, Szarvas, Arany J. u. 41. tel.: 66-312-140.

XI. 17. **Gandalf (#2029)**

VERS

□ **Éber álmok**

Sötét éj leple borul a tájra,
Fáradt troll fekszik le az ágyra.
Nem tudja mit hoz még a holnap
Életet vagy örök nyugodalmat.
Tücsök cripel a hívós éjszakán,
A táborút fény pislálkó lustán.
A közelben egy szörny ólálkodik,
Egy kis könnyű zsákmány után vágynak.
De hamar lelohad a kedve,
Hisz meglátja, hogy a troll nem medve.
Így hát elszok szépben, csendben,
Még a mörícserje levele sem lebben.
Trollunk nagyot nevet, ő mint medve,
Esetleg, ha hosszú bundája lenne.
Visszafekszik most már jó kedvel,
Hisz nemsokára itt a reggel

Mira (#3003)

EGYÉB

□ „...s kezdetben vala a nagy Semmi, mikor nem létezett semmi és senki. És a nem lézés (más szóval) egyenlő a Halállal. Csak azután jött véletlenül az Élet s ezt el ne felejtsetek! S mind a mai napig a Halál tengeren mint apró szigetek a rövidben, s hosszabb életek megjelennek, s elszilvednek...: Részlet Sírí Shi'laka *A Halál antológiája* c. művéből.

Sírí Shi'laka (#1042)

□ „Jobb szeretem, ha mindenki utal, mint ha szíveskednem kell bárki szeretetéért.”

XI. 11.

Lord Abbad,

Chara-din hűséges követője

□ „Jöttem, láttam, győztem!” Chara-din szavait Lord Abbad (én) tolmácsolta.

XI. 11.

Lord Abbad

□ 9 nap telt el azóta, hogy letáboroztál. Nem történt veled semmi, szétuntad az agyad. Cserébe kapsz +50 életerőt. De mivel elég kajás vagy, az éhezés jutalma -51 életerőt. Felmálházd magad (miközben magadra aggodat a sok kütyüt, eszedbe jut, hogy most már tényleg kéne szerezni egy hátast), és elindulsz keletre. Mozogsz keletre, keletre, egyszer csak érzed, hogy valami nem stimmel. Különös fehér bigyók hullanak az égből. Megvizsgálod, se íze, se bűze, viszont amíg nézelődés, valami furcsát érzél a csizmádban. Áh, csak a lábujjaid citeráznak! Micsoda! Na húzzunk innen! Mozogsz keletre, keletre. Nem tudott meglepni a feléd csörtető szörny. Felkészültsz a harcra. Szemügyre veszed a közeledőt, és rögtön seggre is ülsz a röhögéstől. A jömbör (mert végül is emberre hasonlít a legjobban), legalább olyan széles, mint amilyen magas, fura fehér szörzert borítja az arcát, nagy orra olyan vékony, mint a ruhájáé. Fején hátrafelé kanyuló csúcsos sapek. (Mia franc! Valami varázsló?) Hátán kamionszaurusz méretű csomag, amihez képest a te cumód csak szálnalmas kis zacskónak tűnik. Sanda vigyorral közeledik feléd, kezében egy kampós botot tart, amivel rád mutat. Ekkor döbbsz rá, hogy ennek fegyvere van! Azanyád, velem szórakozol haver, na ezt figyelzd! Rögton el is küldesz felé egy pár bumerángot. (2 támadással 48 ÉP-t sebzél.) Ezzel szinte el is döntötte a csatát, de azért a biztonság kedvéért előkapod vasalt bunkodát, és két nagy lépéssel ellenfelednél teremsz. A percekkel ezelőtől még „nagyapofájú” alak most szálnalmasan vonaglik lábaid előtt. Véres nyál csordul ki a szája szélén, miközben mondani próbál valamit. Kezdesz némi tiszteletet érezni ellenfeled iránt, micsoda életosztón. Egyszerűen nem hiszed el, haldoklik, és még varázsolni akar. Ezt azért persze nem tűröd. Hatalmas, de annál precízebb ütésekkel helyezel el a tag bucián (2 támadással 42 ÉP-t sebzél). Egy-két remegés még végigfut az összetört testen és vége. Elégedetten szemléled műved, rég mozgást ilyen jót. És hogy a kellemest összekösd a hasznossal, megnézed a legyőzött motyóját. Remegő ujjakkal bontod ki a zsákok, lelki szemeid előtt különböző kincsek jelennek meg. Ehelyett téglaal az edző tárgyak tucatjait találod. Valami írást fedezel fel rajtuk, elolvasod: „Kalandozó! Fogadd tőlem szeretettel ezt a szerény ajándékot egész évi küzdelmeid jutalmául! Santa Claus (#1206)”

Dragon Hand (#1128)

□ Az istenek velünk vannak!

Barabapapa (#3406) a kijelölt uralkodó

□ Az oly nagyon szeretett növényirtáshoz (vagyis a kertészkedés egyik formájáról): Ha maga Sheran is kidönt néha egy-egy (ifjú!) fát dühében (azaz vihar idején), az nem baj? Őt miért nem utáljátok érte, mi? Ha isten csinálja, nem bűn? (Mert azt nem veszem be, hogy minden ifjú vagy öreg fa a természetes szelekció révén hal meg, ha Sheran tombol!) Mert ha az istenek megtehetik, akkor én is mielőbb az akarok lenni! Kár, hogy nekem ehhez a kertészkedésen át vezet az út! Elég érdekes, hogy Sheran büntetlenül, megrovás nélkül gyengítheti saját szféráját! Enyhe elentmondás... De mit várunk egy olyan istentől, akinek a legtöbb híve a szerencse TF-elés miatt druidák? (Meg azért, mert lusta jellem-pontot szerezni, és mert fél a k... a tisztítóútól...) Végül még két dolog: az összes isten hülyén van megcsinálva, de ahhoz képest, hogy ez egy PBM („play by mail”) játék, egész jól! Szeretném, ha a Sheran-pártiak megkímélnének leveleiktől (e témában)! Üdv:

XI. 9. **Nehwon**, drow alvezér

□ Bár többeknek megígertem, hogy megkímélem a GN-t a jelenlétemtől, ám az 58. számban megjelent Issus Bath-féle hirdetés nem hagyhatom szó nélkül. Sok mindenre nem lehetek büszke, de azt senki nem mondhatja el rólam, hogy nem válaszolok a mentális vagy postán feladott levelére. Eddigi kalandjaim során 34 személlyel leveleztem, közel 200 levél gyűlt már össze, és ebből négy azaz négy darab mentálírisra nem válaszoltam. Ebből egy direkt kérte, hogy ne válaszoljak, kettőre nem éreztem elég ambíciót, és a legutóbbi, a Scatman által említett volt. Ám ezek között egy sem volt, amit Bath írt volna. Az pedig végképp egy marhaság, miszerint nem a saját karakterszámom adnám meg. Ha pedig valaki nem képes megjegyezni 4 db számot (amiből kettő egyforma), és nem nekem küldi, hát magára vessen, ha más válaszol rá. (Egyébként igen kíváncsi lennék rá, hogy ki írogat helyetted). És még egy utolsó tanács. Oriza Triznyák nevét szádra hiába ne vedd! Láthatod milyen pártfogója van. Aztán azon kapod magad a végén, hogy meglejtenik a táborodnál Yasmina és előkapva lantját, leszeleteli vele a tojásaid. (Már amennyiben még rendelkezel eme alkatrészekkel.) Uff! Most megint kapom majd Távoli Vizekét és Orlantól a dörgedelmes „azonnali hatállyal kérjen bocsánatot a fennen említett hölgytől” és a „csak azért nem tűzöm ki a lándzsára a fejed, mert Yas külön megkért, ne foglalkozunk veled” tartalmú leveleket. Ám úgy szép az élet... Az enyv legyen veletek! Üdv:

U.M.A. (#5569) az Árnymenő

□ Kedves „egy fekete druida”! Bár egyáltalán nem szimpatizálok a fekete druidákkal (azt hiszem, hogy ez közismert dolog), de azon még én is meglepődtem (több mint négy évnyi kalandozás után már elég ritkán érhet meglepetés egy kobudérát), hogy van köztük olyan, aki nem méri a nevét és a karakterszámot odáinni a cikk végére. (Vagy ha a nevét nem is ohajítja reklámozni – egy időben én pl. azért nem írtam oda a nevemet a karakterszámom mellé a cikkeim után, mert egy KT-társad azzal váltod meg, hogy a cikkírással csak a nevemet akarom reklámozni –, azért egy négyjegyű számot még bátran odakörömlhetne.) Így sajnos nem tudok neked mentálisan válaszolni, de talán ez nem is olyan nagy baj. 1. „A fekete druidák nem barátkoznak gonoszokkal...” Ajánlom figyelmedbe a GN 49 utolsó oldalának bal alsó sarkát. Továbbá birtokomban van két levél, amelyek erre a témakörre vonatkozó részleteinek fénymóslatát bárkinek bármikor szívesen elküldöm, feltéve, ha megírja a címét. Akár neked is. 2. A KT-d nem szítja a Sheran Múmiákat. A GN 34-ben (46. oldal) mintha most olvastam volna. 3. Továbbra sem tartalak titeket (tisztelet a kivételnek) méltónak egy trikormishoz. Mellesleg a mélység fattya is Sheran teremtménye (mint a trikomis is, bár szerintem ő Raia teremtménye), így ezen az alapon ezt a lényt is választhatátok volna. 4. Egyes fekete druidák jelleme (aurája) „semlegesnek tűnik”. Most az egyszerűen nagyon jól fogalmaz a program. 5. Ezt a revitalizálást akár el is lehettem. 6. Milyen kár, hogy az „alávaló hazugságaimra” vannak bizonyítékaim is... Azok, akik bemoosolták azt a KT-t, tagjai ennek a KT-nak. Én csak közértesítem a viselt dolgaikat. A megvetéseidet meg tartsd meg magadnak! Rád fér. Végezetül: minden tiszteletem Lord Steyré és Andál Palanransulé azon fekete druidák közül, akikkel valaha is mentális kapcsolatban álltam. Ők ketten azok, akikkel kulturálisan lehet beszélni. Csak nehogy kirtúgják őket emiatt...

Yoro Okíyi (#2826)

□ Hé emberek és eyebeek! Semmi lényegesen nem akarok mondani, csak annyit, hogy minden ismert és ismeretlen, élő és holt kalandozónak (de leginkább neked, Thandrilla) szellemes karacsonyt és boldog új évet kívánok. Aki rám fogja, hogy a tavalyit is én kívántam, abba belerígok! Ja, és ha tudod, hogy az 502-es toronytól merre van Elenios rúnakő, és azt közlő is velem, hálám egész Erdauinszerte üldözni fog (csak arra az egyre vigyázz, nehogy utolérjen). Na üd!

XI. 19. **Anastasius Focht (#1253)**

□ Mélyen tisztelt hölgyeim és uraim! Hozzátok írok, akik olyan egetrengető és vérlázító dolgokat írtok az AK-ba, hogy csak azért nem vetemedem káromkodásra, mert kontrollálem magam. Tovább felhívnam figyelmezteteket, hogy akinek valakivel baja van, az ne az AK-ba írjon, ott a karakterszám, illetve cím, a posta elviszi a levelet, mentálist stb...! Véleményem nem írható le rólatok, mert az AK-t-hölgyek is olvassák. Sőt, mivel úri „ember” vagyok (pardon Vándor) semmi jogom, hogy ilyet gondoljak önökről. De mivel önök se nem ezek, se nem azok, remélem tökéletesen megértetek engem. Akinek pedig nem (lanc)inge, ne vegye magára! Hé, Chen'de Francon! Ez neked is szól. Hogy engem nem állhat az csak egy dolog, ámbár nem tudom miért, de ez már a pófatlanság netovábbja. Minek nevezted te a Testvériséget? talán illendő lenne elgondolkodom azon, hogy bizonyos fogalmak, megfogalmazások nem épp lényelényekben ebben az esetben... Kellemes és boldog időket, és jó egészséget mindenkinek! Az istenek áldása és a Barátság Szelleme kísérje utatokat! Sziasztok. ...Hol is van, hol is van... Ja, a jobb kezemben! H 238 30 Na, pá! Sok-sok szeretettel:

Sötét Orlan (#3409), a Jó

□ „Rothadó mű világ terjed a lelkemben Nenyészik, mit a gaz, mindent elfoglal – Mindent elrohaszt!”

Oh, igen. Sajnos ez az idézet ráillik Ghallára is. Terjed a gonoszság, és terjednek a rohadatellű egyének is. De ott van a sok feketeség között pár apró, fehér, tiszta folt. Ők azok, akik nem hódolnak meg a sötétség előtt. Én Garg Garagar már tudom, hogy lelkem tiszta lesz. És azt is tudom, hogy Szeretett Ūrnómet, Eleniost fogom szolgálni. Most azokhoz szölok, akik szeretnék, ha Elenios hite nőne, ha űk segítenének egy kezdőn, hogy beáldozhasson szeretett Ūrnójének (típpekkel, tanácsokkal és tárgyakkal) és, hogy oldogathassa küldetéseit, azoknak segítségét, jólelkűségét nem felejtémen el soha. Egy kezdő Elenios hívó:

Garg Garagar (#5949) tel.: 403-1784

□ Leah odaadó hívei! Hamarosan istenünknek templomot kell emelnem, s ehhez kérem a segítségéteket. Remélem van még eleget hirtársam a csatorna nyugati oldalán egy szentély felemelésére! Segítsetek!

XI. 6. Dess (#1490), az árnyanó sáman

□ Még egy felhívás, ha egy Fűrge Gyopi nevezetű valakivel akarsz üzletelni, hogy ne bízz meg benne! Vigyázz, mert átver! Előre ne adj oda neki semmit, várd meg, míg te megkapod tőle, csak aztán! Vigyázzatok vele! Ūdvözlettel:

Westy, az egyetlen

□ Szeretném felhívni a figyelmezteteket, hogy egy hatalmas méreteket is elérhető, nagyon súlyos lefolyású járvány ütötte fel a fejét köztünk! E betegség, mely gnóm tudósok szerint a kergemarha kór nevű, idegen létsíkokról származó betegség Ghallán elszabadult változata, az utóbbi időben egyre több áldozatot szedett. Tünetei: feltűnési viszkeregés, heveny nagyzási mánia, a „mindenkéi hülye, aki nem azt mondja/csinálja, amit én” – szindróma és akut fajtutalat. Az első fertőzöttek között túnt fel Vérezgő Cipósarak, kinek betegségét tudós elf doktorok kezelgették. A hosszan tartó és fájdalmas beavatkozások eredményeképp nevét Vérezgő Cszimatálpra változtatta valamint orvosi tanácsára – a további fizetéseket megelőzendő – teljesen visszavonult a közéletől. A járvány ezután hosszú ideig lappangott, most kezdi szedni újabb áldozatait! Az eredeti vírusra különösen érzékenyek voltak az alakváltók. Alappangási idő során viszont mutációk léptek fel, és az újabb vírusnemzedékek már több fajra is nagy veszélyt jelentenek. Ennek hatásait érezhetjük most elsősorban árnyanók között, de a legújabb felmérések szerint a trollok között is terjed a kór. Az alakváltó faj fertőzött egyedeit – mint gőcpontot – elkülönítették, és a könnyebb azonosítás végett megbélyegezték (AAA – Aberrált Alakváltók Alakulata). A vizsgálatok során pozitív eredmény született a következő kalandozóknál: Lucifer (#5759), Barbapapa, Xul, Isaura, Gor-Jaak, UMA (kezelés alatt), Rasczak, Ramschid Uchbar. A járványra valószínűleg immunis fajok: elf törpe, gnóm, ember, mutáns. Náluk – egyelőre – nem mutatható ki a fertőzöttség. Egy egészséges alakváltó, a Ghallai Agybajok Gyógyító Intézetének (GAGYI) sajtóreferense:

Raimund (#2414)

□ Ghalla kezdő kalandozó! Értesítek mindenkit, hogy TF levelezős klubot alakítottok kezdő (első-harmadik szintű) karaktereknek. Olyanok jelentkezését várom, akik szeretnek levelezni, és tényleg válaszolnak a levelekre. Szeretném ezzel megkönyvíteni a még fejletlen kalandozók dolgát (köztük az én karakteremét is). Leendő klubtagok! Fejlesztjük együtt karaktereinket! Tapasztalat-, info-, tárgy-csere. Címem: 8500 Pápa, Acsódi u. 15. tel.: 20-976-5059

Harro (#1180)

□ Ezúton szeretnék bocsánatot kérni az összes árnyanótól. Nem volt szép dolog tőlem, hogy szapultam ezt a csodálatos fajt, de azért továbbra is FT 4 1. Kellemes karácsonyi ünnepeket és BUÉK!

Razul (#4185)

□ Tisztelt kalandozók! Amikor törpés hegyi-dogmát szeretnék tartani, aminek témája: a félsziget manapság. Akiket a gyilkoláson kívül más nem érdekel, kérem ugorják át a cikket, hisz űk úgyis csak kinevetnének és/vagy kigúnyolnának. Fajomat tekintve törpe vagyok, de ez ne téveszen meg senkit. Nem a tipikus mogorva, mokány stb. törpe vagyok. A hajam kócos, a szakállam csimbókos, a fogam dudvás, a sarkam gombás, a bőröm kerges, és ritkán vagyok mérges. A lehetetem pedig a sárkányéval vetekszik. Bányászni sem igazán tudok, ellenben Akiko harcművészetre tanított. Most biztos kérde: Ki ez a fajankó? Yoda vagyok a duergar. Amikor megérkeztem minden olyan új volt. Mindenem elcsodálkoztam, és hetekig szörnyülködtem. Az elsőnek látott mandibulakaszán csodálatos volt az újdonság varázsa. De ma már ez kit érdekel, mikor már az ötödik fordulóban vasvált csány rajtam, és a 15 maxV-mből 10-et az arany papi karkötő termel vissza. Sorolhatnám még a példákat, mely a legtöbbszörre sajnos igaz. Ne értsetek félre, hiszen természetesen segítsünk bajtársaink, de azért ne essünk túlzásokba! Vallom Tihor Miklós elvét, miszerint a 20. fordulók varrják meg a bőrpáncéljukat. Nem hiszem, hogy a gromakra gondolt. Egy szó mint száz, túlléptük a túlléphetlent. Ezért mennek el végül a Patesz-féle egyéniségek. Csak remélni tudom, hogy minden megváltozik, mire feladom az utolsó kalandom. Köszönöm, hogy meghallgattatok!

XI. 17. Yoda (#3205)

□ Gonosz jellemű társaim! Itt a lehetőség, végre bebizonyíthatjuk miért érte meg szerintünk a fekete aura megszerzése a sok szenvedést! Gyertek az Obszián Tornyokhoz, jelentkeztek be a seregbe, és vonuljunk az Elefántcsont Tornyokat védő jók ellen! Kockázat nincs, a nyereség pedig eredményességedtől függ. Védjük meg eszméink! Romboljuk le a jók patkánylyukait! 10 torony ledöntése már elég a teljes győzelemhez! Ithiril, hagyj az erődöket, és gyere a háborúba! Serény Múmiák, Ūrdögi Körök, Próféták, MAFFIA-tagok, Lordok, Apostolok, Drowk, szimpatizánsok, irány a keleti buli! Itt most nem Borax, nem a városok a tét. Rendezzük hát le a nézeteltéréseinket!

XI. 18. Death Machine (#3673)

□ Tisztelt Tharr hívók! Ha tudtok építő templomról, illetve ismertek alkalmas helyet hozzá, akkor ímértelen jelezzétek nekem, mert az előző építkezéskor egy kis hiba történt. Köszönöm.

XI. 5. Little Negro (#5578)

☐ Üdv! Sírí Shi'laka vagyok (az előző GN-ben tévesen Sírí Shi'bakaként jelent meg a cik-kem). Úgy veszem észre néhányan rosszul értelmezik Leah vallását. 1. Pusztítás Profétái. Már a nevetekkel hibáztatok. Ha mindenképpen pusztítani akartok, legyetek Chara-din hívei, mert Leah a halál, de nem a féltelen pusztítás istene. 2. Ördögi Kör. Hallottam, ti is elemetekben vagytok, mindenki beelőtök. Javasolom nektek is Chara-dint vagy Dornodont, ugyanis ő a gonoszság istene. (Ha nem tudnátok...) 3. Deah Machine. Te már eleve rosszul kezded, mint ahogy oly sokan mások is. Tudd, hogy mi az okozat és mi az ok. A pusztítás ok, de mi az okozattal foglalkozunk, ami maga a Halál. Nem muszáj nekünk mindig irtani, a Halál ugyanis mindig körülöttünk kaszál. Ugyanezt tudom mondani Halálhozó Leofordnak. Leo, ne bántsd Nehwot, mert idáig ő az egyetlen, aki helyesen fogalmazta meg Leah hitét! Végeztél hadd foglalmam össze mondandómat egy kis versikével:

*Nem mind gonosz a Halál,
Mit uram, Leah kínál,
S nem féltelen pusztulás,
Csak az örök megnívágás.*

Sírí Shi'laka (#1042)

☐ Issus Banthnak! Te tényleg azt hiszed, hogy a TF egy verseny? Ez szerepjáték apukám, ahol nem az nyer, aki 42040 TP-t érő quwargot gyilkol le, hanem az, aki bármilyen módon maradánot alkot, s így fennmarad a neve. Nightwolfot mindenki ismeri, ő kitalált valamit, de a te száználmás életedben tettél valamit emlékeztetset? Nem a csatorna átűzése jelenti az igazi halhatatlanságot, hanem azok a tettek, szavak, amelyek Jerikó, Yasmina, Don Caloni, Graham Treefrog, Nardaal, a Róka és a többiek nevéhez fűződik. Büszke vagyok arra, hogy a Fekete Druidák közé sohasem fogadnának be olyan sivár felfogású alakot, mint te vagy! **Lord Steyr (#3437)**, fekete druida

☐ Hivem! Most a hatalmas Ubifey nagyur szólík hozzátok. Megalkottam első runakövet Shaddartol keletre. Imádkozni az IM 3969 parancsall lehet. Kellő számú hívó esetén hatalmas ajándékokat kap a világ. Kettőzött erővel fogom nagysikerű elbeszéléseimet gyártani. Utasítottam hűségese szolgálmat Jégárust és Fűtőlűs Baracokt menjenek és ternessék hitemet. Sokáig éljen Erduin és a Káosz Ghallaktika. Meg én. Hip hip hurrá éljen Ubifey kiáltások hip hip hurrá Ubifey. Huj de sokan szeretnek hu de boldog vagyok. Mingyán riok is fogjátok fel hát isteni kőnnyecpeimeit. És még egyszer éljen Ubifey. Éljek éljek. **Ubifey (#3969)**

☐ Borzasztó kíváncsi vagyok, hogy a f...ba lehet valakinek 90-es taumaturgiája? Én, buta kis gnóm ezt vagy füllentésnek gondolom, vagy beállhatok az IQ-mal a trollok mögé. Egyszerűen nem értem, hogy lehetséges ez! A márciusi AK-ban 63 volt a max. taumurgia, a júniusiban 75, most az októberiben pedig 90. Fél év alatt + 27 taumurgia! Ilyen magas szinten! Ez azt jelenti, hogy az illetőnek legalább fordulónként nőtt a taumaturgiája. (Megjegyzés: a teológia a hat hónap alatt 54-ről 57-re nőtt.) Kérem, aki fel tud világosítani, jelentkezzen, mert erős kétségbe vagyok esve. (Jó, ha öt fordulónként tudom növelni a taumurgiámat!) T'hor segis!

Aranyszakáll (#5198)

☐ „Tévedni emberi (humán) dolog!”

Lord Abbad, Chara-din hűségese követője

☐ Kalandozók! Remélem, olvastátok Issus Banth hirdetését, miben a Quwarg KT-t bírálja! Sok mindenben egyetérték velem, de azt felháborítóan tartom, hogy azzal érvel, hogy mennyi TP-től „fosztják meg magukat”. Elég maradi, és TÁPolós hozzáállás, nemde? Ez lenne a legutolsó ok (nagyon sok másikkal mellet), amiért nem ezt a KT-t választanám. Egyébként nem hiszem, hogy ők a karakterik számértékeinek mérhetetlen növelése céljából alakultak volna meg, hiszen tudják, hogy egy ilyen kevés tagot számláló és viszonylag „kezdő” Közös Tudat élete mennyire nehéz lesz egy másik, sokkal humánusabb és velük ellenfétes nézeteket valló KT mellett.

XI. 5. **Little Negró (#5578)**

☐ Raia hívókat keresek templomépítéssel kapcsolatban. Jelenleg Libertantól keletre vagyok, de szinte bárholva el tudok menni építeni. Ha már építenek valahol, ahol még nincs meg a max. 10 fő, ők is szólhatnának iránykoordináták megadásával. Ha mégsem, úgy egynek az építését elkezdem keleten, bár ha irtok többen is, akkor megbeszéljük a helyet. A felszentelését vállalom Raia dicső templomának. Ugyanitt gonoszokat és életunt árnymanókat fogadok egy kis frizuraigazításra! A kopaszág divat. Az illetők fejbőrt megtartom emléké! (Ja, DEM-et lehetőleg ne hozz magaddal!) Ifj. Gazdag Tibor, 5055 Jászladány. Gólya u. 9. tel.: 57-453-158.

Vay Décker (#1182)

☐ Két dolog, amit sose tégy meg egy Éjharccsal: 1. Sose becsüld le! 2. Sose bánts meg, mert egy Éjharcos az idők végezetéig emlékezni fog rá!

Éjharcosok (#9131)

☐ Kevés az „emberi” érzés Ghallán, ám azt a keveset is jól elrejtették...

XI. 12. **Rothdak, a megtorló (#1170)**

*Kis Chbara'csony,
Nagy Chbara'csony
Kisült-e már a lopásom?
Ha nem sült ki, bővílni kéne,
Had szívjon csak Ghalla népe!*

Boldog karácsonyt és BUÉK mindenkinek!

A Káosz Lordjai (#9147)

☐ Nagy az arcom és a hangom, mint minden kezdőnek, de van-e aki elhallgattat?

Sepp Dietrich (#5340)

☐ Rengetegen írjátok az AK-ba, hogy X ne haragudjon Y-ra, mert a cikkeivel foglalja a helyet az „értelmesebbektől”. Nos, szerintem pontosan a békéltető szándékú cikkek azok, melyek foglalják a helyet. Azt hiszitek, megbékélnék a haragvók? Dehogy békélnék! Egyszerűen hagyni kellene „a folyót, hogy a saját medrében folyjon”. Tehát a továbbiakban mindenki gondolja meg, hogy érdemes-e beküldeni az AK-ba az ilyen típusú cikkét!

Shile Rhannon (#4226)

☐ Szeretnék elnézést kérni azoktól, akik a Libertani erődöt ostromolják, és harcba keveredtem velük, ugyanis az agresszióm 10-es, és nem pazaroltam rá parancshelyet, hogy lefel tegyem. Tehát előre is elnézést a későbbi esetekért is, de csak azoktól, akik ostromolják az erődöket. Közülük is csak olyan karakter jöhet szóba, aki nem tagja egyik Ördögi Körnek sem. Tisztelettel:

X. 30. **Rothdak, a megtorló (#1170)**

☐ Szeretném „megköszönni” azoknak a kontárokainak a „segítséget”, akik a (116, 69)-en minden előzetes jelentkezés nélkül befejezték egy félig kész Tharr templomot, és ezzel nekem és több hittársamnak félbeszakították a munkáját és küldetését. Remélem azóta sikerült még több varázslatot, TP-t és hatalmat szerezni.

Little Negró (#5578)

☐ Szolgáljon eme hirdetés mindazon kalandozók számára, akik nem tudják, hogy hogyan kell olyan hirdetés írni, melynek semmi értelme sincs! Hát így! Üdvözlettel!

XI. 7.

Westy, az egyetlen

☐ Üdv kalandozók! Pusztán azért írok, mert a segítségkérő hirdéseimre nyilván sok válasz érkezett, azonban erre nincs időmben válaszolni, mivel kb. szeptember-október óta nem tudtam lépni Fairlight akaratából, így az üzeneteket sem kaptam meg. De ha minden jól megy, a fagyos januári hónapoktól kezdve újra tudok lépni. Szóval bocsánatot kérek mindenkítől, akinek nem válaszolta.

XI. 16.

Vil-Arnis Merras (#4889)

a Világok Vándora (aki most nem vándorol)

☐ Boldog és békés ünnepeket mindenkinek

Jerikó (#3821)