

Szerkesztői üzenet

Elen sila lúmenn omentilmo! (Csillag ragyogta be találkozásunk óráját) Átmenetileg szakítottam a szokásos kezdéssel, és egy nagy klasszikus, Tolkien tünde nyelvű köszöntésével üdvözlöm minden olvasónkat. Vegyes hírekkel kezdem a Krónika februári számát. Minden bizonnyal jó pár olvasót elszomorít az, hogy ez az utolsó alkalom, amikor a Magic: the Gahtering önálló, hat oldalas rovatként jelenik meg. Márciustól nem lesznek rendszeres jelleggel magices cikkeink, de néha azért bemutatunk egy-két érdekességet is a legpatinásabb kártyajáték újdonságaiból. Az így felszabadult helyet – gondolom, a TF-esek nagy örömeire – a Ghalla News bővítésére használjuk, és havi rendszerességgel foglalkozunk majd a készülőfélben levő új játékkunkkal, az Ósök városával.

A mostani számunk azonban még a hagyomány jegyében készült, van tehát benne bőven magic. Azonban már most új rovatokat indítunk a KG és TF rajongóinak. A KG-sek különböző, egy-egy a játékbeli lehetőséghez (pl. zarg blokádnál, mezon blokádnál, kolonizáció stb.) kötődő statisztikákat böngészhetnek, és ezzel kapcsolatosan tanácsokat kaphatnak tapasztalt kapitányoktól. Elsőként a zarg blokáddal foglalkozunk. A TF-esek számára pedig egy, a varázslatokkal foglalkozó sorozat kezdődik. Az első részben még csak a varázslatok táblázatát találjátok meg, de a jövőben minden Krónikában megjelenik pár varázslat részletes elemzése is a játékvezető tolmácsolásában. Bizom benne, hogy olvasóink nagy részének örömeire szolgálnak majd ezek a változtatások!

Ehavi borítóképünk Gógós Károly munkája, az Őrjárat HKK lap festménye.

Dani Dolter

ALANORI KRÓNIKA

IV. évfolyam 2. szám (1999. február) – Megjelenik havonta

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

Tördelőszerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Frey Ágnes

Grafikusok: Lipták László, Vida László

Borítófestmény: Gógós Károly **Borító:** Erdős Árpád

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

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

Lapzártá: január 22. **A márciusi szám lapzártája:** február 15.

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 basznált kéziratokat nem örzünk meg, és nem küldünk vissza.

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

ROVAROKRÓL EGYMÁS KOZT

Chicagoí tapasztalatok

2

GATWICK TITKA

KG novella

6

ELSŐ KÉZBŐL

KG-fejlesztések

12

BIRODALMI HÍREK

Elsősorban a MIB-ről

13

ZARG BLOKÁDOK

Statisztika és tanácsok

14

SZÖVETSÉGI SZEMLE

Kaktusz és az aprók

16

HATALOM SZÖVETSÉGE

Félévzárás

18

HATALOM LIGÁJA

Eredményhirdetés

20

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

22

KOMBÓK

Lapelemzések

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK rejtvény

27

HKK GYAKORISÁGI ÉS ÁRLISTA

A Dungeon készítésében

30

VERSENYBESZÁMOLÓK

Beholderes versenyekről

37

ÚJ VERSENYEK

Márciusban

38

MAGIC FAQ

Gyakori szabálykérdések

40

MAGIC: KOMBÓK

Az internetről

42

TILTOTT ÉS KORLÁTOZOTT LAPOT

A Magicben

45

GHALLA NEWS

A TF legfrissebb hírei

47

JÁTÉKVEZETŐI ÜZENET

47

VARÁZSLAT LISTA

48

TORNYOK HÁBORÚJA

50

TF-FEJLESZTÉSEK

52

APRÓK

53

ROVAROKRÓL EGYMÁS KÖZT

>>>>[Az alábbi fájlt a chicagói Mátrixból – pontosabban annak maradékából – másoltam ki. Fogalmam sincs, hogy ki írta, de úgy fest, ő is odabent él a Zónában. A Zóna Chicagónak az a része, amit a rovarszellemek elszaporodásakor az UCAS kormánya karanténba zárt és fallal vett körül. Több százezer ember rekedt odabent és éli életét a rovarszellemek társaságában. Aki ki akar jutni, lelövik, mert nem merik megkockáztatni, hogy akár egyetlen rovarszellem is kijusson ember alakban a világba. Szerencsére errefelé, Európában nem jelentenek ekkora gondot a rovarszellemek, de azért okos ember a más kárán tanul: olvassátok az anyagot és borzadjatok. Ki tudja, talán ránk is ez a sors vár majd egyszer, nem árt, ha felkészültök rá.]<<<<<

ROVAROK KÖZÖTTÜNK

>>>>Fájl fejléc sérült

>>>>Kezdő adatok elvesztek 0000 <menyiségük ismeretlen>

mint aki megjéjd a saját árnyékától. Szóval, mit találtak odakint? Mennyire veszélyesek? Mit tegyünk?

Mittudomén kinek hála, szerencsére nincs annyi rovarszellem a világban, mint ahány rovar, de azért épp elegendő vannak ahhoz, hogy minden más élőlényt komolyan veszélyeztessenek. Miért? Azért, mert ezek nem törődnek azokkal, amik nem rovarok, és mert 0000

A rovarszellemeket általában csak két dolog érdekli: az evés és a szaporodás. És kész. Bár van néhány rovarszellem, amely a saját, számunkra felfoghatatlan terveit követi, a többségük azért alapjában véve buta. Ne vezessen félre benneteket a hangyák szervezett viselkedése – az egyes hangyaszellemek buták és ösztönvezéreltek.

Ja és igen, a rovarszellemeket bizony meg kell idézni. Ami azt jelenti, hogy végső soron egyetlen ember felelős az egészért. Valamikor, valahol, valaki meghallotta e szellemek hívását és válaszolt rá. Minden rovarsámán azt hiszi, hogy uralma alatt tarthatja a szellemeit és saját céljaira használhatja fel őket, de minden egyes alkalommal kiderül, hogy ez téves elképzelés. A sámán királynőket vagy nőstényeket idéz meg, hogy saját hatalmát növelje, de hamarosan rá kell döbennie, hogy nem tudja irányítani a teljesen kifejlett szellemet. A rovarszellem hamarosan úgy dönt, hogy a sámán csak arra jó, hogy egyre gyakrabban és egyre több rovarszellemet idézzen meg. Egy idő után a sámánra már nincs is szükség. Nem hallottam egyetlen olyan esetről sem, hogy egy rovarsámán egy teljesen kifejlett, jelentősebb méretű bolyt vagy fészket irányított volna.

>>>>>[Nem tudhatjuk biztosan, hogy „végső soron egyetlen ember felelős az egészért”. Túl sok az ismeretlen tényező a rovarszellemekkel és a rovarsámánokkal kapcsolatban. Nekem na-

gyon úgy fest, hogy egyszer valahogyan, valahol találtak egy pontot, amin át bejutottak a mi világunkba. Ki tudja, hogy kiderítjük-e a valaba is az igazságot a rovarszellemek természetéről és arról, hogyan csöppentek bele a világunkba?]<<<<<

–Jana (09:13:17/11-29-55)

Összeszedtem egy kis információt a különféle típusú rovarszellemekről, mármint azokról, amikkel össze lehet futni a Zónában. Igyekeztem annyira pontos lenni, amennyire tudtam; értesítetek, ha valamiben tévedtem, vagy valamit rosszul írtam volna.

0000 0000 0000 0000

HONNAN JÖNNEK?

Nem vagyok nagy mágiaszakértő, de valaki egyszer azt mondta, hogy létezik egy hely az asztrális sikon túl és onnan jönnek a rovarszellemek. Ismerek néhány „metafizikailag felébredt” embert, és ugyan a fele dumájukat sem értem, annyit azért biztosan tudok, hogy ők sem tudnak egyezsége jutni a rovarok származását illetően. Van, aki azt mondja, hogy ez a rovarvilág elemi energiából áll, hasonlóan ahhoz a nagyszámú világhoz, ahol az Ember akaratja és vágyai energiaként jelennek meg. Van, aki csak legyint erre és azt mondja, hogy létezik egy Rovarak Tartománya, ugyanabban az értelemben, ahogy az Állatok Tartománya (vagy valami ilyesmi) létezik, mármint az a hely, ahol a totemek laknak (bár egy harmadik barátom szerint minden totem a saját külön Tartományában létezik). Személy szerint nekem az az elképzelés tetszik a leginkább, hogy a rovarszellemeket egy másik világból idézték meg. Az első elmélet, meg amit az előbb elmondtam, abból indul ki, hogy semmi sem létezik addig, amíg egy varázsló meg nem formázza. A varázsló rovarszellemet akar, az akaratja és a világegyetem pedig szinkronba lép vele. Az elmélet szerint végső soron az emberiség a bűnös ezért az egészért. En inkább abban hiszek, hogy létezik valahol egy külön világ ezeknek a miccsodáknak, mert így az emberiséget nem lehet felelőssé tenni.





>>>>>[Mary, írj a központ.rovarok.rajtaités fórumra és valaki segíteni fog! Addig is KERÜLD EL AZ ÉPÜLETET!]<<<<<<
– Sólóyszem (06:35:48/11-17-55)

Mint azt korábban már megemlítettem, a rovarszellem létezésének látszólag két célja van, a szaporodás és a táplálkozás. És a táplálkozásnak is az az egyetlen célja, hogy biztosítsa a szaporodást. A rovarszellemek egyszerűen csak még több rovarszellemet akarnak csinálni. Amennyit csak bírnak. Ez a fő célja a királynőnek, az anyáknak és gyakorlatilag az összes többinek. Ez a fő célja a rovarsámánoknak is, annyira, hogy ez náluk szinte a megszálottságig fokozódik. Két rovarsámánál találkoztam életemben és mondhatom, mindketten totálisan örültek voltak. A véleményem szerint az ilyen közveszélyes örültekkel kapcsolatban a legjobb bánásmód egy golyó a fejbe.

>>>>>[Kegyetlen, de valószínűleg a legjobb megoldás. A rovarsámán világa egészen más, mint egy „bagyamányos” sámané. A legtöbb sáman a totemje által adott közvetett jelek és utmutatások alapján él, a rovarsámánok viszont kizárólag a totem avatárjaival, vagyis magukkal a rovarszellemekkel állnak kapcsolatban. A sámanjaik sosem beszélnek kutyaszellemekekről vagy medveszellemekről, rovarszellemek viszont léteznek a világunkban. Ezek a fickók mások, cimborák, és mások azok is, akiket szolgálnak, így a „sáman” megnevezést nem is lenne szabad használni velük kapcsolatban.]<<<<<<
– Tigrisfióka (21:23:36/11-22-55)

>>>>>[Hogyan lehet megkülönböztetni egy rovarsámánt egy nem rovarsámántól? Fel lehet őket ismerni valahogy?]<<<<<<
– Marty V.W. (08:19:44/11-26-55)

>>>>>[Ha evilági vagy, akkor csak a cselekedeteikről ismered fel őket. És igen valószínű, hogy egyet sem fogsz látni életedben. Ezek ugyanis gyáva nyulak és ott rejtőznek, ahol a királynő meg tudja védelmezni őket.]<<<<<<
– Démonszív (11:09:43/12-03-55)

>>>>>[Nem tudod, hogy miről beszélsz.]<<<<<<
– Tigrisfióka (22:04:05/12-07-55)

A rovarsámánok nem olyanok, mint mi, cimborák. A saját elferdült világukban élnek. Ohogy a sáman által irányítottaknál vélt királynő vagy nőstények hatalma egyre nő, a sáman egyre jobban eltávolodik emberlététől. Végül eljön a pillanat, amikor már nincs rá szüksége az idősebb szellemeknek, és a bogarak szétcincálják. Azon a ponton a boly vagy a fészék már a sáman nélkül is kiválóan elboldogul.

>>>>>[Az ígéret az, ami lépre csalja őket, a batalom és titkok megismerésének ígérete. És mindig ugyanaz a vége. Halál.]<<<<<<
– Kvantumbercegnő (19:22:03/12-02-55)

AMIT FELTÉTELENÜL TUDNI KELL

A legjobb tanács, amit adhatok az, hogy tartsatok magatokat távol a rovarszellemektől. Most ezt elég könnyű megtenni, mivel a legtöbbjük alszik, feltehetően a városközponttól északra történt nagy robbanás következményeképpen. Szerintem biztonságban vagyunk, ha alva maradnak, ha viszont ez a hatalmas tömeg rovarszellem egyszer felébred... nos, el lehet képzelni a pusztítást. Fi-

>>>>>[Ostoba fajánkó! Miért nem lehetnének mi a felelősök? Mi a baj azzal, ha elismerjük, hogy a világunkban élnek elferdült, örült, esetleg gonosz emberek? Mindannyian felelősök vagyunk és felelősnek kell lennünk a saját tetteinkért. Ezt is beleértve. És a mágiaszint egyre emelkedik a világban, úgybogy jobban tesszük, ha megszokjuk.]<<<<<<

– Lánkra Vert Hadúr (22:06:55/12-01-55)

Senki sem tudja biztosan, miért jöttek ide a rovarok. Az egyik elmélet szerint mindig is itt voltak. Egy másik elmélet szerint azért, mert megtehették. Megint mások szerint azért, mert mi hívtuk őket. Akárhogyan is 0000 0000 0000 0000 Szóval itt vannak, ez a lényeg.

>>>>>[De meg lehet-e szabadulni tőlük? Csak nem maradhatunk így, nem? Mármint úgy értem, valaki csak képes rá, hogy csináljon valamit.]<<<<<<
– Olvasó (21:38:32/11-10-55)

>>>>>[Naná, hogy lehet csinálni valamit. Egyszerre egy kurva rovarot... Szépen sorjában.]<<<<<<
– Lánkra Vert Hadúr (23:12:07/10-15-55)

Miért vannak itt? Ez olyan kérdés, amire vagy születik válasz, vagy nem. Én úgy tapasztaltam, hogy a rovarszellemek pontosan úgy viselkednek, mint a hétköznapi rovarok. Egyedül azok a szörnyű félig ember félig rovar példányok az intelligensek közülük, azok, amelyekben maradt egy kis nyoma az emberiségnek (amit nem érdemes megkeresni). Úgy mesélték nekem, a királynők és egyes idősebb nőstények igen magas intelligenciaszinttel rendelkeznek, és ezt el is tudom képzelni. Az átlagos rovarszellemek azonban – a dolgozók, a katonák, vagy akármik – buták, akár egy kupac bogár. Azon nem értek sem a technológiát, sem azt, hogy mire való és általában nem félnek tőle, csak akkor, amikor már túl késő. Jó az érzelékűsük, de gyakran a legegyszerűbb trükköknek is bedőlnek.

>>>>>[Soba ne fedjétek el, hogy ezek nem úgy érzékelik a dolgokat, ahogyan mi. Egyeseknek szaglás alapján, mások fizikai érintkezés, légnyomásváltozás, stb. alapján. Előfordulhat, hogy könnyedén átlátnak egy jól felépített, csavaros terven, ami benneteket gyönyörűn félrevezetne. Természetesen ennek a fordítottja is igaz.]<<<<<<
– Sólóyszem (12:15:31/11-10-55)

>>>>>[Nagy baj van, a szomszédos épületben lakik nébány. Éjszaka tisztán hallom őket. Nem tudnátok segíteni? Az Argyle és a Clark sarkától nem messze lakom.]<<<<<<
– Mary R. (22035) (06:34:21/11-17-55)



del barátom sajnos rámutatott egy ijesztő dologra: Chicagóban valószínűleg hemzsegnék az alvó bolyok és fészkek. Ha egy ilyenbe botolok, legyetek szívesek, és ne bolygassátok fel! Okés? Kösz.

BOLYOK

Egyes rovarszellemek, mint például a hangyák és a darazsak, bolyokban illetve kolóniákban élnek. A hétköznapi ember számára ez a kettő ugyanazt az ocsmányságot jelenti – egy hely, ahol tucatjával, esetleg százával nyüzsögnek a rovarok. A legtöbb rovarbolyban csak egy királynő él, de a rovarszellemek fajtája vagy a boly célja esetleg egynél több királynő jelenlétét is igényelheti. Néha különböző típusú rovarok élnek és működnek együtt egyetlen bolyon belül. Azt beszélük, hogy a Chicagóban elpusztított két hatalmas fészkek mindegyike ilyen egyes típusú volt. Ezenkívül azt is hallottam, hogy valami közülük volt az Egyetemes Testvériséghez, de ezt azért nagyon nehéz elhinni.

>>>>>[Hidd csak el!]<<<<<<
– Ares 101 (03:36:41/12-10-55)

>>>>>[Ne bidd el! Milyen könnyű arra a szervezetre bántani a felelősséget, amelyik a legkeményebben dolgozott azért, hogy felemelje az embereket a céges elnyomás mocsarából. A szabad gondolat maga a szabadság. Hígy magadban és repülni tudsz.]<<<<<<
– Ellen X. (43920) (07:22:33/12-13-55)

>>>>>[Akkor repülj át a barikádon, szívecském! Repülj és légy szabad! Megnézzük, bány kiló ólmot szedsz magadba közben.]<<<<<<
– Barikádfelügyelő (07:26:47/12-14-55)

>>>>>[Nem megyünk el. Sok embernek van ránk itt szüksége.]<<<<<<
– Ellen X. (43920) (07:29:59/12-14-55)

>>>>>[Ja-ja. Örülök, hogy ballom. Erről eszembe is jut valami. Akárki is irta ezt a fajtát, megemlítette, hogy a Cernak Robbanás óta rengeteg rovar alszik odakint, egész fészkek bevernek álomba merülve. Nos, biztosan tudom, hogy ez igaz. De azt is biztosan tudom, hogy egyes emberek körbejárnak és szándékosan felébresztik ezeket a rovarokat...]<<<<<<
– Nagymedve (11:24:48/01-02-55)

A bolyon belül világosan elkülönülnek a szerepek. A különféle típusú rovarszellemek különböző dolgokat csinálnak. Egyesek

élelmet/áldozatokat gyűjtenek, mások magára a bolyra vigyáznak. A legtöbb boly-központú rovarszellem meglehetősen csökevényes az agyi területen – de az intelligencia hiánya egyben arra is enged következtetni, hogy a királynő illetve a sámán parancsait igen kiválóan hajtják végre.

FÉSZKEK

A magányos rovarok – szúnyogok, csótányok és hasonlóak – fészkeket alakítanak szaporodás céljára. A fészkek általában egy vagy több nősténynek ad otthont, amelyek szinte mindig ugyanahhoz fajtához tartoznak. (Még sosem hallottam, hogy... nos, ez azért nem igaz. Hallottam már egy hangyabolyon belüli bogárfészkekről, úgyhogy hagyjuk.) A nőstények vadul védelmezik a gubókat az idegen behatolóktól és ebben a más szerepet betöltő rovarok is segítenek. Ezek normálisan élelmet szállítanak a szaporodó nőstények számára. A nőstények csak nagyon ritkán hagyják el a biztonságos fészket. Még sosem hallottam róla, hogy négy-nél több nőstény élne egy fészkekben, ez persze nem jelenti azt, hogy ilyesmi nem történhet meg.

MAGÁNYOS TÍPUSOK

Ezekről tudok a legkevesebbet. Az imádkozó sáskák például sem fészket, sem bolyt nem hoznak létre, hanem inkább amolyan kisebb „törzset” alkotnak, mely egy domináns nőstényből és az ő „asszisztenseiből” áll. Róluk még később lesz szó.

GUBÓK

Van egy dolog, amiben minden ismert rovarszellem megegyezik, függetlenül attól, hogy a földi rovar megfelelőjük milyen módon szaporodik – ez a dolog pedig az, hogy mindannyian valamiféle „gubót” használnak szaporodás céljára. Minden egyes ismert esetben a szellem kiválaszt egy jobb sorsra érdemes embert befogadónak, begubózza, majd a testébe idéz egy új szellemet. A megidézés időbe telik és a születésig eltelt „inkubációs” idő rovarról rovorra változik. A gubó-fázis a rovarszellem életének legsebezhetőbb szakasza. Ha gubókat találtak, semmisítsétek meg őket!

>>>>>[És keményen csapjátok le rájuk! A benzín, kerozin, alkolol kiválóan használható. Csinálj egy régimódi Molotov koktélt, hajtsd el és utána futás! Égjenek a nyavalyások!]<<<<<<
– McCormick Kirablója (23:53:01/11-21-55)

>>>>>[McCormick egy istenverte örült, de igaz van. Ha magatok nem vagytok rá képesek, írjatok a központ.rovarok.rajta-ítés fórumra, talán elolvassa valaki, aki segít.]<<<<<<
– Súlyomszem (22:04:57/12-07-55)

A gubóban a befogadó testet a tojásrakáshoz hasonló módon kapcsolják össze az új szellemmel. Az anya vagy a királynő legtöbbször „rámászik” a befogadó testre és „megfertőzi” az új szellemmel. Nem szükséges fizikailag behatolni valahol a testbe (a darazsak és szúnyogok azért ezt teszik), de az idezéshez szükség van erre a „rámászos” pozícióra. A dolog horrorisztikus és obscén, ha már láttatok ilyet...

VALÓDI ALAKOK ÉS EMBERALAKOK

Az emberi testhez kapcsolt rovarszellem vagy valódi alakot vagy emberalakot ölt. A valódi alak olyan szellemforma, ami egy olyan rovarot jelent, ami úgy néz ki, mint a földi párja, de ember méretben. A hasonlító fajtához tartozó rovarszellemek között előfordulhat, hogy kicsit különböznek egymástól és esetleg más képességekkel is rendelkeznek. A lényeg az, hogy a valódi alakú rovarszellem igazából szellem, amelyik képes fizikai formát öltetni és tudja mindzát, amit a többi szellem általában. Általában a valódi alakúak az okosabbak, bár senki sem tudja, miért. És gyorsak is, akár szellem formát, akár fizikai formát öltenek. Nagyon veszélyesek és mivel szellemek, nagyon nehéz fizikai eszközökkel harcolni ellenük.

>>>>>[Ez azért nem egészen igaz. Én úgy találtam, hogy a legtöbb rovarszellem kicsi és gyöngö – talán a Cernak bomba törte meg őket, vagy azért olyan ványadtak, mert a gazdáiknak gyors ütemben és nagy számban kellett legyártania. Mindenesetre gyengébbek annál, mint amilyenek tünnek.]<<<<<<

>>>>>[Ez azért nem egészen igaz. Én úgy találtam, hogy a legtöbb rovarszellem kicsi és gyöngö – talán a Cernak bomba törte meg őket, vagy azért olyan ványadtak, mert a gazdáiknak gyors ütemben és nagy számban kellett legyártania. Mindenesetre gyengébbek annál, mint amilyenek tünnek.]<<<<<<
– Milo (21:55:10/11-19-55)

>>>>>[Pofa be, Milo! Ne mondj ilyeket! ÓVAKODJATOK A ROVAROKTÓL! Csak így lebettek biztonságban. Csak így.]<<<<<<
– Torony Terror (04:13:21/11-25-55)

>>>>>[Most akkor ki bülyít kicsodát? Ja, futni és elrejtőzni. Menekülni. Ez az egyetlen, amit csinálhattok. Elbújni és rettegni. EGY NAGY FRÁSZT! Harcoljatok, csesszéték meg! Ez a mi városunk, a mi otthonunk. A kormány tojt a fejünkre, ki segít bát rajtunk? Az Ares Macrobankók a Dome-ban?! Nem hiszem (sói, lebet, hogy ez az egész az ő hibájuk). Fel kell vennünk a barcot. Muszáj. Ez az egyetlen lebetőségünk.]<<<<<<
– Vérbáz (06:19:12/11-30-55)

>>>>>[És szerinted hogyan csináljuk? Én, a bátyám és egy barátunk hárman vagyunk, hogy vigyázzunk nyolc kisgyerekre. Élelmet kell találnunk. Meg kell védelmeznünk őket. Életben kell tartanunk őket. Hogyan küzdünk ezek ellen a micsodák ellen? Láttam már őket és tudom, hogy nem lebet felvenni ellenük a barcot.]<<<<<<
– Adam S. (27191) (08:09:22/12-04-55)

>>>>>[Lebet barcolni ellenük, de erősek és bátornak kell lenniük. Lőfegyverrel ne is vesztegetétek az időtöket. Kézifegyvereket használjatok – kardot, fejszét, acélszövet, fabunkót kiálló szögekkel! És gyűjtsetek össze a barátaitokat, ha lebet, egyszerre legalább bármá! Vegyétek körül a rovarat és legyetek bátrak! Azért vigyázzatok is – gyorsak, akár a villám. És ne feledjétek, az akaratótok az, ami számít, nem a fegyveretek élessége.]<<<<<<
– Parkőr (23:39:48/12-10-55)

>>>>>[Van fogalmad, bány embert öltél most meg?]<<<<<<
– Láncra Vert Hadúr (23:00:51/12-12-55)

Az ember alakú szellemek elferdült ember-rovar keresztezéshez hasonlítanak. A konkrét megjelenési formájuk keltetésétől és rovarfajtától függően változik, de mindegyikük úgy néz ki, mint-ha valami különösen visszatartó horrorfilmet nézne az ember.



>>>>>[Tudjátok, én már láttam néhányat. És mindegyik úgy nézett ki, mint azok, amelyek a „Fészek ellen” című műérzet filmben szerepeltek négy évvel ezelőtt. Véletlen egybeesés? Érdekes.]<<<<<<
– Utazó 128 (07:37:31/12-01-55)

Az emberalakok az emberéhez hasonló gyorsasággal mozognak, de hiányzik belőlük a valódi alakok intelligenciája (és egyes boly-típusú rovarok esetében ez bizony sokat elmond). Egyesek még embernek is elmennek, ha vastag ruhát vagy valamilyen álcát viselnek. Még arról is hallottam, hogy egyes rovarsamánok varázslatot raknak az emberalakokra, hogy álcázzák a kinézetüket.

>>>>>[Igen, és ha álcázó varázslat-fókuszat hordanak maguknál, akkor tömeges rovarstílének néznek elébe.]<<<<<<
– Coboly (10:12:26/11-29-55)

A rovarszellem minden esetben elnyeli a befogadó ember elméjét, tudatát, lelkét, szellemét – akárhogy is nevezük. A befogadó életét – az

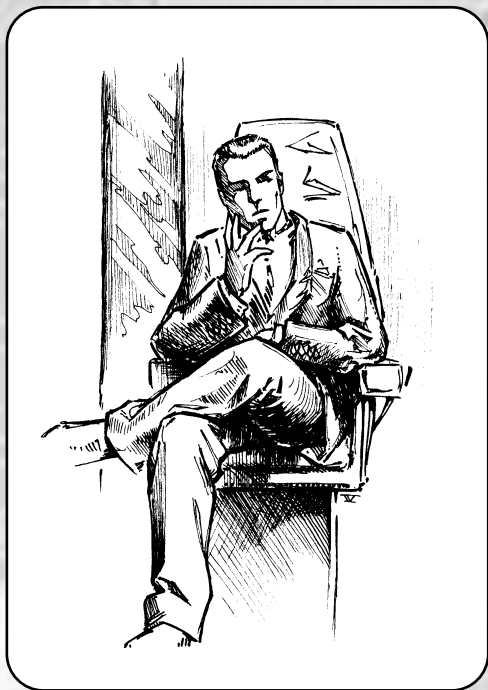
életet most a mi fogalmaink szerint értelmezve – kiszívja.

>>>>>[Ha az igazat akarjátok ballani, egyes befogadók sor-sa még a balálnál is rosszabb. Szerencsére csak nagyon ritkán, de azért előfordul, hogy a rovarszellem magába építi a befogadó személy tudatát. És ami megmarad, az egy undorító ember-rovarszellem-kombináció lesz, amelyik az eredeti személy emberi emlékeivel az agyában máskéál a világban. Ijesztő gondolat, nem?]<<<<<<
– Bentlakó (08:55:01/11-27-55)

GATWICK TITKA

Őn az Univerzumot, az UniSat híróját nézi.

– Üdvözlöm kedves nézőinket. A hírhedt fegyvergyáros, Leo Gatwick, a Gatwick Unltd. elnök-vezérigazgatója nem jelent meg ma, galaktikus idő szerint 61.00-kor a Pocket kontra Gatwick bírósági tárgyalás második fordulóján, a Normus bolygón. Oroa Yneali bíró, a tárgyalás ce-rebrita vezetője megjegyezte, hogy az indokolatlan távollét tényét, amely immáron nem az első Gatwick részéről, mindenképpen számításba fogja venni az ítélelhozatalnál. Wanh'red Seryon, a neves Pocket Konzorcium triplita képviselője felháborodásának adott hangot, mondván: „itt volna az ideje, hogy a galaxis ráébredjen végre, ki is valójában ez a Leo Gatwick, és mi mindent megenged magának. Zseni vagy sem, ezt nem úszhatja meg szárazon.” A technikai gényusz természetesen tisztában van a következményekkel, de nem kívánt nyilatkozni. ... A Pocket Konzorciumot is kellemetlenül érintette a GUX index hirtelen zuhanása. A szupravezetők piacán megfi...



A holomonitor egyetlen villanással kikapcsolódott. Leo Gatwick kényelmesen hátradőlt foteljában, és lehunyta a szemét. A száz négyzetméter alapterületű, minden kényelemmel felszerelt irodai szobájában félhomály és teljes csönd honolt. Hosszú másodpercek teltek el így. De aztán megszólalt a csengő. Kellemes, mély hang volt, és dallamos is, de nem most, amikor Gatwick gondolataiba temetkezve élvezte a csendet.

Az ajtó hirtelen feltárult, és meg sem várva az elnök-vezérigazgató engedélyét, egy triplita tipegett be. Gatwick nem mozdult, hiábavalóan próbálva ellenállni a visszatérésnek a való világba. A pillanat varázsa azonban megtört.

– Remélem, nem zavarom, Leó.

Gatwick arcán halvány mosoly villant át. Anélkül válaszolt, hogy felpillantott volna, vagy egyáltalán kinyitotta volna a szemét.

– De igen, Melcomm, mint mindig. S ha még egyszer Leónak ejti a nevemet, én is ejtem magát, méghozzá huszonhét emeletnyi magasságból. Lí-ó Getvik! Nem elég, hogy a holovízióban rendszeresen tévesen mondják, még a személyi titkárom se tudta megtanulni egy hét alatt.

– Elnézését kérem, ur...

– Mit szól hozzá, Melcomm? Leo Gatwick, a galaktikus feketepiac ura, akinek a neve legalább annyira ismert, mint a császáré, akinek fegyverei űrhajók millióin „tündökölnek”, aki kitörölhetetlenül beleiirta a nevét a galaxis történetébe, a „technikai gényusz”, ahogyan Sellers kisasszony nevezett az imént az Univerzumban, akinek neve hallatlan még a legnagyobb tudósok is fejet hajtának... nem tud megkülönböztetni egy egyszerű Ruby lézerezőgút egy Flashlight fotonfegyvertől!

A mondat végén Leo már jóformán üvöltött. Melcomm hirtelen nagyon kényelmetlenül érezte magát. Ennek leplezésére vagy húsz töltelékző hagyta el három száját, mielőtt válaszolni tudott volna valami értelmeset.

– ... ami azt illeti... nos hát... ööö... számítottunk erre.

Gatwick előredőlt, és nagyon-nagyon csúnyán nézett a triplilitára.

– A kutatóink szerint több mint 93% volt a valószínűsége annak, hogy az ellenfelek ezzel a trükkel próbálják befektíteni. Nem is befektíteni, sokkal inkább hitellessé tenni.

– De hát ez marhaság! Én soha életemben nem állítottam, hogy értenék a technikához! Én üzletember vagyok, vállalkozó, nem pedig tudós. Én csak azt találok fel, hogyan lehet jól eladni azt, amit más már feltalált.

– Ha szabadna valamit megjegyezni: ezen a ponton már lényegtelen, hogy Ön, vagy a Gatwick Unltd. bármely tagja mit állított és mit nem. A közvélemény az egyetlen, ami számít, és ennek megoldozásában az ellenfeleink igen hatékonyan bizonyultak. Akár tetszik, akár nem, a fél galaxis úgy tudja, hogy Ön a valaha élt legnagyobb technikai zsenik egyike!

– És mi a helyzet a galaxis másik felével? – kérdezte Gatwick szigorú ábrázattal. Beszélgetőtársa zavarodottan pillantott körbe a szobában – nem ismerte fel, hogy Leo viccel. Ami azt illeti, ezt az ő esetében elég kevesen ismerték fel. Gatwick azonban diadalmasan elvigyorodott, és ez megnyugtatta a triciplítát.

– Úgyes felállított csapat – folytatta a fegyvergyáros a semmibe révedő tekintettel. – Egy technikai zseni, aki nem ért a műszaki dolgokhoz, nem zseni többé. És egy ember, akiről bebizonyosodik, hogy nem az, akinek mutatkozott, nem ellenfél többé.

– Természetesen van... vagyis lenne egy megoldás – jegyezte meg bátortalanul Melcomm. A másik rámeredt.

– Mint említettem, igen nagy valószínűséget tulajdonítottunk ennek a lépésnek, és így természetesen kidolgoztuk a lehetséges legjobb ellenlépést. – Rövid hatásszünetet akart tartani, de Gatwick tekintete elárulta számára, hogy ez most nem lenne szerencsés. Kényszeredetten folytatta: – A technikai géniusz illúzióját kitörölni a közvéleményből lehetetlen vállalkozás. Az egyetlen reális alternatíva: Önnek valóban azzá kell válnia!

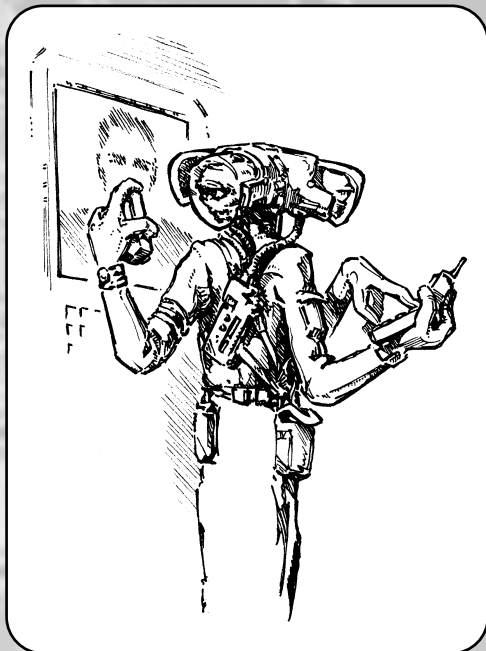
A fegyvergyáros arcán tükröződő érzés a düh, a meglepetés és a rémület sajátos kombinációja volt. Mielőtt azonban reagálhatott volna, Melcomm újra beszélni kezdett.

– A szükséges ismeretek elsajátítása becslések szerint öt-nyolc évet vesz igénybe, de mi kidolgoztunk egy programtervet, amely körülbelül fél év alatt lehetővé teszi mindezt. A legkiválóbb koponyák fognak Önnel konzultálni, mint Mel'warr Sirius, Aris Jall Ruffin, Daniel Krontski vagy Anton Sorini. Természetesen minden olyan tudományág fontosabb ismereteit megosztják Önnel, amely kapcsolatban áll az új fegyverek kidolgozásával, úgy mint atomfizika, hipertér-elméletek, kozmodinamika, kvantummechanika stb.

Melcomm elhallgatott és várt. Gatwick emésztgette a hallottakat egy rövid ideig, majd nagyot sóhajtott, és halkán, mintha csak magának mondaná, így szólt:

– Tehát vissza az iskolapadba. Még akkor is, ha ez a világegyetem legelitebb iskolája, a legnagyobb tanárokkal és a legbecsélyösebb diák számára. Feltételezem, minden lehetséges alternatívát megvizsgáltak, és ez tűnik az egyetlen járható útnak. Ha elfogadom a kihívást, semmi sem lesz időm, de ha nem, bebizonyítják, hogy Leo Gatwick egy hatalmas méretűre felfújott léggömb. A legkisebb támadás és vége. Erre gondoltak?

– Lényegében igen – ismerte be kényszeredetten Melcomm.



– Lényegében? – tette fel a kérdést Gatwick. Nem várt választ, és nem is akarta, hogy a titkár válaszoljon. Lassan és halkán kezdett el beszélni, de a hangja egyre erősödött, a végén már kiabált. – Lényegében azt állítja, hogy ha nem kezdek el tanulni, mint egy megveszekedett örült, akkor végem. Lényegében azt állítja, hogy hiába vagyok kiváló vezető, remek kereskedő, hiába vannak kapcsolataim a legfelsőbb körökkel, és hiába építettem fel a birodalmamat. Lényegében ezt? Hát hol vannak most a szövetségeseim? Hol van az a Global Impex, ami az én ágyúim csempészésével billiót nyereségre tesz szert? Hol vannak a Kígyók és a Skorpiók, akik az én fegyvereim nélkül tehetetlenek lennének a vadászok ellen? Hol vannak a Szirének, akik a vámvizsgálatok során elkobzott fegyvereket megsemmisítés helyett újra eladják a fekete piacon? És legfőképpen hol van maga, akit a Gránit Kígyók ültettek a nyakamba, mint szaktanácsadót és kémeket? Maga itt fog ülni ebben a székben és irányítja kedve szerint a vállalatomat, míg én magánórákat veszek kozmopolitikából és kvantum-anyamkínjából, nemde? Erre gondolt... lényegében?

Az utolsó szó, ami előtt Gatwick rövid szünetet tartott, nem volt több halk suttogásnál. De a benne lévő elfojtott indulat, no meg a fegyvergyáros egyszerre kérdő és fenyegető tekintete rendkívül nagy hatást gyakorolt társára. Melcomm elszürkült. A triciplíták bőrének pigmentjei nagyban különböznek az emberekéitől, ezért eltérően reagálnak az ingerekre. Egy ember hasonló helyzetben elvörösödött volna, de egy triciplita ilyenkor elszürkül.

– Sajnálom, uram, hogy félreértett – hebegte. – Természetesen eszem ágában sincs az Ön helyét vagy hatáskörét átvenni. De mindenképpen figyelembe kell vennie, hogy a Gatwick Unltd. nagyon kicsi ahhoz képest, hogy mekkora erők dolgoznak ellenünk. Három klán segít bennünket, de a másik három azonnal elsöpörne, ha tehetné. Az Egyház tüzéllal üldözi minket, és a Birodalomnak is szálka vagyunk a szemében. Persze a Birodalom megosztott, a nagy része korrupst és megtéríthető az ügyünknek, de ez számunkra sovány vigasz. Túl gyengék vagyunk, még a roppant komoly anyagi bázisunk és katonai erőnk dacára is, hogy összemérjük az erőnket az ellenfeleinkkel. A Gránit Gyógyó azért küldte, hogy segítsek magának, nem pedig azért, hogy kilátástalan helyzetbe hozzam Önt. Hát szeretnék is segíteni! De ehhez az kell, hogy legalább egy kicsit megbízzon bennem. Addig nem fogadhatja el a meghívást a ShowGun talkshowra, amíg tartani kell attól, hogy leleplezi magát. Ez az egyetlen esélye.

Gatwick hangosan felkacagott, és elismerően bólintott.

– Helyes válasz, Melcomm. Tudtam, hogy nem fogok csalódní magában. Természetesen igaza van. Tekintse úgy ezt a beszélgetésünket, mint egy tesztet, az első igazi tesztet, amit sikerrel kiállt. Ami azt illeti, a helyzetről Ron Skytha egyik híres mondása jut az eszembe: „az, aki ellenfelei fegyverét visszafelé tudja fordítani, mindig győzedelmeskedik”. Akárcsak Leo Gatwick. Melcomm, egyeztessen a professzorokkal a tantervről, de vigyázzon: bármit is csináljak, a fél szememet magán tartom! Most pedig elmehet.

A triciplita elköszönt és távozott. Ismét csönd telepedett Gatwick szobájára. A hírhedt fegyvergyáros felállt és tett néhány kört az irodában, majd lefeküdt egy díványra. Elégedetten elmosolyodott, és nagyon halkán csak ennyit mondott:

– Leo Gatwick, a technikai zseni? Majd meglátjuk!
Ezzel elaludt.

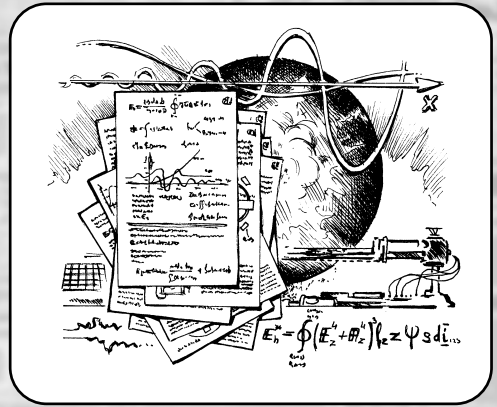
* * *

– ... és ezen a hőmérsékleten a lítium katalizátorként működik, és az instabil... dilíciummal exogén reakcióba lépve az anyagból barónium keletkezik.

– Na és ez mire való?

– A barónium az ismert legveszélyesebb anyag, amely a környezeti feltételek minimális változása esetén is óriási energiaszabadulással járó láncreakciót indíthat el. Hétköznapi szóhasználatlál élve: robban. Ha a barónium mennyisége eléri a kritikus tömeget, rombolóereje meghaladja a Detrimenis típusú bombákénak a hétszázszorosát. Kis mennyiségben egy csillagba eljuttatva spontánként látszó napkitörést idéz elő, nagy mennyiségben viszont akár a csillag megsemmisítéséhez is vezethet. Egyes elméletek szerint az AZO Last Day zarg csillagromboló is barónium alapú technológiát használ.

Melwarr Sirius elmosolyodott. Még csak négy hónap telt el, és tanítványa máris jóval többet tudott a modern termé-



szettudományok témaköréről, mint sok kollégája. Minden bizonnyal komoly szerepe volt ebben a rendkívüli tanároknak, az intenzív oktatásnak és a lényegre koncentráló tantervnek is, de mindez mit sem ért volna, ha Leo Gatwick nem igyekszik megérteni és pontosan elsajátítani a megannyi új ismeretet. Most már szemeryni kétség sem maradt afelől, hogy a híres fegyvergyáros valóban technikái zseni – vagy legalábbis megvan a ritka képessége, hogy azzá válhaszon.

Mindazonáltal a válogás némi kiegészítésre szorult.

– Mi az, hogy egyes elméletek? Mondja ki nyugodtan, hogy az én elméletem.

– Na, azért ne tömjénezzze magát, professzor! Erre az egyszerű következtetésre igazán felesleges büszkének lennie.

Kevés értelmetlenebb és hiábavalóbb vállalkozás létezik a galaxisban, mint annak a megkísérlése, hogy Gatwick tárgalsági stílusát megváltoztassák. Természetesen az „iskolapad” sem javított a helyzeten, sőt az igazat megvallva még rontott is. Még szerencse, hogy a nagy tudósoknak a türelmük is nagy, így a reakció egy erőltetett vigyor volt mindössze (pontosabban szólva három, hiszen Sirius triciplita).

* * *

Néhány órával később, Anton Sorini fejtágító kozmodinamikaórája után Leo Gatwick igencsak elgyötörtén tért vissza a szobájába. Gyors pillantást vetett a cég aznapri jelentéseire, de a számok most egészen mást mondtak neki. Bágyadtan elmosolyodott, amikor a központi irodában foglalkoztatottak számában felismerte a Letierre-állandó százszorosát – ami azt illeti, egy nappal korábban még nem is hallott a nevezetes számról. Hónapokkal ezelőtt még minden adatot alaposan áttanulmányozott volna, és a legkisebb pontatlanság vagy hiba esetén újabb elbocsátási hullámot indított volna el. Mostanában azonban mindig holnapra halasztotta az üzleti jelentésekkel kapcsolatos teendőket, pedig ismerte a régi mondást: „a holnap az a

nap, amelyik sohasem jön el". S valóban, ezek a papírok akár ítéletnapig is pihenhetek az asztalon – érintetlenül.

Lefekvéshez készülődött. Halk, megnyugtató cerebrita muzsika hangjai töltötték meg a szobát, megtisztítva Gatwick-et kétségeitől és problémáitól. A galaktika értelmes lényei közül a cerebriták hallása kétségkívül a legkifinomultabb. Így aztán nem meglepő, hogy zenéjük, amely a legtisztább hangokat tartalmazza, az egész ismert univerzumban népszerű. Az ún. „ceremoniális” zenék közismerten nyugtató hatásúak, mint például Ereion Meorien híres kantátája. Ezt hallgatta a leendő technikai zseni aznap este. Az utolsó akkordok hosszan visszhangoztak a fejében, ahogy csukott szemmel várta, hogy álomba merüljön.

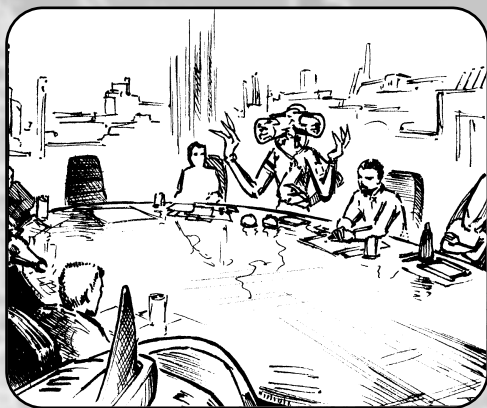
De az álom nem jött, pedig Leónak nagy szüksége lett volna rá. Sokáig feküdt mozdulatlanul, várakozva, aztán utasította a computert, hogy újabb zenét játsszon. Mindhiába. Sem a csend, sem a halk zeneszó nem segített. Gatwick felkelt és járkálni kezdett a szobában fel és alá. Valami nem volt rendjén. Leült az íróasztalához, és ismét a kezébe vette a papírköteget. Hosszan bámult rá, nem is magára a szövegre, hanem a sorok közé, mert egyáltalán nem a betűk és a számok érdekelték, hanem pihenésre vágyott. Gatwick szerette a sorok közötti üres helyeket – tiszták és érintetlenek maradtak a lézerrel bemocskolt részek tengerében, akár a csillagok a kozmoszban. Abban a világűrben, amelyről olyan gyorsan annyi mindent megtudott.

És akkor hirtelen megpillantotta. Egyetlen szám volt, nem túl nagy és nem is kicsi, egyáltalán nem feltűnő. Egy ár. Vörösödő fejjel lapozott tovább, előszedve a fiókjából a korábbi jelentéseket, közben különböző számítási eredményeket követelt a számítógéptől. Az idegességtől majdnem felrobbant, mint egy jó fajta Detrimentis bomba, de talán még nagyobb pusztítást okozva. Már-már hívátta volna személyi titkárárt, de aztán jobb ötlete támadt. Végtere is az egyik legbefolyásosabb ember az egész világegyetemen: tudnia kell, hogy az idő mikor dolgozik neki, és mikor ellene.

* * *

Ruffin professzor ujjai idegesen doboltak a méregdrága műszer durmacél borításán. Az egyébként békés tricipilita szép csendben elkezdett megőrülni. Nagy ritkaság volt, hogy Gatwick pontosan érkezen egy órára, de eddig még egyszer sem kellett rá húsz percnél többet várni. Ez alkalommal azonban rekordot állított fel, hiszen a híres tudós már majdnem egy órája várakozott rá.

Egészen más dolog kutatási eredményekre vagy anyagelemzésekre várni, és más dolog egyetlen emberre, ráadásul egy olyanra, akinek gyakorlatilag mi teszünk szíveséget. Így gondolta Ruffin is, és ahogy eltöprengett azon, hogy mennyi minden hasznos dolgot csinálhatott volna ez idő alatt, dühe csak fokozódott. Az egész tegnapi napot és a ma reggelt azzal töltötte, hogy egy borzasztóan reakcióképes (és éppen ezért rettentően veszélyes) anyagot szintetizáljon, amelynek felhasználásával majd az



órán egy ritka hipertér-jelenséget modellezhet. Az anyag nagyobb része már lebomlott az elmúlt órában, így Ruffin idegessége teljességgel érthető volt, különösen akkor, ha figyelembe vesszük, hogy a professzor a nem éppen könnyű természeti Gatwicket kimondottan nem szívelte.

Természetesen megpróbált kapcsolatba lépni vele, de a számítógép csak egy nem túlzottan bőbeszédű üzenetet ismételt: „Leo Gatwick vezérigazgató úr pillanatnyilag nem elérhető!”

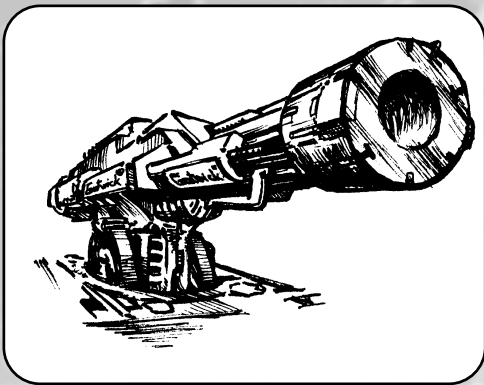
* * *

A Gatwick UnLtd. igazgatótanácsa egy gyakorlatilag teljesen formális szerv volt egészen néhány hónappal ezelőtig. Minden tag különféle javaslatokat tehetett, vitázhattak ezekről, de a döntést jóformán minden esetben egy személy hozta meg. Most azonban, ha csak ideiglenesen is, de minden megváltozott. A tanácstagok vonakodtak élni az újonnan szerzett hatalommal, mert jól tudták: ha valaki vitába száll Gatwick-vel, rövid úton az utcán találja magát.

A nagy, ovális asztal tizennégyen ülték körül. Az asztalfőn elhelyezkedő értékes fotel, mint az utóbbi időben mindig, most is üresen állt. Éppen élénk vita folyt néhány nagyobb viszonteladó cég ügyében. Éppen az elnöklő Melcomm beszélt, széles kézmozdulatokkal aláfestve mondandóját, amikor kicsapódott az ajtó.

Ahogy a vezérigazgató belépett a terembe, hirtelen lehűlt a levegő. Bár nem volt xenó a felmenői között, Leo Gatwick már megszokta, hogy a legtöbbször ilyen hatással van az érkezése. A mostani csend azonban minden korábbin túltett. Melcomm megdermedt, két karja fennmaradt a levegőben, a harmadik pedig az asztalon. A többiek szintén megdermedtek, értetlen ábrázattal bámultak rá. Mindegyikükben azonnal felöltött a kérdés: „Nem kellene Önnek órán lennie?”. Szerencsére egyiküknek sem ment el az esze annyira, hogy ezt hangosan is megkérdezze.

Gatwick magában elmosolyodott, de az arca nem tanuskodott érzelmekről. Hanyag mozdulattal az asztal közepére



dobta a legutóbbi jelentést. A jelentés összeállítójának, Reginald Dealey-nek egy rövid időre megállt a szívverése.

– Ki állította össze ezt? – kérdezte vészjósló kóhajjal. Dealy holtápadtan állt fel. Ajkai mozogtak, de hang nem hagyta el a száját.

– Nagyon szép, alapos munka – mondta Gatwick mosolygva, de mielőtt „áldozata” megnyugodhatott volna, gyorsan hozzátette ekomorodó arccal: – De van benne egy hiba! És... és ezt a hibát kivételesen én követtem el. Elolvastam. Így hát felvetődött bennem a kérdés: miért változott az LG Nanda ára az Erakha szektorban?

A teremben ülők közül elsőként Melcomm szedte össze magát. Gatwick az ő arcát tanulmányozta az elszűrőkülés jelei után kutatva. De nem voltak erre utaló jelek. Melcomm összeszedte minden bátorságát, és így szólt:

– Leo, beszélhetnénk kettesben?

– Úgy érti: ötszemközt? Nem, Melcomm. Alig hiszem, hogy ez szükséges volna, ugyanis a probléma minden jelenlétvére tartozik. – Lassan, nagy léptekkel sétálgatni kezdett a teremben, tekintetét mindvégig a hallgatóságon tartva. – Mielőtt az óvodás továbbképzésem elkezdődött, komoly dilemma előtt álltam. Kire bízom a céget? Vállaljam-e egyáltalán az ezzel járó kockázatot? – Kis szünetet tartott, meg is állt egy helyben, majd folytatta. – Valaki egyszer azt mondta: „a demokrácia a létező legökéletlenebb rendszer, de minden más annál sokkal rosszabb.” Én egyetértek ezzel a mondással, legalábbis ami az első felét illeti. A demokráciánál tényleg csak egy dolgot gyűlölök jobban: a sült getrid húst myrmyx mártásban. Jelen helyzetben mégis ez tűnt a leghelyesebbnek. Úgy gondoltam, hogy maguk, ismerve a felelőségük súlyát, nem vállalják az elbocsátásukkal kapcsolatos kockázatot, vagyis ahogy megígérték, a legsekélyebb változtatást sem hajtják végre a cég üzletmenetében a beleegyezésük nélkül. Ehhez képest az utóbbi két héten szép csendben megemelték az LG Nanda árát az említett szektorban hat százalékkal! Várom a magyarázatukat!

– Ez egy kísérlet volt – kezdte a választát higgadtan Melcomm. – Azt akartuk felmérni, hogy mennyire rugalmas a kereslet az áruink iránt. Éppen ezért az egyik legie-

lentéktelenebb, távol eső piacot választottuk ki. Kétségkívül az LG Nanda az egyik legnépszerűbb, legsikeresebb termékünk, de az adott szektorban nem túl gyakoriak a megfelelő fejlettségi fokú hajók. Így jóformán elenyésző volt a kockázat, az eredmények azonban annál látványosabbak. A kereslet ugyanis egyelőre egyáltalán nem esett vissza! Mi csak a vállalat érdekeit tartottuk szem előtt, hogy egy még nyereségesebb céget adhassunk vissza Önnek, és olyan következtetéseket vonhassunk le, amelyek segíthetik a vállalat gazdálkodását.

– Tudom, Melcomm. Már elég régóta tudtam, hogy az áraink még jócskán növelhetőek. És azt is gyanítottam, hogy a maguk döntése mögött nem a rosszindulat áll, hanem a butaság. Bizonyos értelemben ez még rosszabb, hiszen így azt hitték, hogy jót cselekednek. De hát a pokolra vezető út is jó szándékkal van kikövezeve... – Rövid szünet után folytatva érvelését. – Mikor az ember már annyi pénzt halmoz fel, hogy egy élet fizikailag nem elég arra, hogy elköltse, akkor már abszolút elveszti számára a vagyon a jelentőségét. Engem éppen ezért már rég nem érdekel a cég árbevétele. Sokkal inkább az, amit gondolnak róla és rólam. És nem a birodalom vagy a klánok véleménye, hanem azoké, akik megveszik és használják a fegyvereket. Mert ők azok, akik kiűzhetik az idegeneket a galaxisunkból, és ők azok, akik felfedezhetik és meghódíthatják az eddig ismeretlen világokat, és ők azok, akik kiképezhetik a következő nemzedék híres kalózeit és vadászait, átadva nekik évezredek tapasztalatait – és a sajátjukat. Én őket akarom segíteni, hiszen – bár kevesen tudják, de – valaha és is egy magányos, fiatal kapitány voltam, és az univerzumot jártam új kihívások után kutatva. Hát ezért teljesen hibás a logikájuk, és ezért bocsátanom el szívem szerint mindegyiküket. Mégsem teszem, mert most már tudnak valamit, aminek a fényében talán másként vélekednek a cégről és rólam. – Abbahagyta a járkálást. A széke mögött állt meg, és annak háttámlájára támaszkodva nagyot sóhajtott. – Most pedig elkezdhetik jövőtteni a vétkeiket, hiszen a rövid életű és törekény demokratikus időszaknak egyszer s mindenkorra vége.

Ezután Gatwick meg sem várva az esetleges kérdéseket, kiviharzott a teremből. Nem mintha valaki arra vete-medett volna, hogy megszólaljon, nemhogy kérdést tegyen fel. A helyiségben támadt hosszú, döbbszent csendben még egy florániai muslinca zümmögése is fülsértő zajként hatott volna. Még szerencse, hogy a hipermodern számítógépes rendszer meggátolta a hozzá hasonló élőlények bejutását az épületbe.

Gatwick öles léptekkel sietett az emeleti labor felé. Nem akarta tovább várakoztatni szegény Ruffin professzort. Ami azt illeti, a sietsége már felesleges volt: a ritka demonstrációs anyag már teljesen lebomlott.

* * *

Néhány órával később Leo Gatwick a lakosztályában tartózkodott Melcomm társaságában. Először röviden el-

mesélte a titkárának, hogy a professzor ma mérgében megállás nélkül a legkacifántosabb idegen szavakkal beszélt, hogy lehetőleg egy szavát se lehessen érteni (de bal szerencséjére Gatwick majdnem mindent azonnal felfogott), és hogy a pillantásával ölni tudott volna. A rövid, ám igen mulattató történet után Melcomm úgy döntött, nem titkolhatja tovább a dolgot.

– Valamit tudnia kell, uram. Nem szabad az embereit hibáztatnia a történet miatt. Az egész az én hibám.

Gatwick megpróbált közönyösnek látszani, de a hangjában volt valami, ami éppen az ellenkezőjére utalt. Pedig csak ennyit mondott:

– Hallgatom.

– Am azt a bizonyos árat illeti az Erakha szektorban, nos, annak a megváltoztatását én vittem keresztül. Bár... – egy pillanatra átvillant az agyán, hogy ezt mégsem volna célszerű elmondani, de aztán mégis folytatta – bár nem az én ötletem volt. A Klán adta utasításba, hogy próbáljam meg felmérni ennek az intézkedésnek a hatását, és amennyiben szükségesnek látszik, tegyem meg a megfelelő lépéseket az Ön leváltására s így a vállalat irányításának átvételére. A Klánnak mindenképpen szüksége van egy Gatwick UnLtd-re, de nincs feltétlenül szüksége Leo Gatwick-re. Remélem, megérti.

A nevezett diadalmasan elvigyorodott. Reakcióját látva Melcomm hirtelen rádöbrent, hogy Gatwick mindennel tisztában volt. És hirtelen azt is megértette, hogy a „technikai géniusz” megjelölésből (ha nem is az első, de) a második szó mindenképpen találó.

– Úgy látom, Maga, a klánjával ellentétben kicsit jobban megbízik bennem. Természetesen tudtam, hogy mire megy ki a játék, és csakis ennek köszönhető, hogy nem történtek drasztikus személyi változtatások a mai napon. Ám az őszintesége meglepett! – kiáltott fel, majd elgondolkodó tekintettel hozzáfűzte: – Lehet, hogy a Grániit Kígyók azzal, hogy magára bízták a feladatot, tudtukon kívül a legjobb választást hozták meg?

Hosszú percekig ültek némán, ki-ki a saját gondolataiba mélyedve.

* * *

Két és fél hónap múlva egy távoli bolygó eldugott hollywoodi stúdiójában...

– Jó reggelt, napot vagy estét a galaktika minden értelmes élőlényének – a zargokat és a mezonokat persze kivéve! Újra jelentkezik, és szokás szerint élő adásban a galaxis legnépszerűbb műsora, a ShowGun! Én pedig Garr Dazzugh vagyok, a show xenó házigazdája. Mai vendégeink: Daniel Arthur Smith, a híres Smith&Smith konszern fővezére, a triciplita Enn'trahli Gorgio, a Pocket Konzorcium híres Kalgortux leányvállalatának (a híres Palter sorozat gyártójának) az első embere, és mindannyiunk nagy meglepetésére és örömére a legendás Leo Gatwick, a Gatwick UnLtd. alapítója és tulajdonosa. Köszöntöm Önöket.



A három vendég bólintott, némelyikük motyogott valami köszönésfélét. Amikor a kamerák már nem őket mutatták, Smith és Gorgio cinkosan összekacsintott. A csapda már több mint egy éve készen állt, és a „zseni” végre besétált.

Ám csakhamar csalatkozniuk kellett. Olyan magas lóról kezdtek ostorozni Gatwick-et szakmai dilettantizmusa miatt, hogy végül borzasztóan nagyot koppantak: az amatőr zseni minden keresztkérdést helyesen válaszolt meg, sőt, olyan kérdésekkel vágott vissza, amelyeknek a megválaszolásával vitapartneri igencsak gondban voltak. Még messze volt a műsor félideje, mégis izzadság gyöngyözött Smith és Gorgio homlokain (így örmésen négy homlokon). Gatwick mindvégig nevetett, és ezt ellenfelei erőlködését látván nem is kellett megjátszania.

Hamarosan következtek az ostoba felvetések. Elsőként ez: a jelenlévő nem is Leo Gatwick, hanem egy android (ezt egy helyszíni szövevényi vizsgálat azonnal megcáfolta). Másodjára: ha nem is android, de mindenképpen egy klón, akibe mesterségesen programoztak tudást. Ez a fegyver is visszafelé sült el, hiszen egy efféle technológia felfedezése már önmagában forradalmi lenne, hát még egy élő bizonyíték! Majd nem sokára következett a harmadik próbálkozás: valójában Gatwick agyába valamilyen technikai vagy telepatikus úton „küldik” az információt. Szerencsére a Napkereszt Egyházának jelenlévő magas rangú papjai (valamennyien mesterei a pszí különféle diszciplínáinak) megcáfolták az utóbbi vádat, az előbbi igaztalanságára pedig az a sztázis-erőtér világított rá, amivel a beszélgetés hátralévő idejére körülvették a színpadot. Természetesen a hasonló számításoknak se vége, se hossza nem volt, ám nagy lebógés lett belőle.

Bár Leo sem tudta mindenre a választ, de ekkor ügyesen kibújt alóla, majd a kérdést a feltevője ellen irányította, és így a közvélemény előtt egyértelműen bebizonyosodott (ma már senki sem vitatja): Leo Gatwick a valaha élt legnagyobb elmék egyike.

ADMIRAL ARCHON

ELSŐ KÉZBŐL

KÁOSZ GALAKTIKA FEJLESZTÉSEK ÉS ÚJÍTÁSOK

MÓDOSÍTÁSOK

★ A legénység fizetésének maximuma ezentúl 100000 IG£.

★ A P 5 parancs – a psi azon képessége, hogy felidézhető az adott csillagrendszeren belüli kalandjaidat – kiegészült egy új információval: azt is megtudhatod, hogy a feladatot klán adta-e, és ha igen, melyik.

★ Az FBE 4 parancs hatására ezentúl csak akkor térsz be kórházba, ha a legénységből valaki ténylegesen sérült vagy halott, természetesen TVP is csak ekkor vonódik le. Az FBE parancs természete ettől nem változott meg: egy új FBE teljesen felülírja a régit.

★ A Birodalom többé nem oszt W+S Giga Beamet, helyette a blokádnoknál MIB Arcade a jutalom, amely paramétereiben teljesen megegyező az elődjével, viszont a Birodalomnak elővásárlási joga van rá. A belsőbb szektorokban a Galaxis Védelmezője Érdemrend helyett Galaxis Hőse Érdemrendet lehet kapni. Két Arcade-et vagy 1 Arcade-et és egy Galaxis Hőse Érdemrendet MIB Arcade-phora lehet becserélni. Erre és az új Érdemremre a Birodalomnak szintén elővásárlási joga van. A meglévő Gigákat a szokott rend szerint lehet Giga-phora cserélni, de a cserénél felhasználható a Galaxis Hőse érdemérem is. A Arcade-ok cseréje természetesen más-képp zajlik kicsit. Eszköze ugyanúgy a GV parancs, de első paramétere mindenképp a MIB Arcade száma, vagyis 490. Ezzel jelzed, hogy nem Gigákat akarsz cserélni. A második paraméter a vágyott MIB Arcade-phok száma.

Példa: GV 490 2: Be akarom váltani a Arcade-ja-imat, mégpedig 2 Arcade-phot akarok kapni.

GV 2: A Giga Beamjeimet akarom beváltani, 2 Giga-Phot akarok kapni.

MÓDOSÍTÁSOK

★ A roncsokban található idegen tárgyak sokaknak felkelte a figyelmét, s közülük jónéhányan megbánták, hogy orvost vagy kémeket vettek a hajóra tudós helyett. Az LK parancs leprogramozásával lehetőség nyílt a felesleges tagok elküldésére. A parancs paramétere a legénységi tag száma, de ennek nagyobbnak kell lenni háromnál, vagyis nem küldhető el sem a navigátort, sem a pilótát és természetesen magadat sem rúghatod ki. Az elbocsátásnak komoly következményei vannak. Végkielégítést kell fizetned, amely a legénységi tag minden egyes szakértelem pontjáért 10000 IG£-ra rúg. Vagyis ha egy orvosnak 4-es az elsősegély és 2-es a gyógyítás szakértelem, akkor 60000 IG£-ot kell fi-

zetned neki. Csinos összeg az újrakezdéshez... Ezenkívül a legénység többi tagjának jelentősen csökken a morálja, hisz egyrészt elkedvetleníti őket a társuk távozása, másrészt félnek, hogy ők is könnyen erre a sorsra juthatnak.

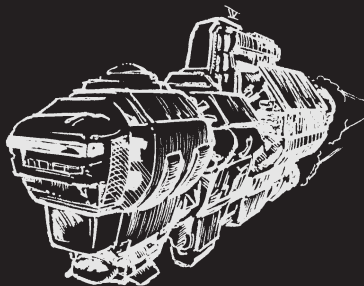
★ Már jó ideje rágták a fülemet, hogy legyen olyan parancs, amellyel a szövetségi raktáron belül lehet mozgatni az árukat, vagyis a normál raktárból az eladásra szánt áruk közé vinni valamit vagy fordítva, a hajó karakterének felhasználása nélkül. Nos, még mielőtt olyan cakkos lett volna a hallószervem, mint a brüsszeli csipke, elkészült az EAR és a REA parancs. Az EAR az eladásra szánt holmit viszi a normál raktárba, paramétere az eladási tétel száma és a darabszám. Ha nem adsz meg darabszámot, az összeset átviszed. A REA paramétere a tárgy száma, az eladási ár és a darabszám. Ha nem adsz meg darabszámot, az összes ilyen típusú tárgyat eladásra ajánlod fel. A REA-nál ugyanazok a kikötések vannak, mint a SZEA-nál: Légitaradéra való jelentkezés után nem lehetséges, az ár nem lehet kevesebb, mint a hivatalos ár fele, stb. Mindkét parancs TVP költsége 5 TVP.

★ A Gollamban és az Oronikosban beindulnak a személyszállító küldetések, s rögtön kétféle is. Az egyik teljesen törvényes – legalábbis annak látszik –, és egy új épületben, az 28-as számú hotelben lehet kapni. A feladat egyszerű: néhány utast kell elszállítanod, általában egy másik csillagrendszer egy bolygójára. Persze menet közben akadhatnak problémák... Például, ha valaki üldözi útítársaidat, tűzharc törhet ki mindjárt a kikötőben, vagy útközben próbálhatnak megsemmisíteni vagy elfogni benneteket. Ebből is látszik, hogy ez a kaland nem jámbor, Sierrákkal felfegyverkezett kereskedőknek való, hanem bátor kalandoroknak. A cél a biztonságos megérkezés, ám a végállomás akár egy lakatlan bolygó is lehet, ahol további kalandok következhetnek. A másik fajtája a személyszállításnak hasonló menetű, ám utasaid ezúttal egész biztosan menekülnek, mégpedig a törvény elől. Ilyen típusú utasok után a zálogházban érdeklődhetsz BE 27 parancsral. Ezért a kalandért priusz jár, már csak azért is, mert igen nagy a valószínűsége, hogy szembekerülsz a Birodalom haderejével vagy rendőrségével. Egyszerre csak egyik épületben érdemes utasokat keresni, mivel a hotelben a priusz kizárja a kalandot, míg a zálogházban igencsak javallott. Viszont mindkét kalandhoz személyszállító VIP-kabinra van szükséged, amely a hatos agyú Stellarionban alaphoz megvan. Ha nincs Stellarionod, akkor is csinálthatatsz ilyen kabint, de ez nem kis energiába és utánjárásba kerül.

MARÓ KATALIN

BIRODALMI HÍREK

☛Az, ami a bennfentesek számára sohasem volt kétséges, immár mindenki számára bizonyossá vált: a Pocketet a külső szektorokban is leváltotta a MIB. A régi jó Giga Beameknek hirtelen, helyettük a Birodalom MIB Arcade-et ajándékoz az arra érdemes kapitányoknak. A Giga-Phok is lecserélődtek, természetesen szintén MIB termékre, ami annyira feldühítette a Pocket konzorcium vezetőit, hogy pert indítottak a fiatalabb cég ellen. A pert meg is nyerhették volna, mivel a Arcade-pho minden tekintetben másolatnak telt, ha nem követnek el egy óriási hibát: megpróbálták megvesztegetni az egyik szakértőt, hogy teljes mértékben biztosítsák perdöntő véleményét. A fegyver visszafelé sült el: a szakértő dühében megváltoztatta véleményét, és a MIB-nek adott igazat, ráadásul fel is jelentette a Pocketet. A pert természetesen elvesztették, és a büntetés a vesztegetésért és rágalmazásért, az üzleti hírnév rontásáért akkora is lehet, amely alapjaiban rendíti meg a vállalatbirodalmat. Még az is lehet, hogy a MIB bekebelezi...



☛A MIB-Pocket párviadal újra felszínre hozott egy kérdést, amelyet korábban csak útszéli bulvárlapok hasábjain vetettek fel. A kérdés már-már nevésséges: kinek az érdeke a zargok és mezonok ellen vívott háború? Ha azonban az érdek elé odaértjük a gazdasági szót, mindjárt leghervad a mosoly. A háborúból egyértelműen a fegyver- és hadihajógyártó vállalatok húznak hasznot, hiszen olyan tömegben adnak el fegyvereket, pajzsokat, hajókat, amely messze meghaladja a békeidő szükségleteit. Az árujuk nagy része elavult, mégis olyan áron kel el, mintha pszi kristályból lenne. A Peremszektorokat a zargok megjelenése után zárták le ilyen szigorúan, ami azt a benyomást keltheti, mintha csak mesterségesen piacot akartak volna teremteni raktáraikban halmozódó, egyébként eladhatatlan árukészletüknek. A mezon hiperblokád ellenére folyamatosan érkezik áru az Albion Oleába és a Trentóba, pedig a személyszállító szektorhajóknak szinte lehetetlen a belső szektorokba jutni. Néhányan egyenesen azt állítják, hogy az idegenek csak a Birodalom gazdasági válságának megoldásai: kiirtásuk olyan cél, amely érdekében alaposan fel lehet pörgetni az ipart. A gyárak virágoznak, a munkanélküliség csökken, és mellesleg

megszabadulnak a Peremszektorok deviáns millióitól. Kegyetlen gondolat, különösen ha ebben a Császár kezét látjuk. Mások nem ilyen szélsőségesek, de feltételezik, hogy a fegyvergyártók nyomására szakadnak meg mindig a békétárgyalások az idegenekkel. Hisz ép ésszel felfoghatatlan a kormány azon állítása, hogy a zargok és a mezonok sosem léptek kapcsolatba velük. Egyesek cini-

kusan legyintenek az egész fegyverkezés körüli hajcihőre, s azt mondják, ez teljesen normális: ahol dörögnek a fegyverek, hallgatnak a múzsák, de csilingelnek a pénztárgépek...

☛Akár igazak a fegyvergyártókat ért vádak, akár nem, a háború folyik tovább. Most már nem egyszerű pletyka, vagy kiszivárgott értesülés, hanem kinyilvánított tény: a zargok új offenzívába kezdtek. A támadás elsősorban a Peremszektorokat érinti, a kémjelentések szerint minden egyes szektorban jelentős erőket készülnék összevonni. A Birodalom ezúttal nem óhajtja magára venni a késlekedés vádját: utasították a Sharkan tábornagyot, a Birodalmi Flotta vezérét, hogy jelöljön ki minden szektorba egy tábornokot, akik képesek vezetni egy akkora hadtestet, amely sikerrel szállhat szembe a zarg fenyegetéssel. A zargok lassan gyülekeznek, s egyesek szerint jobb lenne még akkor lecsapni rájuk, amikor nincsenek erejük teljében, de a Birodalom legalább olyan lassan szedi össze magát. Azonkívül fél, hogy a korai támadással csak annyit érnének el, hogy újabb, nagyobb hajókat dobnak át a mi galaktikánkba. A taktika jelenleg tehát a felkészülés és a kivárás. Ha a zargok megindulnak, talán a Birodalom legnagyobb csatája veheti kezdetét. A Birodalom természetesen most is számít a szabad kapitányok segítségére: Sharkan tábornok szavai szerint a kezdeti felderítő munkán túl komoly szerepet kapnak az összecsapásban is. A sokat látott szeptikusok erre azt felelik: persze, ők lesznek az ágyútöltelék...

☛A Peremszektorokban élő kapitányokat azonban egyelőre más tartja izgalomban. A Testvériség nevű szövetség nemrég elég különös versenyt hirdetett: egymillió galaktikus fontot ajánlott fel annak, aki bizonyos időszakon belül a legtöbb szabad kapitányt kalózkodja le. A hirdetés érthető módon mindenkit érint: a kalózkodást vonzza a nyereség, a becsületes

TISZTELT KAPITÁNYTÁRSAIM!

A zarg blokádok életünk azon rákfenéi, amelyeket eddig képtelenek voltunk kiirtani, és véleményem szerint a közeljövőben is legfeljebb csak a számuk szinten tartására leszünk képesek, azonban még ehhez is szükség van minden harc képes hajóval rendelkező kapitány helytállására. Itt a Bropeában már többször eljutottunk arra a pontra, hogy naivan kijelentettük: az összes zarg blokádot felszámoltuk. Később azonban mindig kiderült, hogy mindez pusztán illúzió volt, és a zargok már újabb, a forgalmas helyektől távol eső bolygókat vettek blokádnak alá. Ezeknek a blokádoknak az erőssége még az egyes szektorokon belül is változik, bár a belsőbb vidékeken (Trento, Albion Olea) jóval erősebb, mint a faji szektorokban. Az Oronikosban és a Gollamban még nem harcoltam a blokádot alkotó zarg hajók ellen, ezért az ottani blokádotok nem ismerem. Itt a Bropeában becslésem szerint átlagosan háromszáz hajós zarg flotta alkotja a blokádot, míg a trentóbeli blokádnál általában nyolcszáz körüli zargot számoltunk meg fegyvertársammal, Harr Darr Sharrkannal (az Albion Oleában is ennyit feltételezünk). Tapasztalataim szerint a zarg blokádot ellen a legeredményesebben harcolni a Cyclon sorozat hármas agyú hajójával rendelkező kapitányok képesek, ha a faji szektorokban küzdenek. A belsőbb szektorokban már nemcsak több hajó alkotja a blokádot, hanem a zargok is a modernebb és erősebb hajókat vetik be, amik még a Typhoonoknak – akár Warrior, akár Soldier – is képesek nehézséget okozni.

A blokádot elleni sikeres harchoz jól felszerelt hajó (lehetőleg harci hajó, de megfelelnek még a Cobra sorozat hajói is) szükséges. A harcban a legfontosabb a hajó védelme. Feltétlenül javasolom mindenkinek a rakéta elleni pajzsok használatát, közülük is az Antimissét, mivel nagyon elszaporodtak a rakétás zargok. Fontos a pajzsok és generátorok közötti egyensúly helyes beállítása is. A tüzérot én másodlagosnak tartom, mivel úgy vettem észre, hogy kis tüzérről is remek eredményeket lehet elérni. Persze azoknak, akiknek a katonája még tapasztalatlan a hajó fegyvereinek kezelésében, célszerű a nagy tüzérot, de ezt a tapasztalat megszerzésével folyamatosan lehet csökkenteni. Jőmagam, amikor Cyclon Sparkkal repültem, mindössze öt Giga Beammel is jó eredményt értem el, minden blokádnél zargot le tudtam löni. A fegyverzet másodlagos szerepének valószínűleg két oka van: egyrészt a zargok, számomra ismeretlen okoknál fogva, csak a kisebb és gyengébb hajókat vetik be a Peremszektorokban – vagy egyáltalán a galaktikánkban –, másrészt a zarg hajók nagy része nincs felszerelve pajzsokkal, vagy csak kevés pajzsuk van. Ez utóbbi alapján úgy gondolom, hogy a zargoknak szinte semmit nem számít több száz hajó elvesztése (ezek talán robothajók, amiket olcsón és nagyüzemben gyártanak). A fegyvernél sokkal fontosabb az, hogy elég pajzs legyen a hajón, és legyen hozzájuk elég energia. A külső szektorokban elsősorban a lézer fegyve-

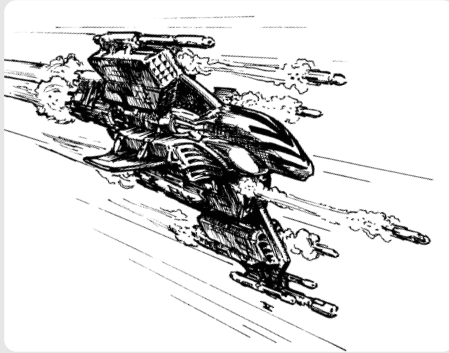
rek ellen kell felkészülnie mindenkinek, de azért jól jön, ha valaki fel tud rakni egy egyes vagy kettes hatékonyságú fotonpajzsot is. Egy Sparkra legalább hatos, de inkább nyolcas lézerpajzsot, és a generátorokból körönkénti plusz 40-50 energiát javasolok. A Lightningok persze kénytelenek lesznek kevesebbel beérni. A Typhoonoknak már sokkal nagyobb kihívással kell szembenéznük, nekik mindenképpen ajánlott fotonpajzs felrakása, és lehetőleg ionpajzsokat is érdemes használni. Melegen javasolom mindenkinek az Acélsasok klánállal megszerezhető Dark Eagle pajzsot, mivel az egyszerre mind a három fajta fegyver ellen véd. Azok, akik jól fel tudják szerelni a hajóikat a lézer mellett (legalább 12-es) foton- (4-6-os) és ion- (4-6-os) pajzsokkal is, szintén megelégedhetnek alacsonyabb tüzérről (10-12 Giga-Pho Beam), de azok, akik a lézerpajzsok mellé csak egy-két Deflektort tudnak felrakni, jobban járnak, ha sok fegyvert szerelnek fel. A Trentóban és az Albion Oleában szinte mindegyik erősebb zarg hajó rendelkezik foton- és ionfegyverrel is, és akik ez ellen nem tudják kellőképpen megvédeni a hajójukat, azok jobban járnak, ha minél előbb lelővik ezeket az ocsmányásokat. Számukra inkább a 6-7 Matodon XR12-öt, vagy az ennek megfelelő tüzérot képviselő más fegyverkombinációt javasolok. A megfelelően felszerelt hajó akár kétszer-háromszor is nekimehet a blokádnak, mielőtt annyi találat érné, hogy feltétlenül le kell szállnia javítani.

Minden kapitánynak érdemes részt venni a több hajóból álló szervezett flottatámadásokban, így nem csak egyéni partizánakciók keretében pusztítják a blokádot. Kévségszerűen látványt tudok elképzelni annál, mint amikor büszke Typhoonok, Cobrák, Elysiumok és Olimposzok serege – esetleg egy-két zovaga KUKA kíséretében – rajtuk a szabad kapitányok szövetségeinek csillogó jelvényeivel, egy hatalmas támadás keretében atomjaira bomlaszt egy teljes zarg blokádot. Az egyik legfelelősebb érzés a lézer-, foton- és ion-sugarak szivárványszerű felvillanásai között cikázva löni a zarg betolakodókat. Persze, ennek ára is van. A flották úgynevezett golyófogói, azok a hajók, amelyek a legnagyobb tüzérről rendelkeznek, és ezért bátran állnak a legerősebb zargok elé, általában hamar visszavonulnak az összecsapásból. Ám mindig maradnak olyan kapitányok, akik az elején a nagy tüzerrejtő hajók védelmét élvezik, és azok kiválása után képesek bevégezni a feladatot, felszámolni a teljes blokádot.

Az előbb talán kicsit érdemtelenül leszólt Elysiumoknak és Cobráknak is meg van a maguk szerepe. Ők azok, akik a blokáddal sújtott bolygók rettegő menekülteinek meghozhatják a szebb jövő reményét. Ők azok, akik a szenvedő, ártatlan civileket evakuálják. Ez már azonban egy másik kapitány meséje lesz.

A blokádtmentes Peremszektorok reményében kívánok mindenkinek szerencsés zarg vadászatot!

CEIVADÁSZ THARKAS (#3675)



Manőverezőképesség:	5
Alaptípus:	Zarg-5AE
Páncéltat/Energia:	200/100
Panel/Belső méret:	30/60
Veszélyességi besorolás:	6
Méret:	10
Átlagos tüzerő:	122

A Kaktusz az egyik legkülönösebb zarg hajó, amelyet megpasztalhattunk a galaktikánkban. Tűzereje kiemelkedően nagy, és valóban úgy néz ki, mint egy kaktusz, amelynek tüskéi fegyverek. A tűzerő nagy részét – egész pontosan 100-t – ugyanis 5 darab 5-ös szintű rakétaállvány adja. Ha olyan kapitánnyal kerül szembe, akinek hajója gyengén vagy egyáltalán nem védett rakéták ellen, annak halálos ellenfél lehet, hisz nagy pontosságú rakétaival csatokra lehet, mivel a parancsot kiadhatná a menekülés manőverre. Egy W+S Antimisszisszal felszerelt hajó számára azonban csak agyaggalamb: mindössze 2 lézérágyúval és összesen négyes lézér elleni védettséggel rendelkezik. A Kaktusz tehát két kérdést is felvet. Az egyik az, honnan szerzi tömegtelen mennyiségű rakétáját, a másik, hogy mi az oka speciális felszerelésének. A szakértők valószínűleg tartják, hogy egyenesen a zarg galaktikából bukkan fel és oda tér vissza, ami feltételezne egy miniatűr hajtóművet, amely képes a galaxisok közti távolság áthidalására. Ugyanezek a szakértők azt állítják, hogy a Kaktusz nem is igazán ellenünk készült, valószínűbb, hogy a zargok belső ellenségei ellen, akik nem rendelkeznek ilyen hatékony rakéta-elhárító rendszerrel, mint mi. Persze a kérdések megválaszolása újabb kérdést szül: ha ez igaz, mit keres nálunk? A szakértők erre elsősorban mélyen hallgatnak, majd tévótán közlik feltételezésüket: egész egyszerűen rajtunk keresztül vezet a rövidebb út. Képzeljünk el egy galaktikát, amely úgy öleli át a miénket, mint egy hatalmas gyűrű az űjat. Vajon merre lenne érdemes menni, ha a gyűrű egyik oldaláról a másikra akarnánk eljutni? Kerüljük meg az űjat, vagy válasszuk az egyenes utat? Lehet, hogy ez az oka a zargok folyamatos támadásának: egész egyszerűen, szó szerint az űjtkban állunk?

HÍREK A KÁOSZ GALAKTIKA VILÁGÁBÓL

██████████ A kalózkodás szenvedélye. A magával ragadó zsákmány utáni vágy megszállja tested-lelked. Add át magad ennek a Démoni színekben pompázó Bíbor-Fekete kísértésnek. Kóstolj bele a kalózkodás valódi mivoltánká eddig ismeretlen birodalmába. Ne törődj a magukat vadásznak nevező gyilkosokkal, szabadítsd fel a lelked legmélyén rejlő szenvedélyt, és légy szabad...
SyZyGy (#1080),
 a Cannibal Holocaust felvezetője

██████████ Kapitányok! Vennék W+S Giga Beam-et 120000, archeodron komponenseket 55000 IGLÉ-ért. Hirdetésem nem avul el, tehát bármikor lehet jelentkezni. Jelenleg még a Formato I-ben vagyok, de nemsokára az Albionba teszem át székhelyem. Ezenkívül még mindig várom földi harcra éhes kapitányok jelentkezését, illetve olyanok levelét, akik mostanában kezdtek el földi roncsokkal foglalkozni, és lenne kedvük tapasztalatcseréhez. Címem: Molnár Krisztián, 1118 Budapest, Rahó u. 2-8/c. IV. 17.

William (#1806)

██████████ Hé, emberek és egyebek! Úgy látszik, új vita van kilátásban, mégpedig a kalózfejvadász. Szeretném hallani (olvasni) az érveket, hogy miért jó kalózkodni (a múltkor mindössze egy Palter HKI-t tudtam lenyúlni) vagy kalózkodra vadászni (ugyanannyi energiát a blokáddal ellen fordítva többet lehet kaszálni, és ha az ellenfél győz, a blokáddal csak nem tudok leszállni, míg a kalóz még ki is rabolhat). Kedves Jacques Parkon! A Birodalom idegenek elleni tevékenységéből kihagyta a leglényegesebbet. Azt, amellyel mind találkozunk már. Na, vajon mit? Hát az idegenekért járó fejpénz. Ha az nem lenne, most nem a Spark, hanem az Unario hídján kormólnám ezeket a sorokat. A Kristálylégión nevé alakuló szövetségre lehet nálam is érdeklődni (csak főlösléges, mert úgysem küldök róla infót). Akit mégis érdekel, az forduljon (fől) Joes Kysshoz (#2606)! Lütjens kapitány! Azért utalod a cápákat, mert táposak? Akkor utálhatnád a cergebirkákat is! Nem lehet inkább, hogy csak irigy vagy? Mert

szerintem ez a helyzet, de szólj közbe, ha tévedek. Na jó, nem ZARGatlak tovább titeket, inkább keresek valami hasznos elfoglaltságot. Még annyit, hogy nektek is feltűnt, hogy amióta vannak ezek az illegális fegyverek, a Légiparádén mennyi hajó indult fegyver nélküli?

Anastasius Focht (#1519)

██████████ Üdv, szabad kapitányok! Nem lehet igaz, hogy annyira közömbösek vagytok bizonyos ügyekkel szemben. Történt ugyanis, hogy megalakult a Testvérség, de több kalózsövetség nem. Egyszer már kinyitottam a számat, de feleslegesen, mert senki sem jött hozzám, hogy alapítsunk másikat. Egyre több a kalózellenes, nagy szavakat hangoztató tömörülés, de a piszkos szövetségek száma egyenlő stagnál. Ezúton újból kihirdetem, hogy egy szövetséget szeretnék létrehozni, amely a fekete kereskedelmet és annak űjait foglalja magába. A Testvérséget viszont nem tartom ellenségnek. Remélem, néhányan jelentkeztek végre.

Xinon (#3149)

███Helló, kapitányok! Először is Caution Templar decemberi hírdetésére válaszolnék. 1. Több tiszteletet a Darkness ellen indított flotta hűseinek! 2. Mi áll inkább a Birodalom érdekében? Egy romboló Darkness után küldése vagy napi pár milliós kiadás, amit a Darkness kapitányának fizetnek? 3. Miért érné meg a Birodalomnak a háború? Eddig tízszer annyi fejpénzt kaptam az idegenekért és a kalózokért, mint amennyit a hajómra költöttem, tehát egy vadásztól nem nagyon származik bevétele a Birodalomnak. 4. A Darkness legyőzésével minden becsületes lény jól jár, nem csak a Birodalom. 5. Az, hogy nem tetszik a Birodalom a jelenlegi formájában, még senkit sem jogosít fel ártatlanok megölésére, rabszolgaszállításra, és más bűnös tevékenységekre. 6. Miért írjam meg, hogy van a rakétában? Úgyis csak a nyálát csorgatná minden kalóz, mert úgysem láthatná meg soha. 7. Ezért a hírdetésért pedig egyetlen IGL-ot sem adott a birodalmi propagandahivatal. Ezúton jeleníteném be, hogy a Kristály Légión beindítja információs szolgálatát kezdő kapitányok részére. Ha enciklopédiára, tippekre, tanácsokra van szükséged, írj bátran! Üdvözlettel:

Joey Kyss (#2606),

Crystal Star, a Kristály Légión parancsnoka

███Köszönet, s hála mindazon kapitányoknak, akik voltak oly szívesek egy kis információmorzsát küldeni. Kérlek, ne hagyjátok abba, sőt, mások is csatlakozhatnak. Egy kis technikai leírást küldhetnétek (érdekes, jól használható, de nem tucatáru kütyü kategóriában) rádión, csak pár gombnyomás... Tovább adom! Senki nem akar eladni egy-két boltban nem kapható, de azért „használható” (max. 3-as agyú) cuccot a Hectica szektorban? Ha igen, keressetek meg! Érdekel pl.: 118, 162, 231, 236, 307-310... Csak gyorsan, mert a szőkös panel és rakétám miatt az összeset nem tudom megvenni. Szerintem az árban megegyezünk. Hálón is elérhető vagyok: alphard@egon.gyalogo.hu!

Draco Gerro'Rali Ace (#4409)

███Na azt már én sem tudom megállni szó nélkül, hogy a novemberi AK-ban Parkon cimborá kioktatja Freeman cimborát, hogy mennyi mindent tesz a birodalom az idegenek ellen, amit semmi sem bizonyít jobban, hogy a peremhercegeket hazazavarták. Érdekes módon egy fia peremherceget sem láttam, amikor az a négy mezon majdnem faszirtta tette a Tenaki holdnál. Egyszer megállítottam egy csónakot az önkéntes hadiseregély beszédese céljából, és majdnem kiesett a szivar a számból, amikor a vezérlőpult mögött egy nagy ráncos vízfejze találtam. Hát persze, hogy egy öreg cerebrita volt. Megkérdeztem tőle: Fater, aztán látott-e már maga katanai cirkáló? Mire ő: Láttam én már eccer mikó az odát gyűtt behajtani, de a még a cápaháborúba vót. Na, köszönjük szépen az ilyen segítséget. Freeman öreg haver a legbölcsebben azt teszted, ha hagyod a fenébe mind a birodalmat, mind az egyházat. Csempéss inkább LPS füvet vagy vármold a Parkon félekét. Nagy kaland, nagy izgalom, nagy haszon, had bukjon a birodalom!

XII. 15. **Caution Templar (#1150)**

███Az ő a legvégső határ. Ennek a végtelejé járja a DIABLO űrhajó, melynek feladata különös új zarg és mezon hajók likvidálása, új rendszerek felkutatása, és eljutni oda, ahol vérbeli kapitány még nem járt. Szevasztok, megjöttem! (Klasszikus sorok következnek.) Új kapitány vagyok a Formatóban és örülnék, ha küldenétek infókat. Cserébe ugyan semmit nem tudok adni (most), de az elismerésem máris tiétek. Más. Nem unalmas más olvasva az AK-t, hogy a fél hírdetésoldalt úgy kezdődik, hogy ilyen-olyan kapitányok, kapitányok...? Nem mintha bajom lenne bárkivel is (félreértés ne essék), de egy kicsit színesebbé kéne tenni, nem? (Vegyetek példát!) De ha nem, hát úgy is jó. Más. Veszprém, valamint Budapest XVI. kerületi kapitányok jelentkezését várom kapcsolattelvével céljából. (HKK-sok is írjanak!) Lányok, ragadjatok tollat, kíváncsi rátok a népi! Én mindig meghallgatom ügyes-bajos dolgaitokat. Címem: 1163 Budapest, Bársonyos u. 19.

Nofretiti (#1072), a Diablo kapitánya

███Urak, urak, ti wales ebek! Itt mindenki a becsület lovagja? Xinon barátommal felvetettük egy teljesen önérdékű szöveg felállítását, mely mentes minden ún. „emberséges” sallangtól, s melynek egyetlen célja a saját boldogulása, bármilyen eszközzel. (Értsd: lehetsz kalóz vagy vadász, kereskedő, csempész, zsoldos...) Egy kis semleges területet szeretnék létrehozni, ahol eladhatod a szajrét vagy újra töltheted a hajóid, esetleg új klienseket szerezhetsz. Ha valakit érdekel, merengjen el a dolgon. Most épp (és még jó darabig) az Albion Oleában leszünk.

Harroth Aldaer (#4173),

a Megalodon Emperor fedélzetén

███Karnó kapitányok, karnó testvéreim figyelem! A Tropina rendszerben két darab jól bejáratott Big Boy lézerágyú eladó! Ár megegyezés szerint. Jelenleg a 121-es rendszernél vagyok. Érdeklődni lehet Szegedi Szabolcsnál (9021 Győr, Király u. 12.) vagy

Phushynski testvérnél (#2830)

███Kedves kapitányok! Új vagyok még a Káosz Galaktikában és mindenféle információra lenne szükségem, és ha valaki levelezőpartnert keres, az is írjon! Lehetőseim szerint mindenkinek válaszolok és segítek, ha tudok. Címem: Pecsénye Zsolt, 3529 Miskolc, Ifjúság út 8. X/4. A fajom xeno, ha valakit ez is érdekli.

Orgo Solo

███Szabad kapitányok a Galaktikában! Egyetlen tőkös kalózvadász sincs az Albion Oleában? Gyertek már! Unatkozom!

SzyZyGy (#1080)

███Köszönöm a játékot azoknak, akikkel összekerültem a IV. Légiparádén. Jó buli volt. Külön gratulálok Red Mortimer Jr., Fekete Uszony és Dash Rendar kapitányoknak. Esélyem sem volt ellenük. Ezenkívül köszönettel tartozom flottatársaimnak, Lord Edvárd Johns és Billy Shadow kapitányoknak a részvételért, akikkel közösen mindent elkövettünk a siker érdekében a szimulátorok előtt. (Több-kevesebb eredménnyel.) További jó kalandokat mindenkinek.

McDonell (#3694)

HATALOM SZÖVETSÉGE

Lezárult a Hatalom Szövetségének egy újabb féléve, ezúttal az ötödik. Örömteli volt számunkra, hogy jóval több tagunk volt (131), mint az előző szakaszban. Biztos, hogy ebben nagy szerepe volt a tagsági igazolvánnyal járó új kártyalapnak, a *batalom szövetségének*. Ráadásul a pontszerző versenyek száma (32) is nőtt, pontosan megduplázódott az előző félévhez képest. A hatodik félévre nem készítettünk új lapot, mivel a régeből összesen 131 db lett kiosztva, így elméletileg mindenkinek egy van belőle. Gondolom, mindenki örül, ha még egyet kaphat.

Nézzük a nyerteseket. Az első helyen ezúttal egy korábbi győztest, Sass Tamást köszönhetünk. Nyereménye egy egyedi lap, a Bajnok manifesztációja és egy teljes sorozat a Chara-din visszatér kiegészítő ritka lapjaiból. Második helyen Papadimitropulosz Alexander végzett, jó szereplésének gyümölcse egy ultra ritka lap és 1 gyűjtődoboz Árnýchhold. Harmadik ezúttal Korányi Tibor lett, aki szinte az egész félévben egyenletes teljesítményt nyújtott. Egy ultra ritka lapnak és 10 csomag Árnýchholdnak örülhet. Ráadásként mindhárman választhatnak egyet a Szörnybűvölés, Temető, Illúziósárkány és A szirének éneke lapok közül. A maradék negyedik lapot sorsolás útján Gulyás Róbert nyerte. A legtöbb pontszerző versenyen – az előző félévhez hasonlóan – Tóth Balogh Béla indult, szám szerint tizenhatalon. Az ő nyereménye 5 csomag Árnýchhold. Női játékosaink száma megháromszorozódott, hat női tagunk volt, közülük Lukács Erika végzett a legjobb helyen, így a legjobb női játékosnak járó díjat (5 csomag Árnýchhold) ő kapta. Legidősebb tagunk még mindig Kőműves Péter, a legfiatalabb tagunk pedig a mindössze 11 éves Petrányi Ádám, mindketten három csomag Árnýchholdat nyertek. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. Most Molnár Péter örülhet a három csomag Árnýchholdnak. Kisorsoltunk továbbá 6 Árnýchholdat nyertesek: Négyesi Áron, Gál Zoltán, Dönczi Krisztián, Csuja László, Gráf József és Kocsis Gyula, valamint 3 csomag alappaklit, nyertesek: Král László, Nagy Gábor és Szencsik Pál.

A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailben (holder@mail.datanet.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lakcím (irányító szám!), születési dátum. A tagsági díj továbbra is 400 Ft, amit a levélben vagy e-mailben belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre.

DANI ZOLTÁN

	HSZ pont	Versenyek száma
1 Sass Tamás	90,2	10
2 Papadimitropulosz Alex	86,4	9
3 Korányi Tibor	85,2	9
4 Hambalkó Bálint	82,2	13
5 Timm Roland	82,0	16
6 Sári Zoltán	81,8	9
7 Almási Viktor	80,2	9
Kovács Ákos	80,2	11
9 Bányai Péter	78,0	9
10 Holtzinger Dániel	77,2	9
11 Kis Borsó Csaba	76,0	10
12 Debreceni Áron	75,2	14
Tar Ferenc	75,2	11
14 Tóth Balogh Béla	74,6	18
15 Abbas Krisztián	74,4	11
16 Báder Máttyás	73,0	10
Bedzsula Ádám	73,0	6
18 Neumann Róbert	72,0	11
19 Ries Tamás	71,8	15
Szeitz Gábor	71,8	12
21 Bíró Gábor	70,4	6
Simon Dániel	70,4	14
23 Kocsis Gyula	69,4	7
Séd Szabolcs	69,4	6
Szinay Péter	69,4	14
26 Bognár Balázs	68,2	11
27 Rémm András	65,8	10
28 Wéber Tamás	65,6	6
29 Szegedi Gábor	65,0	6
30 Fábíán Balázs	64,8	11
31 Kenéz András	64,6	14
32 Littner Ákos	63,4	11
33 Jámbor András	61,2	14
34 Paníyk Zoltán	60,4	5
35 Perger Péter	59,6	6
36 Gulyás Róbert	58,0	5
Káhn Evarth	58,0	8
38 Jánvári András	57,4	8
39 Lukács Erika	56,6	6
40 Csík János	56,2	8
41 Húsvéti Árpád	55,0	5
42 Erdéy-Grúz Tibor	54,4	10
43 Kovács János	53,6	7
Szemerényi Tibor	53,6	4
45 Debreceni Dávid	53,4	6

46	Gráf József	52,8	7	101	Démy-Gerő Sándor	8,6	1
47	Csirik Tamás	52,4	5		Marosvölgyi Zoltán	8,6	1
48	ifj. Gulyás Gábor	51,4	5		Schneider Zsolt	8,6	1
	Peterdi Réka	51,4	11	104	Horváth László	8,4	1
50	Rusznayk Ádám	49,6	7	105	Buják János	7,8	1
51	Négyesi Áron	48,8	3	106	Fekete Gábor	7,6	1
52	Csujka László	48,6	6	107	Akucs Gábor	6,6	1
53	Gellért Ákos	47,8	6		Bencsik Pál	6,6	1
	Nagy Gyula Gábor	47,8	5		Hüse János	6,6	1
55	Kömüves Péter	47,6	5		Král László	6,6	1
56	Darabi Zoltán	46,2	5	111	Balás Gergő	5,8	1
	Kovács András	46,2	4		Gál Erzsébet	5,8	1
58	Lampért Csaba	45,8	4		Horváth Zoltán	5,8	1
59	Kulcsár Mihály	45,4	5		Parádi Ádám	5,8	1
60	Szász Lajos	44,0	3		Perjési Viktor	5,8	1
61	Kovács Attila	40,4	4		Prekop Gergely	5,8	1
	Szili Béla	40,4	5	117	Lipták Mátyás	4,8	1
63	Vörös Ferenc	38,4	4		Szász Gergely	4,8	1
64	Nagy Gábor	37,2	3	119	Mátyus Sándor	4,4	1
65	Takács Károly	37,0	4	120	Molnár Péter	3,8	1
66	Galiba Péter	36,2	3	121	Dönczi Krisztián	0,0	0
67	Virág Viktor	33,4	3		Ferencz Gergely	0,0	1
68	Lipták Károly	33,0	2		Hüse Marianna	0,0	0
69	Baross Ferenc	32,8	3		Hüse Ferenc	0,0	0
70	Neszvecskó Tamás	32,6	2		Kele Ádám	0,0	1
71	Cviin Dávid	29,8	4		Krajcsó Péter	0,0	0
72	Révész Tamás	29,6	3		Nagy Péter	0,0	0
73	Józsáné Székelyhidy Anita	27,8	2		Schneider András	0,0	0
74	Szaniszló Bálint	26,6	4		Szabó Viktor	0,0	0
	Varga Márton	26,6	3		Ifj. Szűcs Ferenc	0,0	0
76	Andristyák Péter	26,4	3		Tóth András	0,0	1
77	Bujtár Norbert	24,2	3				
78	Arnóth Róbert	23,8	2				
	Kiss Ferenc	23,8	2				
80	Pethő János	23,0	3				
81	Bicskey Barnabás	22,8	2				
82	Koskár László	22,4	3				
83	Béres Csaba	21,4	2				
84	Józsa Sándor	21,2	2				
85	Sándor Zsombor	21,0	2				
86	Fehér László	20,0	3				
87	Erdei Gábor	19,6	2				
88	Puskás Attila	19,0	4				
89	Csonka Gergely	18,8	3				
90	Fazekas Zoltán	18,0	2				
91	Bíró Edit	16,6	3				
92	Vadász András	16,2	2				
93	Varga Tamás	14,0	2				
94	Bartha Brigitta	12,4	2				
	Borsos Péter	12,4	2				
	Gál Zoltán	12,4	2				
97	László Szabolcs	11,4	1				
98	Varga Benedek	10,0	1				
99	Csujka Gergely	9,8	2				
100	Kuminka József	9,6	1				



HATALOM LIGÁJA



Lezárult a Hatalom Ligájának első féléve, ami egyértelműen sikeresnek mondható, mivel 310 játékos nevezett. A meccsek száma azonban elég változó volt: a kezdeti nagy lelkesedés után visszaesett a játékkedv, de a félév vége felé ismét fellendült. Ha a helyszínek tükrében vizsgáljuk a meccsek számát, akkor is nagy változatosságot tapasztalunk. A legtöbbet Gyöngyösön és Pásztón játszották, a harmadik legfogalmasabb helyszín talán a budapesti Elysium volt. A sok játéknak meg is lett az eredménye, mivel az alább látható ranglistából kitűnik, hogy a féléves bajnok egy gyöngyösi játékos, Tornay Tamás lett. A második és harmadik helyet két pesti játékos szerezte meg: Szinay Péter nem sokkal maradt le az elsőtől, Abbas Krisztián pedig a félév második felében nyújtott remek hajrájával jött fel a dobogó harmadik fokára. A teljes listát mindenki megtekintheti a honlapunkon, és a Liga-helyszínek is kapnak belőle egy nyomtatott változatot.

A díjak korábbi ígérőitnek megfelelően szerények. Sajnos ebben a játékmódban a legnehezebb ellenőrizni a tisztá játékot, ezért elsősorban erkölcsi elismerés illeti meg a helyezetteket, amit oklevél formájában nyújtunk át. Talán így nem érdemes csalni. Azért egy kicsit hasznosabb nyereményt is kiosztunk, az első három egy-egy ultraritka lapot kap ajándékkba.

1. 1788	Tornay Tamás	Gyöngyös	44. 1612	Halas Szilárd	Szederkény	87. 1600	Molnár László	Debrecen
2. 1778	Szinay Péter	Budapest	45. 1612	Steinhauer Róbert	Eger	88. 1600	Szabó András	Szigetszentmiklós
3. 1770	Abbas Krisztián	Budapest	46. 1611	Valler Krisztián	Pécs	89. 1600	Vajda Csaba	Bácsalmás
4. 1767	Muri Ferenc	Nyíregyháza	47. 1606	Fodor Péter	Gyöngyös	90. 1600	Székeylőhi Zolt	Debrecen
5. 1757	Sass Tamás	Budapest	48. 1606	Józsa Sándor	Debrecen	91. 1600	Galambos Viktor	Budapest
6. 1737	Halmi Csaba	Cegléd	49. 1605	Farkas Elvira	Hort	92. 1600	Tóth János	Debrecen-Bánk
7. 1728	Szabó Krisztián	Gyöngyös	50. 1603	Kórosi Dávid	Pécs	93. 1600	Tóth Zoltán	Debrecen
8. 1712	Mező István	Gyöngyös	51. 1602	Bagi Sándor	Cegléd	94. 1600	Tanács György	Szeged
9. 1688	Kovács Sándor	Csemő	52. 1601	Fabián Balázs	Budapest	95. 1600	Fogd Dániel	Budapest
10. 1685	Farkas Áttila	Dunaharaszti	53. 1600	Balkóczy Krisztián	Nyíregyháza	96. 1600	Budai Árpád	Taksony
11. 1677	Csehi Miklós	Békéscsaba	54. 1600	Vadas György	Nyíregyháza	97. 1600	Turák Béla	Dunaharaszti
12. 1676	Simon Dániel	Szigetszentmiklós	55. 1600	Farkas Norbert	Rakamaz	98. 1600	Kulcsár Dávid	Szigetszentmiklós
13. 1671	Csik János	Budapest	56. 1600	Balogh Almos	Egervár	99. 1600	Monoilovics Roland	Dunaházi
14. 1666	Lipták Károly	Budapest	57. 1600	Ronyák László	Nyíregyháza	100. 1600	Fajta Norbert	Szigetszentmiklós
15. 1665	Mátyus Balázs	Pásztó	58. 1600	Nagy Andrea	Nyíregyháza	101. 1600	Molnár Péter	Szigetszentmiklós
16. 1659	Galiba Péter	Szeged	59. 1600	Rém András	Budapest	102. 1600	Urbán Krisztián	Budapest
17. 1659	Marosi Márton	Budapest	60. 1600	Mátó Viktor	Budapest	103. 1600	Csető Zsolt	Budapest
18. 1657	Szigeti Balázs	Debrecen	61. 1600	Magó Zsolt	Debrecen	104. 1600	Virág Krisztián	Budapest
19. 1651	Ordas Lajos	Nagykőrös	62. 1600	Gonda Márton	Eger	105. 1600	Gaál Péter	Zalaegerszeg
20. 1650	Balogh Ákos	Egervár	63. 1600	Zajác Gábor	Nyíregyháza	106. 1600	Juhász Ferenc	Budapest
21. 1648	Szaveljev Ádám	Eger	64. 1600	Szabó Csaba	Budapest	107. 1600	Benyő László	Budapest
22. 1639	Kovács Péter	Szeged	65. 1600	Nagy Barna	Debrecen	108. 1600	Varga Benedek	Körmend
23. 1637	Panyik Zoltán	Budapest	66. 1600	Kovács Péter	Szeged	109. 1600	Piósi Balázs	Budapest
24. 1636	Huszár László	Budapest	67. 1600	Küttner Ádám	Eger	110. 1600	Kiss Csaba	Szigetszentmiklós
25. 1634	Czine Sándor	Mátészalka	68. 1600	Földi Miklós	Körös	111. 1600	Cviin Dávid	Budapest
26. 1633	Gulyás Gábor	Dunaharaszti	69. 1600	Kántor Gyula	Salgótarján	112. 1600	Borsari Zoltán	Zalaegerszeg
27. 1629	Szabó István	Pásztó	70. 1600	Skaliczky Dávid	Taksony	113. 1600	Kovács Áron	Budapest
28. 1629	Németh Tamás	Siófok	71. 1600	Tóth Balogh Béla	Debrecen	114. 1600	Varga István	Cellődmőlk
29. 1629	Szabó András	Zalaegerszeg	72. 1600	Benyő Balázs	Siófok	115. 1600	Valu Gábor	Nagykanizsa
30. 1629	Ludányi Ákos	Eger	73. 1600	Csirik Tamás	Szeged	116. 1600	Kovács Attila	Budapest
31. 1628	Baross Ferenc	Budapest	74. 1600	Arnóth Róbert	Szeged	117. 1600	Kovács Márton	Budapest
32. 1627	Illés Péter	Siófok	75. 1600	Gál Péter	Eger	118. 1600	Gyarmati Gerő	Zalaegerszeg
33. 1627	Bíró Gábor	Debrecen	76. 1600	Körmöczer Péter	Budapest	119. 1600	Baksa Péter	Zalaegerszeg
34. 1627	Pintér Noémi	Budapest	77. 1600	Herceg Zoltán	Eger	120. 1600	Gráf József	Dunaharaszti
35. 1625	Majnák Szabolcs	Kaposvár	78. 1600	Tanács György	Szeged	121. 1600	Tóth Balázs	Szigetszentmiklós
36. 1621	Opra Szabó Csaba	Budapest	79. 1600	Vajda Csaba	Bácsalmás	122. 1600	Tar Zoltán	Debrecen
37. 1621	Klimisz Dezső	Csemő	80. 1600	Józsné Sz. Anita	Debrecen	123. 1600	Varga Márton	Körmend
38. 1620	Dönczi Krisztián	Szeged	81. 1600	Bárkányi Imre	Nyírsőlős	124. 1600	Horváth Kornél	Kaposvár
39. 1616	Balogh Gábor	Budapest	82. 1600	Pecija Petár	Budapest	125. 1600	Varga László	Páka
40. 1616	Szemerényi Tibor	Budapest	83. 1600	Gálos Géza	Dunaharaszti	126. 1600	Berkics Barnabás	Nagykanizsa
41. 1616	Koczur Ferenc	Debrecen	84. 1600	Wimmer Tamás	Dunaharaszti	127. 1599	Illés Jácint	Siófok
42. 1615	Skaliczky Dávid	Taksony	85. 1600	Král László	Budapest	128. 1599	Timm Roland	Budapest
43. 1615	Szabó Géza	Hajdúszoboszló	86. 1600	Rusóczy Zoltán	Budapest	129. 1599	Barta Árpád	Szigetszentmiklós



130.	1599	Farkas Gábor	Budapest	191.	1566	Barics Ákos	Szeged	252.	1488	Verebély Gábor	Budapest
131.	1598	Hatvani István	Debrecen-Bánk	192.	1566	Horváth Bence	Eger	253.	1478	Tar Péter	Nyíregyháza
132.	1598	Kenéz András	Budapest	193.	1563	Ries Tamás	Budapest	254.	1476	Kisbó Péter	Gyöngyös
133.	1597	Takács	Szeged	194.	1562	Klotz Attila	Szeged	255.	1476	Kopunovics Dávid	Budapest
134.	1595	Molnár Tamás	Kaposvár	195.	1556	Fehér Csaba	Kaposvár	256.	1476	Agófi Zoltán	Budapest
135.	1592	Nagy Gábor	Szeged	196.	1556	Felföldi Zsolt	Nyíregyháza	257.	1476	Helfinger Krisztián	Budapest
136.	1591	Gyúri János	Cegléd	197.	1555	Mohos Márk	Szigetszentmiklós	258.	1476	Kis Borsó Csaba	Pilisvörösvár
137.	1589	Mester Zsolt	Cegléd	198.	1555	Bódizs László	Szigetszentmiklós	259.	1461	Nagy Krisztián	Szeged
138.	1589	Debreceni Dávid	Pilisjászfalu	199.	1551	Peterdi Réka	Budapest	260.	1461	Buják János	Albertirsa
139.	1587	Kósa Tamás	Nyíregyháza	200.	1551	Horváth Tamás	Bak	261.	1460	Ángyal József	Nagykőrös
140.	1587	Király Péter	Nyíregyháza	201.	1546	Almási Gábor	Eger	262.	1450	Fónad Csaba	Eger
141.	1586	Kéri Kornél	Pásztó	202.	1545	Debreceni Áron	Pilisjászfalu	263.	1446	Hegedűs Brúnó	Szeged
142.	1586	Csontos János	Kaposvár	203.	1538	Arnóth Róbert	Szeged	264.	1445	Vantova Zsolt	Albertirsa
143.	1586	Szabó Gergely	Pásztó	204.	1538	Strider Ákos	Szigetszentmiklós	265.	1445	Gaal Péter	Zalaegerszeg
144.	1586	Kiss K. József	Budapest	205.	1538	Gyurika Krisztián	Cegléd	266.	1445	Nagy László	Szeged
145.	1586	Vörös Kornél	Siófok	206.	1538	Tóth Attila	Eger	267.	1439	Mester Zsolt, ifj.	Cegléd
146.	1586	Pei Zsolt	Szigetszentmiklós	207.	1538	Ács János	Nyíregyháza	268.	1433	László Gergely	Eger
147.	1586	Kántor Balázs	Nyíregyháza	208.	1538	Horváth Krisztián	Szg.sz.t.miklós	269.	1433	Báka Mihály	Budapest
148.	1585	Maroda Máté	Nyirpazony	209.	1538	Ács Péter	Budapest	270.	1431	Kézai András	Budapest
149.	1585	Pavlovics György	Csabacs	210.	1538	Rákos Zsolt	Eger	271.	1430	Brandt Gergely	Ócsárd
150.	1585	Rapi Ferenc	Debrecen-Bánk	211.	1538	Molnár Attila	Szigetszentmiklós	272.	1427	Báder Mátys	Budapest
151.	1585	Dezső Balázs	Nyíregyháza	212.	1538	Tóth Újhelyi Jácint	Nyíregyháza	273.	1426	Pacher András	Budapest
152.	1583	Megyesi Kornél	Eger	213.	1538	Nagy Vilmos Frigyes	Gyöngyös	274.	1425	Kosztanykó László	Budapest
153.	1583	Rákos Béla	Eger	214.	1538	Gál Erzsébet	Mezőkövesd	275.	1423	Miksi Ádám	Adács
154.	1582	Schmidt Zoltán	Budapest	215.	1536	Szabad Gerő	Pásztó	276.	1417	Tari Roland	Pásztó
155.	1582	Tar Ferenc	Dunaharaszti	216.	1525	Jánvári András	Budapest	277.	1414	Szűcs Kornél	Budapest
156.	1580	Schmidt Miklós	Budapest	217.	1524	Bognár Balázs	Budapest	278.	1409	Sallai László	Cegléd
157.	1580	Buresch László	Cegléd	218.	1524	Súveg László	Szeged	279.	1403	Brodgri Gábor	Szeged
158.	1578	Hambalkó Bálint	Budapest	219.	1524	Alapi Miklós	Pásztó	280.	1403	Jancsár János	Nagykőrös
159.	1576	Fekete Tibor	Cegléd	220.	1523	Csizék Tamás	Szigetszentmiklós	281.	1395	Anka Márton	Cegléd
160.	1573	Fenyvesi Krisztián	Pécs	221.	1523	Simai Gábor	Budapest	282.	1385	Nagy Dániel	Budapest
161.	1570	Máté Zsolt	Zselicszentpál	222.	1523	Juhász Zsolt	Kaposvár	283.	1384	Kállai László	Budapest
162.	1569	Fábián Péter	Budapest	223.	1522	Szántó Sándor	Derecske	284.	1382	Mayer Szilveszter	Cegléd
163.	1569	Sarkadi-Nagy Botond	Budapest	224.	1521	Hegedűs Kristóf	Szg.sz.t.miklós	285.	1373	Kiss Ernő	Nyíregyháza
164.	1569	Brodgri Máté	Pásztó	225.	1520	Csizék Balázs	Szigetszentmiklós	286.	1372	Praimer Péter	Budapest
165.	1569	Antal Áron	Budapest	226.	1519	Kotogán László	Szeged	287.	1368	Mátys Gergely	Pásztó
166.	1569	Marjai Tamás	Nyíregyháza	227.	1519	Mikuska Péter	Pásztó	288.	1368	Nagy Gábor	Cegléd
167.	1569	Czakó Előd	Budapest	228.	1518	Boros Péter	Nyíregyháza	289.	1366	Horváth Zoltán	Budapest
168.	1569	Bunkóczi István	Debrecen	229.	1517	Nagy Attila	Szeged	290.	1362	Bukovics Milán	Kaposvár
169.	1569	Rumpli Zoltán	Budapest	230.	1510	Fábos Zsolt	Pécs	291.	1349	Varga Zsolt	Budapest
170.	1569	Szentmihályi Attila	Budapest	231.	1510	Vörös Ferenc	Budapest	292.	1338	Korknay Péter	Cegléd
171.	1569	Karalys István	Budapest	232.	1509	Molnár Pál	Cegléd	293.	1335	Kormos Dániel	Pásztó
172.	1569	Garay József	Budapest	233.	1509	Sivadó Ákos	Nyíregyháza	294.	1334	Rózsavölgyi Martin	Pásztó
173.	1569	Szerdi Gábor	Nyíregyháza	234.	1509	Csányi Péter	Eger	295.	1333	Misi Tamás	Gyöngyös
174.	1569	Kulcsár Mihály	Bicske	235.	1508	Horváth Balázs	Eger	296.	1331	Mnukácsi Máté	Gyöngyösi
175.	1569	Nagy Bence	Debrecen	236.	1507	Szűcs József	Budapest	297.	1331	Balla Tamás	Gyöngyös
176.	1569	Zsidai Gergely	Siófok	237.	1507	Jámbor András	Budapest	298.	1326	Csáki Tamás	Budapest
177.	1569	Demeter István	Debrecen	238.	1507	Horváth Aurél	Budapest	299.	1325	Magyarai József	Cegléd
178.	1569	L.-Nagy Péter Nesztor	Budapest	239.	1507	Kecskeméti Emil	Cegléd	300.	1320	Horváth Zoltán	Pásztó
179.	1569	Rozvadsky Tibor	Budapest	240.	1503	Bicskey Barnabás	Pécs	301.	1319	Bánszky Miklós	Gyöngyös
180.	1569	Sipos Gergely	Eger	241.	1500	Varga Tamás	Budapest	302.	1316	Pankó Csaba	Gyöngyös
181.	1569	Szabó Gergely	Eger	242.	1497	Pákozdi Gábor	Debrecen	303.	1300	Erdélyi Gábor	Gyöngyös
182.	1569	Kulcsár Damján	Eger	243.	1494	Ocsag Zoltán	Siófok	304.	1300	Fehér Zsolt	Cegléd
183.	1569	Fátyul Ferenc	Iregszemcse	244.	1494	Spisák Zoltán	Pásztó	305.	1300	Alapi László	Pásztó
184.	1569	Csirik Tamás	Szeged	245.	1493	Nyüsti Richárd	Eger	306.	1300	Halmi Zoltán	Cegléd
185.	1569	Péll Gábor	Dunaharaszti	246.	1492	Rehák György	Cegléd	307.	1300	Katona Zoltán	Nyíregyháza
186.	1569	Erdey-Grúz Tibor	Budapest	247.	1492	Gortva Bálint	Ostorik	308.	1300	Tornyai Árpád	Gyöngyös
187.	1569	Hampel Balázs	Budapest	248.	1492	Balla Gábor	Budapest	309.	1300	Borcsván Béla	Gyöngyös
188.	1569	Boldog Tamás	Szigetszentmiklós	249.	1492	Farkas Dávid	Szeged	310.	1300	Takács Attila	Ecséd
189.	1569	Szalai Ottó	Dunaharaszti	250.	1491	Farkas Gyula	Újvárfalva				
190.	1567	Höltninger Dániel	Budapest	251.	1489	Bakos Attila	Budapest				

KÉRDÉZZ – FELELEK

NATALUM KARTYAI

DANI ZOLTÁN

Ha *Gandor* átadja képességeit egy *Quwarg királynőnek*, majd a *Quwarg királynő Gandor képességét továbbadja egy motyogónak, tud-e a motyú quwargot szülni?*

Nem. *Gandor* átadhatja ugyan azt a képességét is a királynőnek, hogy át tud adni másoknak a képességeit, de a királynő továbbra is csak *Gandor* képességeit tudja továbbadni (tűzimmunitás, tűzcsapás, képesség átadás), a sajátját nem. Ráadásul, ha lelővik *Gandort*, miután átadta a királynőnek a képességeit, a királynő abban a körben még átadhatná *Gandor* képességeit a motyogónak, de mivel *Gandor* már nincs az asztalon, ezért ilyenkor a motyogó már nem kap semmilyen képességet.

Kapok-e VP-t a Kasztoplanáris uralomtól, ha kijátszok egy mentális varázslatot, és azt ellenvarázsolják?

A kártya szövege szerint eddig kaptál, de módosítjuk a *Kasztoplanáris uralmat*: csak akkor ad VP-t és akkor gyógyít, ha valaki sikeresen kijátszik egy mentális varázslatot.



Kijátszhatok-e *Délibábbal* épületet az ellenfél körében?

Nem. Abban a körben, amikor kijátszom a *Délibábot*, kijátszhatok költségek nélkül egy épületet a kezemből, azonban épületet csak a saját fő fázisomban játszhatok ki. Ez a HKK egyik alapszabálya, ami csak abban az esetben változik, ha egy lap szövege ezt egyértelműen megváltoztatja, ehhez a jelen esetben a *Délibáb* szövegében szerepelnie kellene annak, hogy az ellenfél körében is kijátszhatom az épületet.

Visszavetethetem-e *Molgannal A vadak urát*?

Nem. A *Vadák urára* nem hatnak a szörnyek speciális képességei, függetlenül attól, hogy az asztalra vagy a gyűjtőbe rakott szörnyről van szó. *Molgannal* nem lehet visszavetetni azokat a lapokat, melyekre nem hatnak a hatások vagy a speciális képességek (pl. A *Vadák ura*), kivéve, ha csak az asztalon levő lapok hatásai nem hatnak rá (pl. *Pszi-elemetál*).

Ha *Dornodon szentélye* mellett játszom a *Hadisarcot*, akkor a 20 ÉP-ben levő ellenfelem „felgyógyul-e” 5 ÉP-re? Mi történik akkor, ha negálom a *Hadisarcot*?

A „felgyógyulás” 20 ÉP-ről 5 ÉP-re ugye képtelenség, azért, ha úgy játszom ki a *Hadisarcot*, hogy az ellenfelemnek 5-nél több ÉP-je van, akkor az ÉP-je nem változik. Ha a *Hadisarcot* negálom, akkor sebződni fog az ellenfelem, amennyiben tényleg gyógyult volna tőle. Ha azonban nem gyógyítok vele az ellenfelem, mert 5-nél több ÉP-je van, akkor a *Negáció* hatására sem történik semmi.

Direkt sebző képesség-e a *Troll lady* sebzést növelő képessége?

Nem, csak „sima” harci képesség.

Aktivizálhatom-e *Aktivítással* azt a lényemet, amin még van álomjelző?

Igen, az álomjelző csak azt okozza, hogy az előkészítő fázisban nem aktivizálódik a lény. Ha valamilyen lappal vagy hatással aktivizálok, akkor aktív marad mindaddig, amíg valamiért nem passzvizálok. Ha ismét passzvizáltam, akkor – ha még van rajta álomjelző – továbbra sem aktivizálódik az előkészítő fázisban. Természetesen az álomjelzők minden körben csökkennek rajta, akár aktív, akár passzív a lény. Az egyetlen kivétel az *Alvó szörny*, mivel a lap szövegében szerepel, hogy semmilyen módon nem lehet aktivizálni.

Kapok-e fagyat, ha az *Inváziós éjszaka* hatása alatt kijátszom egy *Fatty lordot*? Ha igen, milyen fagyat kapok?

Mivel a *Fatty lord* a Chara-din fagyat altipusba tartozik, ezért az *Inváziós éjszaka* után a lord kijátszása is ad fagyat, de az így kapott fagyat mindig „egyszerű” 1/1-es fagy lesz, mint ahogy az *Inváziós éjszaka* szövegében is szerepel.





Kijátszhatom-e a **Bosszúállót**, ha az ellenfél **Agykifacsarásának** hatására a gyűjtőbe dobtam három lényemet?

Nem, a **Bosszúálló** csak akkor játszható ki, ha az asztalról került a gyűjtőbe három lényem.

Mekkora lény lesz a **Megtestesülés**, ha **Kísérteties bajnok**kal hozom vissza?

A **Megtestesülésnek** kijátszási feltétele, hogy feláldozd X EP-det. A HKK-ban, a kijátszási feltételt mindig teljesíteni kell, amikor az adott lap bármilyen módon játékba kerül, kivéve, ha valamilyen lap határozottan az ellenkezőjét nem állítja. Tehát a **Kísérteties bajnoknál** is teljesíteni kell a kijátszási feltételt, és a **Megtestesülés** annyi per annyis lesz, ahány EP-t áldozok neki. Persze, nem egy jó üzlet a **Megtestesülést** visszahozni a bajnokkal, mivel amikor a kör végén a gyűjtőbe kerül, így ismét sebződök annyit, mint amennyit áldoztam neki.

Ha az ellenfél körében játszom ki az **Inváziós éjszakát**, kapok-e **fattyakat** az általa kijátszott fattyak után?

Igen, a kártya szövege egyértelmű: bárki hoz játékba bármilyen módon fattyakat, te mindegyik után kapsz egy fattyat az éjszaka miatt.



Játékba hozhatom-e **Teljes front** szabálylap mellett **Az alvó szörnyet** +2 VP elköltésével aktívan?

Igen, **Az alvó szörny** szövege csak azt mondja, hogy semmilyen módon nem aktivizálható, az nem mondja ki, hogy nem lehet aktívan játékba hozni.

CYBER WORLD

KÁRTYA-, TÁRSAS- ÉS SZEREPJÁTÉKBOLT

- HKK, Magic, Star Wars és M.A.G.U.S. lapok hatalmas választékban. Ritka lapokból több mint húsz dosszié!
- A telefonos megrendeléseket postai utánvétellel elküldjük.
- Nálunk játszhatsz a legeredményesebb HKK játékosokkal: Papadimitropulosz Alex, Sass Tamás, Kis Borsó Csaba.

elköltöztünk!

Új címünk: 1053 Budapest,
Kossuth Lajos u. 17.
(A régi bolttal ferdén
szemben, az utca túloldalán,
az udvarban vagyunk.)
Tel.: 06-30-905-7610

sci-fi és
fantasy
regények

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

AKCIÓ!

Aki
me látogat
minket
március 30-ig,
ajándékot is
kap.



KOMBÓK

Az utóbbi időben már rendszeressé vált az, hogy két havonta lapértékeléseket olvashattok a Krónikában. Ismét nagyító alá teszem a HKK legfrissebb lapjait, és elsősorban a tesztelés alatt tapasztaltak alapján értékelem őket. Ezúttal a januárban megjelent Álomvilág Invázióról és az Alanori Krónikával megjelent lapokról lesz szó. Ez utóbbiaknál megtaláljátok azt is, hogy bányas számú újsággal jelentek meg. 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.

ÁLOMVIILÁG

Az álmok hatalma (2): Alacsony pontszáma annak tudható be, hogy csak álomjelzős pakliban használható, és ott is csak lények ellen jó. Ha viszont ilyen paklival játszik valaki, akkor mindenképpen rakjon bele egy-kettőt belőle.

Álmodozás (2): Az álomjelzős pakliban jól használható, ám ez a pakli még mindig csak a közepes koncepciók közé tartozik, a versenyek élvezőnyében nem állja meg a helyét. Ezzel a lappal a lények ellen két körös haladékat nyerhetünk, ami csak akkor számít valamit, ha tovább szaporítjuk rajtuk az álomjelzőket, vagy olyan lapokat használunk, amik az álomjelzőkre alapoznak (pl. Az *álmok hatalma*).

Álomfaló (2): Gyengécske kis lény, mivel a képessége nem túl erős. A fő szerepe az ilyen lapoknak az, hogy amikor kialakítunk vagy megerősítünk egy új fajta koncepciót, akkor készítünk olyan lapokat, amik ez ellen védettek, esetleg jó ellenlapok. Ilyen volt a *Tűz Invázió* után az Árnyékholdban megjelent *Vízmeister*, és ilyen az *Álomfaló* is. Az esetek többségében persze nem arról van szó, hogy egy brutális versenypakli ellen készítünk olyan lapot, amivel azután a versenyeken meg lehet állítani őket, hanem az, hogy a baráti játékban jó szórakozást nyújtó koncepciók pakliknak egy kis kellemetlenséget, meglepetést okozunk.

Álomörzök (4): Alapvetően jó lap, ha megfelelő paklit építünk rá. A lényeg, hogy sok asztralra kirakható Raia és Elenios lap legyen benne. A legközelebbi Rúnában olvashattok egy paklielemzést, ami egy álomörzős kalandozó-pakliról szól. A pakli alapja sok kis Elenios és Raia kalandozó, kalandozó tápoló lapok, és az *Álomörzök*.

Álomtündér (3): Főleg frissen bontott paklik versenyén lenne jó, mivel a lények ellen nagyon jó védelmet jelent, ha az őrszobában van és van legalább egy varázspontunk. Ilyenkor csak direkt sebző harci képességgel rendelkező

lény tudja megölni vagy csak két lény együtt képes leütni. Ennek ellenére hagyományos versenyeken nem elég jó.

Gwendolen (4): Az Álomvilág egyik legerősebb lapja, és az egyik legjobb kalandozó. Ütni ugyan nem tud, de elég életképes a 3 életpontja miatt, és a *Mákrózsával* együtt egyszerre akár 10 lényt is passzívan tarthat, ráadásul VP költség nélkül. A lényes paklik, amelyek csak leütni tudnak lényeket, és tárgyát sem tudnak lesznedni, azok tehetetlenek e kombó ellen. Ez a páros az egyik alappillére – az *Álomörzök* mellett – a korábban már említett kalandozó paklinak is. Csak azért nem adtam rá öt pontot, mert lény nélküli pakli ellen használhatatlan.

Mákrózsa (4): Magas pontszámát a *Gwendolennel* alkotott kombója miatt kapta. A másik erős páros az *alvó szörny–Mákrózsa* duó. A *Mákrózsával* le lehet szedni az *alvó szörnyről* az álomjelzőket, de a szörnynek még ezután is túl kell élnie egy kört. Viszont ha túlélte és van elég varázspontunk, akkor a lényeknek muszálok.

Pszí elementál lord (4): Egy újabb jó célozhatatlan lény. A *Pszí elementálhoz* hasonlóan erős lap. Hátránya az elementálhoz képest, hogy a kijátszásához játékban kell lenni egy Elenios lapnak vagy jelzőnek. Drágább is annál, bár ha jól játszunk ki, akkor az idezési költségét csökkenthetjük. Előnye viszont, hogy jó nagyot üt, ugyanúgy láthatatlan és célozhatatlan, és két életpontja van, ezért a *Hangrobbanás* és a hasonló lapok nem ölik meg.

Szelelemsárkány (4): Kicsit drága ahhoz képest, hogy csak egyet üt, de lények ellen jól használható. Sajnos a hármas alapszűrésű lényeket már csak úgy tudja elbűvölni, hogy ő is belehal (a védekezési bónusszal együtt már négyet üt vissza az ellenfele). Védekezni már sokkal jobban lehet vele, mint támadni.

Tudatutató (4): Egy nem túl nagy jelentőségűnek látszó lap, aminek azonban nagyon tág felhasználási lehető-

ségei vannak. A legjobb példa a használhatóságára az utóbbi időben divatos *Loidin Haptitus-pakli*, amibe biztosan be fog kerülni. Jól használható még minden kalandozópakliban, és olyan kombós pakliban, amik legalább részben kalandozó(k)ra alapoznak.

KRÓNIKÁS LAPOK

A régebbi AK-s lapok már kipróbáltak és sokak számára ismertek, de azért róluk is írok pár mondatot.

Vámpír lord (AK15) (5): Az első AK-s lap elég jóra sikerült. Jó nagy repülő lény, ráadásul regenerál. A színe miatt is előszeretettel használják a mentoros pakliban, és mivel immunis a mentális varázslatokra, ezért a *Mentális robbanás* megjelenése óta tovább nőtt a népszerűsége.

Gyémántsárkány (AK16) (1): Hát nem vált be ez a lap. Túl bonyolult, nehezen használható, drága.

Tolvajcéh (AK17) (2): Elsőnek jó tárgyellenes lapnak tűnt, de manapság senki nem használja. Túl drága ahhoz képest, hogy csak egy tárgy ellen jó (a *Gigaököl* csak két varázspont), ráadásul már elég sok lap szívatja a reakciólapokat.

Fekete sereg (AK 18) (2): Régebben jól használható volt az apró lényes pakliban (quwargok, fattyak), mára viszont a *Földbarc* szerintem jobb nála. (Ezért is kapott kevesebb pontszámot annál, mint amit egy évvel ezelőtt kaphatott volna.)

Pszí elementál (AK19) (5): Máig a legjobb célozhatatlan lény. Nagyon nehéz leszedni, ráadásul a későbbi célozhatatlan lényekre már hatnak a tárgyak, erre még nem. A lát-hatatlansága is nagy előny, mert lényvel nem lehet beállni elé védekezni. A varázspontelszedő képessége meg egyenesen „guszustaltan”.

Szabad madár (AK20) (4): Sokféleképpen lehet használni. Olcsó, nagy, repülő lény, ezért jó kivégezni az ellenfelet. Jó lényleszedésre is, mert elég sok mindent le tud ütni. Jól működik az *Elmepajzs*sal. Az Ezüsthajnal tesztversenyén egy *elmepajzsos-szabad madaras-áruoló yathmogos* pakli győzött, bár akkor még az *Elmepajzs* úgy működött, hogy a lények semmilyen módon nem cserélhettek gazdát. Ennek eredményeképpen gyengítettünk egy kicsit rajta. A *szirének énekével* is jól együttműködik. Öt varázspontért üt négyet, majd az énekkel beledobom valamibe. Mindezek ellenére hagyományos versenyen ritkán látni, de egyszínű versenyeken gyakran szerepel az Elenios pakliban.

Elf mesterharcos (AK21) (2): A szép grafika és hangzatos név sajnos gyenge lapot takar. A kilencért három életpontos lény túl halandó ahhoz, hogy jó lap legyen.

Velociraptor (AK22) (3): Érdekes módon ez is kilencért három életpontos, és ráadásul eggyel kevesebbet üt, de valahogy még is jobb lapnak tűnik a számomra. Többször is láttam használni a mesterharcosnál. Talán a láthatatlansága, és a *Szent kulacssal* alkotott kombója miatt.

Sztatikus orkán (AK23) (3): Közepes lénypusztítás, amit elsősorban az új nemzedékes (Alapkiadás, Hőskor-



szak, Chara-din nélküli) versenyeken szoktak használni. Előnye, hogy viszi a célozhatatlan lényeket (*Pszí elementál*, *Szörös bozso*, *Lymona*).

A sziklák atyja (AK24) (3): Régebben jó kis épületes pasziánsz paklit lehetett rá építeni. A lényege, hogy 0 és egy építős épületekkel és *A falak erejével* felhúzzuk a paklit és *3 Zarkenod oszlopa* és *3 Illúziópalota* mellett két *Fairlight trükkjével* megöljük az ellenfelet (szükség esetén jó az *Ongóliant díszkoszvetés* is). Az épületek kijátszását segítette *A sziklák atyja*. Az áldozásos idézési költségű épületek azonban kiszorították, így azóta nem nagyon használják.

Savgólem (AK25) (4): Régebben egy közepes lény volt, viszont a mentorpakli megjelenésével megerősödött, mivel abban nem csak hogy jól használható, hanem szükséges is bele. A kézbe jövő nagy lényeket ugyanis eldobálhatjuk vele, és utána jöhet a mentor.

Kaszinó (AK26) (1): Gyenge kis épület, nem érdemes rá sok szót vesztegetni.

Az agy kifacsarása (AK27) (5): Az Alanori Krónika spoilere. Jól használható szinte minden pakliban, a tiltott mágiás versenyeken pedig az egyik legerősebb lap. Szét lehet dobálni vele a kombós paklit, és minden lassabb, kivárósabb pakli ellen jó. Sajnos egyelőre kevés jó kézből dobható lap van, de a júniusi új kiegészítő megjelenésével ez a koncepció is erősebbé válik.

Zangroz harcossal (AK28) (3): Közepes használhatóságú nagy lény. A nyolcért 4/4-es lények átlagosnak mondhatók, van is egypár belőlük.

Mösze tornádó (AK29) (4): Egy gyengébb fajta ellenvarázslat, ami még így is jó lenne, de sajnos Tharral kevesen játszanak. Ez egy kicsit változott az Árnyékolddal, és talán a jövőben még többen használják majd Tharrt.

Alanori Krónika (AK30) (4): Az egyik legerősebb kalandozótápoló lap. A megjelenése után rögtön nyertek egy versenyt egy ilyen paklival, de jelenleg a krónikás kalandozópakli nem tartozik a szűkebb élvonalba. Vigyázat! Csak a neves kalandozókra hat!



- Kamionoszaurusz (AK31) (4):** Közepes nagy lény, amit a fenntartási költsége miatt használnak kevesen. Az egyszínű versenyen elég jól működött a Sheran paklimban. 10-ért 4/4-es, gyakorlatilag repül, ráadásul a képessége sem rossz.
- Béklyó (AK32) (2):** A *Tiltott mágia* gyengített változata, bár ezzel megnézhetem az ellenfél kezét is. Nem nagyon láttam még használni, én sem használtam.
- A győzelem ára (AK33) (5):** Az elején nem gondoltam vol-

na, hogy ebből ilyen jó lap lesz, de az Ezústhajnalal Leah nagyon megerősödött. Az új fajta hordákban mindig szerepel Leah, és ezekbe jó ez a lap is. Én szórom le a lényeket, az ellenfél meg választhat, vagy a lények ütik őt, vagy, ha megöli őket, akkor pedig *A győzelem ára* sebez rajtuk.

Csillagbajnok (AK34) (1): Gyenge kalandozó, mivel túl drága a képessége.

Szörös pók (AK35) (4): A mérgező lények kicsit gyengék a HKK-ban, ez még az egyik legerősebb. A lények ellen elég jó, mert úgy mérgezi őket, hogy ő maga nem forog veszélyben.

Vadászfejszke (AK36) (2): A hétért 3/2-es repülő lény kicsit drága, bár a képessége nem rossz, de csak tartalékban levő lényre lehet használni. Egy biztos: soha nem lesz spoiler belőle.

Manaelementál (AK37) (4): A hátért 3/3-as lények nem tartoznak a legjobbak közé, de ezt ha leszdedik, akkor már csak három varázspontért volt 3/3-as, és ez így már túl jól hangzik. Sajnos a három varázspontért kijövő lényekkel ellentétben ezt csak akkor rakhatom ki, ha van hat varázspontom, ráadásul először az ellenfelem kap belőle plusz varázspontot.

Kripta (AK38) (2): Ha csak magát a lapot nézzük, akkor egy erős lap lenne, de sajnos a vámpírok egyelőre kevesen vannak és gyengék. A júniusi kiegészítővel azonban kijön majd egy-két új vámpíros lap is.

DANI ZOLTÁN

NEXT-DOOR

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

- Magyar és angol nyelvű kártyajátékok teljes választéka.
- HKK, Magic, M.A.G.U.S. laponkénti adás-vétele.
- Magyar és angol nyelvű szerepjátékok.
- Sci-fi és fantasy regények és novellák, antikvár könyvek.
- Dobókockák, kiegészítők.
- Stratégiai társasjátékok.

Ha válaszborítékot küldesz, részletes listát küldünk.

Next-Door Bt. – 3061 Pásztó, Pf. 89

☎: 06-20-913-6459



Ha ezt a hirdetést
rendeléssel együtt elküldöd,
20% kedvezményt adunk a
Beholder Kft. bármely
termékéből.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
1999. március 16.



Nem dűskáltunk megfejtőkben a decemberi feladványunk megjelenése után, pedig szerintem nem volt túl nehéz a rejtvény. Oldalt olvashatjátok a megoldást.

Megfejtőink nagy része csupán egy helyen hibázott: nem ismerték az alap ÉP fogalmát. A *Quwarg parazitá* annyi quwargot termel, amennyi a lény alap ÉP-je, de az alap ÉP-be nem számít bele sem a *Gyémántsárcánnyon* levő jelzők száma, sem az esetleges *Fregnikus plazma*. A *Fregnikus plazma* szövege egy kicsit félreérthető. Az, hogy az alap ÉP-t duplázza, nem azt jelenti, hogy utána kétszer annyi lesz az alap ÉP-je, hanem csak azt, hogy azt a számot duplázza, ami az alap ÉP. Az alap ÉP mindig az az ÉP, ami a kártyára van írva.

Szerencsés megfejtőink: *Andrityák Péter* és *Szeitz Gábor* Budapestről és *Györfi Judit* Balmazújvárosból. Nyemreményük két csomag Árnýékhold. Gratulálunk!

Márciusi feladványunk a következő: Úgy döntöttél, hogy kipróbálsz az új Álomvilág Inváziót. Persze a haverodnál csak mindenféle szedett-vedett lapok voltak, de azt gondoltad, hogy jobb is így, hogy nem valami brutális versenypaklija ellen játszol, legalább van esélyed a győzelemre. A kérdés csak az: hogyan? Van 3 ÉP-d és 7 VP-d, az ellenfelednek 8 ÉP-je és 17 VP-je van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Az ellenfél gyógyulási fázisában jártok, nyerj a köröd végéig!

1. Kijátszom a *Quwarg parazitát* a *Gyémántsárcánnyra*. (-3 = 16 VP)
2. Használok a sárkányra A *kóosz szentélyét*, majd leütöm vele az egyik *Holtak szellemét*. A komponensről lemondok, kapok 10 quwargot, és *Silistra* kap egy jelzöt. (-1 = 15 VP)
3. Varázslatlopással ellopom a *Quwarg mérget* és kijátszom. (-3 -3 = 9 VP)
4. A Méreg átadásával az egyik quwargról átrakom a mérget a szolgálólányra, és felhúrom a *Mültidézőt*. (-2 = 7 VP)
5. Jöhet *Az idő kereke*, eldobom hozzá a *Molgant* és a *Quwarg rajzást*. (9 -5 = 2 VP)
6. Kirakom *Orzag bilincset*, bilincselek, majd *Molgan*nal visszavetem, újra kirakom és újra bilincselek. (-5 -5 = 46 ÉP, -2 = 0 VP)
7. Jöhet az új köröm. Kapok 11 varázspontot (10 quwarg, *Silistra*, szolgálólány). 9 quwarg és a szolgálólány meghal a méregtől, *Silistra* pedig kap még tíz jelzöt. Mivel nincs már komponensem, A *kapzsiság átka* nem sebez rajtam. Aktívizálódnak a lapjaim, és felhúrom *Molgant*. (+11 = 11 VP)
8. Passzivizálok a bilincset. (-5 = 41 ÉP)
9. Túlburjánoztatom, *Silistrán* a 11 jelzöt, majd múltidézem, és újra túlburjánoztatom. Végül 44 jelzője lesz. (-3 -4 -3 = 1 VP)
10. A tizedik megmaradt quwarg blokkol, *Silistra* üt. *Győztem!*

A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Álmodozás (E)

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Pszi elementál lord (E)
- Álomfaló (C)
- Gwendolen (E)
- 2 db Pszi elementál (E)
- Pelegrin (R/E)
- Álomvilág (-)
- 2 db Mákrózsa (E)

A PAKLID SORRENDJÉBEN:

- Az álmok hatalma (E)
- Gömbvillám (R)
- Szerelem sárkány (E)
- Álomtündér (E)

Minden lényed a tartalékodban van. A *Pszi elementál lord* és *Gwendolen* passzív, a többi lapod aktív. *Pelegrin*en négy jelző van.

AZ ELLENFÉL

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Leah megcsúfolása (E)

ELLENFELED

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Sárkánybébi (E)
- Megtisztult leány (R)
- Sysania Selune (E)

Minden lapja aktív, a lényei az őrszobában vannak.

Beküldési határidő: 1999. március 16.

Ellenféléd kezedben levő lap



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 8 ÉP, 17 VP, 0 SZK

Ellenféléd örösztyia



Paklid

A TE ÁLLÁSOD: 3 ÉP, 7 VP, 0 SZK

HKK GYAKORISÁGI ÉS ÁRLISTA

Készítette a Dungeon Szerepjáték és Kártyaszaküzlet

Figyelem! A Beholder Kft. nem árul laponként HKK-t!

A bajnok manifesztaációja	- u L	8000	A mágia méltósága	f n C	10	Agytaposás	t r	1,2,3	150
A béke erdeje	s n H	60	A mágia szabadsága	f/r n l	30	Agyzabáló	e n H	60	
A béke mezeje	s n 1,2,3	10	A megbocsátás apostola	r r A	200	Agyzavarás	e r 1,2,3	100	
A béke szigete	s g E	30	A megelapés előnye	e g l	10	Aktivitás	r g A	30	
A Bika ideje	- r Cs	100	A Mester Büntetése	f r 1,2,3	300	Alacsony morál	c g C	10	
A birodalom virágkora	- r E	100	A mester jutalma	d r C	250	Alagút	t n H	60	
A bolondok aránya	f g E	10	A moák fénykora	t r L	300	Alakváltás	e n E	30	
A bőség zavara	- r E	200	A moák mesterkedése	t/d r l	150	Alakváltó	s g 1,2,3	10	
A csodák palotája	é/f n l	30	A módserk elvesése	e n l	30	Alanor	r u L	4000	
A Denevér hatalma	d r 1,2,3	100	A mutáció eredménye	c n E	10	Alanori csatamén	r r L	60	
A fák ereje	s g C	10	A muzsika hatalma	e n l	10	Alanori Csatorna	r r 1,2,3	100	
A falak ereje	t g 3,H	30/60	A pénz szentélye	f n L	60	Alanori egyetem	r n H	60	
A fattyak létrehozása	c r E	200	A pusztítás botja	d r 3,H	200/300	Alanori futár	r r H	250	
A fattyak ura	c r E	200	A remény virága	e n A	60	Alanori könyvtár	r r 1,2,3	100	
A fattyak visszatérnek	c r C	200	A rettenet katonája	l r Cs	100	Alanori Krónika	r r AK	100	
A fény szentélye	r g 3,H	10/30	A rothadás szentélye	c n E	30	Alex Vampirsson	l n H	200	
A föld sárkányja	t r A	300	A rútság büntetése	e n C	10	Alkalmazkodás	e g L	10	
A föld síkja	- n L	60	A sebek befornak	r n 1,2,3	60	Alkimia	f g 1,2,3	10	
A géniusz manifesztaációja	d r H	300	A sellők csabítása	e r Cs	100	Alkímizó üst	f n l	10	
A gépben lakozó szellem	s g E	10	A skorpio ereje	s n C	10	Alpesi téhen	s g L	10	
A Gépezet	d r E	300	A sokaság ereje	c n C	10	Ametisztmedál	s g L	10	
A gonoszság ereje	d n H	100	A Sötét Föld átka	c g E	60	Amnosz-fa	f n C	30	
A gyenge ereje	f g 3,H	30/60	A sötétség kardja	c r C	100	Annak	s n 1,2,3	30	
A gyenge pusztulása	d g C	60	A szabadság átka	- u E	5000	Antimagikus ballaszt	s n L	60	
A győzelem ára	l r AK	100	A szaporaság jutalma	c/d n l	30	Antimagikus őrtorony	t g E	10	
A győzelem reménye	f r t	100	A szerencse fia	c r l	100	Apokalipszis	l u l	5000	
A halál angyala	l r A	200	A szerencse pillanata	f g A	30	Aquan	s g E	30	
A halál csókja	c n C	60	A szlikák atyja	t r AK	100	Arany délelőtt	f n A	30	
A halál hirnőke	l n A	30	A szírenek éneke	e r C	500	Aranyeső	f g C	30	
A halál maszkija	l g L	10	A szőjerek tobzódása	s g 2	10	Aranyfecske	e g A	30	
A halál tornya	l g C	10	A szőjerek tombolása	s g 3	30	Aranyló ugarháj	r g A	30	
A harag manifesztaációja	t n l	30	A takarekosság jutalma	c g C	10	Aranytojást tojó tyúk	c r A	100	
A hatalom átka	c r C	150	A tanács döntése	f n A	60	Aratás után	r n C	60	
A hatalom korlátozása	t r 2,3	100	A tanítvány lázadása	f r E	200	Arató csattanat	t g 3	30	
A hatalom örülete	f r l	250	A teljesség tornya	t r C	100	Arc	c r C	250	
A hatalom szava	c r A	500	A tengerek ura	e/s r Cs	100	Aritma	s n C	30	
A háború szentélye	t n C	10	A teremtés zenekara	s r l	100	Arnilla	d r C	100	
A hármás mágius ereje	s n E	10	A Teremtő szava	c n C	30	Arrthon	t r l	200	
A három kívánság gyűrűje	f u E	5000	A természet haragja	s g 1,2,3	10	Asylum	f r A	250	
A holtak bosszúja	l r A	2500	A természet megcsúfolása	l n 1,2,3	10	Augur köpenye	r g E	10	
A holtak hívó szava	l g l	30	A természet papja	s n A	30	Aurafaló	s n E	30	
A holtak nyugalma	s n 2,3,H	30/60	A természet rendje	s g C	60	Auralátás	f g l	10	
A holtak szelleme	l r E	500	A tömeg hívó szava	d r Cs	100	Aurapollátor	c n L	30	
A hősi szellemek kincstára	r g L	30	A trükkök kizárása	t n C	10	Autentikus vámpír	l r H	900	
A hősök hagyatéka	r r l	100	A tudás hatalom	d g L	30	Az agy kifacsarása	c r AK	200	
A hűség köteleke	r g L	10	A tűz síkja	- n L	60	Az alvó szorny	c r A	200	
A jóság ereje	e n 1,2,3	10	A vadak megfélekezése	r/s r l	100	Az angyalok háborúja	d r A	200	
A jóság jutalma	e g C	30	A vadak ura	s r A	200	Az ártatlanság kora	s r Cs	100	
A jövő ismerete	e g E	10	A vámpír csókja	l r A	250	Az ellenfél balszerencséje	c u L	4000	
A kapzsiság átka	f r 1,2,3	250	A vámpírok éjszakája	l n C	30	Az elme fölénye	e n 1,2,3	10	
A kaszás érintése	l n A	60	A vereség híre	c r A	150	Az enyésztet hidja	C r A	250	
A káosz hangjai	c n l	60	A végső aldozat	s n 1,2,3	10	Az erdő lelke	s g A	30	
A káosz hatalma	c r l	200	A világ újrafelosztása	f r 2,3	100	Az erdő ökle	t g 1,2,3	10	
A káosz korlátozása	r n C	10	A víz síkja	- n L	60	Az erős gyengéje	t g A	60	
A káosz szentélye	c n E	30	A zangrozó módszer	f g L	30	Az élet egyensúlya	s r Cs	100	
A kincsek hatalma	f g l	10	Abarrun segítségével	f g E	10	Az élet és halál kupája	s r 1,2,3	200	
A kockázat ára	r r L	300	Acéldarázs	s r 1,2,3	300	Az élet könyve	r r l	100	
A kos csapása	l r Cs	100	Acékolosszus	f r 1	1600	Az élet körforgása	s r H	500	
A kos ereje	r r Cs	100	Acélokól	t g l	10	Az élet szava	s n 1,2,3	30	
A középszer pusztulása	r r A	250	Achát gölem	c u A	5000	Az élet tornya	r g C	10	
A közönség ereje	r g L	30	Adamantingölem	c r L	150	Az élet víze	s r Cs	100	
A lángok estéje	d n A	30	Adószedő	f n l	30	Az idő kerekere	e r H	2500	
A láthatatlanság köpenye	e g L	10	Árattikus hasnyáék	l r l	200	Az igazság pillanata	r n L	30	
A levegő síkja	- n L	60	Agglomerátor	f g 1,2,3	10	Az igazság próbája	r g E	30	
A lélek védelme	e g H	30	Agresszívítás	d g t	10	Az információ hatalma	c n C	10	
A lopás nagymestere	d n E	30	Agyaggalamb	t g L	10	Az isbal szent bak	r r Cs	100	
A lustaság átka	f/d n l	30	Agyagölem	f r l	200	Az istenek sóhaja	r g A	30	
A magány fájdalom	s g C	30	Agybénítás	f g 3,H	60/100	Az orgorók átka	s r l	250	
A mágia csodája	f r 2,3	100	Agyburók	e g H	30	Az orgorók hatalma	s r E	100	
A mágia halála	t g A	60	Agyletapogatás	e n l	10	Az orkok őreganyja	d r H	600	
A mágia létsíkja	- r L	200	Agyroppantás	d g 1,2,3	10	Az örök élet forrása	r g L	30	



Az örület temploma	d r l	200
Az univerzum kifordítása	c r C	200
Az univerzum tengelye	l r L	100
Az utolsó csók	e n E	60
Az utolsó szó	l r L	100
Azbesztagyú Arktisz	f n L	30
Azonnali bűbáj	l g H	30
Azonnali gyógyítás	s g 1,2,3	10
Azt mondtam, nem	e u L	5000
Alicázás	e n l	10
Aldomás	r g 1,2,3	10
Aldozat a holnapért	r r C	200
Aldozat	l n 1,2,3	10
Aldozati bárány	l g A	30
Aldozati máglya	ld g l	30
Aldozókés	c g C	10
Aldozómester	l g E	30
Alompor	e n L	60
Alomsárkány	e r L	200
Alomvilág	- n L	60
Alomvirág	e g L	30
Altalános randomizáció	f r E	100
Ámokfutó	d n 1,2,3	30
Árnyékhold	c r A	400
Árnyékraja	c g C	60
Árnyéksárkány	l r l	300
Árnyéktestőrség	f n C	10
Árnyékút	c r L	300
Árnyékvilág	l g L	10
Árnymanó	d g 1,2,3	10
Árnyrém	l g L	10
Árulás	d g 3.H	10/30
Áruló Yathmog	c r E	250
Árvíz	s r H	1000
Átsoporositás	r r 1,2,3	100
Átkos kötődés	l n C	30
Átkozott kincs	f r Cs	100
Átkozott mágia	t r 1,2,3	100
Átok	c g A	30
Átokféreg	l g l	10
Átokkő	l n 1,2,3	10
Átokmurgattyú	c g L	30
Átruházás	t g C	10
Áttelepítés	t r 1,2,3	100
Áttérítés	- g C	30
Baar-ork	d g 1,2,3	10
Baghar	c r C	100
Bajnokság	t r C	100
Bakkura	t n 1,2,3	10
Bakugárás	t r Cs	100
Bazaltlemlental	t n C	60
Bájlat	e r 1,2,3	100
Bányarém	t g L	10
Bányászat szakértelem	- g l	10
Bátorság	t g l	10
Bávatag golombár	s n C	60
Bean-sídhé	l r C	100
Becsületes küzdelem	t r l	100
Belladonna	e n L	60
Betonfal	t r C	250
Bérmágia	t r C	200
Bérmunka	f r l	100
Békítés	r g l	10
Béklyó	t r AK	100
Bibircsók-óriás	t r 1,2,3	200
Biborgörény	s n 2,3.H	10/30
Bikacsók	d r Cs	100
Bikaviadal	- r Cs	100
Bolhatukya	e g 3	10
Bombagoly	s g 1,2,3	10
Borax király	r r 1,2,3	100
Borúra derű	e g E	30
Borzalmas varkauadar	d r 1,2,3	250
Bo-scorpio	s n 1,2,3	10
Bosszú	t n H	150
Bosszualó	t r A	250
Bölcs tanító	r g E	10
Bölcsök köve	- g 2,3	10
Bölcsesség	- r H	300
Bölcsőpolip	s r L	250

Brakkara	d n A	30
Bronzpáncél	t n 1,2,3	10
Bronzsisak	t g 1,2,3	10
Brutalitás	t n C	10
Bufa hirmók	b r E	200
Bufa lovagőnjé	b r A	300
Bumeráng	r g C	10
Bundás csirmáz	t r C	250
Burástya királynő	e r A	150
Burástya kölyök	e g 1,2,3	10
Burástya özönlés	e n A	10
Burástyotjás	e g C	10
Bübbájdérec	c n C	30
Bübbájlopás	e r H	600
Bübbájmésolás	e r 2,3.H	300/400
Bübbájdolás	l g A	30
Bübbájszemlegesítés	e g H	60
Bübbájtédelem	e g C	10
Büntetés	d n A	30
Büntető praglonc	t r 1,2,3	100
Büvölés	e g 1,2	10
Büvös hajnal	e n A	60
Büvös lant	e r A	300
Caramella	e n C	60
Chara-din álma	c g C	10
Chara-din döbbenete	c u L	4000
Chara-din fattya	c g C	10
Chara-din fénykora	c g C	10
Chara-din helytartója	c g C	10
Chara-din küldetése	c r C	100
Chara-din lesújt	c g C	30
Chara-din macskája	c g C	10
Chara-din oltára	c g C	10
Chara-din papja	c g C	10
Chara-din talizmánja	c r C	100
Chara-din temploma	c r C	100
Connor Wartause	t r E	300
Csábmosoly	e g 1,2,3	10
Csákányos Blender	t n E	30
Csala-csiny Csilla	e n c1	30
Csapdaézeletés	- g H	30
Csapdakészítés	- g 1,2,3	10
Csere	f g 1,2	10
Csillagbajnok	e r AK	100
Csillaghullás	l n L	30
Csiperözszika álma	e r Cs	100
Csoda	r g E	10
Csodabogár	r g A	10
Csodadoktor	c g C	30
Csodaszarvas	s g A	30
Csónak	s n H	60
Csontkés	- g 2,3	10
Csontpálca	l g l	10
Csontszurony	t g H	30
Csontváz harcoss	l n E	60
Csontváz lord	l r 1,2,3	100
Csontváz	l g 1,2,3	10
Csökönyös öszvér	s g l	10
Csupasz izom	t g H	30
Dagály	s r Cs	100
Dálámár	- n C	30
Darászfelhő	f g A	30
Darksleid	r n 1,2,3	30
Daronel	f r 1,2,3	100
Degradátor	c g C	10
Dehidrator	c n l	30
Déja vu	s u L	6000
Déli napsütés	r n A	30
Délibáb	t n A	30
Démontetű	c g L	10
Denevér szimbólum	d r 1,2,3	100
Destabilizátor	- n C	150
Destruktív fúzió	d n 2,3	10
Deus ex machina	e r 1,2,3	100
Diana tánca	e r L	100
Diana	e r L	100
Dimenziórés	c g C	10
Direkt kontaktus	e r 1,2,3	250
Diuretikus kráken	e r L	250
Don Caloni	t r H	500

Dornodon oltára	d g 1,2,3	10
Dornodon hava	d g l	10
Dornodon küldetése	d r 1,2,3	100
Dornodon lovagőnjé	d r A	250
Dornodon papja	d g C	10
Dornodon szentfélé	d r l	100
Dornodon temploma	d r 1,2,3	100
Dornodon visszavág	d n C	60
Dorony-duda	f n H	60
Dort Amessix	t r 1,2	350
Dögkeselyű	d g C	60
Döglégy	l g l	10
Dögvész	c r C	100
Drakolder érdemrend	f g E	30
Drakolder mágus	f r L	200
Drakolder testőr	f r E	500
Drasmólyom	s g 1,2,3	10
Drunkeselyű	c g C	10
Drótháló	c g C	10
Drótszörű pincsi	r n H	30
Drud	d r l	100
Duer-ork	d g 1,2,3	10
Dupla szintlépés	- g 1,2,3	30
Dupla vagy semmi	c n C	10
Duplikátum	d r 1,2,3	200
Dühkötés	t g E	10
Egoizmus	c r C	100
Egyenlő esélyek	f g l	10
Egyyszerűsítés	s n 1,2,3	10
Együttérzés	r n C	10
Ekharion	t n L	60
El DonGo	- r l	200
Elektromos angolna	f g 3	10
Elektromos pajzs	f n L	10
Elemi vízcsapás	s g L	10
Elenios csábítása	e n C	10
Elenios küldetése	e r 1,2,3	100
Elenios lovagőnjé	e r A	250
Elenios oltára	e g 1,2,3	10
Elenios papnője	e g l	10
Elenios szentelye	e n C	10
Elenios temploma	e r 1,2,3	100
Elfvülés	c n E	10
Elf bárd	f g l	10
Elf mesterharcos	f r AK	100
Elf	e g 1,2,3	10
Eliana	r o H	700
Elimináció	d g C	30
Elit palotaőr	f r H	600
Ellenvarázslat	f g 1,2,3	30
Elmféreg	f r L	150
Elnempajzs	- r E	100
Előznélés	t n E	30
Első vér	r n L	30
Elszabadult indulat	t g A	30
Elterelés	s r C	100
Elzárás	e g 1,2,3	10
Ember kalandozó	- g H	60
Emberévő	t n H	100
Emléktolvaj	c g A	60
Enciklopédia Fantasia	- u L	5000
Energiafolyam	f n 2,3.H	10/30
Energiakötés	f g 1,2,3	10
Energiakonzentráció	c r C	400
Energiaszellem	e n A	10
Energiaütések	f g l	10
Ent kertész	s g E	10
Epokifféreg	e g l	30
Erdei manó	s g A	30
Erőgyengülés	s r A	200
Erőpajzs	f g 1,2,3	10
Ervdő	s r l	100
Esélytelenség	c g C	10
Estarion	c r l	200
Eszaccristály	e r H	600
Evaporőr	f n 1	60
Evolúció	s n E	10
Ezerlétű	e r l	150
Ezoterikus mardel	e r 1,2,3	200
Ezistsereg	r g A	30



Ében hadúr	c r E	300
Ében halálhajcsár	c r C	100
Ében harcos	c g C	10
Ében munkafelügyelő	c g L	10
Ében vitéz	c g E	30
Eber vadászkyta	r g E	10
Ébred az erdő	s n A	10
Éhinség	l r 1,2,3	200
Éjjeli pusztítás	l n A	60
Éjkornis	c r L	250
Éjmágus köpenye	c r C	100
Éjmágus tükre	c n C	10
Éjmágus	c r C	200
Éjszarkány	c r C	500
Életenergia	- r E	100
Életesszencia	r n E	30
Életosztón	s n 1,2,3	10
Életpajzs	s g H	60
Életszívás	d g C	10
Életszívó kard	l r 1,2,3	100
Élő fal	s n L	10
Élő üvesztő	s r 1,2,3	200
Éldhalott-pusztítás	r g 1,2,3	10
Éldholt mágus	l r H	800
Éldholt mirg	l g C	10
Éldholt quwarg	l n H	200
Éldholt sullár	l n C	10
Éldsködő	f n 1,2,3	10
Élőváros	f r A	300
Éltető tettvagy	r g E	10
Építész	t g E	10
Építkezés	t g 1,2,3	10
Épület teremtese	f g 3,H	10/30
Érinthetelenség	s n C	10
Érző szívű dromedár	r g l	30
Északi druida	s n l	60
Északi tűzszarkány	d r l	400
Éteri fény	r n 1,2,3	10
Étkezési homár	s r Cs	10
Fabontó szőjér	s n 1	30
Fair play	r r 1,2,3	150
Fairlight állovagja	f r A	250
Fairlight bankár	f g E	10
Fairlight bankja	f n 1	10
Fairlight cselszövése	f n C	10
Fairlight játéka	f r 2,3	100
Fairlight küldetése	f r 1,2,3	100
Fairlight oltára	f g 1,2,3	10
Fairlight papja	f g C	10
Fairlight pusztító masinája	f r 1,2,3	100
Fairlight temploma	f r 1,2,3	100
Fairlight trükkje	f g C	60
Fairlight vihara	f n 1,2,3	30
Fairlight villamai	f n E	30
Fal	r g H	60
Falu	s r H	200
Falvastagítás	t g 1	10
Fantalis	r n 1,2,3	10
Fantom	e g l	10
Fatónk	s g E	30
Fattyak szaporodása	c g C	30
Fattyak teremtese	c g C	30
Fáklya	r n 1,2,3	10
Fáradtság	ef n l	10
Fátyol	e n 1,2	10
Fedett verem	s n L	10
Fegyver szakértelem	- g H	60
Fegyverbolt	t n L	30
Fegyvermester	t r H	500
Fejvadász klán	c n L	30
Fekete griff	c r C	200
Fekete kehely	d r C	100
Fekete sereg	t r AK	100
Felejtes	e g 1,2,3	10
Felsőbbrendűség	c n C	10
Feltámasztás	r g 1,2,3	10
Feltételes gyógyítás	r n H	60
Ferratació	r g l	10
Fertőzés	c r C	100
Feudális örökség	t r 2,3	100

Félelemjáró	l g	1,2,3	10
Fémbontó szőjér	f r	1,2,3	100
Flavius	r r	1,2,3	200
Fobia	f n l		10
Fogadó	f r H		400
Fogolycsere	e n A		100
Folyó	s n H		60
Fordulat	f g 3,H		10/30
Földanya amulettje	s r TF		400
Földanya csókja	s g C		10
Földanya erdeje	s r L		100
Földanya közboszól	s g A		30
Földanya ligete	s g A		30
Földanya övo keze	s g L		30
Földanya paradicsoma	- n L		60
Földanya	s r C		200
Földhányás	t r 1,2,3		100
Földharc	- g A		60
Földindulás	t g l		30
Földöntúli ragyogás	e n C		30
Földrengés	t n 1,2,3		10
Förtelemféreg	c g E		10
Fregnikus plazma	c g C		10
Fullánk	d r Cs		100
Fúria	e n l		30
Furulya	s g H		30
Futóhomok	s n E		60
Fúzió	d g L		10
Függőhíd	sle g l		10
Fürdő	s g l		10
Fürgülés	t n 1		10
Fyrló	b r L		200
Gandor	d r A		250
Garokk	t g 1,2,3		10
Gátvakond	t n 1,2,3		10
Gemina amulettje	s g l		10
Gemina balzsama	s g L		10
Gigaökök	t g 1,2,3		10
Gítonga	s g L		30
Glória	- g E		30
Gnóm katurpallómalás	f r L		100
Gnóm kutatóállomás	f r C		100
Gnóm mágus	f g l		10
Gnóm szolgáló	s r E		150
Gnóm	f g 1,2,3		10
Göldugar	r g 1,2,3		10
Gontrak alkujja	fc g l		10
Gontrak gyűrűje	fle n l		10
Gonyolek	t g H		30
Gorhmad góreff	s n l		60
Gormaffi górell	e r E		100
Gorombilla	r g 1,2,3		10
Göcsörtös bunkó	s r 1,2,3		100
Gömbóc	c r A		250
Gömbvillám	r r 2,3,H		900/1200
Grákó denevér	l n 1,2,3		10
Gránit őrszobor	t r C		200
Grath Morphus	l r 1,2,3		100
Griff-fióka	e g C		10
Griffónix	r r 1,2,3		450
Grifftojás	r n C		10
Grok-képződmény	s n 1,2,3		10
Gruangdag amulettje	t n l		30
Gruangdag testőre	t g C		30
Gruangdag vára	t g C		10
Gruangdag	t r C		200
Gyászbeszéd	r g A		30
Gyászszerártás	l g L		10
Gyávaság	c g C		10
Gyémántszarkány	r r AK		200
Gyenge mérég	s g 1,2		10
Gyengítő lehelet	l g C		10
Gyermekékladás	s n H		60
Gyevi bíró	b r C		100
Gyikember	s g L		10
Gyilkos fegyver	- g 2,3		10
Gyilkos ij	e r Cs		100
Gyilkos mérég	s r 3,H		500/700
Gyilkos mókus	s g 1,2,3		10
Gyilkos sallank	t g L		30

Gyógyítás	- g C	10
Gyógykenőcs	r g 1,2,3	10
Gyógymogy	s g C	10
Gyógysugár	r n C	10
Gyöngymangó bokor	s g C	10
Haarding-féreg	l g H	30
Haarkon darazsai	l n E	100
Haarkon dühe	l r E	700
Haarkon őregkora	l r E	100
Haarkon szolgája	c r E	200
Haarkon	l r E	500
Hadiadó	t r E	100
Hadisarc	d n A	30
Hadiszerencse	f g L	30
Hadroszaurusz	s r l	200
Hadüzenet	t n A	30
Hadvézér	t g 3	10
Haláiscapda	l n A	30
Halálkapu	l g 3,H	10/30
Halálmadár	l g A	30
Halálal sugárzás	l r 1,2,3	100
Halálosztó Káin	d/c u l	5000
Halálpenge	d g l	10
Halálsikoly	l g l	10
Halálsugár	l n C	10
Haláltánc	t g l	10
Halhatatlanság	d r 1,2,3	200
Halvány reménysugár	r g A	30
Halvaszületett	l n 1,2,3	30
Hamis istenek	c g l	30
Hamupók	s g l	10
Haragvó istenek	c r C	200
Harci mágus	f r l	100
Harci székér	t n L	10
Harcművészet	- n C	10
Harq al-Ada	d r A	150
Harsona	f g L	10
Hatalom Szövetsége	b r HSZ	500
Hazahívás	l g l	10
Háborogó tenger	s g E	10
Hála	e n A	30
Hábrencs csapda	r r 1,2,3	100
Hegyi góllát	t r L	200
Hegyi rák	t g 1,2,3	10
Hegyomlás	t n L	30
Hevir	d r A	250
Héltartói jogar	r g C	10
Hendiala láncai	l g L	10
Hendiala mosolya	e n C	10
Hendiala	e r C	250
Heraldika	- n A	60
Héti csapás	d u A	5000
Hibernáció	d n 2,3	10
Hid	r r 1,2,3	100
Hidegvér	l r l	100
Higany Hugó	f n A	30
Hirtelen halál	d n l	30
Hinarevő piranha	s n l	60
Holtak energiája	l g 1,2,3	10
Homokféreg	f r C	200
Homokóra	e r L	250
Homokvárny	r g l	10
Hordóagyú mamebuk	t n E	60
Hosszú ij	e r 1,2,3	100
Hódolat Raiának	r g H	60
Hófehére	e n C	30
Hóhérbimbó	l g L	10
Hóvihar	s n E	10
Hósi halál	d n L	10
Hósiesség	d g H	30
Hósiesség	r g C	10
Hóskorszak	r g l	10
Hullámelementál	s g A	30
Hurleon	f n C	30
Hüsevő magszim	s g 1,2,3	30
Hüberszövetség	r n A	30
Hűtlen szolga	f g A	30
Idegen tollak	s g E	10
Idegroncsolás	f g C	30
Időcsere	f u L	5000



Időgyorsító	e r C	200
Időhurok	e r l	400
Időkiesés	e r E	250
Időugrás	f g C	10
Időutazás	e r E	250
Ifjabb Lord Kovács	t r A	200
Igazságtévő	r r L	350
Igor	l n L	30
Ikerfivérek	t r Cs	100
Ikerharcos	t n L	30
Illúzió	e r H	250
Illúziópalota	e r 1,2,3	200
Illúziósárkány	e r 1,3	1500
Imadkozás	- g L	10
Influenza	f r 3,H	250/350
Instabil szingularitás	f r 2,3,H	100/200
Intelligencia	s n 1,2	10
Invázió	d r 1,2,3	100
Inváziós emlékérem	t g l	10
Ispatly	r g H	30
Istálló	r g C	10
Isteni kapcsolat	r n H	30
Isteni közbeavatkozás	r u L	4000
Isteni segítség	r r 1,2,3	100
Isteni színjáték	- g l	10
Isteni szüvettség	- r 3,H	200/300
Isteni szövetség	- r l	200
Isteni visszahívás	- r C	100
Iszp elemmentál	e g A	30
Ithril	l r H	300
Izompuffasztás	c g E	10
Itélet	r n A	60
Jaj a legyőzötteknek	t r H	300
Jádesárkány	e r l	250
Járvány	s r 1,2,3	300
Jellempróba	- g L	10
Jellemtükör	f r 1,2,3	100
Jeriko	- r L	250
Jégcsapás	l g A	30
Jégcsóva	l g 1,2,3	10
Jégpszív	l/c g l	30
Jégtroll	l n 2,3,H	30/60
Jóviási mikroszockó	c g C	10
Jutalom	r n A	30
Kacagó szépia	c g C	10
Kaffogó hebrencs	t n 1,2,3	10
Kaktusztüske	s g A	10
Kalandozók városa	- n L	60
Kaméleon	e g l	10
Kamionoszaurusz	s r AK	100
Kandeláber	d/r n l	30
Kaotikus csata	c r C	100
Kapcsolat a földdel	t n E	30
Kaporszakáll	r r 2,3	100
Kapu	t r 1,2,3	100
Kardfogú fülemüle	e r 1,2,3	200
Kardszárnyú pocok	e r 2,3,H	200/300
Karmazsin huhogó	s r C	200
Karmos tankány	r n l	60
Karócsapda	t n 1,2,3	10
Kaszabolósáska	f n 1,2,3	30
Kaszárnya	t g H	30
Kaszínó	f r AK	100
Kasztroplanáris stigma	f r L	300
Kasztroplanáris uralom	f r l	200
Katakizma	f r 2,3,H	200/300
Katalina lombikja	l g A	30
Katapult	l r H	300
Katonai tanácsadó	t g E	30
Kavadu	r g 1,2,3	10
Kavaduiszák	r n C	10
Kazmárgyökér	d n E	10
Káosz szimbólum	c n C	10
Káoszfelügyelő	c n L	30
Káoszherda	d r L	100
Káoszmaster	c g E	30
Káoszplazma	l u L	3000
Káoszleknőc	c r L	100
Kárhozat	l r L	100
Kentauros	t r Cs	100

Ketrec	t n l	30
Kettős erőbedobás	- r E	100
Kettőslátás	e r C	100
Kémhálózat	f g A	30
Képzetharcos	e u E	3000
Két kard szimbólum	t r 1,2,3	100
Kétfélt troll	d r C	150
Kholdenikus csapás	f r 2,3	100
Kho'r földje	- n L	60
Kho'r zsoldosai	d g L	10
Kiegyenlítés	l r Cs	100
Kiégett föld	d r 2,3	100
Kincseskamra	f n H	30
Kinzókamra	l n l	30
Királygyilk	r g l	10
Királyi adó	r n A	30
Királyi arcképcsarnok	r n E	30
Királyi főszerkés	r r Cs	100
Királyi halastó	s n L	60
Királyi korona	r r L	100
Királyi légios	r n l	30
Királyi nagytanács	r r E	100
Királyi tanácsnok	- g A	30
Királyi testőr	r g L	10
Királyi vadaspark	r n E	10
Kis Vagabund	e r H	250
Kis vaspajzs	f n 1,2,3	10
Kisebb kívánság	f n 1,2,3	10
Kisebb quawag istenség	d r L	300
Kisebb Zan	d r E	300
Kisérteszt bajnok	l n L	100
Kisértekölők	e n l	10
Kitartó ló	l g H	30
Küzetés	r g 3	30
Kiváltság	c n E	10
Kiváncsiság	f n C	10
Kloin Drungas	c n C	10
Klónozás	f r 1,2,3	200
Klonteknőc	f r A	250
Kneopaticus mollusz	c g C	10
Kobra	s g l	10
Kobudera	r g 1,2,3	10
Kolostor	t r 1,2,3	100
Kontármunka	d n L	60
Kontinuum-tágító	d r l	100
Kopernik	- n C	30
Koponya szimbólum	l r C	100
Körgő Szikra	- r C	250
Korlátlan mágiikus faktor	d u L	4000
Korlatozás	- r E	100
Korrupció	c n A	30
Kovácsééh	t n H	200
Kovácsmühely	d r C	100
Ködcshellag	l g C	10
Ködkapu	l n C	10
Ködmangó	l g C	60
KÖVGEO	t n C	10
Közös Tudat	- r 1,2,3	300
Kőagy	t g 2,3	10
Kőéví	t g 1,2,3	10
Kőfély Beldor	t n 1,2,3	30
Kőkorszaki szakí	s r 1,2,3	100
Kőóriás	t n A	60
Kőzáli disznó	s g L	10
Kőütrő	t n A	60
Kővévaltoztatás	s n 1,2,3	10
Kővévaltoztató pálcá	s n C	10
Kputtyintó család	s g A	30
Krákogó Sütötök	d r C	100
Kreáció	s g l	10
Kri Wu She	r r C	100
Kristálygömb	e g C	10
Kristálypraglonc	tc r l	250
Kristálytűnder	r g E	30
Kumulatív szimmetria	f r Cs	100
Kurzulás	d g E	10
Különös mérgek	s n A	10
Kürt	f g A	30
Kürtész	t g 3	30
Kvazár kard	r r 1,2,3	100

Kvazár páncél	r r C	100
Kvazárbehémót	c r l	300
Kvazársárkány	c r L	250
Kvazársárkány Népe	l n E	60
Kyra	d r A	200
Lady Olivia macskája	e r L	100
Lady Olivia tornya	e n H	60
Lady Olivia trükkje	e g E	30
Lady Olivia	e r 2,3	250
Lant	e r H	300
Lassítás	l g 2	10
Lavinia Lobara	e n 1,2,3	10
Lángoló vér	d g l	30
Láthatatlan sereg	e r H	300
Láthatatlanság látása	e g 1,2,3	10
Láthatatlanság	e n l	10
Látomás	e g E	10
Lávafolyam	d n E	60
Lézadás	t r 1,2,3	100
Leah átka	l g 1,2,3	10
Leah bosszúja	l n C	10
Leah csontmarka	l n 1,2,3	30
Leah halálfovaja	l r A	300
Leah hatalma	l r 3,H	300/400
Leah kegye	l r E	100
Leah küldetése	l r 1,2,3	100
Leah megcsúfolása	e g C	10
Leah oltára	l g 1,2,3	10
Leah szolgálja	l g C	10
Leah temploma	l r 1,2,3	100
Lebegő gomba	c g 3	10
Lefegyverzés	f g A	30
Legkisebb kívánság	f g l	10
Lehetőség	r n l	10
Lelki kötődés	e r A	250
Lemondás a hatalomról	c n C	30
Légelementál	e n C	60
Légiózmár	s g H	60
Lélekiszívás	c g C	10
Lélektisztítás	r g H	30
Lidérc	l n l	60
Lidércúr	l n l	100
Likantrópia	l n C	10
Lila brekk	f g 1,2,3	10
Linkor Csumovszkij	d/c r l	100
Loidin Hapitus	- r C	150
Lopás zakértelem	c n 1,2,3	10
Lord Korell	t r E	200
Lord Kovács	t r 2,3	300
Lóvért	t g L	10
Lófegyver szakértelem	- r Cs	100
Lótávolság	r r Cs	100
Lusta Gurbag	t n A	60
Lymona	b r A	400
Madárjesztő	f g L	10
Magnetikus praglonc	t r H	300
Maligner Lopotomos	c n C	100
Malvina Lobara	f r 1,2,3	100
Manacsapda	r g 3,H	60/100
Managés	f n 2,3,H	30/60
Manaféreg	d n E	30
Manaförög	- r E	100
Manarobbanás	e r C	200
Manavakuum	t r A	200
Mandhal di Mehr	s r C	100
Manifesztátor	e r 1,2,3	100
Manna	l n E	10
Mantikör	d r Cs	100
Mantrion	d r A	200
Martian varázslata	c g L	10
Martian	c r C	200
Massza	c r L	250
Mágia-apály	t r 1,2,3	150
Mágiadagály	f r 2,3	100
Mágiáfaló	l n E	100
Mágiáimmunitás	l r l	300
Mágiatörés	r g 1,2,3	10
Mágiavihar	f r L	150
Mágiikus arbrons	e g C	10
Mágiikus adottság	f n E	10



Mágikus beültetés	c n C	30
Mágikus ének	e g 1,2	10
Mágikus erőd	r r 2,3	100
Mágikus gyorsítás	f n 1	60
Mágikus kisülés	c n C	30
Mágikus koponya	l r 1	100
Mágikus pulzans	t r E	100
Mágikus támadás	t g 1,2	10
Mágikus tolvaj	d n 1,2,3	10
Mágikus tükör	e r 1,2,3	100
Mágikus védelem	f n 1,2,3	10
Mágusiskola,1. szint	f g E	10
Mágusiskola,2. szint	f n E	30
Mágusiskola,3. szint	f r E	100
Mákrózsa főzet	e r A	250
Mánia	f n 1,2	30
Márványtorony	e r 1	100
Meddőség	d r H	300
Megrontás	l r E	150
Megsemmisítő	d n C	10
Megteteszülés	- r A	250
Megtévesztés	c n C	10
Megtízszult leány	r n A	60
Megújulás	d r Cs	100
Megvadult kecskébak	s r Cs	100
Megvesztegetés	f r H	300
Mentesség	l r 1,2,3	100
Mentőangyal	r r C	100
Mennydörgő Kénsav	d n 1,2,3	10
Merénylet	f g l	30
Méltó szintlépés	- r L	100
Mélység fattya	s r H	800
Mélységi grittang	l n 1,3	60
Méreg átadása	s g E	10
Méreg-erősítés	s n 1,2,3	30
Méregfelhő	d g 3	30/60
Méregféreg	c g A	10
Méreghasználat	s n E	10
Méregimmunitás	s r 1,2,3	100
Méregkeverés	- g C	10
Méregsemlegesítés	r n 1,2,3	10
Mérges csipés	s g 3	30
Mérges galóca	s r Cs	100
Mérges nyulmár	s g l	30
Mérges pók	s g 1,2,3	10
Mérgezett dobótör	s g H	60
Mérgezett vizek	l g 3	10
Mérgező zóna	s n L	30
Mérleg	r r 1	100
Miksziszi hüsgölem	l r 1,2,3	150
Mingókörte	s g l	30
Mirg	e g L	10
Mirtuszkoszorú	e n TF	250
Minoszkúp	l g H	30
Mnebolath	c n L	60
Moa ékszer	- r E	100
Molad szellem	c g C	30
Molekulaátrendezés	f r 1,2	200
Móleon	c g l	10
Molgan	l r E	500
Monukonstrumatik Abarrun	r r L	100
Morgan familiárisa	l n L	60
Morgan kisujja	l g L	30
Morgan könyve	l r A	200
Morgan kristálya	l r 3,H	300/400
Morgan mocsara	l r L	100
Morgan pálcája	l n E	200
Morgan sípkája	l n A	60
Morgan szelleme	l g A	10
Morgan titka	l n l	60
Morgan	l r C	200
Morpettánik daruja	f g E	10
Mosolygó rettenet	d g H	60
Moszatrája	c g A	30
Mösze tornádó	t r AK	100
Mösze uralkodó	l g E	30
MuGrak-képződmény	s g A	10
Mutáns	e g H	30
Mutáns csontváz	l g L	30
Mutáns pók	s r C	200

Műtidedző	r n 1,2,3	30
Múmia	l n E	60
Nagy mágneses bigyó	t r 1,3	100
Nagyobb idézés	r g l	10
Nagyobb kívánság	r u L	4000
Nagyobb kreáció	s g l	10
Nagyobb vércapa	c r Cs	100
Nanda	c n C	60
Nap szimbólum	r n 1,2,3	10
Napfókusz	r g C	30
Napkirály	r r C	200
Negáció	f r 1,2,3	200
Negatív kisugárzás	c g C	10
Negatív létsík	- n L	60
Nekrofün	s n 1,2,3	10
Nekrofünmedál	d n L	10
Nem várt segítség	r n L	10
Neurális tortúra	e g C	10
Niagren pácája	t r L	100
Niagren	t r L	200
Nömenklátúra	l r 1,2,3	150
Nord	d r A	300
Notermanthi bölcsesség	c g E	10
Noth szellem	c g E	30
Nothermanti	c r Cs	400
Nukleáris csatacickány	t r l	100
Numenari laboratóriuma	d r l	100
Nyilcsapda	t r H	400
Nyitott tenyér	r r H	200
Nyomkövetés	- g A	30
Nyuhaj karbin	e g L	10
Okulúpaj átka	c r C	150
Okulúpaj	c r C	200
Olimpiai játékok	r r 2,3,H	100/150
Oltár eltérőise	d g 1,2,3	10
Olvasztökemence	t n 1	30
Ommo	r n A	60
Ongóliant diszkoszvetés	t r 1,3	400
Ongóliant hadúr	t u l	4000
Ongóliant tombolás	t g C	10
Ongóliant	t r H	900
Ongóliantbébi	t r L	200
Opali polip	s g H	30
Optiri agyicsak	e n l	10
Orbitális macskósajt	e r A	150
Oriditás	- r Cs	100
Orgoro	s n L	60
Orgyilkos tör	d g L	10
Orgyilkos	d r 1,2,3	100
Ork falu	d n C	30
Ork inkvizitor	d n l	30
Ork kunyhó	d g H	30
Ork sármán	d r L	100
Ork zászlós	d g l	30
Orkhan Thai	c r L	250
Ormánygötte	t g l	10
Oroszlánülvétis	r r Cs	100
Ortevor bányái	l r L	100
Ortevor	l r L	200
Orzag bilincse	f r H	4000
Orzag managömbje	f r E	300
Orzag	f r A	250
Ozoai	b r l	150
Onixpiramis	d r L	100
Óriás csontváz	l n 1,2,3	30
Óriás denevér	l g A	30
Óriás griff	r r 1	700
Óriás hattűy	s g l	10
Óriás patkány	l g 1,2,3	30
Óriás pöfeteg	c r Cs	100
Óriás skorpió	s r 1,2,3	250
Óriásérod	t g 1,2,3	10
Óriásféreg	d r 1	500
Óriásnöves	t g A	30
Óriások földje	- n L	60
Óriáspók	s r 1,2,3	250
Órlelő kos	t r Cs	100
Ördöklet	t c n l	10
Önfeldolgozás	c r C	250
Öngyulladás	d n E	10

Önmérgezés	l n 2,3,H	10/30
Ördögi Kór	l d n l	60
Ördögi mentor	l r E	400
Ördöglatok	d n l	60
Ördögüző	r/s n l	10
Öreg varázsló	r r L	200
Örök fagy	l c n l	10
Örök kábulat	e g 1,2,3	10
Örvény	s g C	10
Összeférhetetlenség	e r 1,2,3	100
Összefogás	d g E	10
Ó a kegyencsem	c g L	10
Órült Trax	d l r l	100
Órész lord	- r A	200
Ósi csatamező	l n L	30
Ósi ellentét	f r Cs	100
Ósi láthatatlanság	e r E	100
Ósi rüna	- r E	100
Óskaoz	f v u l	5000
Ósugvarg	d r E	450
Óstroll agyáló	d r A	100
Palotaur	t g l	10
Parittyva	t g C	30
Passzívítás	l g 1,2,3	10
Patkavér	d r 1,2,3	100
Patkány Réno	d g A	30
Pattanóböde	t r C	250
Pánik	l n H	60
Pelegrín	é v r l	100
Pestis	c g l	10
Phua-kúp	d n L	10
Pikkelyes thorgat	r n E	60
Pillanatnyi elmezavar	c r A	200
Piromenyét	f r 1,2,3	250
Planetáris manifesztáció	- r E	100
Planetáris ördémon	c n L	60
Pneumatikus armbó	f r A	300
Pogányírítás	r g C	30
Pogányság	- g l	10
Pokolkó	d r l	100
Polong	l r l	100
Pooyan	d n E	60
Pordémon	c g E	10
Porfelhő	r g C	10
Poszogó mősze	t n 3	60
Poszitiv diszkrimináció	t n 2,3	10
Poszitiv létsík	- n L	60
Pókvadász	e g 1,2,3	10
Pótfőgő Kregon	l r L	100
Proteinefeske	e n 3,H	10/30
Pszi érnőve	e n 2,3	30
Pszi kó	e r L	100
Pszi őselementál	e r E	200
Pszi szakértelem	- n 1,2,3	30
Pszi-acéltorony	l u A	6000
Pszi-elementál	e r AK	250
Pszi-regeneráció	e r H	300
Puha ütés	f g C	10
Purifikátor	r r 1,2,3	150
Pusztító végzet	d n 1,2,3	10
Püpos burástya	e n 1,2,3	10
Püspöki talár	- r C	100
Qriklix	d r A	250
Quwarg boly	d n 1,2,3	10
Quwarg felderítő	d g C	30
Quwarg harcos	d n H	200
Quwarg keltető	d n L	30
Quwarg kém	d g A	30
Quwarg királynő	d r 1,2,3	300
Quwarg ósmágy	l r l	300
Quwarg parafenomén	d g E	30
Quwarg parazita	d g C	10
Quwarg rajzás	d g H	200
Quwarg szabótör	d g L	30
Quwarg szamarúj	d n L	60
Quwarg taphosó tappancs	t n H	30
Quwarg	d g 1,2,3	10
Quwargok földje	- n L	60
Rabszolga	f g A	10
Ragadozó	t r A	200



Tomboló vihar	s r A	300	Utánpótlás	t n L	30	Vérezgés	t r 1,2,3	100
Tomboló yeti	t r Cs	100	Utcakölyök	f g E	30	Veres csatabárd	l n E	30
Topránypolip	c n l	60	Utolsó esély	s r 1,2,3	100	Vérfolyam	d r l	200
Tormikus egér	c g C	10	Utolsó kívánság	d n 1	30	Verfűrdető magszim	s n 2,3,H	30/60
Totális agymosás	c r E	300	Uwalia	c r C	100	Vérhórgó Mamulut	c r 3	300
Totális háború	t r L	100	Uzbány	e n 1,2,3	10	Vérkeszeg	f r Cs	100
Totemoszlop	- g L	10	Új nemzedék	s n L	30	Vérszomjas csüldő	c g L	10
Tou szang kihívása	c r l	100	Új remény	s r 1,3	300	Vervörös skorpió	c r Cs	100
Tou szang tánca	c n l	10	Uszás	s g H	60	Viharfelhő	t n 2,3	10
Tömeghisztéria	d g A	30	Útonálló	l g L	10	Viharlobogó	t g 2,3	10
Tömegmészárlás	l n A	30	Ügytelenség	d n 1	10	Viharónias	f r E	400
Törpe kovács	t r C	100	Ütközet	t n H	30	Világégés	d r 1,2,3	300
Törpe	t g 1,2,3	10	Üzletember	- n E	60	Világlítótorony	r g 1,2,3	10
Törpemammut	t g H	30	Vadász barbárya	e r A	150	Villámúrna	f n A	30
Transzformáció	f r l	1200	Vadász tatu	d g 3	10	Villámsújtás	f g 1,2,3	10
Trappoló dínymák	t g L	30	Vadász farkaudar	d g H	60	Villámszimbólum	f n 2,3	30/60
Trákin csákánya	t n l	30	Vadászat szakértelem	- r 1,2,3	200	Virág szimbólum	s r 1,2,3	100
Treem feljegyzései	r u E	5000	Vadászecske	e r AK	100	Virágokert	e r E	250
Treem, a bölcs	r r l	100	Vadászcutya	r g L	10	Viszály	- n l	30
Trikomnis herceg	r r Cs	150	Vadászmeister	r g C	30	Visszacsatolás	r r H	900
Trikomnis	r r 1,2,3	100	Vaditás	t n 2,3	30	Visszafeljelődés	f r A	350
Tripla szintlépés	- r l	100	Vadtroll	t n H	200	Visszalépés	d r Cs	100
Triton	e r Cs	100	Vak örület	t n 1,2,3	30	Vizeleméntál	s n C	60
Trogodita törzsfőnök	c g A	60	Vakharc	t g E	10	Viziharc	- n l	60
Troll csatakiállítás	t g A	30	Vakító fény	e g l	10	Vizihulla	l g C	100
Troll Lady	l n E	100	Vakmerő pattancs	t r Cs	100	Vizionár	e r 1,2,3	100
Troll	l g 1,2,3	10	Vakság	d g H	30	Vizmester	s n A	30
Trollfa	s r 1,2,3	100	Vangorfi gróf	l r E	200	Vlagyimir szobra	- n E	10
Trollkeltető zóna	l n C	30	Vangorfi vára	l r 1,2,3	100	Vonzás	f g L	10
Trónfosztás	e g 1,2,3	10	Varázenergia	d g C	10	Vortex	l r l	150
Trosnyogó szakóca	e g A	30	Varázsfesték	e n C	10	Vörös sereg	d g A	60
Trófea	t g l	10	Varázskő	f n 1,2,3	30	Vulkánkitörés	t r 1,2,3	250
Trükkmester	f r l	100	Varázslátólap	e r 1,2,3	250	Woor-antloop	r g A	30
Tsalez Lau'pez	d n H	100	Varázslátóanorc	r g E	10	Woorgard	s r L	150
Tudati égetés	e n 2,3,H	10/30	Varázslótörony	f r 1,2,3	100	Wulf Gretta	t r L	200
Tudati fejlesztés	- n C	60	Varázsvédelem	r g l	10	Xantusz manó	c g C	10
Tudati klónozás	e r Cs	100	Varkaudar bajnok	d n H	200	Xirnox	l r 1,2,3	100
Tudati lenyomat	r g L	10	Varkaudar behemót	d r H	700	Yasmina	e n L	60
Tudati vitalizáció	f g C	30	Varkaudar csillapítás	r g H	30	Ygrodon	d g L	10
Tudatkiesés	d n E	30	Varkaudar fétis	d g L	10	Zafir erővő	t n E	30
Tudatkorbács	e g C	30	Varkaudar harcművész	d r E	250	Zan diszrupció	d r H	500
Tudatlanság	t g H	60	Varkaudar hirnök	d n l	60	Zan	d r 1	700
Tudatrombolás	e n 1,2,3	30	Varkaudar ijász	d g E	30	Zan-csemete	d r 1,2,3	100
Tudatturbo	f n 1,2,3	60	Varkaudar kölyök	d g C	10	Zangroz harcosai	f r AK	100
Tugt-ork	d n 1,2,3	30	Varkaudar lándzsa	d n 2,3	30	Zangrozi bika	r r Cs	100
Tülburjánzás	s g C	10	Varkaudar mágia	d n A	30	Zan-indukátor	d n 1,2,3	10
Tüleiök Földje	- n L	60	Varkaudar mágus	d n 1,2,3	60	Zárknod alsó kamrája	f g L	10
Tüleör	c g l	10	Varkaudar mérnök	d t g l	30	Zárknod familiárisa	f r l	200
Tükörkép	c n l	10	Varkaudar nekromanta	d n 1,2,3	30	Zárknod oszlopa	f r C	250
Tükörpajzs	s g l	10	Varkaudar pálinka	d g H	30	Zárknod pecsétfje	f g E	30
Türelem	f r l	100	Varkaudar pánצל	d n E	30	Zárknod	f r H	1600
Tüskecsapda	s g 1,2,3	10	Varkaudar szolgálólány	d g L	10	Zárnyitás	- g l	10
Tüskepajzs	f g H	100	Varkaudar tábor	d n C	30	Zene szakértelem	- g L	10
Tüskés gígféreg	f r E	200	Varkaudar	d g 1,2,3	10	Zinthurg	d r 1,2,3	250
Tüskés harci gromak	t n E	60	Vasalt bunkó	t r 1,2,3	100	Zoloboo sámán	s g 3	30
Tüzeleméntál	d n C	30	Vassulyom	t g l	10	Zoloboo	s g H	30
Tüzeső	d g 1,2,3	10	Vasvért	d r 1,2,3	100	Zoloboo törzsőf	s g A	30
Tüzféreg	d g L	10	Vasszűz	d r Cs	100	Zombi mester	l r E	300
Tüzfőnix	r g 2,3	30	Vámpírféreg	l n A	60	Zombi	l g 1,2,3	10
Tüzgolyó	d g C	30	Vámpírizáció	l n 1,2,3	100	Zoodroo Tint	d n C	30
Tüzelehet	d g L	10	Vámpírford	l r AK	200	Zoola	e r l	150
Tüzmágia	d r 1,2,3	250	Vámpírtör	nd g l	10	Zöldelő fa	s r 1,2,3	150
Tüszövetség	d r n l	60	Vándormuzsikás	e g E	10	Zöldfülü kalandozók	- r 2,3	200
Tyrannosaurus Rex	s r L	250	Várfal	t n A	60	Zu lit ertere	f r C	200
Udvari bolond	e g E	30	Várvédők	t n 1,2,3	10	Zu lit parazitája	l r C	100
Udvari intrika	d n A	30	Vegyesholt	f r 1	100	Zu lit	f r L	250
Udvari mágus	r r 1,2,3	100	Velociraptor	s r AK	100	Zuhatag	s g l	10
Udvari zenész	f n C	10	Versengés	c n l	30	Zu lit szolgálja	f n A	60
Ugh méreg	s n 1,2	10	Védelem a tüztől	r n 1,2,3	30	Zurgblug	t n 1,2,3	30
Ujjáépités	r n 1,2,3	30	Védőoltás	s g L	10	Zsoldoskapitány	c r E	200
Ujrahasznosítás	t n C	60	Védőőrna	- g E	30	Zsugorítás	c g l	10
Udenerath	t r l	100	Végelgyengülés	s g H	60			
Uman szelleme	l r 2,3	300	Végképp eltörölni	t r A	350			
Umbatari karkötő	d g E	10	Végső küzdelem	l n A	30			
Umor-póca	d g 1,2,3	10	Végső védelem	r g E	10			
Unáris plantáció	s g 3	10	Végső visszaszámolás	d r E	200			
Unkreáció	f n 1,2,3	30	Véletlenszerű kiválasztódás	c r C	100			
Urgod fétise	d r H	400	Véraldozat	l g L	10			
Urgod szikrája	d g E	10	Vérbeli borzongás	d g 1,2,3	10			
Urgod	d r C	200	Vércápa	c n C	60			

Figyelem!
A Beholder Kft.
nem árul laponként
HKK-t!



VERSENYBESZÁMOLÓK

HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. szokásos félévenkénti hagyományos versenyét december 19-én rendezték, 32 amatőr és 24 profi résztvevővel. Az Árnyékhold megjelenése nem borította fel annyira a játékok, mint az Ezüsthajnalé, de azért jó pár új lapot vizionálhattunk. A legjellemzőbbek a különböző hordák, pszi paklik és irtó paklik voltak.

A profik között nagy főlénnyel Sass Tamás győzött, sajnos pakliját nem tehetem közzé, mert nem járult hozzá. Talán attól tart, hogy pakliját lemásolják, és a következő versenyen saját paklijával verik meg? Mindenesetre többek kérésére a győztes pakliknak a kiegészítőjét is le fogom írni, úgyhogy most a kiegészítővel együtt nem olvashatjátok a pakli leírását. Ha jól emlékszem, paklja varázslatszívató horda: *Lidércúr, Patkány, Ködmangó, Molgan, Átokmurgattyú, Morgan pálcája, Notermanthi, A béke szigete, Kísérteties bajnok, Mágiafaló, Kóoszmeister, Noth szellem, Maigner Lopotomos* a fő elemei. A második Timm Roland lett, pszi paklival, amelyben *Emléktolvajt, Troglodita törzsfőnököt, Optiri agyisakot, Destabilizátorokat* is használt. A pszi pakli lényege egyébként magas pszi szakértelemmel többszöri *Tudatkorbács* használata. A harmadik helyezett Fábián Balázs szintén ilyen paklival játszott, de ő nem használt tárgyat, s *Destabilizátorok* helyett inkább ellenvarázslatokkal operált. A negyedik, Báder Máttyás szintén counterelt, és szintén használt *Emléktolvajt* és *Optiri agyisakot*. Többek szerint ez a pakli azért tudott ilyen jól szerepelni, mert senki sem készült rá. Mindhárom játékos *A bőség zavarával* játszott, és egyik sem használt *Szürkeállományt* vagy *Transzfomációt*.

Az amatőröknél Sándor Zsombor győzött, egy érdekes épületes pasziánsz paklival. A pakli lényege minél több *A falak ereje*, 0 vagy áldozos költségű épületek építése, a pakli felhúása, majd *Zarknod oszlopával* és 1 *Fairlight trükkjével* ől. *Új reménnyel* keveri vissza a paklit, használja *A bőség zavarát* és *Szürkeállomány aktivizálását* is. A második Darab Zoltán lett mentoros paklival. Harmadik helyen Ries Tamás, negyedik Szinay Péter végzett, mindketten kontroll típusú paklival játszottak, Tamás *Északi tűzszárkánnyal*, Péter inkább *Griffónixszel, Trikornis herceggel* ölt.

ÉRDEKESSÉGEK A VERSENYRŐL:

- Kenéz András egyik meccsén 8 *Tiltott mágia* volt játékban.
- Papadimitropulosz Alex és Almási Viktor összecsapásán mindketten 1-1 ÉP-be kerültek, paklijuk elfogyott, és mivel egyiküknek *Pillanatnyi elmezavar* volt a kezében, másikkal nem mert beütni, a meccset döntetlenre adták.

Mindenkit szeretettel várunk a versenyeken!

MAKÓ BALÁZS

VÁLOGATÓS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét január 23-án rendezték. A versenyzőknek egy 4. kiadású alappakliból és egy Árnyékholdból kellett legalább 30 lapos, 4 színű paklikat összerakni. A szokásos és jól működő amatőr és profi kategória ellenére az érdeklődés elég csekély volt: a profi kategóriában 22-en, az amatőrben 29-en indultak. A válogatás során a legváltozatosabb színeket használták a játékosok, a legjobb lapok gyűjtése mellett egész jó koncepciók is kialakultak, pl. Leah horda 3 oltárral, Elenios-Raia lények (főleg kalandozók) Ezüst sereggel és szintlépésekkel. Úgy tűnik, az Árnyékhold kiegészítő különösen alkalmas frissen bontott versenyekre, egyedül az *Ugarbétaj* kellett lekorlátoznunk (egy lényre csak egy tintajelző hatott).

Az amatőr kategória (ismét négy új névvel!) a vidékiek sikerét hozta: az első négy helyezettből egy sem volt most pesti. A győztes, veretlenül, a debreceni Négyesi Áron lett, paklija Leah-Sheran-Tharr-Raia színű, a győzelemben nagy szerepet játszott 3 *Óriás denevére* és 3 *Zoloboo törzsfője*. A második és harmadik helyen a győri Hucker Szabolcs és Balak László végeztek, negyedik pedig Békécsaba képviselőben Erdy Gábor lett.

A profiknál viszont semmiféle meglepetés nem született, szintén veretlenül a frissen bontott versenyek koronázatlan királya, Kis Borsó Csaba nyert. Paklija Sheran-Fairlight-Dornodon-Chara-din színű. Alapvetően Sheran hordát rakott össze, amelyben sok mérgező lény (pl. *Kputtyintó csalán, Boszorkánylány*) mellett a hátulról segítő 3 *Erdő lelke* és 2 *Zoloboo sámán* biztosították a győzelmet. *Helvir* használata nem meglepetés, annál érdekesebb, hogy *Lopás szakértelem* használt a szinte minden pakliban előforduló egy-két szörnykomponens tárgyak ellen, illetve hogy Chara-dinnal játszott, abból is leginkább a *Pillanatnyi elmezavarral* (no meg a *Hatalom szavával*) lepte meg ellenfeleit. Tetszett még *Földanya ligetének* használata. A második helyen Holtzinger Dániel, a harmadikon Kovács Ákos, a negyedik Debreceni Áron végzett.

ÉRDEKESSÉGEK A VERSENYRŐL:

- Révész Tamás *Törpéjéből* óriás lett.
- Fehér Lászlónak 3 *Agglomerátora* volt játékban, egy a gyűjtőben.
- Kocsis Gyula *Lymonája* lassan, de biztosan *Kaffogó behercset* ölt.

Remélem, ezután többen szánják el magukat, és jönnek el az igazán jó hangulatú, érdekes versenyekre, ahol újra és újra bebizonyosodik, hogy az amatőr kategóriában bárki nyerhet, akinek van érzéke a játékhoz!

MAKÓ BALÁZS

ÚJ VERSENYEK

FEBRUÁRBAN ÉS MÁRCIUSBAN



TILTOTT MÁGIA

Időpont: 1999. március 13. szombat.

Helyszín: Gödöllő Petőfi Sándor Művelődési Ház.

Szabályok: Tiltott lapok: A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szírének éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybénítás, Alkalmazkodás, Direkt kontaktus, Fantom sárkányok, Gömbvillám, Griffnix, Haarkon dühe, Illúziósárkány, Kovácsceh, Manacsapda, Mágiafaló, Mentális robbanás, Molgan, Noter-mantih, Ördögi mentor, Pszi-elemlentál, Sötét kastploom, Sötét motyogó, Szörnyölés, Tiltott mágia, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó, és az ultraritkák.

Nevezés: Nevezni lehet a helyszínen 400 Ft-ért, vagy a budapesti játékosoknak kedvezményesen 300 Ft-ért a Dungeon Kártya szaküzletben (Bp. VII. Erzsébet Krt. 37.) a versenyt megelőző napig.

Érdeklődni lehet: Mátýus Gergely 32-460-128, vagy a Dungeon Szerepjátékoltban 351-6419.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: 1999. március 6. 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:

Hucker Szabolcs 96-424-109

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: 1999. március 20. 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Hagyományos verseny, melyen 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. A szokásos tiltott lapok mellett tilos az ultraritkák használata is.

Nevezési díj: 5500 Ft (tagoknak 400), amely a kártyák árát is magába foglalja.

Díjak: A profi verseny pénzdíjas: I. díj 25 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, III. 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.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: 1999. március 14. vasárnap 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium kártya és szerepjáték klub. Budapest XIII. Csanády u. 4/b (bejárát a Kresz Géza u. felől).

Szabályok: Hagyományos hatfordulós verseny. Minden pakliban csak két isten lapját lehet berakni, plusz a szintelen és a Bufa lapokat. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Alkalmazkodás.

Nevezési díj: 500 Ft.

(tagoknak 420 Ft).

Díjak: Ultraritka lap, Árnýékhöld paklik.

Érdeklődni lehet: Cyber World, 1053 Budapest, Kossuth L. u. 14-16. (az udvarban). Tel.: 06-30-905-7610.

RÉGI IDŐK FOCIJA III.

Időpont: 1999. március 14. vasárnap.

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Klub, Pásztó, Fő út 102.

Szabályok: Ez a verseny egy olyan versenysorozat harmadik állomása, amelyben szeretnénk felidézni a HKK kezdeteit és az első versenyek hangulatát. Ezen a versenyen csak olyan lapokat lehet használni, amelyek a HKK 1. kiadásában, a Hőkorszak Kiegészítőben és a HKK 2. kiadásában benne voltak. Normál svájci rendszer, maximum hét fordulóval.

Nevezés: Nevezni lehet a helyszínen 500 Ft-ért, vagy pesti játékosoknak kedvezményesen 400 Ft-ért a Dungeon Kártya szaküzletben (Bp. VII. Erzsébet Krt. 37.) a versenyt megelőző napig.

Érdeklődni lehet: Mátýus Gergely 32-460-128, vagy a Dungeon Szerepjátékoltban 351-6419.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: 1999. február 28. vasárnap 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín:

Pécs, Esztergár L. út 19 III. em. 302.

Szabályok: A szokásosak kivéve, hogy egyszerre maximum két különböző szín lehet a pakliban.

Nevezési díj: 500 Ft.

Érdeklődni lehet: 72-253-055/3320-as melléken lehet, Fábos Zsoltnál, vagy Fenyvesi Krisztiánál.

HKK VERSENY

Időpont: 1999. március 6. szombat.

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Klub, Nyíregyháza KPVD SZ Művelődési Ház, Szarvas u. 96.

Szabályok: Normál svájci rendszer, maximum hat fordulóval. Nevezni két kategóriában lehet: 16 éves kor alatt junior, 16 éves kor felett senior.

Nevezés: A helyszínen 500 Ft-ért.

Érdeklődni lehet:

Mátýus Gergely 32-460-128, vagy Soltész Sándor 42-311-957.

ÚJ VERSENYEK

FEBUÁRBAN ÉS MÁRCIUSBAN

HKK VERSENY

Időpont: 1999. február 27. 10 óra
(nevezés 9-től)

Helyszín: Kaposvár, F. u. 7.

(Az állomáson szervezők várják azokat, akik előre jelentkeznek.)

Szabályok: Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Alkalmazkodás, Sí rúna és az ultraritkák. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

Nevezési díj: 500 Ft.

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

HARC A VÉGSŐ HATALOMÉRT

Időpont: 1999. február 28. 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: Minden lapból csak egyet lehet használni, tiltott lapok nincsenek.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka lap és paklik.

Érdeklődni lehet: Nagy Barna

(52) 428-810,

e-mail: emc@freemail.c3.hu

Támogatja: A Világok Háza szerepjátékklub és az Órákulum.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: 1999. március 27. 10 óra
(nevezés 9-től)

Helyszín: Szentesi Ifjúsági és Művelődési Ház, Szentes, Tóth József u.

Szabályok: Hagyományos, svájci rendszerű verseny a szokásos tiltott lapokkal. Utána lapégetős játék.

Nevezési díj: 400 Ft

(mindenki ajándék lapokat kap, lányoknak ingyenes).

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

A verseny után lapégetős játék.

FRISSEN BONTVA

Időpont: 1999. február 27. 10 óra
(nevezés 9-től)

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

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 1 cs. 4. kiadású alappakliból és két Árnýékoldból. Pakliméret max. 45 lap.

Díjak: ultraritka, paklik.

Nevezési díj: 2000 Ft.

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: feb. 27., szombat 10 óra
(nevezés 9-től)

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

Szabályok: Hagyományos, svájci rendszerű 5 fordulós, 3 játszomás verseny a szokásos tiltott lapokkal. Tiltott lap még a Vörös sereg.

Nevezési díj: 400 Ft

Díjak: ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet: Balogh Ákos
tel.: 20-950-78-10,
e-mail: turulmadar@drotposta.hu

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: 1999. március 6. vasárnap
11 óra (nevezés 10-től)

Helyszín:

Elysium kártya és szerepjáték klub. Budapest XIII. Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza u. felől).

Szabályok: Hagyományos hatfordulós verseny. Minden pakliba csak egy isten lapját lehet berakni, plusz a színtelen és a Bufa lapokat. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Alkalmazkodás.

Nevezési díj: 450 Ft.

(tagoknak 350 Ft).

Díjak: Ultraritka lap, Árnýékhöld paklik.

Érdeklődni lehet: Dungeon Szerepjáték- és Kártyabolt, Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban).
Tel.: 351-6419 vagy 20-967-8936

HARC A VÉGSŐ HATALOMÉRT

Időpont: 1999. március 27. 10 óra
(nevezés 9-től)

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

Szabályok: Harc a végső hatalomért, ahol minden „kivégzést” díjazunk. A szokásos tiltott lapokkal.

Díjak: ultraritka, paklik.

Nevezési díj: 450 Ft.

Érdeklődni lehet:

Valhalla Páholy könyvesbolt, Miskolc
Telefon: (46) 411-528.

PÉNZDÍJAS LEGÚJABB NEMZEDÉK

Időpont: 1999. március 28. vasárnap
11 óra (nevezés 10-től)

Helyszín:

Elysium kártya és szerepjáték klub.

Budapest XIII. Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza u. felől).

Szabályok: Hagyományos hatfordulós verseny. Csak az Árnýékhöld, Ezüsthajnal, Isteni Szövetség, Csillagképek, AK-s lapok, Invázio kiegészítő lapjait lehet használni.

Nevezési díj: 666 Ft.

(tagoknak 500 Ft).

Díjak: 1 gyűjtődoboz Árnýékhöld, ultraritka lap, az első helyezett számára 10000 Ft.

Érdeklődni lehet:

Cyber World, 1053 Budapest, Kossuth Lajos u. 14-16. (az udvarban). Tel.: 06-30-905-7610.

HKK VERSENY HATVANBAN

Időpont: március 27. szombat.

Helyszín: Hatvan Grassalkovich Művelődési Központ.

Szabályok: Normál svájci rendszer, maximum hat fordulóval.

Nevezés: Nevezni lehet a helyszínen 500 Ft-ért, vagy kedvezményesen 400 Ft-ért a Dungeon Kártya szaküzletben (Bp. VII. Erzsébet Krt. 37.) a versenyt megelőző napig.

Érdeklődni lehet: Mátyus Gergely 32-460-128, vagy a Dungeon Szerepjátékboltban 351-6419.

ÚJ VERSENYEK

MAGIC The Gathering™

MAGIC FAQ

gyakori szabálykérdések

Most egy olyan összeállítást olvashattok, mely az Urza's Saga lapjaiból, szabályaiból készült, s melynek segítségével fejleszthetitek játéktudásotokat, problémamegoldó képességeketek. Ezek a kérdések gyakran előjönnek játék közben, főleg versenyen. Hatalmas előnyböz jutbatsz az által, hogy tudod, a dolgok pontosan hogy történnek. Másrészt viszont nagy bátrányt jelenthet az, ha ezekkel a dolgokkal nem vagy tisztában. Igaz, a bíró mindig elmondja (jól-rosszul) a szabályt, de sok esetben az már késő...

A kérdések felfoghatók triviaként (quiz) is, próbálj meg magadtól válaszolni a kérdésekre, s csak utána olvasd el a választ. Ezzel a módszerrel sokkal könnyebben megtanulod a szabályokat, mintha csak elolvassz. Ráadásul a kérdéseket felteheted a haverjaidnak is, s ezzel letesztheted tudásukat. Egy-egy rossz válasznál pedig gonosz vigyor jelenhet meg az arcodon, s félvállról közölheted a helyes megoldást.

SLEEPING ENCHANTMENTEK

A sleeping enchantmentek lényévé alakulásuk után is enchantmentek maradnak amellet, hogy lények is?

Nem, az effektek, melyek megváltoztatják egy permanens típusát, kicserélik a régit az újra, bacsak a lap szövege más-bogy nem rendelkezik. Ez egy változtatás a régebbi Magic kiadásokhoz képest, ahol a permanens mindkét típust felvette, ha a szöveg erre külön nem tért ki.

CYCLING

Meg tudom counterelni a cyclingot egy interrupttal, mely varázslatot szakít meg?

Nem, a Cycling egy képesség, nem egy varázslat.

ECHO

Ha ellopolom az ellenfél egy echos lényét (pl. Controll Magic), akkor ki kell fizetnem a következő upkeepemben az echót? Igen, hiszen az echo azt mondja, hogy a lény idézési költségét abban az upkeepben kell kifizetnem, mikor a lény az ÉN irányításom alá jön. Tebát a lény lebetett akár már tíz kör óta az ellenfelemnél, az ellopás után nekem mégis ki kell fizetnem az echót – vagy fel kell áldoznom a lényt.

ARCANE LABORATORY

Enchantment, 2U – Each player cannot play more than one spell each turn.

Meg tudok állítani egy mana source varázslatot ezzel az effekttel? *Nem, a mana source-okat semmilyen effekt, vagy varázslat nem tudja megállítani. De pl. egy Dark Ritual kijátszása után mást már nem lehet kijátszani (legfeljebb még egy mana source-ot). Fordítva azonban megy, tebát egy lény kijátszása után még akárbány Ritual elsülhet.*

BLANCHWOOD ARMOR

Enchant Creature, 2G – Enchanted creature gets +X/+X, where X is the number of forests you control.

A +x/+x „beáll”, mikor lehozom az Armort, vagy folyamatosan változik, ahogy leteszek újabb Foresteket?

A bónusz állandóan változik, számlálja, hány erdő van.

CARPET OF FLOWERS

Enchantment, G – During your main phase, you may add up to X mana of one color to your mana pool, where X is the number of islands target opponent controls.

Használhatom ezt a képességet körönként egynél többször is? *Nem, ez egy ún. phase ability, mely szerint a képességet csak egyszer használhatod, az arra kijelölt fázisban, viszont minden körödben.*

Ez a képesség mana source-nak számít?

Nem, a phase abilityre az instantok szabályai vonatkoznak.

CHIMERIC STAFF

Artifact, 4 – X: Chimeric Staff is an artifact creature with power and toughness each equal to X until end of turn.

Tudom pumpálni ezt a lényt úgy, hogy pl. először tekerek bele 3-at, majd később 2-t, hogy aztán legyen egy 5/5-ös lényem?

Nem, mindig, mikor aktivárod a Chimeric Staffot, akkor le-mullazza az emlékezetét, tebát teljesen új tulajdonságokat vesz föl. Az említett esetben tebát végül kapsz egy 2/2-es lényt.

CONFISCATE

Enchant Permanent, 4UU – You control enchanted permanent.

Ha ezzel a varázslattal egy local enchantmentet (pl. lényen levőt) szedek el, akkor választhatok neki egy új célpontot (rátehetem pl. a saját lényemre)?

Nem, a célpont megmarad, hiszen te csak a kontrollert változtatod meg, a targetet nem.

Mi történik, ha egy olyan permanenst kontrollálok velem engem céloz, s azt áll rajta, hogy „target opponent”.

Ilyen esetben (pl. Black Vise) a célpont kiválasztása már a permanens lebozatalakor „beáll”, tebát felesleges elszedni, mert a célpont így is te maradsz.

CURFEW

Instant, U – Each player chooses a creature he or she controls and returns it to owner's hand.

Ki választja ki a lényét először?

Az aktív játékos, azaz akinek a köre van éppen.

ENERGY FIELD

Enchantment, 1U – Prevent all damage dealt to you from sources you do not control. When a card is put into your graveyard, sacrifice Energy Field.

Mi történik olyankor, ha a kártya nem marad a graveyardban (pl. Necropotence alatt discardolok)?

Az Energy Field akkor is leesik, mivel a kártya a temetőbe kerül, attól függetlenül, hogy nem maradt ott.

FOG BANK

Summon Wall, 1U – 0/2, Flying, Fog Bank does not deal or receive combat damage.

Mi történik akkor, ha a Fog Bank egy trample lényt blokkol, mi lesz a sebzéssel?

Az összes sebzés átmegy a védekező játékosra, mivel semmit nem lehet a Fog Bankra osztani. (Ez a szabály az Urza's Saga óta létezik.)

HUMBLE

Instant, 1W – Target creature loses all abilities and is a 0/1 creature until end of turn.

Számítanak a counternek, amik a lényen vannak, vagy a Humble semlegesíti ezek hatását?

Azok, melyek a lény erejét, védeltségét befolyásolják, nem számítanak a Humble batása alatt. Azonban más counternek (pl. magnet counter) számítatnak.

Van-e hatásuk az olyan enchantmenteknek, melyek a Humble előtt lettek a lényre téve?

Azok, melyek az erejét, védeltségét befolyásolják, vagy valamilyen képességet adnak neki (gain), semlegesítődnek. Azonban mások (pl. Pacifism) megtartják hatásukat.

Van-e hatásuk az olyan enchantmenteknek és counterneknek (jelzőknek), melyek a Humble után lettek a lényre téve?

Igen, az enchantmenteknek van, de a counternek, melyek az erőt, védeltséget módosítják, nem fejtik ki hatásukat.

INTREPID HERO

Summon Soldier, 2W – 1/1, TAP: Destroy target creature with power 4 or greater.

Mi történik, ha a Hero beforgatására reagálok egy effekttel, mely lecsökkenti a lényem erejét 4 alá (pl. Shrink, Humble)? A lényed fennmarad, mert a Hero effektje csak a végrebajtódáskor vizsgálja a lény erejét, ha a lény közben „összezsugorodott”, akkor életben marad.

LINGERING MIRAGE

Enchant Land, 1U – Enchanted land is an island. Cycling 2. Miután ez a lap szigetét változtatott egy földet, „mit tud csinálni” a föld?

Ugyanazt, mint minden rendes, valamirevaló Island: két manát adni, azt viszont tökéletesen. Minden más képességét természetesen elveszti.



LURKING EVIL

Enchantment, BBB – Pay half your life, rounded up: Lurking Evil becomes a 4/4 creature with flying that counts as a Horror.

Fel tudom „ébreszteni” a Lurking Evil-t, ha nulla, vagy negatív életerőm van?

Igen, ebben az esetben egyszerűen nulla életet fizetsz.

MONK IDEALIST

Summon Cleric, 2W – 2/2, When Monk Idealist comes into play, return target enchantment card from your graveyard to your hand.

Ki tudom játszani ezt a lényt akkor, ha nincs enchantment a temetőmben? Ha pedig van, akkor kötelező visszavennem a kezembe?

Igen, igen. Ha nincs ilyen lap a temetőben, akkor egyszerűen eltekintesz ettől a képességtől, még ha oly parancsolóan bangzik is a kártyán szereplő mondat. De ha van a graveyardban enchantment, akkor mindenképp a kezedbe kell venned egyet.

OPAL GARGOYLE, STB.

Enchantment, 1W – When one of your opponents successfully casts a creature spell, if Opal Gargoyle is an enchantment, Opal Gargoyle becomes a 2/2 creature with flying that counts as a Gargoyle.

Meg tudom célzni ezt az enchantmentet a Monk Realist-el (lény, mikor lejön, el kell pusztítanod egy játékban lévő enchantmentet)?

Nem, mert ezek a lapok, mint a Gargoyle, már az ellenséges lény varázslása közben átalakulnak lényvé, s többé nem enchantmentek. Mikor realizálódnak, hogy a Realist-et nem céllozza interrupt, attól a pillanattól kezdve az enchantment megszűnik létezni, s ezért nem is lehet megcélozni.

ROVÓ VIKTOR

MAGIC The Gathering™ KOMBÓK

A kártyajátékok legélvezetesebb és legbonyolultabb részei a kártya-kombinációk. Gyakran juttatnak minket hatalmas stratégiai, taktikai vagy esztétikai (Unglued) előnyöz olyan lapegyűttesek, melyek hatásukat közösen balmozott mértékben, vagy teljesen megváltoztatva fejtik ki.

A következő lista egy TOP 25-öt állít fel, gyakran elidétlenkedve a dolgot. Félreértés ne essék, ezeket nem én írtam, hanem a neten találtam, egy játékos töltötte fel a kedvenc kombóit. Én csak lefordítottam nektek a kommentárt, illetve néhol saját véleményét írtam hozzá.

SHADOW GUILDMAGE, NEKRATAAL

A *Shadow Guildmage* egy nagyon hasznos egymás szörny. Lehetőset vele az ellenfél lényeit, de akár a sajátodat is megmentheted azáltal, hogy a könyvtár tetejére rakod. A legjobb, ha ezt a *Nekrataalla* teszed, hiszen így egy ingyen terrorhoz is jutsz. Ez a *Mirage-Visions* kombó később átalakult a jóval effektívebb *Recurring Nightmare-Nekrataal* variánssá.

SOLTARI PRIEST, EMPYRIAL ARMOR

A *Priest*et nagyon nehéz leszedni, mivel vörös védett, s blokkolni is nehéz, mert *shadowja* van. Ha pedig ráráksz egy *Armort* (+x/+x, ahol az x a kezdedben lévő lapok száma), akkor szinte nyert ügyed van.

ERNHAM DJINN, CONTROL MAGIC

Hehe, ez nem egy igazi kombó, hanem inkább egy kellemes szituáció. A *Djinn* 4 manáért 4/5, ezért egy hihetetlenül effektív lény. Persze még effektívebb, ha ezért a négy manáért szerzel egy ilyen lényt, s ezzel együtt az ellenfeledet meg is fosztod egy ugyanilyentől.

CITY OF BRASS, MIRROR UNIVERSE

A *CoB* egy nagyon effektív ötszínű manaforrás, igaz, egy elég húzós hátulütője is van: minden egyes alkalommal, mikor eltappolod, sebez rajtad egyet. De egy *Mirror Universe* segítségével ezt a hátrányt könnyen átfordíthatod: a játék megnyerésére. (*Mirror Universe*: hat mana, artifact, upkepeben feláldozásra felcseréli a az életerődöt az ellenfelével)

POLITICAL TRICKERY, THAWING GLACIERS

Ez a kombó szörnyen lassúnak tűnhet: valóban az is. De a régi *co*-*interpostos* időkben két kontroll pakli egymás elleni küzdelme során bőven volt arra idő, hogy ilyen lassú módszerekkel lopkodjuk el ellenfelünk földjeit, illetve *Outpost*jait. (*Political Trickery* – három mana, sorcery, kicseréli az ellenfél egyik földjét a miénk. *Thawing Glaciers* – föld, gyakorlatilag kétkörönként kithetsz vele egy földet, s minden alkalommal visszamegy a kezvedbe). Tehát használjuk a *Glacierst*, majd kicseréljük az ellenfél egy földjére. A kör végén a *Glaciers* visszajön a kezünkbe, annak ellenére, hogy már az ellenfelünkénél van.

MANA DRAIN, BRAINGEYSER

A *Mana Drain* nem túl fair varázslat, mivel megszakítja ellenfeled varázslatát, s ebből te még hasznot is húzol (a megcounterelt varázslat manáját megkapod a következő körödben). Azonban a lelki trauma után a színtelen manákat befektetheted egy kiadós húzásba, majd a húzott lapokból még többet counterelhetsz! (*Braingeyser* – húzol x lapot, 2 két kék és x manáért).

OPHIDIAN, MAN-O-WAR

A *Magiben* az egyik legnagyobb hatalom a lapelőny. Tehát természetesen mindent meg kell tennünk annak érdekében, hogy minél több lapot húzzunk. Az *Ophidian* remek kis lény, hiszen az 1/3-as statisztikájával szinte a legtöbb hordalényt meg tudja fogni. De van egy olyan képessége is, mely indokoltá teszi azt, hogy bátran használjuk: ha beüt, akkor választhatjuk azt, hogy a sebzés helyett húzzunk egyet. Persze nagyon könnyű blokkolni, hiszen az 1-es power nem üt le mindent. Ezért van mellé a *Man-O-War*, mely visszaveti a már lejött blokkolót. S mivel mindkét lap kék, ezért a további lényeket a teremtett lapelőny segítségével már könnyen megcounterelhetjük.



BURIED ALIVE, 3 ASHEN GHOUL

Nos, a *Buried Alive* segítségével három lényt a temetőbe tehetesz. Ez a három lehet mondjuk három *Ashen Ghoul*. Az akció után már ugrálhatnak is vissza, s üthetnek (*Ashen Ghoul* – Négy mana, 3/1, rögtön üt, ha a graveyardban van felette 3 lény, akkor az upkeeppedben 1 feketéért visszajön a játékba.)

HOWLING MINE, STASIS

Nem túl nagy előny az, hogy mindkét játékos körönként kettőt húz. Már csak azért sem, mert elvesztesz egy lapot a *Howling Mine* (2, artifact, mindenki kettőt húz) lerakásakor, s ráadásul először az ellenfél élvezheti ki az előnyeit. Azonban *Stasis* alatt az ellenfél szintén minden lapja használhatatlan, míg te körönként le tudsz tenni egy szigetet, hogy fenntartsd a bübájt.

(*Stasis* – 1 kék, 1 színtelen, enchantment, senkinek nincs utap fázia, upkeeppedben 1 kékért fenntarthatod, vagy leesik)

MEMORY LAPSE, WINTER ORB

Az ellenfél elsüti a *Wrath of Godot* (2+két fehér, leszed minden lényt), te *Memory Lapse*-eled (megszakít egy varázslatot, de visszatessz azt a könyvtár tetejére). Ez nagyon jó, mert nyertél egy kört a lényeid számára. De hát nem hálnak meg a lényeid a következő körben? Nem, ha az ellenfél manáit befojtod a *Winter Orb*-bal (2, artifact, körönként csak egy föld fordul vissza).

FORBID, SHARD PHOENIX

A *Forbid* kétségelentül nagyon erős már önmagában is, hiszen ez egy három manás *Counterspell*, melyet buybackelhetsz, ha dobsz két lapot. Ha pedig körönként két lapot húzol, akkor szinte mindent megszakíthatsz, amit az ellenfél megpróbál varázsolni. A *Shard Phoenix* pontosan ebben segít, mert egyrészt egy nagyon jó lény (öt manáért 2/2, repül, ha feláldozod, akkor minden földi lényen sebez kettőt), másrészt a temetőből visszaveheted három vörös manáért.

WALL OF BLOSSOMS, TRADEWIND RIDER

A *Tradewind* napjaink egyik legnépszerűbb lapja. Két lény és a *Rider* eltappolása lehetővé teszi számodra, hogy visszavetess egy permanens tulajdonosa kezébe. Ez nagyon erős, ha pedig nincs épp jobb dolgod, akkor visszaveheted a saját *Wall of Blossom*odat, s újra letéve húzhatsz egy ingeny kártyát.

FRENETIC EFREET, SZERENCSES PÉNZÉRME

Egy 2/1-es repülő lény, mely három manáért jön – nem túl jó. Ez esetben azonban egy kivétellel állunk szemben, mert a *Frenetic Efreet*nek van ötven százalékka, hogy kiphase-el (a másik ötvennél meghal). Lelővik? Sebaj, dobjunk fel egy pénzt, hogy etalálják-e a madarat! Sok ember nyert már egy-egy szerencsés pénzérmével versenyt.

ROGUE ELEPHANT, HARVEST WURM

A *Rogue Elephant* egy zöld manáért 3/3 (hatalmas!), de mikor lehozod, akkor fel kell áldoznod egy erdőt. A *Harvest Wurm* 2-ért 3/2, s mikor lejön, akkor vissza kell venned egy basic földet a temetőből a kezvedbe. Ez a kombó összesen három manáért 6/5-nyi lényt ad neked!



SQUANDERED RESOURCES, NATURAL BALANCE

Feláldozunk két földet a *Squander*rel, kapunk négy manát, s ezéért kiteszünk ötöt a *Natural Balance*-el. Ez már újabb tíz manát jelent! Ez a kombó tette oly sikeressé a Bloom paklit, s ez juttatta Mike Longot 27 000 dollárhoz Párizsban.

HERMIT DRUID, LIVING DEATH

A *Living Death* (minden játékban levő lény leesik, s minden temetőben levő játékba jön) öt manáját elég nehéz összeszedni, de ebben segít a *Hermit Druid* (1/1, tappra addig tekeri a lapjaidat a temetőbe, amíg egy basic földet nem talál, majd azt a kezvedbe teszi), ráadásul még „eteti” is a *Living Death*-t.

GORILLA SHAMAN, MOX

A type 1 legfélelmetesebb lény? Az 5/5-ös *Juzám Djinn*? NEM! Az 1/1-es majom. Ez a majom 1xx-ért elpusztít egy artifactet x-es idézési költséggel. A Type 1-en a moxok egy manáért elpusztulnak. A *Cursed Scroll*ok 3 manáért, stb. Jó mi?



IVORY GARGOYLE, JOKULHAUPS

Az *Ivory Gargoyle* 5 manáért egy 2/2-es repülő lény, mely ha a temetőbe kerül, akkor a következő hűzésod kihagyása árán mindenképp visszajön a játékba. A *Jokulhaups* pedig az enchantmenteken kívül mindent elpusztít, tehát az ellenfelednek föld és lény nélkül kell megküzdenie egy szinte leszedhetetlen repülővel.

FORCE OF WILL, EGY KÉK LAP

Force of Will öt manáért megszaki egy varázslatot. Ez nem túl nagy üzlet. Igen ám, de a másik képessége az, hogy ingyen játszhatjuk ki, ha eldobunk egy kék lapot. Tehát a kék mágusok bátran elhasználhatják az összes manájukat egy nagy spellre, s a FoW segítségével meg is védhetik azt.

MOX DIAMOND, LAND TAX

A *Mox Diamond* lehozásakor el kell dobnod egy földet. Ez egy elég nagy hátrány, de ha *Land Tax*-el használod, akkor a következő upkeepdben kapsz helyette három földet is (feltéve, hogy az ellenfélnek több földje van, mint neked). Mivel a *mox*-szal manaelőnybe kerülsz, ezért valószínűleg az ellenfelednek lesz több földje – vagy ha nem, hát kisnyúl.

CURSED SCROLL, 1 LAP A KÉZBEN

Három mana – két sebzés – színtelen forrás – körönként megismételve – lénybe vagy játékosba. A *Magic* aktuálisan legerősebb lapja (aki magiccezik, az ismeri).

STRIP MINE, BLACK VISE

Emlékeztek a *Vise Age-re*? Nem, ez nem elírás. Valamikor az *Ice Age* megjelenése után volt egy csomó ideig az, hogy négy *Strip* és négy *Black Vise-t* lehetett használni. Mivel a *Black Vise* sebez az ellenfélén minden lap után, ami négy felett a kezébe van, ezért szükséges lehet, hogy megakadályozzuk abban, hogy kiürítse a kezét. Ennek a legkönnyebb módja az, hogy leszedjük a földjeit. Ki nem ismerné a *Strip Mine* áldásos hatását?

HYMN TO TOURACH, HYMN TO TOURACH

A himnusz a fekete paklik alapja volt. Két kártya véletlenszerű eldobatása két manáért? Iszonyat. Ezért az ún. fekete nyáron (*Black Summer* – ekkor tombolt a *Necro*-pakli) sok játékos úgy érezte, hogy a nyeres kulcsa a következő mondóka: „Hymn, Hymn, I win.” – („Himnusz, himnusz, megpusztulsz.”)

DARK RITUAL, HYPNOTIC SPECTER

A *Hyppie* háromért 2/2, repül, ha beüt, akkor a sebzés mellé még véletlenszerűen dobhat is egy lapot. Az első körben lehozva az ellenfélnek két választása van: vagy leszedi, vagy meghal.

BALL LIGHTNING, FIREBLAST

Ball Lightning: 3 vörös mana, 6/1, trample, rögtön támadhat, kör végén meghal. *Fireblast*: 6 mana, instant, 4-et sebez bárhova, de két hegy feláldozásával ingyen is kijátszható. 3 mana = 10 sebzés.

ROVÓ VIKTOR



MAGIC
The Gathering

Ne ezektől az alakoktól
próbálgon meg vásárolni!

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

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

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





A Magic rengetegféle versenyformájának külön-külön tiltott és korlátozott listája van, amely ráadásul háromhavonta változik: versenyző legyen a talpán, aki mindig pontosan tudja, hogy mikor mit lehet használni és mit nem. Segítségképp most leközzöljük a legaktuálisabb tiltó és korlátozó listákat.

A korlátozott lap azt jelenti, hogy a paklidban a szokásos négy helyett ebből a lapból csak egyet használhatsz. Tiltott lapot egyáltalán nem lehet használni. Az Unglued lapok ezen hivatalos DCI versenyformátumok mindegyikén tiltottak. Továbbá mindenhol tiltott az összes térbefolyásoló lap, ezeket külön nem tüntettem fel.

Általános érvényű szabály, ha egy formátumban egy teljes kiegészítő összes lapja tiltott (pl. az extendeden az Arabian Nights), attól még továbbra is lehet használni a kiegészítőnek azon lapjait, amelyek egy későbbi kiadásban megjelentek (pl. *Ernam Djinn*).

ICE AGE CONSTRUCTED

Ezen a speciális versenyformán kizárólag Ice Age, Alliances és Homelands lapokat lehet használni.

TILTOTT LAPOK: *Amulet of Quoz, Thawing Glaciers, Zuran Orb.*

MIRAGE CONSTRUCTED

Ezen a speciális versenyformán kizárólag Mirage, Visions és Weatherlight lapokat lehet használni.

TILTOTT LAP: *Squandered Resources.*

RATH CYCLE CONSTRUCTED

Ezen a speciális versenyformán kizárólag Tempest, Stronghold és Exodus lapokat lehet használni.

TILTOTT LAP: *Cursed Scroll.*

CLASSIC (TYPE 1)

Ezen a versenyformán bármely Magic lapot lehet használni, ill. ld. az alábbi listákat:

KORLÁTOZOTT LAPOK: *Ancestral Recall, Balance, Berserk, Black Lotus, Black Vise, Braingeyser, Fork, Demonic Tutor, Fastbond, Ivory Tower, Maze of Itb, Library of Alexandria, Mirror Universe, Moxok, Recall, Regrowth, Sol Ring, Strip Mine, Stroke of Genius, Time Walk, Timetwister, Tolarian Academy, Underworld Dreams, Wheel of Fortune, Windfall*

TILTOTT LAPOK: *Channel, Chaos Orb, Divine Intervention, Falling Star, Mind Twist, Shabrazad*

TILTOTT ÉS KORLÁTOZOTT LAPOK

CLASSIC RESTRICTED (TYPE 1.5)

Eredeti koncepciója szerint a type 1.5 ugyanaz lett volna, mint a type 1, csak a type 1 korlátozott lapok itt tiltottak. Azonban időközben már keletkezett néhány eltérés ettől.

TILTOTT LAPOK: *Ancestral Recall, Balance, Berserk, Black Lotus, Black Vise, Braingeyser, Chaos Orb, Candelabra of Taunos, Channel, Copy Artifact, Demonic Tutor, Divine Intervention, Falling Star, Fastbond, Fork, Ivory Tower, Library of Alexandria, Maze of Itb, Mind Twist, Mirror Universe, Regrowth, Mishra's Workshop, Moxok, Recall, Shabrazad, Sol Ring, Strip Mine, Stroke of Genius, Time Walk, Timetwister, Tolarian Academy, Underworld Dreams, Wheel of Fortune, Windfall, Zuran Orb*

EXTENDED

Ebben a formátumban az alappakli lapjait a Revisedtől, a kiegészítők lapjait a Darktól kezdve lehet használni. Az extendeddel eredetileg a type 1.5-öt akarták helyettesíteni, de akkor volt a közfelháborodás, hogy a Wizards visszazokott, és megmaradt a type 1.5 is, és az extended egy új formátum lett.

TILTOTT KIADÁSOK: *Alpha, Beta, Arabian Nights, Antiquities, Legends, Unlimited.*

TOVÁBBI TILTOTT LAPOK: *Balance, Black Vise, Channel, Demonic Tutor, Fastbond, Hypnotic Specter, Ivory Tower, Kird Ape, Land Tax, Mana Crypt, Maze of Itb, Mind Twist, Regrowth, Serendib Efreet, Sol Ring, Strip Mine, Tolarian Academy, Wheel of Fortune, Windfall, Zuran Orb*

STANDARD (TYPE 2)

A régi kiadásokat nem birtoklók számára kitalált formátum, amely állandóan változik, tehát nincsenek benne hosszú ideig domináló paklik. Type 2-n kizárólag olyan lapokat lehet használni, amelyek benne vannak az 5. kiadásban, illetve a Tempestben vagy egy utána megjelent kiegészítőben.

TILTOTT LAPOK: *Tolarian Academy, Windfall.*

THOR MIKLÓS

BEHOLDER ÁRULISTA

A tavaly kipróbált kedvezményes vásárlási rendszer sikerresnek bizonyult. A postaköltség kiszámolása azonban időnként problémás volt, ezért 1999. január 1-től kezdve az alábbi megrendelési rendszer érvényes termékeinkre. Minden ár tartalmazza a postázási költséget, tehát ezentúl kényelmesen lehet egyszerre pl. kártyát és könyvet venni. Minden könyvünk és a külföldi kártyák kedvezményrel rendelhetők meg. Sőt ezentúl a Möbius Kiadó regényeire is olcsóbban hozzájuthatsz. A könyveknél a kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnel két árat tüntetünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze, nem kell egyfórmát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. (Ez a kedvezmény csak azokra a könyvekre vonatkozik, ahol két ár van feltüntetve!)

A VÁSÁRLÁSRA HÁROM LEHETŐSÉGEK VAN:

1. ZSETONNAL FIZETSZ

A TF és KG játékosoknál lehetőséged van zsetonnal is fizetni. Ehhez nem kell mást csinálni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatsz a rendelésedet.)

2. 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, figyelembe véve a darabszámot! Ezt az összeget küldd el nekünk és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket.

3. UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + 350 Ft postaköltség-hozzájárulás.)

Figyelem! A csillaggal () megjelölt könyvekből csak néhány példány van. Ha postautalványon előre fizetsz, akkor ezeket érdemes egy e-maillal lefoglalni, hogy biztosan legyen még belőlük, mire megjön a pénz.*

Az ár mellett zárójelben a zsetonban számított ár található. (Ne felejtsd el, hogy 1999. január 1-től kezdve 1 zseton = 10 Ft!)

Címünk: Beholder Kft. 1680, Budapest, Pf. 134.

A KEZDEZMÉNYEK 1999. ÁPRILIS 15-IG ÉRVÉNYESEK.

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén	Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
SHADOWRUN REGÉNYEK				A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI			
Vakító fény	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)	<i>Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)</i>	589 Ft	500 Ft (50)	470 Ft (47)
Magányos farkas	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)	<i>Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)</i>	619 Ft	520 Ft (52)	490 Ft (49)
SHADOWRUN SZEREPJÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK				<i>Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
Grimoire*	1100 Ft	800 Ft (80)	660 Ft (66)	<i>Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
Árnyékmagyarország	1200 Ft	600 Ft (60)	500 Ft (50)	<i>Fényévek Sci-fi antológia</i>	690 Ft	580 Ft (58)	550 Ft (55)
Végzetes DNS (modul)	438 Ft	400 Ft (40)	350 Ft (35)	<i>Fényévek II. Sci-fi antológia</i>	699 Ft	690 Ft (69)	560 Ft (56)
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				<i>Sandy Schofield: Halálscapda (Aliens)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
Ezüsttövis	798 Ft	600 Ft (60)	500 Ft (50)	<i>Robert Shackley: A halál árnyékában (Aliens)</i>	599 Ft	510 Ft (51)	480 Ft (48)
Vérbéli herceg	898 Ft	760 Ft (76)	670 Ft (67)	<i>Robert A. Heinlein: Starship Troopers</i>	659 Ft	560 Ft (56)	530 Ft (53)
BATTLETECH REGÉNYEK				<i>K.W. Jeter: Szárnyas fejedvadász 2.</i>	659 Ft	560 Ft (56)	530 Ft (53)
Halálós örökség	750 Ft	600 Ft (60)	520 Ft (52)	<i>Joan D. Vinge: Lost in Space</i>	649 Ft	640 Ft (64)	520 Ft (52)
A vér szava	750 Ft	600 Ft (60)	520 Ft (52)	A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI			
Elvesztett sors	750 Ft	600 Ft (60)	520 Ft (52)	<i>Átkozott esküvők (MAGUS novelláskötet)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
A klán törvénye	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)	<i>Erióni regék (MAGUS novelláskötet)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
Vérnév	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)	<i>Jan van Boonen: Morgana könyvei (MAGUS)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
Sólyomgárda	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)	<i>Orson Scott Card: Végjáték 2</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
EARTHDAWN REGÉNYEK				<i>M. Weis és T. Hickman: Sárkányszárny</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
A vágódás gyűrűje	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)	<i>Roland Morgan: Mágikus vihar</i>	749 Ft	710 Ft (71)	640 Ft (64)
TÚLÉLŐK FÖLDJE REGÉNYEK				<i>David Drake: A tőr</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
Kitaszítottak 478 Ft		450 Ft (45)	400 Ft (40)	AZ EURÓPA KIADÓ KÖNYVEI			
IAN FLEMING: JAMES BOND 007				<i>Stephen Lawhead: Az édenkert háborúja</i>	980 Ft	930 Ft (93)	830 Ft (83)
Casino Royale	629 Ft	440 Ft (44)	350 Ft (35)	<i>Stephen Lawhead: Az ezüst kéz</i>	980 Ft	930 Ft (93)	830 Ft (83)
ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERÉKE SZOROZAT				A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI			
A világ szeme I.	798 Ft	670 Ft (67)	600 Ft	<i>Edo van Belkom: Ūrjító éhség (Werewolf)</i>	690 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
A világ szeme II.	998 Ft	840 Ft (84)	750 Ft	<i>R. A. Salvatore: A démon elbredése</i>	690 Ft	640 Ft (64)	570 Ft (57)
EGYÉB REGÉNYEK				<i>J. Robert King: Vészövetség (Planescape)</i>	750 Ft	710 Ft (71)	640 Ft (64)
<i>Graham Edwards: Sárkányvihar</i>	998 Ft	840 Ft (84)	750 Ft (75)	<i>A kőbe zárt kard – Az Excalibur legendái</i>	690 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Ken Grimwood: Időcsapda</i>	750 Ft	520 Ft	410 Ft (41)	DRAGONLANCE SZOROZAT			
<i>William Shatner: Delta Kutatás</i>	798 Ft	670 Ft (60)	600 Ft (60)	<i>M. Weis és T. Hickman: A múlt és jövő ura</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
				<i>M. Weis és T. Hickman: Találkozások</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
				<i>M. Weis és T. Hickman: Ikrek hatalma</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
				<i>M. Weis és T. Hickman: Pusztulás</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
				A BENEFICIUM KIADÓ KÖNYVEI			
				<i>Regnum hermeticum (Ars Magica novellás kötet)</i>	798 Ft	760 Ft (76)	680 Ft (68)

Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'99 február

JÁTÉKVEZETŐI ÜZENET

Most különleges témával szeretnék foglalkozni: a játékevezetői döntésekkel, a játékokban történő változásokkal. Azt hiszem, most érkeztünk el ahhoz a ponthoz, hogy a játék annyira összetett, annyira sokrétű, olyan sok és sokféle ember játszik vele, hogy gyakorlatilag semmilyen változtatást nem lehet csinálni, amivel minden játékos egyetértene. Eleinte rettenetesen kétségbeestem, hogy bizonyos döntések nem tetszettek minden játékosnak (emlékeztek pl. a felderítés vagy a túlítás visszafogására?), de mostanra már valamennyire megbékéltem a dologgal. Amikor Chara-din bekerült, mint új isten, néhány játékos ellenezte a dolgot – a TF történetében ez volt az első, amikor egy teljesen új, a játékot színesítő fejlesztés is már a bogyóében volt valakinek. Mindezt csak azért írom le, mert most hatalmas port kavart, hogy meg akarjuk reformálni a KT képességek rendszerét.

Szerencsére sok olyan levelet is kapok, amiből látszik, hogy a játékosok legtöbbje érett bölcsességgel rendelkezik, és látják, hogy a változások néha elkerülhetetlenek, és nem csak az én személyes döntéseim eredményei: sok minden törvényszerűen következik be, ahogy a játék a saját lendülete alapján meghatározott úton halad. A ti hatéves játékokot és a mi hatéves munkánk egy hatalmas világot épített fel, amely sokban hasonlít a valós világra: mindig lesz benne olyasmi, ami valakinek nem tetszik, és ezért változást szeretne, de a változás a fejlődés mozgatóereje. A játékot egyensúlyban lehet tartani két 5. forduló karakternél, de nem két 250. fordulónál: óriási különbségek lehetnek attól függően, hogy egy játékos mennyi időt fordít a TF-re, és egy forduló megtervezésére, hány másik játékosal tartja a kapcsolatot, és mennyi karakterrel játszik. Természetes, hogy mindenki, aki úgy érzi, hogy valaki egy KT képességnek vagy bármi másnak köszönhetően előnyben van hozzá képest, szeretné, ha ez megváltozna. A valós életben ilyenkor nincs mit tenni, te is megpróbálsz ugyanazt elérni, vagy rájössz, hogy a te életed így is teljes és boldog, és neked nem lesz rossz attól, hogy van olyan ember, akinek pl. több pénze van, mint neked. Viszont a TF-en ott van a játékevezető, akihez azonnal fordulni lehet, ha valaki szerinted jogtalan előnyhöz jut. És nekem nagyon

nehéz elbírálni, hogy a panasz esetén valóban a játék integritását fenyegető problémáról van szó, vagy sem.

Ennél nagyobb problémának érzem, ha valakinek lehetségesen nyílik arra, hogy tönkregyegye a másik játékát. Az ilyeneket minden igyekezettel próbáljuk megszüntetni, de azt is tudjuk, hogy vannak dolgok, amelyek apró bosszúságok ugyan, de sokkal érdekesebbé, színesebbé teszik a játékot. Vajon jobb lenne a TF, ha nem lehetne lopni? Nem. Viszont az egy értelmes változtatás volt, hogy a különlegesen értékes dolgokra mínuszokat kapjon a tolvaj. Hiszen a több ezer arany értékű varázstárgy elvesztése igencsak kellemetlen. Van, aki a karaktere teljes megsemmisülésével egyenértékűnek tekinti, ha egy fordulóban elveszít 100 TVP-t vagy nem dob meg egy mentődobást és tönkregyegye a páncélja: mások ezt egy vállrándítással elintézik. Tehát nehéz különbséget tenni a „tönkreteszi a játékát” és az „apró csíny” között. Én nagy szívásnak tartom, ha valaki elveszti tárgyai jó részét, vagy tulajdonságai permanensen csökkennek 3-4-gyel, de azt nem, ha valamilyen okból egy fordulóban nem táborozik nekrofunon vagy minden szörny elől elbújik.

Ha lenne egy óriási számítógép, amelybe mindannyiótok kérésait, javaslatait be lehetne táplálni, és ez a számítógép megpróbálná úgy módosítani a TF-et, hogy mindenki kérésének eleget tegyen, a számítógép valószínűleg tönkrementene a sok ellentétes paranccsal. Én nem megyek tönkre, de mivel ember vagyok, sajnos előfordul, hogy nem mindig a legkövetesebb megoldási javaslatokat fogadom el és valószínű meg. Azonban a céloim mindig az, hogy a játékosok számára a lehető legjobb legyen, hiszen az én életem is a TF. És ezt nem mindig lehet rövid távon népszerű változtatásokkal megvalósítani. A túlítás eltörlésének minden vámpirizálni tudó karakter ellen volt, de hosszútávon így maradt számukra a játék élvezetes, hiszen nem váltak sebezhetővé.

Bármilyen változás is lesz a KT-képességekkel kapcsolatban, kérem, fogadjátok megértéssel; a célunk nem az, hogy kitoljunk valakivel, hanem az, hogy a lehető legjobb játékos elégedett legyen.

THOR MIKLÓS

TULÉLŐK FÖLDJE

TELJES VARÁZSLISTA

Az alábbiakban egy igazi „spoiler”, a TF teljes varázslatlistáját közöljük le. Tesszük ezt azért, hogy egy kényelmes, egyszerű referenciát nyújtsunk mindenkinek, és igazából ez a lista semmilyen nagy titkot nem árul el a VP és TVP költségen kívül. Az elkövetkezendő krónikákban részletesebben is fogunk minden varázslattal foglalkozni, minden számban nébánnal, leírjuk, hogy mekkora módosítót kap az ellenfél a mentődobására, mennyi a varázslat sebzése, maximális határfoka és még néhány tipp is lesz mindegyikkel kapcsolatban.

#	név	fajta	VP	TVP	hatóterület	komponens
1	vámpirizáció	teo	8	5	harci	
2	tolvajszem	teo	5	5	találkozás	
3	éber kakukk	teo	6	5	találkozás	
4	auralátás	teo	8	5	találkozás	
5	gyógyomló	teo	6	5	gyógyító	
6	áldomás	teo	5	5	harci	
7	alkímia	teo	7	5	tárgy	
8	gondolatolvasás	teo	9	5	találkozás	
9	varázsfesték	teo	4	5	karakter	tükör
10	életszívás	teo	5	5	gyógyító	
11	esőidézés	teo	8	5	karakter	
12	erőpajzs I	teo	6	5	karakter	
13	hadiszerenecse I	teo	4	5	karakter	
14	méregsemlegesítés	teo	10	5	karakter	
15	szaporítás	teo	7	5	tárgy	
16	csábmosoly	teo	9	5	találkozás	
17	beszéd a holtakkal	teo	10	5	karakter	
18	vak örület	teo	3	5	karakter	
19	kitartó ló	teo	10	5	karakter	
20	büvölés	teo	10	5	találkozás	
21	körgő gyomor, huss	teo	3	5	tárgy	
22	unkréáció	teo	0	5	tárgy	
23	jellemrejtés	teo	10	5	karakter	
24	hadiszerenecse II	teo	6	5	karakter	
25	tündérfény	teo	1	0	karakter	
26	talajdonásgpajzs	teo	16	5	karakter	
27	harmadik szem	teo	12	5	karakter	
28	csupasz izom	teo	10	5	karakter	
29	energiatüskék	tau	5	0	támadó	1 kaktusztüske
30	tüsképajzs	tau	4	0	védekező	
31	lángcsóva	tau	5	0	támadó	
32	hhaar burka	tau	6	0	védekező	
33	izomernyesztés	tau	6	0	támadó	3 víz
34	varázsvédelem	tau	8	0	védekező	1 kerek kő
35	mágiatörés	tau	10	0	támadó	
36	védelem sav ellen	tau	12	0	védekező	1 fekete gyöngy
37	méregfelhő	teo	12	0	támadó	1 gyenge méreg
38	védelem tűz ellen	teo	12	0	védekező	1 spirítusz
39	éhínség	teo	7	0	támadó	1 kaja
40	tompítás	tau	8	0	védekező	1 szögletes kő
41	jégcsóva	tau	15	0	támadó	1 püderkő
42	örvénykerítés	tau	10	0	védekező	1 madártoll
43	vakító fény	teo	7	0	támadó	
44	tisztító tűz	teo	13	0	támadó	1 fáklya
45	sötét halál	teo	18	0	támadó	1 csuklyavírág
46	vérbeli borzongás	teo	9	0	támadó	
47	fehér glóbusz	tau	13	0	védekező	1 amniosz
48	szárazság	teo	6	0	támadó	3 víz
49	gigaököl	tau	12	0	támadó	1 kőkalapács
50	villámcsapás	tau	18	0	támadó	1 drótszór
51	elektromos pajzs	tau	14	0	védekező	1 rézdarab

#	név	fajta	VP	TVP	hatóterület	komponens
52	revitalizáció	teo	20	5	mező	1 két orchidea
53	óriásérő	teo	24	5	karakter	1 sallank karom
54	kristálygömb	teo	30	10	karakter	szeksztáns, 1 fekete gyöngy
55	Sötét Ceremónia	teo	50	10	karakter	1 szvő-ektoplazma, 1 téfe-agy
56	gyóntatás	teo	10	0	támadó	1 smirgillevel
57	a lélek védelme	teo	32	0	karakter	1 mocsári penke
58	azonnali gyógyítás	teo	15	5	gyógyító	1 gyöngymangó
59	hadiszerenecse III	teo	15	5	karakter	1 róka farkok
60	puha ütés	teo	18	0	támadó	1 madártoll
61	tüzeső	teo	16	0	támadó	1 pirkit
62	éber vadászkutya	teo	12	5	találkozás	1 szárnyas hernyó
63	erőpajzs II	teo	24	5	karakter	1 tükör
64	pszi-ernyő	pszi	6	5	találkozás	
65	auratranszformáció	pszi	10	10	karakter	
66	pszi-regeneráció	pszi	12	5	gyógyító	
67	varázslat olvasása	tau	30	20	tárgy	
68	felejtés	pszi	5	5	találkozás	
69	ki koncentráció	pszi	14	5	karakter	
70	agyletapogató	pszi	20	5	találkozás	
71	szürkeáll aktivizálása	pszi	12	5	karakter	
72	mentális pajzs	pszi	9	5	karakter	
73	pszi fejlesztés	pszi	20	20	karakter	
74	molekuláatrendezés	pszi	30	10	tárgy	
75	mágiafeloldás	tau	5	5	karakter	
76	láthatatlanság	tau	15	5	karakter	1 manifesztátor nyúlvány
77	fúzió	tau	35	10	tárgy	1 ramit kő, 1 ilkin érc, 1 pular kristály
78	láthatatlanság észlelése	tau	7	5	karakter	
79	oltár eltörése	teo	60	10	mező	5 isteni kőncsypep
80	életszívás II.	teo	12	5	gyógyító	
81	adítás	teo	8	5	találkozás	
82	szörnyészlelés I.	teo	8	5	mező	
83	szörnycsábítás	teo	14	5	karakter	
84	szörnyidézés	teo	72	10	mező	
85	restoráció	teo	50	5	karakter	1 szvő-ektoplazma
86	vasszervezet	teo	8	0	karakter	
87	bájtal krealása	teo	25	5	tárgy	1 mákrózsa virág, 1 két orchidea, 5 víz
88	szopókópusztítás	teo	21	5	tárgy	1 szopókó
89	villámsújtás	teo	15	0	támadó	1 smirgillevel
90	agyburok	teo	11	0	karakter	1 isteni kőncsypep
91	agyroppantás	teo	16	0	támadó	1 téfe-agy
92	fürgülés	teo	22	0	védekező	1 sáfránypor
93	halothívás	teo	34	5	karakter	2 isteni kőncsypep
94	ránapokaszítás	teo	0	0	karakter	
95	DEM krealása	teo	90	30	tárgy	
96	pular kristály, 1 remák szív, 3 vasérc, 6 pirkit, kőkalapács, 10 isteni kőncsypep	tau	50	10	mezőre hat	szeksztáns

#	név	fajta	VP	TVP	hatóterület	komponens
97	agykorbács	pszi	18	0	támadó	
98	pszi-acéltorony	pszi	14	0	védekező	
99	tudatkutatás	pszi	20	10	mező	
100	varázssítal főzése	tau	30	0	tárgy	
101	tükörpajzs	tau	26	0	védekező	1 közsém, 1 tükör
102	sorvasztás	teo	20	0	támadó	
103	energiapajzs	teo	20	0	védekező	1 trikornis szarv
104	térképelemzés	pszi	50	30	mező	
105	kontinuum-tágítás	pszi	60	10	karakter	1 xirnox sziv
106	pusztító végzet	teo	30	0	támadó	1 karbin plazma
107	savhurrikán	tau	40	0	támadó	1 xirnox sziv
108	varázsvédelem II	tau	18	0	védekező	1 óndarab
109	felszínre ugrás	tau	25	5	karakter	
110	kisebb tűzlehelet	alv	2	0	támadó	
111	tudatrombolás	pszi	25	0	támadó	
112	pszi-gyűjtés	pszi	300	30	karakter	
113	pszi-ernyő II	pszi	12	8	karakter	
114	agybenítés	pszi	30	0	támadó	
115	pszi-konverzió	pszi	50	20	karakter	
116	az elme fölyéne	pszi	16	5	karakter	
117	szuperpszi kif.	pszi	400	60	karakter	1 szuperpszi kő
118	teljes örület	pszi	50	0	támadó	
119	térképelemzés II	pszi	80	40	mező	
120	nagyobb agypajzs	pszi	23	5	karakter	
121	direkt kontaktus I	pszi	35	0	támadó	
122	direkt kontaktus II	pszi	45	0	támadó	
123	az elme hatalmas	pszi	32	5	karakter	
124	halálvarázslat	teo	50	0	támadó	
125	szopógödör kreálás	teo	60	10	mező	4 szopókö
126	halálkapu	teo	0	50	karakter	
127	erőpajzs III	teo	30	5	karakter	1 tükör
128	életszívás III.	teo	15	5	gyógyító1 isteni könyccsepp	
129	instabil szingularitás	tau	20	0	támadó 1 Thargodan esszencia	
130	varázslatfelejtés	tau	20	5	karakter	
131	sötét ritus	teo	30	0	támadó 2 isteni könyccsepp	
132	mágiadagály	teo	25	5	karakter	1 sáfránypor
133	teljes gyógyulás	teo	60	5	gyógyító	
134	éloholt pozdorja	teo	40	0	támadó 1 isteni könyccsepp	
135	tárgyszélelés	teo	35	15	mező	
136	energiafolyam	teo	30	0	támadó 2 isteni könyccsepp	
137	szemmelverés	teo	18	5	karakter	1 isteni könyccsepp
138	széjljárás	teo	15	5	karakter	1 madártoll
139	alku	teo	20	5	karakter	1 arany
140	fiatalítás	teo	40	10	karakter	
141	természet haragja	teo	25	0	támadó	1 grifftójas, 3 isteni könyccsepp
142	életpajzs	teo	16	0	védekező	1 amniosz
143	nővényültetés	teo	40	20	mező	
144	földelem idézése	teo	70	30	karakter	1 nehezék, 2 isteni könyccsepp
145	tharr haragja	teo	16	0	támadó 1 isteni könyccsepp	
146	ongóliant tombolás	teo	40	0	védekező	1 isteni könyccsepp, 1 tankány karom
147	mágikus útés	teo	18	0	karakter	1 purifikátor háj
148	kreáció	teo	12	2	tárgy	
149	az elme nyitása	tau	15	5	karakter	1 téfea-agy
150	nagyobb tűzlehelet	alv	5	0	támadó	
151	pszi kő kreálása	alv	30	30	tárgy	
152	a halál szava	tau	20	0	támadó	1 kőkes
153	var.tárgy készítés	tau	300	0	tárgy	
154	varázslatlopás	tau	20	0	támadó	1 tinta
155	tűzgolyó	tau	25	0	támadó	1 pirkit
156	varázspáncél	tau	15	10	karakter	
157	tűzmágia	tau	24	5	karakter	1 kaktuszbogó

#	név	fajta	VP	TVP	hatóterület	komponens
158	becsületjel	teo	14	0	támadó	1 isteni könyccsepp
159	familáris idézése	tau	40	20	karakter	
160	varázskő készítés	tau	140	10	tárgy	1 közsém
161	varázenergia	tau	35	5	karakter	1 sáfránypor
162	hhaar burka II	tau	14	0	védekező	
163	dimenzióugrás	tau	55	5	mező	
164	égető tekintet	teo	25	5	karakter	3 isteni könyccsepp
165	esszenciavédelem	teo	15	5	karakter	1 isteni könyccsepp
166	pszi ragogócs	teo	21	0	támadó	1 isteni könyccsepp
167	oltár teremtése	teo	50	10	mező	5 isteni könyccsepp
168	feltámadás	teo	0	80	karakter	
169	áldomás II	teo	10	5	harci	1 isteni könyccsepp
170	isteni küldetés	teo	40	5	karakter	
171	infralátás	teo	5	0	karakter	
172	planetáris ördémon	teo	18	5	találkozás	
173	szopógödörreltörés	teo	30	10	mező	3 isteni könyccsepp, Thargodan esszencia
174	szopókóirtás	teo	10	5	tárgy	1 szopókö
175	tűzvíhar	teo	24	0	támadó	3 pirkit
176	gömbvillám	teo	20	0	támadó	1 drótszór, 1 rézdarab
177	tűlvilág lehelete	teo	22	5	karakter	3 isteni könyccsepp
178	tárgyvédelem	teo	14	5	karakter	5 víz
179	gyorsvarázslás	teo	0	0	karakter	
180	agytaposás	teo	12	0	védekező	1 kerek kő
181	városi teleport II	tau	60	10	mező	szeksztáns
182	Symulf rúnája	tau	12	5	karakter	1 quwarg tojás
183	kényszerport	teo	80	5	karakter	
184	varázsszem	tau	95	5	karakter	1 varányszem
185	vízleégzés	tau	15	5	karakter	1 halcsont
186	haló lak	tau	24	0	támadó	1 ragasztó
187	a halál csókja	teo	10	5	gyógyító	
188	esszenciavédelem 2	teo	15	5	karakter	1 isteni könyccsepp
189	a mőszelek kiirtása	pszi	8	5	karakter	
190	igazlítás	pszi	3	0	karakter	
191	ragály	pszi	10	5	karakter	
192	állatvédelem	tau	25	5	karakter	1 lótuszvirág
193	méregfelhő II	teo	18	0	támadó	1 ugh méreg
194	gyors pihenés	pszi	0	0	karakter	
195	pszi-konverzió II.	pszi	20	15	karakter	
196	a hatalom szava	tau	50	0	támadó	
197	az agy kifacsarása	pszi	28	0	támadó	
198	titolt teleport	tau	100	10	mező	szeksztáns
199	megfejtés	teo	28	5	karakter	1 csontkulcs
200	káoszcsapás	teo	8	0	támadó	1 óndarab
201	rúnakő teremtése	teo	15	80	mező	5 szögletes kő
202	álmomgerezés	teo	10	5	karakter	
203	mágiafaló	teo	12	5	karakter	1 szvő-ektoplazma
204	árnyéktűz	teo	60	0	támadó	??
205	Pörhemör köre	teo	30	5	karakter	??
206	halálvarázs II	teo	70	0	támadó	??
207	a káosz szava	teo	25	0	támadó	??
208	kisebb kívánság	teo	300	30	karakter	??
209	vadászat	teo	40	5	karakter	??
210	pestisaura	teo	40	5	karakter	??
211	fényaura	teo	40	5	karakter	??
212	menekülés	teo	12	0	védekező	??
213	fürkésző szemek	teo	25	0	karakter	??
214	aranyeső	teo	12	5	tárgy	??
215	lélektisztulás	teo	30	5	karakter	??
216	öntözés	teo	40	10	mező	??
217	áldomás III	teo	15	5	harci	??
218	armageddon	teo	100	0	támadó	??
219	lidércidézés	teo	30	0	védekező	??
220	hatalomvarázs	teo	25	5	karakter	??
221	földrengés	teo	160	20	mező	??
222	csapadékszélelés	teo	12	5	karakter	??
223	Chara-din lesújt	teo	18	0	támadó	??

TORNYOK HÁBORÚJA

Ez a háború volt az első olyan esemény Ghallán, mely valóban két részre osztotta a kalandozókat társadalmát – ha ez mesterségesen tette is. A jók és gonoszok küzdöttek egymással, a semlegesek pedig választhattak, hogy melyik oldalra állnak. Sokan maradtak távol a harcoktól, mondván, hogy ha nem muszáj, nem harcolnak más kalandozókkal. Valakit viszont éppen az vonzott, hogy alkalma nyílik összemérnie erejét másokkal. A harcokban végül 269 kalandozó vett részt (ennél magasabb azok száma, akik meglátogatták valamelyik tornyot, de nem küzdöttek senkivel), és ennek fő oka, hogy az egész háború sokkal gyorsabban zajlott le, mint azt előre bárki is számíthatta volna. Szinte naponta döltek le a tornyok, és be kell valljuk, aki UL-jét a hagyományos postai úton szokta a Beholder Kft.-hez eljuttatni, annak igen kevés lehetősége volt arra, hogy akárcsak védőket csatlakozzon azokhoz, akik pl. az internet-en keresztül szervezték meg koncentrált támadássorozataikat. Erre a jövőben mindenképp ügyelni kell, hiszen a játékosok jelentős része így érdekes akciókról maradhat le.

Lássuk hát, hogyan sorakozott fel a két sereg! A fehér oldal hívei voltak többen, összesen 142-en, míg a sötét oldalon 127-en álltak hadrendbe – összesen 72 fehér aurájú, 94 fekete aurájú és 103 semleges jellemű kalandozó. Mint azonban a számközlő is látszik, erősen megmutatkozik a sötét oldal hátránya: a semlegeseknek csupán negyed része állt az ő oldalukra, a maradék 75% pedig úgy döntött, a fehér oldalon állók sokkal inkább megérdemlik, hogy az ő soraikat erősítse fegyverének erejével. Így aztán, míg az obszidián tornyok védőinek 80%-a fekete aurával rendelkezett, addig az ellenkező oldalon a sereg fele részben semlegesekből állt.

Vállalukat tekintve a résztvevők leginkább Raia, Dornodon és Tharr hívei voltak, nagyjából egyenlő mértékben. Ami meglepő volt, hogy Fairlight és Sheran hívei közül csupán tucatnyian vállalkoztak arra, hogy részt vegyenek a harcokban. Eredményességüket (a szerzett pontokat) tekintve viszont ugyanúgy kivették a részüket, mint bárki más: egyik isten hívei sem szereztek a létszámukhoz képest számottevően több pontot, mint a többiek, pedig a harcok alatt mindenki a Tharr-hívők elsőprő főlnyét várta. Az egyetlen kivétel talán Chara-din – az ő hívei harcoltak a legeredményesebben –, de ez inkább annak tudható be, hogy kevesen vannak, és közülük is csak a legerősebb 10 váltotta, hogy csatlakozzon jellemtársaihoz.

Bár a tornyokat először lerombolni csak december 21-én lehetett, a védők már sokkal korábban elfoglalták pozícióikat, és már december elején megörténtek az első összecsapások. Összesen kb. 430 esetben bontakozott ki harc, de nagyon sokan kényszerültek meghátrálásra egy-egy erősebb ellenfél láttán. Sajnos a résztvevők számához képest aránylag sok volt a torony (igaz, csak kezdetben), így előfordult, hogy hiába várta valaki a támadókat, nem jött senki, aki harcolt volna vele (az erősebbek elől elbújít), illetve hogy a támadó – harcra kész védő híján – akadálytalanul jutott el a belső lángrig, vagy fordult vissza egy számára esélytelennek ítélt harc elől meghátrálva. A harcok 20%-ában (összesen 85 esetben) csak a DEM mentette meg valame-

lyik fél életét, de erre mindenki alaposan fel is készült, ugyanis a küzdő felek alaposan bevásároltak ebből az életmenő varázstárgyból, így senki sem jutott el Leah birodalmába. Miután a védőket a torony elég jó védelmezte, főleg (67%-ban, 57 eset) a támadók ismerték meg, milyen is a DEM külső ózonillata. A két fél szinte mérnöki precizitással osztotta szét egymás közt a DEM-ezések sorrendjét: a fehér oldalon 43-an, míg a sötét oldalon 42-en gyarapították ezirányú tapasztalataikat. Voltak notórius visszaesők is: Aranykezu Wisp, Motavato és a fehér oldalról Kodomo Szanpo háromszor is ily módon hagyta el az épületet. Különösen szegény Motavatóra járt rá a rúd, őt ugyanabban a toronyból egymás után háromszor „reptették ki” a felhárulás támadók.

A háború a sötét oldal támadásaival kezdődött, az első két héten a jók teljesen visszaszorultak toronyaiba (illetve még nem foglalták el teljesen állásaikat). Bár támadásaik szervezetlenek voltak, gyakran jutottak el a tornyok közepéig, s hogy ezzel nem értek el számottevő eredményt, az annak köszönhető, hogy a tornyokban még nem égetek az eloltásra váró lángok.

Később az elhamarkodott rohamokért nagy árat kellett fizetniük: toronyaik védtelenek maradtak, s mikor először kelt szárnyra a hír, hogy valaki égő lángot talált (a lángok december 20-án gyúltak ki), nem tudtak kellőképpen felkészülni az ellenfél jól szervezett támadásainak kivédésére. Így mire véget ért az esztendő, már csupán nyolc tornyok állt a tűzből, azok is nagyon megrendülve (4 illetve 1 láng), míg a fehér oldalon gyakorlatilag minden torony sértetlenül magasodott. Pár nap múlva ugyan három fehér torony is rombadőlt a kezdődő szervezkedésnek köszönhetően, ám ugyanekkor a gonoszoknak már csak egy tornyuk maradt, abban is csupán egy lánggal. Ekkor vette kezdetét a toronyháborúk talán leghosszabb és legtöbb áldozatot igénylő csatája.

Mind a sötét oldalon állók, mind a fehér oldal hívei a (136, 66)-os koordinátán álló erdőnél gyűltek össze – előbbiek belül, hogy védelmezzék, a többiek kívül, hogy támadják azt. A toronyban gyakran harminc-negyven kalandozóból állt a védő sereg, melyben ott sorakoztak a csatorna nyugati oldalán lévő legerősebb kalandozók. A harcok elszántságára jellemző, hogy ennél a toronynál került sor a legtöbb DEM-használatra (34 esetben, ami az összes DEM-használat 40%-a), ám a DEM-ezések megoszlása mégis ugyanaz volt, mint a toronyháború egészében: 67% a támadók (23 eset) és 33% (11 eset) a védők oldalán.

A torony ellen négy nagyobb, szervezett ostrom indult, mikor is a védők közvetlenül egymás után támadtak az épületre, megakadályozva azt, hogy támadásaik között az ellenfélnek lehetősége legyen gyógyítania harcosait. Persze közben a védők sem ténlenkedtek: kisebb rohamcsapataik egyre-másra támadták a fehér tornyokat, melyeket közben kezdtek elhagyni védőik.

Végül az utolsó roham (melyben a szervezők tudomása szerint 38-an vettek részt) meghozta a várt sikert, és január 19-én Killer – többek között Xadornix megkergetésével – bejutott a torony közepéhez, és eloltotta a maradék lángot is – ledőlt az utolsó obszidián erőd. Ekkor már csak három

Decemberben és januárban zajlott le Ghalla eddigi talán legnagyobb visszhangot kiváltó eseménye, a toronyháború. Azt hiszem, mindannyiunk számára érdekes tanulsággal szolgál, ha egy alapos statisztika tükrében vizsgáljuk meg az eseményeket.

Akik kioltották a tornyok lángjait

elefántsonitorrony állt, melyek azóta is várják a látogatókat (igen, le is lehet őket rombolni). A lángok eloltásának pontos időpontjait, a bejutó nevét és vallását oldalt láthatjátok.

Mint ahogy az az enciklopédiában is szerepelt, a résztvevők a részvételtől függően pontszámokat kaptak. Ez két pont minden egyes támadóként, egy pont pedig védőként vívott harcban. Egy láng kioltása pedig húsz pontot ért. A két oldalon álló legtöbb pontot szerzett harcosok nevét a táblázatban is olvashatjátok az az illető KT-jának feltüntetésével. A pontszámokból kiszámolható, melyik fél mekkora támadó kedvel rendelkezett: a sötét oldal összesen 1362 pontot szerzett (10,72 pont/fő), ebből 720-at lángoltásból, 642-öt pedig harcból. Ez 217 támadást és 208 védekezést jelent, míg a fehér oldalon a 208 támadásból és 217 védekezésből összesen 633 pont jön össze, amihez hozzáadva a tornyokért járó 1000-et, összesen 1633 pontot kapunk (11,5/fő). A sötét oldal tehát lényegesen többet támadott (1,7 támadás/fő), mint a fehér (1,46 támadás/fő).

Remélem, a toronyháborúban mindkét fél szórakozott, és az esetleges problémákból levonta a tanulságot. Az adatok alapján úgy érzem, elég jól sikerült kiegyensúlyozni a harcot, egyedül annak nagyon gyors lefolyása okozott problémát – nagyon sokan emiatt maradtak távol a küzdelemtől. Amennyiben van rá igény, előfordulhat, hogy a tornyok újra megjelennek, és ismét kezdetét veheti egy újabb erőpróba. Hogy kik között és milyen feltételekkel, az egyelőre még a jövő titka – annyi bizonyos, hogy lesznek változások. Mint minden másban, ebben is kíváncsiak vagyunk a játékosok véleményére, szívesen látunk kritikát, építő jellegű javaslatot egyaránt.

Végezetül gratulálnék a résztvevőknek (győztesnek és „kevésbé győztesnek” egyaránt) – sok szerencsét, barcosok!

A FEHÉR OLDAL BAJNOKAI

60 Win & 2	(9123)	27 Virido-Auricomus	(9101)
48 Álomvirág	(9104)	26 Kshi U. Norgan	(9154)
48 Shila	(9105)	25 Rótszakállú Guta	(9154)
48 Kodomo Szanpo	(9101)	24 Seuso di Pelso	(9105)
47 Blondman	(9118)	24 Lord Night	(9123)
47 Killer	(9105)	24 Monyó	(9122)
46 O'li	(9154)	24 Gurry	(9118)
40 Sújtólég	(9114)	23 Xantor	(9118)
40 Demoszthenész	(9118)	23 Flash a Halálhozó	(9122)
40 Alir Nautheer	(9128)	23 Pajzsvágó Thorwald	(9131)
40 Kadera Forsetti	(9122)	22 Magányos Farkas	(9118)
32 Chris McHawk	(9108)	21 Bátor Botond	(9105)
31 Véreskező Gorath	(9101)	21 Angelion	(9101)
31 Ezüst Súlyom	(9128)	21 P. V. Logan	(9107)
31 Albin Mendal	(9105)	21 Godslayer	(9131)
30 Wazary-Bo	(9126)	20 Reaper	(9117)
30 Horin Argieron	(9108)	20 Sir Kwenton, a tar	(9123)
28 Xantia Morphilia	(9118)	20 Deafblind Dumb	(9108)

A SÖTÉT OLDAL BAJNOKAI

93 Lejm	(9111)	28 Wright a Halálbáró	(9119)	21 Tsalez Lau'pez	(9111)
58 Linkor Csumovszkij	(9103)	28 Lexor	(9123)	21 Five de Clue	(9122)
53 Fafhrd a Svéd	(9123)	26 Gnosh	(9116)	20 Tömény Detox	(9116)
44 Thier Mirgandil	(9111)	26 Night Buster	(9125)	20 Sakangada Ragadun	(9103)
38 Xadornix	(9111)	26 Lopez Rodrigéz	(9103)	20 Szabó Tör	(9135)
35 Abantiades	(9103)	26 Ronel a Kíméletlen	(9124)	20 Lard Falcon	(9123)
34 Gouloises	(9123)	25 Ithril	(9103)	20 Ketál	(9140)
32 Kytáv	(9124)	24 Kalmó Pirkít	(9116)	20 Al Capone	(9116)
31 Transformer	(9124)	22 A Halál Küldönce	(9116)	20 King of Kings	(9147)
30 Arzheimittelwerk	(9123)	22 Véres Holló	(9130)	16 Erynome Killmaster	(9103)
28 Oroszlánszágú R.	(9111)	22 Baltázár a Batár	(9124)	14 Stekker Parakmé	(9103)
28 Marharépa	(9121)	22 Kámför	(9148)	14 Khy bel'Ez	(9111)

(123, 58)

- 12.29. Arzheimittelwerk (D)
 1. 4. Wright a Halálbáró (T)
 1. 4. Transformer (D)
 1. 4. Baltázár a Batár (L)
 1. 4. Kalmó Pirkít (L)

(132, 62)

- 12.23. Linkor Csumovszkij (D)
 1. 4. Ithril (C)
 1. 4. Thier Mirgandil (D)
 1. 4. Lejm (D)
 1. 4. Tsalez Lau'pez (D)

(130, 44)

1. 5. A Halál Küldönce (L)
 1. 5. Marharépa (D)
 1. 6. Xadornix (D)
 1. 6. Véres Holló (L)
 1. 7. Lejm (D)

(69, 70)

- 12.23. Gouloises (C)
 1. 7. Lxor (C)
 1. 8. Abantiades (C)
 1. 8. Ketál (D)
 1. 8. King of Kings (C)

(126, 73)

1. 8. Night Buster (T)
 1.12. Fafhrd a Svéd (F)
 1.14. Lard Falcon (S)
 1.14. Five de Clue (D)
 1.14. Fafhrd a Svéd (F)

(134, 28)

- 1.12. Lejm (D)
 1.13. Tömény Detox (L)
 1.14. Gnosh (L)
 1.14. Lejm (D)
 1.14. Al Capone (L)

(89, 82)

- 1.15. Ronel a Kíméletlen (C)
 1.15. Szabó Tör (D)
 1.15. Oroszlánszágú R. (D)
 1.15. Kámför (D)
 1.15. Lopez Rodrigéz (D)

(128, 16)

- 12.21. Sakangada Ragadun (L)
(a torny nem dönt le)

(127, 52)

- 12.21. Reaper (R)
 12.21. Deafblind Dumb (R)
 12.21. Lord Night (T)
 12.21. Kodomo Szanpo (E)
 12.21. Demoszthenész (T)

(132, 36)

- 12.21. Killer (R)
 12.21. Seuso di Pelso (R)
 12.21. Monyó (T)
 12.22. Flash a Halálhozó (T)
 12.22. Magányos Farkas (T)

(126, 61)

- 12.21. O'li (T)
 12.21. Horin Argieron (R)
 12.22. Véreskező Gorath (R)
 12.22. Shila (R)
 12.22. Kodomo Szanpo (E)

(75, 71)

- 12.23. Virido-Auricomus (R)
 12.23. Pajzsvágó Thorwald (T)
 12.23. Angelion (E)
 12.23. Bátor Botond (R)
 12.28. Wazary-Bo (R)

(94, 75)

- 12.21. Álomvirág (S)
 12.21. Xantia Morphilia (T)
 12.28. Álomvirág (S)
 12.28. Fogalmazásgátoló (S)
 12.28. Xantor (T)

(77, 14)

- 12.21. Alir Nautheer (T)
 12.23. Aranyársarkány (T)
 12.23. Sir Kwenton, a tar (R)
 12.28. Kómorzsoló Bozsó (T)
 12.29. Alir Nautheer (T)

(124, 80)

- 12.21. Rótszakállú Guta (T)
 12.22. Albin Mendal (R)
 12.23. Gurry (T)
 12.23. Nemesszivú Thorfil (R)
 12.30. P. V. Logan (F)

(121, 113)

- 12.21. Chris McHawk (R)
 12.21. Godslayer (T)
 12.28. Kshi U. Norgan (T)
 12.29. Adam de Bier (R)
 12.30. Al'Worg (R)

(137, 16)

- 12.22. Kadera Forsetti (R)
 1. 5. Sújtólég (T)
 1. 6. Interceptor (S)
 1. 6. Sújtólég (T)
 1. 6. Kadera Forsetti (R)

(136, 66)

- 12.21. Win & 2 (T)
 12.28. Blondman (T)
 12.28. Ezüst Súlyom (T)
 12.29. Win & 2 (T)
 1.19. Killer (R)



FEJLESZTÉSEK

❖ Egyre gyakrabban fordult elő karakterekkel, hogy betelt a hátizsákjuk, és emiatt egy értékes tárgyat (pl. agyartört) nem vettek fel. Sajnos ezt a problémát még a HU parancs sem tudta teljesen megoldani, ezért egy új dolgot építettem a programba: ha be van telve a hátizsákot, és egy olyan tárgyhoz jutnál, amelyre nincs kiadva HU parancsod, eldobod azt a tárgyat, amelynél az arany érték és a mennyiség szorzata a legkisebb.

❖ Azt hiszem, nem sok karakter volt, aki a „magikus” hármás isteni küldetés csoportig eljutott, de most nekik üzenem: a további küldetések és varázslatok is le vannak programozva, lehet tovább haladni!

VARÁZSLAT VÁLTOZÁSOK

❖ Életszívás II: megszűnt az 50 ép-s korlátozás, egy 200 hp-s szörnyből 200-at fogsz gyógyulni.

❖ Esőidőzés: csak 5 TVP-be kerül.

❖ Pszi ragyogás: anyagi komponense isteni könnye csepp lett.

❖ Lélek védelme: 1 körig tartó varázslat lett. A szintező lényekre nem kell külön FT-t kiadnod, ha van rajtat lélek védelme, nem fogsz előlük elbújni.

❖ Azonnali gyógyítás: hatásfoka megnövekedett.

❖ Gyóntatás: siker esélye megnőtt, több jószágpon-tot ad.

❖ Sötét halál: siker esélye megnőtt.

❖ Beszéd a holtakkal: 5 TVP lett, ha igazi halottat temetsz el, 5 gonoszágypontot is kapsz, temetőben és csatamezőn egyet.

❖ Szaporítás: van 3., mennyiségi paraméter, DE: egy körben összesen max. 6 db tárgyat lehet előállítani a szaporítással, a rabszolgázás visszafogása végett.

FIGYELEM!

❖ Már többen jártak pórul a következő dologgal, tehát nem árt odafigyelni rá: a program mindig nyilvántartja, hogy milyen lőfegyvered van beKF-elve. Az FLH parancs miatt erre igen ritkán van szükség, de ha kifogy az FLH-s lőfegyver, akkor MINDIG a beKF-eltet használod! Mikor lehet ez probléma? Valaki beKF-eli az ezüstollú nyilat az olimpiára, aztán 15 forduló múlva, amikor ezt már rég elfelejtette, elfogy a tuskéje, és elkezd az ezüstollú nyilakkal lő-dőzni helyette. Azzal kapcsolatban, hogy mikor milyen lőfegyvert használt valaki, a mai napig kapunk reklamációkat, és kivétel nélkül mindig kiderül, hogy mi volt a probléma oka: szóval semmilyen programhiba nincs, csak a lőfegyver választás már most is olyan bonyolult az FLH miatt, hogy ember legyen a talpán, aki kiismeri magát rajta.

THOR MIKLÓS

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

- ❖ találkozhat a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
 - ❖ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz,
 - ❖ nem hívják a zsarukat, ha Shadowrunozni kezdesz,
 - ❖ újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagyott,
 - ❖ csereberélheted, kiegészítheted, eladhatod,
 - ❖ de leginkább használhatod kártyagyűjteményedet,
 - ❖ TF-es és KG-es infók között keresgélhetsz (legújabb HYPER, MAP),
 - ❖ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-térképen,
 - ❖ rendszeres KI-találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
 - ❖ szándékint a Star Wars kártyások találkozhatnak (minden hónap 3. vasárnapján hivatalos verseny!),
 - ❖ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékhöz kell.
- EGY HELY, AHOVA ÉRDEMES BENEZNI.**

Ezen hirdetés felmutatójának
10% kedvezményt adunk
a Beholder Kft.
termékeinek áraiból



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

Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00



ÁTADÓ

□ Átadó egy 0. forduló mutáns karakter, tulajdonságai között nincs nagy eltérés. Ha időközben jelentkez, le választod meg nemét és nevét. Érdeklődni a 25-490-374-es telefonon lehet. Keress engem: **Szirják Csaba**

□ Átadó egy 8. forduló, barna hajú, barna szemű ember férfi. Jelleme semleges. Sok lemaradása van. (Erő: 12, IQ: 13, Űg: 16, Szer: 16, Eg: 13) A neve: Gabel (#4883), jelentkezni az alábbi címen lehet: Váczy Krisztián, 7150 Bonyhád, Perczel kert 12. 1/2., tel.: 74-455-541 (este 18 után). Légszíj, mentsétek meg a formattól!

David L. Richárd (#1687), a Kalandor

□ Átadó karakterek: Scott of Simon, alakváltó 21. forduló, 6. szint és Succubus, mutáns nő, Leah hívó, Pusztítás Próféta, 51. forduló, 11. szint. Elóna, elf nő, Elenios hívó, 86. forduló, 9. szint. Ar'Leon, alakváltó, Fairlight hívó, 166. forduló, 14. szint. Érdeklődni lehet a Beholder KFT.-nél.

BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Juhú! Végre megjöttem a Kiegytt Földről és máris alig férek meg a bőrömben. A nevem Sir-Szál (ejtsd: szórászál), fajomat tekintve troll, és figyelmeztetek minden árnymanót, aki csak él és mozog, hogy húzza be fülét, farkát és ne lopkodjon se tőlem, se senkitől, mert kicsinálom. „Na, na!” mondjátok, de kezdő léteimre jól állok (tárgyak, szakértelmek). Egyetlen árnymanó sem úszhatja meg. (Na jó, van egy kivétel, de csak egy!) U.M.A. ne legyen nagy a szád mert betömöm. Ja, és szeretnék trollokkal levelezni, de bárki írhat, aki utálja az árnymanókat.

Sir-Szál (#3735), a troll

□ Tisztelt kalandozók! Hála Yoro Okiyének, ismét járhatnom kell a szám, melyet október elején befogtam, de most nem hagyhatom, hogy egy ilyen alak bemocskolja a Fekete Druida nevet. Nem tudom, mi baja velünk, talán az fáj neki, hogy anno elagyabugyálta Nardaal, amikor kihívta harcolni (már mint Okiyi Nardaalt). Ő a szentek szentje, soha nem hibázik, csak mi, gyarlók hibázunk, s ezért szidni kell minket agyba-főbe. Apró hibáinkat nem lehet megbocsátani, hisz Neki nincsenek hibái. Ő az Isten - ítélik a Fekete Druidákról, és persze tökéletes, ő maga a tőkély. De mi nem Okiyinak áldoztunk be, hanem Sherannak, és nem vagyunk kíváncsiak egy ilyen bunkóra. Az zavar csak minket, hogy ha egy leendő ifjú druida elolvassa a moszkolódásait, lehet hogy mégsem minket választ. Pedig a miénk Ghalla egy legyibb KT-ja. Tartjuk magunkat elveinkhez. És rögtön válaszolunk a nekünk íróknak, nem hat hónap késéssel, mint egyesek... (Űgye Okiyi?) Mellesleg Andall való mentális viszonya is annyi, hogy Andall testvérem ír neki egyszer, a kedves Okiyi pedig nem válaszolt. Tudod Okiyi, csak azt

APRÓK

sajnálom, hogy ilyen alakok oldalán kell harcolnom a toronyháborúkban a gonoszok ellen... Üdv mindenkinek!

Hasfelmetsző Jack (#5191),
a Virágok Védelmezője

HUMOR

□ Miért ül az árnymanó a szemetesben?

Mert beleváltozott fiú.

Miért ül a kukán?

Mert akkora nagy szemét, hogy nem fér bele.

Miért nem ajánlott az árnymanónak átmenni a csatornán? Mert az igazság odaát van.

Éljenek az árnymanók!

(Persze ez is csak vicc, he-he.)

Garg Garag (#5949)

□ Ubifej vagyok a kiköpött gengszter

Ilyenné tett ez a vérszomjas rendszer

A szörnyek vérért ruhámból nem mossa ki vegyszer

De e nélkül nem lehetek isten majd egyszer

Szűrok és vágok gyűjtöm a TP-t

Megannyi hulla és nem látom a végét

Hát ezen morfondírozok mostan haverek

Hogy istenné válni nem is egy nagy szerep

Játék az egész, lemegek a parkba

Sok gyánútlan alszik és én lopok mint a szarka

Ismer a kovács az űr és a boltos

Tizenháromszor dementettem épp most

Ubifej vagyok a hatalmas gengszter

Vele ujjat húzni még egy lila brekk sem mer.

Haverek! A kocsmában hallottam egy mondatot.

Hej a rézfánfűtőlőjűt. Szeretnék én is egy ilyen rézfánfűtőlőjűt de nem igazán tudom, mi lehet ez.

Valami madár, tárgy vagy valami más?

Borzasztóan kíváncsi vagyok, valaki informálgon mán.

Eddigi vagy ezután eszmefuttatásaimhoz hozzászólni az 1039 Budapest, Jendrassik Gy. u. 8. címen (ifj. Tóth Ferenc) lehet.

Éljen: **Ubifej (#3969)**

KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Üd! Szeretném felvenni a kapcsolatot azzal a kalandozóval, aki az augusztusi Kronikában az 1-40. forduló karakterek közül a legelső TP gazdája volt. (#30267 TP) Tapasztalatsere a céloom, a karakter adatait megkapva esetleg aranyban téríteném meg a fáradozást. Címem: ifj. Boronyák József, 8960 Lenti, Béke u. 24. 30-969-1013. További jó kalandozást kíván:

Sepp Dietrich (#5340)

□ Levelezőútrast kereselek. Faj, jellem mindegy. Azért inkább csak Elenios, Raia és semleges kalandozók írjanak!

David L. Richárd (#1687), a Kalandor

□ Keresek egy játékos, de nem tudom „él”-e még. Karaktere Phoenix (a hitehagyott Fairlight hívó), a neten Ixion nevet megtalálható. Asszem Pásztor Tamás a neve. Ha valamelyik ismerőse olvassa, legyen szíves adja át az üzenetemet: Ixion! Szeretnék veled személyesen beszélni egy közös ismerőstünköről, akiről oly sokat dumáltunk '97 januárjában. Jó lenne, ha Jandában vagy TF-talín megkeresné! Kösz! XII. 25.

Tan (#3429)

□ Keresek azt az árnymanó férfit (valószínűleg a Mesterek Bandája KT-ból), aki táborozásom alatt egy változó minoszkópnál elutalajdonított tőlem 2 db beKf-el remakószívet. Felgámb az egyiket visszavásárolnám, vagy varázstárgyra cserélném. Aki magára ismer, kérem keressen meg. Mentálisan vagy levélben: Pataki Gábor, 1048 Budapest, Külső Szilágyi út 116. III/11. tel.: 380-9760: **Hasitőbárd Kronrm (#5581)**

SZERELEM

□ Dornodon lenne az istenem, ha lenne dözmög szívem. Tehát akinek van, az írjon! Dornodon előjövőd követője:

Hard Jackal Madrow (#1800)

□ Gilgarat, egy troll vagyok,

És problémáim igen nagyok:

Most jöttem a Kiegytt Földről,

Zenész lennék, de nem tudom hogy' koll.

Zenészek, kérlek segítetek:

Hangszert készíteni miből, s hogyan lehet.

Tehát bárdok jelentkezését várom

A 2615-ös mentális számon.

Hát ezért írtam én a Nyüzba,

De most már megek a jó bísba.

Gilgarat (#2615)

Ui.: Raia és Fairlight hívók is írhatnának, mert érdekelne istenük (küldetések, varázslatok sőtöbő)!

□ Segítség! Én egy kezdő alakváltó leányzó vagyok, aki nemrégén keveredett ki a Kiegytt Földekről. (Pont mire elfogyott a hamuba sült pogácsám.) Mivel úgy láttam, itt csakis a fajutalaton keresztül lehet érvényesülni, szerettem volna hű lenni a tradíciókhoz. Az ám! Csak hogy már minden faj sorra került eddig ilyen vagy olyan formában. Nekialltam gondolkodni, hátha elsikkadt a figyelmem valamelyik faj felett, de sajna, nem. (Bár lehetséges, hogy a gondolkodás nem volt elég kimerítő. Be kell vallanom, nem nagyon szeretem eme rébuscú sokszor alkalmazni, mert a végén rácsos lesz a homlokom.) Ezúton szeretném a segítségéteket kérni. Aki tud nekem mondani egy fajt, amit még nem kezdtek ki holmi alantas személyek, legyen oly kedves és írja meg nekem! Hálám nem marad el. S még valami. Mivel Chara-din hívó szeretnék lenni, roppant mód érdekelne valami pénzszerezési lehetőség, mivel egy pöttyet soknak tartom a 300 aranyat. Pál! **Umborella a Szent (#5157)**

□ Longlard vagyok, copfos, fekete hajam, piros szemem és fekete körszakállam van. FU-zni akarok, úgy hogy kobudera nők jelentkezzenek!

Longlard (#4888)

□ Kedves kalandozók! Én egy 17. forduló törpe vagyok. Tharrnak szeretnék beáldozni, de nem tudom, hogyan szerezhetnék sallank karmot és rezet. Aki tud, az legyen szíves, és adjon a fent említett dolgok közül, vagy ha megmondod, hogyan kell ásót készíteni, az is jó. Aki e 3 dolog közül tud valamit adni, az erre a címre írjon: Rozgonyi Zsolt, 6726 Szeged, Fő fasor 168. Előre is köszli!

Dexler (#1380)

SZÖVETSÉG, KT

□ Kedves fajtársaim, árnymanók! Egy rendkívül elcsépeelt szófördulattal kell élejk: Fogjunk össze! Az utóbbi időben hihetetlenül elharapózott a tolvaj- és azon belül az árnymanó gyűlölet Erdauinon. Hiába is próbálnánk megmagyarázni a többi faj képviselőinek, hogy nekünk ez az adottság jelenti a fő segítséget a túléléshez – ugyanúgy, mint az alakváltás az alakváltóknak, a harcművészet a kobudéraknak, a rendkívüli ész a gnómoloknak és a baromi erő a trolloknak. Nehezen értenek meg, hiszen az ő kárukra magy a dolog, s hány száz, sőt ezer olyan magát kalandozóknak nevező szerzet járja ezt a földet, aki a lelket, egyéniséget, elveit is szíves örömet odadobja némi alantas előnyért (közismertebb nevén TÁP), de ha az anyagi javainak akárcsak töredéke is veszélybe kerül, akkor aztán tigrisként üvölt a megtorlásért? Így hát az egyetlen elfogadható magatartás a részünkről, ha nem hagyjuk magunkat, kitartunk és harcolunk az érdekeinkért. Ha ti is azt szeretnétek, hogy fajunk felvirágozzék és beköszöntsön az árnymanók aranykora, akkor tegyétek meg a következő lépéseket: 1. Ne lopjátok meg, és főleg ne támadjátok meg fajtársaitokat (BA 4)! Tudom, hogy ez hatalmas áldozat – főleg az első rész –, de a sikeres fejlődést el lehetetleníteni a belviszály. (Egyébként pedig csak a préda 8%-át veszítitek el.) 2. Lépjétek be az Árnymanók közé! Így hatékonyabban harcolhattok, többet tehettek fajtótokért, mert ez egy teljesen fájközpontú, de a híresztelések ellenében egy fajt sem gyűlölő KT. Ha már elköteleztétek magatokat egy tudat mellett, nos én nem bujtok fel senkit hűtlenségre, de ha csak a MXTU veszteség tart vissza, akkor ne késlekedj, mert vezérünk nem fukarkodik ez ügyben, és külön jutalmazza az átigazolokat. Többen választották már ezt az utat, és nem bánták meg. Tehát: árnymanók előre, teli erszény! Várunk benneteket.

Menyét (#4741), az árnymanó

□ Nagydarab, lantot pengető, páncélos férfi láttal, páncélinget viselő gyönyörű nővel? Igen, jól gondolod, egy Naplovaggal futottál össze.

Edward a kíváncsi (#4415),

□ Ghalla tiszteltreméltó lakói! Mi, a Korona Bajnokai ezúton szeretnénk köszöneti egy új korszak nyitányát, amely a béke és a rend áldás állapotával jellemezhető. Köszönjük mindazok segítségét, akik lehetővé tették, hogy ismét törvényes uralkodónk ülhesen országunk trónusán, bölcs döntéseivel egy szebb jövő irányába kormányozza megmaradt, kicsiny világunkat. Külön hála illeti a Zan Rendjét és a Pentagramma Szövetségét, akik talán a legtöbbet tették ügyünk érdekében. Itt van tehát a pillanat, mikor már nem az áhitott béke megteremtése a cél, hanem annak megővése. Ennek a kihívásnak szeretnénk megfelelni, egy új tudati szövetség létrehozása révén. Bajtársakat és támogatókat keresünk soraitokban az Őrzők Rendjének megszervezéséhez, amely magára vállalhatná eme kesély feladatot. Egyúttal elnézését kérjük azon Közös Tudatoknak, melyeket ily módon cserben hagyunk, mikor ők már bizalmat szavaztak számunkra. Sajnos nem tudunk azonosulni társaságuk célkitűzéseivel. Az Őrzők Rendje olyan Közös Tudatok jelentkezését várja, akik hajlandóak harcolni a Birodalom rendjét fenyegető veszedelem ellenében, Borax király igazságos uralmának és minden kalandozó szabadságának megővéására. Tisztelettel:

A Korona Bajnokai (#9125),

McNewast (#4842)

□ Büvölés szerelmesei néven új Elenios KT fog alakulni 1999. márciusában Fehér Bérc közelében. Egységsített tudatunk által fel kívánjuk erősíteni Elenios hatalmát és megbecsültségét, továbbá vissza szándékozunk állítani eredeti elsőbrendűségét a büvölés és a szerelem terén. Ti, akik a büvölés szerelmesei vagytok, már rájöttetek arra, hogy az átalatok imádot tevénkövetéssel a kalandozókból ellenszenvet és utálatot váltotok ki. Mostantól nem kell az örökévalóságig bujdosnotok ellenségeitek elől vagy felhagynotok a büvöléssel azért, hogy elfogadtassátok magatokat a megbékélési nem tudó kalandozóitársaitokkal. Végre egy KT, ahol nem minősülsz fekete báránynak és ahol a cselekedeteikbe vetett hit és igazságérzet, illetve a büvölés iránti elhivatottság tartja szorosan össze a tagokat. Már kilencen vagyunk. Légy Te is alapító tag! Bővebb információ: Dupai István, 2233 Ecsér, Ády Andre út 4/a IV. emelet 3. vagy pistike@freemail.c3.hu

Didy #2994

□ „A pohárba piát, az ágyba nőt!
Falakat döngött hangerő!”

Alex Mad Masterboy a Kerekorsókból

□ Hittársaim a Fényben! Tudjátok, ki nyerte a legutóbbi Olimpián a negyedik kategóriát? Horin Argerion a Naplovagok KT tagja. Örvendjen a szívünk, a Fény felülről süt le ránk (a győzelmi dobogóról)!

Edward a kíváncsi (#4415),
a Naplovagok KT nagymestere

□ Leah hűségese hívei! Fel szeretném hívni a figyelmeteket, hogy hamarosan egy új Közös Tudat alakul, melynek tagjai csak Leah papjai lehetnek. Egy olyan tudatot szeretnénk társainkkal létrehozni, a mely hű lesz isteneink nevéhez és hitéhez. Várjuk a további jelentkezések életét. Cím: Bokor Balázs, 4031 Debrecen, Derék u. 187. IV.11. Remélem lesz néhány olyan hitéhez hű kalandozó, akinek felkeltetem az érdeklődését és ír nekem! Sírí Shi'laka (#1042), számított a válaszdokra. Üdvözlettel: 1. 4.

Melior Cwa Twilior (#2145)

□ Mi nem mosunk fehérre 40°-on, nálunk nem kamatozik a pénze, mi nem adunk biztonságzatot a nehéz napokon, de pár dolgot biztosíthatunk: pia, buli és a jó társaság. Ezt csak mi tudjuk.

Kerekorsók (#9136)

VERS

Ajánlás

Királyok és uralkodók!
Ne legyen több rejtőmenny harc!
Az istenek legyenek jók!
És nem féljétek soha arc.

Kallina (#4047)

ÜZLET

□ Ásót cserélnék tárgyakra. Akinek van ásója, az írjon! Én kötelet, lapockacsontot, tigriszlán fogakat, smirgliveleket, püderkövet, mandibula pengéket és drótszörítet tudok érte adni. Majd megegyezünk. Shaddarnál vagyok. Cím: Rozgonyi Zsolt, 6726 Szeged, Fő fasor 168. Előre is köszli!

Dexler (#1380)

□ Helló mindenkinek! Szeretnék tőletek zöld üveget, ragasztót és vizionárszemet vásárolni. Már csak erre van szükségem, hogy Elenios hit-tüské érdekel. Fizetés kp-ban. A cím: Lipovics Gyula, 1032 Budapest, Szőlő u. 78. XI. 53. E-mail: lipovics@hotmail.com Más. Ezúton szeretnénk köszönetet mondani Marc a surranónak, Kigyó Bendzsinek, Didynek és Szélfelmetsző Jacknek. Köszönet a segítségért és a szót.

Don Juan (#4893)

□ Mint említettem legelső AK-s írásomban: pénzért bármit válllok, pl. tudatcsata, bérlőpás, info- és tárgyszállítás. Jelenlegi ajánlataim: mágikus ékszer, élő hegyirák.

Scatman, a troll (#1731)

□ Smaragd védőgyűrűm van, Tharr keresztjét szeretnék érte. Tel.: 30-969-1013.

Zsolt

□ Vangorff grófiától kapott smaragd védőgyűrűm elcserélném valami különleges vágófegyverre (pl. kvazárkard), szükség esetén értékegyeztetéssel. (Raptorszablya, ezüstkard, mandibulavak, rövid kard nem érdekel.) Tisztelt Toborzásgátló Vlagyimir! Megtiszteltetés lenne számomra, ha a gyűrűmet te viselhetnéd! Egy elf lány: **Bíborborostyán (#1977)**

□ Először is szeretnék bemutatkozni: Uzork the Mad vagyok. Még mielőtt rárontanék bárkire is, írök egy kis előzetes magamról. 27. fordulás vagyok, Leah az istenem, már beáldoztam neki, felépítem az oltárát, és megkaptam az első két varázslatát (vámprizáció, ételszívás). Ezek után kezdeném azt, amiért írok. Szerintem Sírí Shi'lakának nincs igaza abban, hogy Leah nem gonosz, mert aki beáldoz Leahnak, annak nem az van a karakterlapján: semleges (-1), hanem minimum gonosz (1), és aki gonosz az kap egy olyan enc-et, hogy A Sötét Út. Így kap egy új parancsot is RM (rombol), de szerintem a gonosz jellemet senki sem SE parancsral éri el, hanem GO-val, L-lel, RM-mel. Ez persze nem csak Sírí Shi'lakának szól, hanem mindenkinek, akinek az a felfogása Leahról, hogy nem gonosz, és nem a halál és pusztulás istene. Ha nem a pusztulás istene, akkor ki volt a gonosz isten Ghallán, mikor még nem volt se Dornodon, se Chara-din. De ha még így sem hiszel nekem, nem hisztek nekem, akkor azok, akik nem tartják gonosznak Leaht, azok áldozzanak át/be Sherannak, és teremtsenek, majd mi leromboljuk, elpusztítjuk, kiboncoljuk. Még van egy érvem: Leah rajtnak keresztüli tartja a kapcsolatot Ghallával, és mi kell, hogy lelkeket áldozzunk neki, hogy nőjön az ereje, és ha tényleg nem gonosz, és nem a pusztítás istene, akkor miért ilyen varázslatokat ad meg: ételszívás, halálvarázs, túlvilági lehelete stb.? Ő a leggonoszabb isten, és én erre dicsőséggel nézek fel. Nagy Zoltán Csaba, 5820 Mezöhegyes, Zrínyi Miklós u. 4.

Uzork (#4948)

□ Üdv mindenkinek! Melor Cwa Twilior (#2145) vagyok. Az egyik régebbi Krónikában a Segítség rovatban jelent meg egy hirdetésem, miszerint szívesen segíték a beáldozásban Leah leendő híveinek. Szép számmal kaptam mentális üzeneteket. Én mindegyikre olyan gyorsan válaszoltam, ahogy csak tudtam és kértem tőlük, hogy tegyék ugyanezt. Ennek ellenére sokan nem válaszoltak. Neveket nem említék, mert előfordulhat, hogy valamelyikük válasza elkeveredett (Killer Thornm négy hónap csúszással kapta meg az üzenetemet). Az ilyen eseteket elkerülendő megadom a címem: Bokor Balázs, 4031 Debrecen, Derék u. 187. IV/11. Akik nem kapták meg a választ, azok írjanak a fenti címre, akik pedig megkapták, de nem válaszoltak, azok tegyék meg! Továbbra is várom Leah híveinek és leendő híveinek levélét. Tisztelettel: I. 4.

Melor Cwa Twilior (#2145)

□ Tisztelt kalandozók! Kérlek küldjetelek nekem el minden információt, amit csak tudtok Ghalla történelméről, halál utáni világról. Köszönöm segítségüket! Címem: 1046 Budapest, Külső Szilágyi út 36. I/4.

Hadházi Zolt

□ Hát megtörtént. Először megloptak. A tettes egy árnymanó férfi volt, akinek fekete, hosszú haja és bajusza van. Az úr 3 aranyat vitt el. Tudom, sokaknak ez nem nagy összeg, sokan 50-100 aranykban gondolkoznak, de nekem ez is számít. Lehet, hogy sok árnymanó és más tolvaj sokat röhög, de akit már megloptak és lassacskán gyűjtött minimális pénzének egy részét ellopok, az tudja milyen érzés ez. Utálom az árnymanókat! Gyűlölöm! Minek kellett őket megalkotni? Mennyivel szebb lenne az élet nélküli! És nem csak az árnymanók nélkül, hanem a sok mocskos TÁP-oló nélkül is. Na vajon miért van több gonosz mint jó. A választ mindenki tudja. A gonoszokat még meg lehetne fékezni, de a jók egyedül nem képesek, mert kevesebben vannak. De ez nem csak a jók érdeke, hanem a semlegesek érdeke is. Ezért kérem az erősebb jókat és semlegeseket, kitorják el az útból (az Élet útjából) a gonoszokat. Éljenek a jók, éljenek a semlegesek! Visszatérve arra, hogy megloptak. El kell még árnulnom, hogy az előtte levő fordulómban találkoztam egy fekete, hosszú hajú, szürke szemű árnymanó férfival, kinek körszakála és bajusza van. Fegyverzetét egy trikomin trófea, egy törpemammut trófea és egy vérszomjas csüldő trófea ékesíti. Büszke lehet magára, hogy 3 aranyamat elvitte. Tudom, ez még nem bizonyíték, szerintem valószerűt, hogy ő volt a tolvaj. A továbbiakban is jó kalandozást kíván, és hozzájárulásaitokat várja:

Garg Garagar (#5949), a meglopot

□ Már nem vagyok a régi. Hiába próbálók úgy tenni, nem megy. Kemény, ostorozó gondolatok továbbra is kreáló, de már szívem berzenkedik e szavak ellen. Miért? Mert folyton halom szeretet anyám Elfeanor (#3095) igaz szavait: „Béke... harmónia... élet...” De lehet, hogy ezek Sheran szavai? Igen, azt hiszem. Érzem, hogy egy anyáskám nagyon közel áll a Földanyához. Talán ő az Úrnó ghallai megtestesülése. Sőt, biztosan! ELFI szavai: Sheran kinyilatkoztatása. Azt hiszem, ezen dolgok tudatában könnyebb lesz megtennem a következő lépést. (Így lesz a legjobb.) Én, Nardaal, a Róka ezennel bocsánatot kérek mindazoktól, akiket bármilyen formában megsértettem mind szóban, mind fizikai értelemben. Együttal ünnepélyesen kijelentem, hogy visszavonulok teljesen a világi élettől, és csak a hittemek élek. (Templomokat és oltárokat építek, isteni küldetések teljesítek és Imádkozom a Földanyához.) Mindenben alárendelem magam a Fekete Druidák (#9155) KT akaratának mindenféle zokszó nélkül. Ezenkívül bejelentem, hogy a jövőben (remélhetőleg soha többé) nem jelenek meg cikkekkel sem az AK-ban, sem sehol máshol. (Ezt adta nekem december 10., a Néke napja.) Még egyszer utoljára: Sheran szent nevére esküszöm! A Béke legyen veletek, Túlélők! **Nardaal, a Róka (#4279)**

□ Tisztelt kalandozók! Egy általában igen fontos témában írök ide az újságba, mivel eléggé elvette a kedvem a decemberi Krónika szinte mindentől. A problémám a következő: a GN apróhirdetések színvonalra – egyszerűen fogalmazva – rohamosan csökken. Mikor én elkezdtem játszani (94-ben), még az ingyenes két oldalas GN volt. Egyszerűen alig győztem kívánni a következő szám megjelenését, annyira érdekelték az aprók. Akkoriban kezdőként meg sem fordult a fejemben, hogy én írjak hirdetést, hiszen olyan nevek szerepeltek, akikkel nem mertem egy lapon említeni magam. Minden egyes hirdetésből új érdekességet lehetett kiolvasni, és szinte mindenkit név szerint ismertem. Igaz, akkor is voltak harcos hirdetések, de elvették, most viszont alig olvasok mást. A GN tele van töltve eszement baromságokkal, amin az embernek még röhögni sincs kedve. Nem akarok senkit megsérteni, ezért nem sorolok föl neveket (azt hiszem tudják magukról az illetők), és valóban nem kell mindent elolvasni, de lassan az lesz a tényállás, hogy nem érdekel a GN. Az az igazság, hogy a legtöbb hirdetés arról szól, hogy „én vagyok a 10. fordulás karakter, aki mindenkit megölök, pusztuljanak a gonoszok, vagy pofa be XY”. Szóval azért ez egy kicsit unalmas. Minden új GN-ben 15-20 új névvel találkozom a megszokott 3-4 kalandozó mellett. Szerintetek a régi nagy nevek miért nem írnak? Biztosan van véleményük, csak éppen fölöslegesnek tartják az írást, mivel 2-3 hónapig kell várni a megjelenésre a tolongó baromságok miatt. Hol vannak már Axel Marguin, Jerikó vagy akár Kasul Herolf hirdetései. Most is vannak olyanok, akiket tisztelek (a hirdeteik miatt), de roppant kevesen: Rothdak, a megtörő (Éjharcosok), Nardaal (szia, hogy vagy?), Nehwon. Azt hiszem ennyit erről a témáról, de azért két jó tanács: több tisztelet a GN hírnevének, és olvasgassátok nyugodtan a GN első 19 számát, tanulósok lesz. Köszönöm a szót. Minden goodnoszt:

Clark O'Ohane (#5383)

□ Kalandozók! Ezúton szeretnék gratulálni Tharr híveinek és az Acél Öklök KT-nak, hogy az úgynevezett jók helyét megnyerték nekik a Tornyok háborúját! Furcsa érzés volt úgy elveszteni a háborút, hogy jó jellemű kalandozóktól csatában egyetlen egyszer kaptam csak ki, pedig kb. 30 csatát vívtam meg a háború alatt. Talán mondanom sem kell, hogy ő is az Acél Öklök KT tagja volt.

Thier Mirgandil (#3840),

2-szeres háborús bűnös

□ Féltreértések elterülése végett: nem zavar, ha valaki ész nélkül tápol. Tegy, ha neki ez a játéklényege. Ez csak akkor idesgít, ha az az ultratáp, élettelen számhalmaz tönkreteszi mások fordulóját, esetenként kedvecn sötét elfemet vezet 13 ÉP-re, mint „várvédő társát”. XII. 21. **Tan (#3429)**

□ Kedves haverek mán megint sikerült levernem etypár tintacsirkét ity icsmét tudok írni mesét. Cóval szó nyú álomvó nem mérégiben. Épen a híress Barackirályval üzleteltem királyi koronyák ütyében mikó megjelent régi riválcsom Jégárus a Kapcabetyár. Rámmézett ocsobóna vigyorogva és ity szót. Aha tehát vagy Vagyimre. Halálos Ementálék tegyék a dolgokat és ezzel elévarázsolot négy öríássárga vadsajtot. Elmormoltam néhány varázsszót fegyvert váltottam és bátran elépít léptém. Hatalmas csata kezdődött. Röviden a harc egy külső szemléletből. Vagyimre felméri a helyzetet majd hirtelen megidéz egy Démoni fenýó mikégeret. Az eger főgával megrágsálja a halálos ementálé közepét. A felbószült sajít egy televazábálás varázslatot ló ki. Vagyimre borzalmas lustává válik, de kiló egy lyukasító varázslatot. A sajton óriás lukak keletkeznek már nincs sok hátra neki. Vagyimre kezében Björnborg sajtreszójével szétrancsiozza a lényt, a törmelék a földön nem mozdul. Jöhet a következő... meg a következő... és az utolsó. A borzalmas csata végén Vagyimre teli gyomorral elvágódik a földön és hortonyon kezd. Alig hallja már Jégárus üvöltését. Élje a Jég és Sajtkonzern BT RT KFT. Szerecsére eddig tartott az álom. Na heló heverek oct irgatok és győjtek egójistának.

Kiköpött Ubifej (#3969)

□ Hat éve. Már hat éve járom a kiégett pusztaságot az élet jelei után kutatva, de csak a halál árad mindenből. Virágok illata helyett a hamu kesernyés szaga, a zöld mezők helyén üszök és por. Lelkileg letörve, a keserűség keserynyés ízével a számban tettemet el az utamba került túlélők, akik feladták a keresést, és magányosan haltak meg a pusztában. Hat éve alszom el az egyre jobban agyamba égetett tűzoszlopok kavargó képeivel, s ébredek az egyre halványuló erdők látványával. Aztán egy évet megielet az álomban. Gyönyörű volt! Még az én elf szemimmel nézve is a legszebb, akit eddig ismerem. Azt mondta ő Sheran, s ha keletre haladok, akkor újra látni fogom az erdőket, s megtalálom őt is. Segített, hogy ne veszítsem el a reményt, megőrizzem a tartásom. Lányáva fogadtok, s én örömmel fogadtam meg Neki, hogy teljes szívvel szolgálni fogom őt. Druidák! Segítsetek beáldozni annak, akinek az életem köszönhetem. Eddig ő övott, most én szeretném megívni az egész félszigeten azt ami Őt képviseli: a természetet. Előre is köszönök minden segítséget! Sheran áldása rátok!

Shadow Killer (#3745),
a Földanya lánya

□ Nem lenne ésszerűbb, ha a HIR parancsok ingyenesek lennének mindenki számára, s nem kerülne TU-ba? Elvégre információátadás. Kissé felpeszúdlne a TU-dati tér. Mit gondoltok róla?
Tan (#3429)

□ Héééé! Ébresztő! Hát senki nem akar harc nélkül győzni? Egy ongóliant megállításra egy szemvillanással, vagy az erőszakos kalandozók megfékezésére egy mosollyal... Nem kell? (Ajánlott olvasmány GN59 54. o.) Hogy világos legyen: ez egy nagyszabású terv, Tihor Miklós nem fogja leprogramozni egy tucat kalandozó kedvéért. Aki szeretne részben harcmentesen játszani, az írjon nekem egy m.ü.-t (név, karakterszám, színt)! Ha megjegyzésed, javaslatod, ötleted van a dologgal kapcsolatban azt is írd meg! Tihor ísten véleményét a következő Newsba próbálom megírni. A harc nélküli győzelem esélye a veled azonos szintű szörnyeknél x% lenne. Egy szintkülönbség +/- 10 %-ot, a Barátság szakértelmelem +5 %-ot jelent. A Barátságot valószínűleg nem lehet KNO-val növelni (a játékegységy miatt). A Barátság ereje támadó varázslat, mely 1-2-es agresszióval ugrik be. Siker esetén egyáltalán nem sebződsz, kudarcról viszont az ellenfél rád lövi a varázslatokat is, és rendszeres meg kell küzdened vele... Ezért a BAR [színt] parancssal megadhatod, hogy max. milyen erős lényvel akarsz barátkozni. Ha az agresszió nagyobb 2-nél (vagy T parancs esetén), mindig normálisan fogsz harcolni. (Küldetésteljesítés!) A siker sosem lesz 100 %, ez főleg a nálad magasabb szintű lényekre igaz. Magasabb Barátság szinten (4, 8, 12...) újabb kalandozást segítő varázslatok tanulhatók meg: (siker esetén komponens másolás a szörnyből, jószágpont, +VP ect.) Várom véleményeitek, üzeneteiket!

Aranyszakáll (#5198)

□ Válasz Nehwon levelére: Igazán jellemző, hogy előbb rágalmozol, utána pajzs mögé bújsz („Sheran pártiak kémjeljenek!”) A Te szóhasználatoddal vede: De mit is várhatnánk egy olyan isten hitétől, akiről a hívei sem tudják eldönteni fiú-e vagy lány. Talán magukról sem... Ezért írnak ilyen bölcségeket. Igen régen látható Ghallán vihart, az is jobbra tűzből állt. Na igen, néha esik egy kis eső. De milyen jól is jött az amikor egy száraz vízestőlmevel a kezében szomjaztál! Már ha tudod egyáltalán, miről beszélek. Az istenekről további hiányos ismereteid vannak. A szél (és a vihar) bár a természet része, Elenios irányítása alatt áll. (Ha nem hiszed, járj utána!) Reményem sikerült rövid lennem, de legközelebb leírhatnád a karakterszámod, hogy személyesen írhassek, ne kelljen az AK-ba a helyet foglalnom. **Ymmor-thal (#5738),** akinek van karakterszáma

□ Egy kérdést intéznék a Viharlégio KT-hoz: Árúljatok már el, hogy mi az oka a rám bocsátott viharfelhőöknek! Bár sötét a jellemem, de még soha nem ártottam egyikőtöknek sem. Nem harcoltam ellenetek, sőt eddig csupán egy-ekét viharlégióssal találkoztam. Ez az üzenet elsősorban a viharfelhő készítőjéhez szól.

Lord Raver (#5726) Dornodon inkvizitora

□ Üdvözlök mindenkit! Kalandokban gazdag új esztendő kívánok minden játékosnak. Itt szeretném megköszönni azoknak az embereknek a munkáját, akik nélkül ez a játék nem jött volna létre. Fúúú! Apám! Ez nem semmi mi? Gondolkodtam is elég szépen mire össze jött egy ilyen szék bevezető. Jut eszembe adjon már valaki ennek a szerencsétlen Razul gyereknek (dec. AK) egy kerty vizet, mert teljesen maga alatt van a csáki! Nem szókták ezeket az irományokat valamilyen szinten cenzúrázni? Ja, hogy ezért nem közlik le az én aranykopéseimet sem! Na mindegy! Ha esetleg mégis olvasna valaki ezt az irományt, szóljon Raimundnak, hogy eljött az idő, Barbabapának egyre súlyosabb tünetek jelentkeznek (minden Krónikába beír 2-3 baromságot), úgy, hogy le-be öltene kártan gyorsodás ellen. Kihányt Uborka nevezett palinak (#3969) üzenem: Kiiirály vaty hapsókám! Na csó!

Dragon Hand (#1128)

□ Tisztelt kalandozótársaim! Észrevettem, hogy páran közlétek mindig ugyanúgy kezdi vagy fejezi be írását, és, hogy sokan ugyanazt a szöveget használjátok. Szóval most következzenek ezek a szövegek, csak egy „picit” másképp: „Hé, Gula népe! Most a a pindurka gondolkozól szól hozzátok. Bár sokaknak megiegerem, hogy nem írok az AK-ba, de hát az én ígéretem... Más. Átvénnek helytartói város közelében indult karaktert. Nem rabszolgának kell. Ja, jó nagy lemaradása legyen, és legyen nála áso! A technoldin váladéka legyen veletek! Éljen Garg Garagar!” Na, hogy tetszett? Bizony, ezeket ti írtátok az AK-ba!

Garg Garagar (#5949), a Kis Mono

□ Helló kalandozók! Oref a Kismet vagyok, egy barna, rövid hajú, szürke szemű, alkalvtó férfi, és (egy tintacsigával történt találkozásom óta) sötét a bőröm. Azért írtam, hogy többen is megismerjék a nevem. Szívesen leveleznék bárkivel.

Oref a Kismet (#2026)

□ Kalandozótársaim! Nemrég egy phua-kúpban jártam. A massa nem volt egy nagy durranás és kincset sem találtam. Amiért mégis írok, az az a felirat, ami a falon volt. Olvassátok és hasznosítsátok a magatok számára. A szöveg így szól: „Ha a kihívás tornyának 5. szintjén igazán jó varázslatot akarsz tanulni, legalább 35-ös tautomaturgiával próbálkozz!” Hát ennyi. A többi rajtatok múlik. Sok sikert.

Erős Ryanor (#2471)

□ Kedves játékosársam! Ezúton (is) értesítelek, hogy telefonszámom megváltozott, ezután a 217-0999-es számon tudsz elérni. Raia kísérjen utadon! **Edward a kíváncsi (#4415),** a Naplovagok KT nagymestere

□ Sheran templom épít Libertantól keletre a (124, 71)-es koordinátán. Gyertek építeni!

(#4926)