

Szerkesztői üzenet

Sziaztok! Sajnos az előző számunk az Ezüsthajnal tördelési munkálatai miatt két héttel később jelent meg a megszokottnál. Mindenkitől elnézést kérek, aki már türelmetlenül várta az újságot! A lemaradást igyekszünk behozni, mostani számunk már csak egy betet csúszik, és remélhetőleg a júliusi Krónika már a megszokott 10-e körüli időpontban jelenik meg. Térjünk át egy kicsit kellemesebb témára! Új, folyamatosan játszható HKK versenyt indítunk, a Hatalom Ligáját, amiről bővebben a 26. oldalon olvashattok. Azonban már itt fel szeretném hívni minden kártyás bolt és klub figyelmét, hogy várjuk azon boltok és klubok jelentkezését, akik szívesen bekapcsolódnának a szervezésbe.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

III. évfolyam 6. szám (1998. június) – Megjelenik havonta

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

Tördelő szerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Borbély György

Grafikusok: Lipták László, Szügyi Gábor, Vida László

Borítófestmény: Gógös Károly **Borító:** Erdős Árpád

Szándinamikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

Lapzárta: május 6. **Az augusztusi szám lapzárta:** július 10.

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 szövegek és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon történő felhasználása csak a Beholder Kft. engedélyével lehetséges.

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

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

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

E-mail cím: holder@mail.datanet.hu

Tartalom

TRÜKKÖS KÉRDÉSEK CSELES VÁLASZOK	2
Shadowrunból	
A SPECIALISTA	6
KG novella	
LEGENDA	10
KG-s képregény	
BIRODALMI HÍREK	13
Frissek és zafosak	
ELSŐ KÉZBŐL	14
KG-fejlesztések	
SZÖVETSÉGI SZEMLE	15
Aprók, hajléírás	
KERESZTÜL-KASUL	17
TF-es keresztrejtvény	
A VILÁG SZEME	18
Fantasy regényrészlet	
ÁRLISTA	21
A Beholder Kft. áruiból	
KOMBÓK	22
Gyűjtő-pakli	
KÉRDEZZ-FELELEK	24
HKK-ból	
HATALOM LIGÁJA	26
Új, folyamatos HKK verseny	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
KÉRDŐÍV	30
Kiértékelés	
ÚJ VERSENYEK	32
HKK és Magic	
EZÜSTHAJNAL	34
Gyakorisági lista	
MAGIC STRATÉGIA	35
Richmond Gun	
MTG: ROCHESTER DRAFT	38
Tanácsok a draftoláshoz	
SEALED DECK GYAKORLÁS	40
Magicból	
GYŪJTÓGETŐS NBA SPORTKÁRTYÁK	42
Bemutató	
GHALLA NEWS	44
Egy újabb hónap eseményei	
STATISZTIKA	44
TF-FEJLESZTÉSEK	45
HOLTSÁV	46
BÁRDVERSENY	48
APRÓK	50

TRÜKKÖS KÉRDÉSEK CSELES VÁLASZOK



Előszó gyanánt: Most egy kicsit sokat kellett várni, hogy összegyűljenek értelmes kérdések (csöndesen jegyzem meg, hogy a kérdések nagy részét nem is levélben vagy e-mailben kaptuk, hanem a Shadowrun levelezési listáról emeltem le mindenki okulására). Szerencsére a mostani kérdéstömeg a Shadowrun sok érzékeny vagy bizonytalan pontjára rávilágít, így (szokás szerint) egy csomót lehet belőlük tanulni gyakorlott és gyakorlatlan játékosoknak és játékezőtöknek egyaránt. Kellemes okulást mindenkinek!

Lehet-e olyan csinálni, hogy egy karakter összegyűjt némi karmát, nem költi el őket azonnal, majd egyszerre két szinttel növeli pl. a fegyver szakértelmét?

A kapásból adható, lüke válasz az, hogy igen, hiszen a szabályok megengedik. A kérdés nyilván arra vonatkozott, hogy a játék „szerep” oldaláról elképzelhető-e, hogy valaki, aki eddig még puskát sem fogott a kezébe, hirtelen egész jó mesterlövő lesz (hiszen elég sok karmával megoldható a dolog). A személyes véleményem szintén igen, ugyanis a karma valamilyen szintű felhalmozott tapasztalatot jelképez. Ha valaki sok karmát fordít egy szakértelem több szinttel való növelésére, azt elvileg úgy is el lehet képzelni, hogy az illető nagyon tehetséges az adott területen, de a tehetségére csak a karmaráfordítás pillanatában derül fény. Más kérdés, hogy a karma elköltése nem úgy történik, hogy „hú, gyerekek, van még két óránk egy rázós vadászatig, van egy kis fölös karmám, addig gyorsan megtanulok jól lőni”. Karmaelköltéssel való szakértelem-növekedést én a régi (és persze sokat vitatott) AD&D-s módszer mintájára úgy képzelem el, hogy a karakter eltölt egy kis időt (néhány napot, esetleg néhány hetet) az új szakértelemmel való ismerkedéssel és gyakorlással. Két vadászat közötti szünet kiválóan alkalmas a szintnövelésre.

2056-ban egy sárkány vajon hová tartozik a rendszer-tanban?

Egyenes kérdés, egyenes válasz: a sárkányok közé. Hitted volna?

Nem irreális, hogy az Esszenciavesztéssel rendelkező lények havonta veszítenek egy pontot? Hogy lehetne ezt megváltoztatni?

Egyáltalán nem irreális. Megváltoztatni pedig úgy lehet, hogy a játékezőtök azt mondja, hogy márpedig mostantól kezdve az esszenciát veszítő lények csak évente veszítenek egy pontot. Patty. Ne feledjétek: a szabályok azért vannak, hogy gördülékenyebbé tegyék a játékot, nem azért, hogy elvegyék a kedveteket. A saját játékokotban olyan szabályok szerint játszottok, amilyen szerint akartok. Más kérdés, hogy szerintünk egy évente 1 pontot veszítő vámpír szinte már nem is megy vámpírszámba, annyira békés jószág lesz (évi egy pontot akár baráti cserekereskedelemben is meg lehet szerezni). A havi 1 pontos veszítés azért havi (és ez nem csak a lány vámpírokra jellemző – de rossz poén volt), hogy a tulajdonos igenis vadásszon az esszenciára, ha életben akar maradni.

Ha egy személyes harci érzék varázslatot megkötök fókuszba, akkor a fókusz bekapcsolásánál mindig meg kell dobni a varázslatot, vagy csak a megkötéskori sikerek szerinti plusz harci tartalékot kapom meg?

Egyszerű kérdésre egyszerű válasz: mindig a megkötéskori sikerek számítanak. Ráadásul, mint az a szabálykönyvben írva van, megkötésnél a varázsló egyszerre költi el a karmát és dobja meg a sikereket. Ez azért van, hogy ne lehessen előre tudni, milyen lesz a megkötött varázslat. És amit egyszer már megkötöttek, az olyan, amilyen.

Mi van, ha egy méterre magamtól robbantok egy tűzlabdát?

A kérdés picinykét furcsa (el tudom képzelni a varázslót, aki ilyet csinál), de válaszolunk rá, mert ennek kapcsán ismét felvázolhatjuk egy kicsit, hogyan működnek a varázslatok a Shadowrunban. Tehát: a tűzlabda harci varázslat és minden harci varázslat csak azokra a célpontokra hat, akiket a varázsló lát, ráadásul „belülről kifelé” módon, vagyis a romboló energia átszalad az asztrálon és „beleürül” a célpont aurájába. Ha manaalapú a varázslat, akkor az aurát roncsolja, ha fizikai a varázslat, akkor a testet roncsolja, de belülről. A területre ható harci varázslat csak annyival több az egyetlen célpontú harci varázslatnál, hogy ő a hatókörzetbe eső (és a varázsló által látott) mindegyik célpontra egyszerre hat. A válaszom tehát az, hogy a varázslótól egy méterre álló célpont frankón megsül, és a varázslónak haja szála sem görbül, ha csak úgy nem, hogy a célpont által másodlagos sebesülésként (lásd Grimoire) elszenvedett tűz elemi hatás átcsap rá egy kicsit. Más a helyzet, ha nem tűzlabdát mond el, hanem pl. lángbombát, ugyanis ez utóbbi varázslat fizikai manipuláció. Lángbomba esetén nagy cumi van, mert az tényleg úgy működik, hogy a középpontból (ami a levegőben is lehet) kifelé haladva a hatókörzetet elárasztja lángokkal.

Mi lesz, ha valakiből kioperálnak egy kibervert? Nő ettől az esszenciája? És a mágiája?

Ha csak kioperálják belőle, akkor természetesen NEM. Ugyan mitől nőne vissza? Sőt, ha engem kérdeztek, én szörös szívű játékvezető lennék és akkor sem adnám vissza (vagy csak hosszú idő elteltével) az elvesztett esszenciát, ha ugyanazt a szervet ültetnék vissza az illetőbe, amit annak idején kioperáltak belőle. Az esszenciavesztés szerintem annak az eredménye, hogy durván és természetellenes módon felborítják a test egyensúlyát. Azt pedig nem lehet egykönnyen visszaállítani. Az utcai samurájok és kibervert a testükbe építő egyéb egyéneknek igenis tisztában kell lenniük ezzel a felelősséggel. A valós élet nem abból áll, hogy pontokat tologatnak ide-oda a karakterlapon. A valós életben vannak visszafordíthatatlan folyamatok. Uff, én beszéltem.

Miért jó, ha a rigóba be van építve egy járműirányító rendszer, és a kezdeményezése pl. 10+3D6. A szabálykönyvben az áll, hogy a pozíciópróba után dobunk kezdeményezést, de mire kezdeményez egy rigó? Azt tudom, hogy legalább egy összetett tevékenységet kell a vezetésre fordítania, de ez drótok nélkül is megvan.

A „mire kezdeményez egy rigó?” kérdést nem biztos, hogy jól érttem, de az én olvasatomban ez azt akarta jelenteni, hogy „mi mindent csinálhat egy járművet irányító rigó, ha jó nagy kezdeményezést dobott?”. Pl. robotokat irányíthat, járműbe épített fegyverrel tüzelhet stb. Ugye, te sem gondoltad komolyan a kérdést?



Mi van, ha elmondok egy területre ható manavarázslatot, és én is beleesek a hatókörzetbe? Sebződöm (elvileg látom magamat)? És sebződik-e az az illető, aki 10 cm-re mögöttem áll?

A varázslatok működéséről már írtam néhány kérdéssel előbb. Az egészen egyértelmű válaszom az, hogy nem sebződsz. Sem a varázslattól, sem a másodlagos fizikai sebzéstől (ami nincs is, mivel a mana alapú varázslat a célpont auráját rombolja). Aki meg 10 cm-rel mögöttem áll, az akkor sebződik, ha látod. Ha nem látod, akkor nem. A területre ható manavarázslat azokra a célpontokra hat, akik beleesnek a hatókörzetbe ÉS akiket lát a varázsló.

Tegyük fel, hogy két karakter azonos számszerű főerőtekekkel (szociális jártasságokkal) rendelkezik, de a személyiségük és élettörténetük gyökeresen eltér. Ugyanabban a szociális helyzetben ugyanolyan célszám ellen kell próbát dobnuk?

A kérdés nagyon jó. Az alap célszám ugyanaz, de én a játékvezető esetében alkalmaznék célszámmodosítókat, ha a helyzet megkívánja. Itt az alkalom, hogy a karakterek nem számszerűsíthető jellemzői (előtörténet, szerepjáték satóbbi) számszerű előnyként/hátrányként is megjelenjenek. Vagyis, hogy a szerepjáték is szóhoz jusson a kockahajigálások között. Például tegyük fel, hogy egy karakter gyerekkorában végignézte, ahogy néhány bőrféjű megöli a családját. Ő valahogyan megmenekült, és árnyvadászként hirtelen tárgyalnia kell egy bőrféjű banda vezetőjével. Nem biztos, hogy a tárgyalás szakértelme ilyenkor ugyanúgy működik, mint mondjuk egy hippy utcai dokival szemben.



Ha egy mágus fizikai sebzést szenved (pl. súlyosat), és utána asztrálisan projektál, akkor figyelembe kell-e venni a fizikai sebzés miatti hátrányos módosítókat az asztrális síkon? Merthogy ott ugyebár nem zavarja a fizikai teste.

A kérdést feltevő célzott a Vakító fény c. könyvre, ahol valami hasonló történt a főhőssel. Na igen. A válasz az, hogy természetesen számít, mert bár projekció közben úgy *tűnik*, mintha a fizikai test nem csinálna semmit, de a fizikai és az asztrális test projekció közben is össze van kötve, ezért az asztrális harcban elszenvedett sebzés manifesztálódik a fizikai testen (erre is volt példa a Vakító fényben, amikor Walsh őrmester illetlen módon mindenkit összevázert a furgonban), és a fizikai test sebzése is kihat az asztrális tevékenységekre. Bocsi, de hát ilyen a felébredt mágia.

Ha egy varázsló tűzlabdát mond valakire, de a célponttól 3 méternyire a sarok mögött áll egy másik ipse, akít nem lát a varázsló, akkor a másik ipse is sebződik?

A kérdés hasonló az „orrom előtt robbantott tűzlabda” kérdéséhez. Az ott leírtaknak megfelelően, ha a varázslat tényleg tűzlabda, akkor a másik ipsenek meg sem kottyán a dolog. És jogában áll röhögni azon, akire rálátott a varázsló. Általánosítva a kérdést, minden harci varázslatnál (fizikai és mana alapúaknál egyaránt) ugyanez a helyzet. Ha viszont fizikai manipuláció varázslatot mondott el a varázsló (kiváló példa rá a lángbomba), akkor a sarok mögötti pacák is megsül, feltéve, hogy a varázslat hatókörzete eléri a 3 métert (ami valószínű).

Ha szemből rám lőnek, számít-e valamit, hogy előttem áll egy másik ember?

Már hogye számítana. Az előtted álló ürgének mindenféleképpen. Jelen esetben ugyanis a balszerencsés fickót (mármint azt, aki előtted áll) úgy kell tekinteni, mint egy akadálynak, aki csökkenti a rád irányuló lövés energiáját. Tudom, hogy ez egy kicsit rideg és embertelen, de hát erről van szó (kedvesináló: Derek Montgomery, az LX-IR című Shadowrun regény főszereplője az utcán bókászó gyalogosokat szakszóval „mobil fedezékként” emlegeti). A szabályok ismertek erre vonatkozóan. Innentől persze egy csomó érdekes kérdés felmerül: mi van, ha troll az illető, mi van, ha páncélt visel, mi van, ha csak törp az illető, stb. Tájékoztatóként azt mondom, hogy a célpont előtt álló illető méretétől függően adjatok célzás módosítókat (pl. teljes takarás, részleges takarás). Aztán a mobil fedezék szerepét vállaló személy akadály szintjét tekintsetek 3-asnak (ez az olcsó anyag/abroncs kategória az Akadályok szintje táblázatban), de számítsátok be az általa viselt ballisztikus páncélzat szintjét és bőrpáncélzatot. Ha tehát egy 3-as ballisztikus páncélzat szintű ruhát viselő emberen át lőnek, akkor az ő akadályszintje $3+3=6$ lesz. Tanulság: egy testpáncélzatot viselő troll testőr mögött egész jól biztonságban van egy ványadt kis céges öltönyke.

Mennyi időbe telik, amíg a kiberszemem átáll hálótóból fényerősítő üzemmódba?

Típustól függ, de szerintem szabad tevékenység, mivel csak gondolni kell rá, és kész. Ha elég olcsó a kiberszem (szemüveged), akkor poénból bevezethetitek azt a szabályt, hogy egyszerű tevékenység (esetleg összetett tevékenység) kelljen hozzá. Milyen jó is ez, amikor az egyik ellenfél a sötétben van, a másik pedig egy vékony deszkafal mögött...

A képesség-huzalozás szintje azt szabja meg, hogy hány képességprogram lehet egyszerre bent, vagy ezek szintjét is megszabja?

Csakis azt szabja meg, hogy egyszerre hány lehet bent. Más különben nem lenne túl hasznos egy 1-es szintű képesség-huzalozás. Azt, hogy mekkora szintű chipet dughatsz a fejedbe, azt a pénztárcád nagysága (magas szintű chipek esetén a RASSZ-od érvényessége és a benne található hatósági engedélyek megléte) határozza meg leginkább.

Mi a hatása a Shadowrunban, ha összekötözünk négy kézigránátot és egyszerre eldobjuk őket? Mi a sebzésük?

Jó nagy. Megjegyzem, hogy ha összekötözted, akkor már elég nehéz lesz *külön-külön* eldobni őket... De komolyra fordítva a szót, a sebzés egészen szépen kijön úgy, hogy a gránátok energiáját összeadod. A sebzésszint persze nem változik, de négy darab 10S sebzésű gránátból így 40S sebzés jön ki, ami azért eléggé húzós. Ami a hatókörzettel illeti, elvileg az is összeadódik. Azért csak elvileg, mert így egy löszerraktárral...

Ha egy szellem küzd egy varázsló ellen, akkor a varázsló kétféleképpen győzheti le a szellemet: vagy visszűzi, vagy varázslatokkal lenyomja. Ha mondjuk 10-es erősségű a szellem, akkor egy 6-os mágia tulajdonsággal rendelkező varázsló igen nagy eséllyel képtelen visszauzni. Ha viszont elmond rá egy erős varázslatot, akkor egyetlen siker is elég, és a szellem máris nekiállhat hadakozni a varázslat ellen, ami során jó eséllyel legalább egy enyhe sebést benyel. A kérdésem tehát a következő: nem a visszauzésnek kellene hatékonyabbnak lennie? Ti hogyan játszatok az ilyet?

A kérdés jó. A visszauzés általában kiválóan szokott működni legfeljebb 3-as vagy 4-es szintű szellemek ellen, sőt, még egy 5-ös szintű ellen is jó eséllyel lehet „indulni”. Egy 10-es szellem esetében valóban nem túl potens dolog a visszauzást, de ez nem azért van, mert a visszauzés használhatatlan fortély, hanem azért, mert egy 10-es erejű szellem kegyetlenül erős. És ennek megfelelően ritka is. A második kérdésre az a válasz, hogy mi úgy játszunk a visszauzást, ahogy az a Shadowrun szabálykönyvben írva van, és ha 10-es szellemmel találkozunk, akkor vagy többen megyünk neki, vagy megpróbálkozunk varázslatokkal, vagy gyorsan elhúzzuk a csíkot. Esetleg: nagyot szívnunk, mert ez is benne van a pakliban. A játékvezetőnk azonban értelmes ember és csak nagyon ritkán és csak nagyon indokolt esetben „mesél be” 10-es erejű szellemet – képzeljétek csak el, vajon ki idézget ilyeneket mindennap?

Mi van olyankor, ha a karakter kezdeményezése fizikai és kábulássebzés miatt nullára vagy az alá csökken, és mindegyik meta-síkon történik?

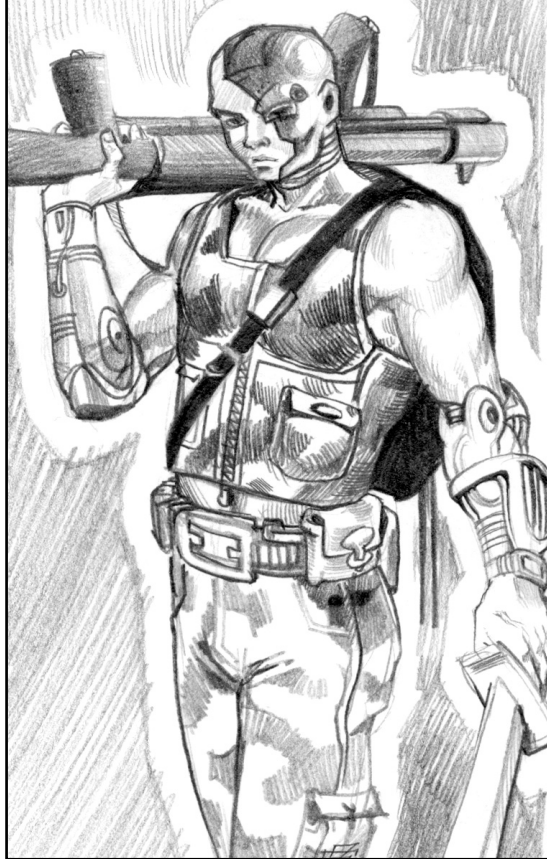
Ha a fizikai világban történne a dolog, akkor ugyebár az illető cselekvésképtelenné válna. Egy meta-síkon mindez rendkívül kellemetlen bír lenni. A meta-síkok nem a cucilis máguspalántáknak valók. Én azt mondom, hogy a karakter ilyenkor meghal. Puntum.

Lehet varázslattal emlékezetet módosítani?

Már hogyan lehetne! Ha előbb feltaláltok hozzá egy varázslatot. Ami elmondásának – gyanítom – igen-igen masszív kimerülés lesz az eredménye. Új varázslatok tervezéséről a **Grimoire-ban** írunk részletesen, a nagy kimerülés elviseléséről pedig angol tudók az **Aztlan** című kiemelésben olvashatnak a vérmágia (blood magic) címszó alatt. Brrr...

A Shadowrun szabálykönyvben nem írtátok le a Szűrő, Páncél és Helyreállító programokat (a hátulsó táblázatban csak az áruk és a méretük szerepel). Pótolnátok a mulasztást?

Nem írtuk volna le? Nem. És azért nem, mert ezek az angol eredetiben sem szerepelnek. Az angol eredetiben elkövettek egy hibát, én meg nem vettem észre és lefordítottam. Megesik az ilyen, elnézést kérek érte.



Hőlátással normálisan látok hőfüstben?

Épp ellenkezőleg! A hőfüst ugyanis a hőlátás blokkolására készült, ugyanúgy, mint a rendes füst a rendes látásra. Más kérdés, hogy a hőfüst esetleg nem is nagyon zavarja a rendes látást, így ha kikapcsolod a szemüveden a hőlátó üzemmódot, még jól is járhatasz. Ha troll vagy, akkor ezt sajnos nem teheted meg.

Mi van akkor, ha varázslatot mondanak rám (tűzlabdát), de nekem be van kapcsolva egy személyi harci érzék fókusz is? Ekkor elvileg én megérzem, hogy készül valami ellenem, és van egy szabad tevékenységem, amelyben mondjuk bekapcsolom a láthatatlansági fenntartó fókuszomat? Ekkor a varázslat nem hat rám? Ha ugyanis nem lát a varázsló, akkor nem tud rám varázsolni akkor sem, ha tudja, hogy ott vagyok. De az általam vázolt esetben azonban egyszer már látott engem, varázslott is rám, de én eltüntettem a varázslat hatásának kifejtése előtt. Mi a helyzet ilyenkor?

A kérdésben benne van a válasz is. Ha egyszer a varázsló meglátta a célpont auráját, összehangolódtott vele, és útnak indította a varázslatát, akkor a varázslat már betalál az aurába.



A SPECIALISTA

A megfelelő helyen, a megfelelő időben.

Ez a siker titka.

De ez itt nem a megfelelő hely, az idő pedig mintha csak megdermedt volna.

Egy elfelejtett nevű bolygó a Tiltott Zóna határán.

A pokol!

A zarg támadások erejének növekedésével elkerülhetlenné vált, hogy a Birodalom feladja egyik évszázados tabuját, és megkíséreljen a meghódított bolygók felszínén is szembeszállni a galaktikán túlról érkezett hódítókkal.

Katonák millióit készítették fel a hadműveletre, városnyi méretű csapatszállítók tüzereit szerelték fel, égitestek ezrein indítottak támadást. Lángoltak a világok.

Győzni eddig sehol sem sikerült. Aki lement a felszínre, az ott is maradt. Nem voltak túlélők.

Ahogy itt sem lesznek.

Trakdrak őrmester, a Halálgárda 172. xeno osztagának rangidős altisztje összeszorított foggal egy maroknyi folyékony fémot nyomott ki a karsú uránhengerből a mellvértjén tátongó, megfeketedett szélű lyukra.

– Valami lézer lehetett – nézett rá egy pillanatra Drex Trakorax, az osztag legerősebb katonája. „Trako” a bombatölcsér szélén állt, és a rohamlézer keresőjén át a közeli romokat fűrkészte.

– Mi a fenét keresünk itt? – nyöszörgött mögöttük egy haldokló katona. – A nagyfejűek bezzeg hátul lapítanak. Senki sem tudja meg, hogy hol van a sírunk. Dicstele-nül...

Trakdrak mellén beforrt a seb. Az őrmester óvatosan feltápászkodott, és egy gyors pillantást vetett a hordozható teleszkomra. Megborzongott a hőmérő látványától. Ha a bevetés előtt nem pumpáltak volna literszámba sejtváltoztató szereket a gárdistákba, akkor a xenók már rég megégték volna az idegen bolygó pokoli légkörében.

– 980 xare-fok, vagyis -5 Celsius. Ez itt a forró pokol, még a zargok nélkül is!

Fent, a bolygó körül is tombolt a csata. Egy korrupst és gyáva kormányzó rosszul felszerelt és még rosszabbul kiképzett pilótái próbáltak meg szembeszállni a zarg robot-

naszádokkal. Ha nem érkezett volna meg a Halálgárda, a helybeliek már rég halottak lennének.

Az osztag már egy napja tartotta magát a felszínen, egy valamikori inszektoid nagyváros romjai között, a Nagy Csend és a Nagy Vakság búrája alatt. A zargok ezzel a kettős erőttel burkolták be azokat az égitesteket, amelyeket nem csupán megszállni, de hosszú távon megtartani szándékoztak. Hogy miért éppen ezt a bolygót? Azt senki sem tudta.

A Nagy Vakság abszolút sötétséget eredményez, ahol még a mesterséges látásjavítók, sőt szem-radarok sem segítenek. Nem búraszerű erőpajzs, hanem egyfajta tömör erőgömb. Az „elvakított” bolygók fölé érkező birodalmi ostromhajók képtelenek voltak átlátni a védőrétegen. Széttépni szét lehetett, de csak úgy, ha a gigantikus erejű gerincgyűkkel lőtték a légkört. Ezzel viszont az volt a baj, hogy a becsapódó sugárnyalábok után már nem maradt semmi néznievaló.

A Nagy Csend létezéséről csak most szerzett tudomást a császári haderő. Lent, a felszínen kiderült, hogy nincs lehetőség akusztikus kommunikációra. A rohamosztagosokat sokkolta az abszolút csönd. Megszakadt az összeköttetésük az orbitális pályán harcoló egységekkel.

Szerencsére hamar kiderült, hogy a Nagy Csendet viszonylag könnyű leszaggatni. A rohamsikló turbináinak üvöltése, a gránátok, a vulkán-torpedók robbanása, az izzó plazmától molekuláira bomló levegő megrepesztette a zargok pajzsát. A hídfőállást tartó xenókra az egyik pillanatról a másikra rászakadt a véres csataterék megszokott, pokoli dübörgése. Egy kicsit jobban érezték magukat.

A véletlennek köszönhetően, hogy a látásuk is visszatért. Egy vaktában kilőtt rakéta eltalált valamit, ami nagyon fájta a zargoknak. A robbanás után Trakdrak osztaga körül halványan derengeni kezdett, és így már volt esélyük arra, hogy megküzdjenek az ellenség felszíni erőivel.

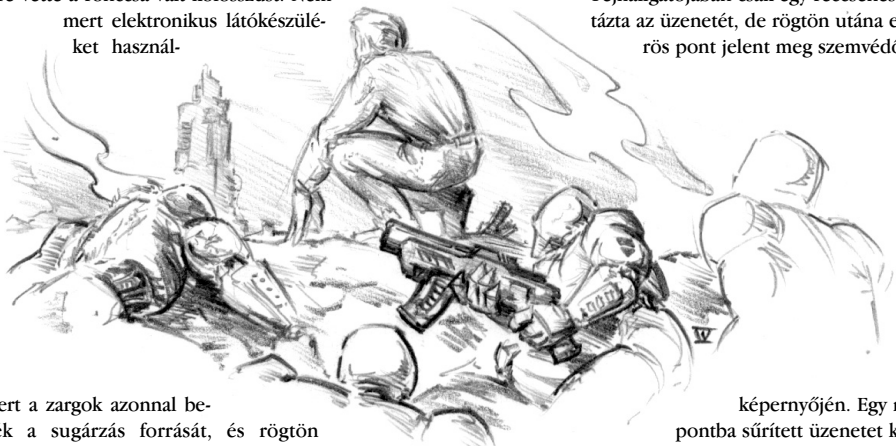
Hullám jött hullám után. A zarg gyalogosok rendíthetetlen elszántsággal törtek elő föld alatti rejtekhelyeikről. Páncéljukról lepattant a legtöbb lövedék, közelharcban pedig csak kicsivel bizonyultak gyengébbnek az elit xeno gárdistáknál.

Tizennyolc óra. Egy teljes helyi nap. Csak ennyi idő kellett ahhoz, hogy Trakdrak osztaga elveszítse állománya kilencven százalékát. Megcsontított xeno holttestek hevertek mindenütt. Igaz, ők legalább harcolva estek el, nem úgy, mint azok a szerencsétlenek, akik nem tudtak megbirkózni a sötéttel. Velük könnyedén végzett az ellenség nyüzsgő serege.

– Mi a fenét keresünk itt? Miért hagyjuk legyilkoltatni magunkat egy idegen világ kedvéért? Miért nincsenek cebrebiták vagy űrcápák közöttünk? – Trakdrak utálta magát, amiért ezek a kérdések egyáltalán felmerülhettek benne. Egy xeno nem kételkedik. A xeno harcol.

Azért szeretete volna tudni a választ.

Az osztag bázisául szolgáló kráterrel szemben – egy Cornelius Maximust ejtett ide egy darabokra hulló bolygóközi vadász – ott magasodott a zargok nagy gépe. Még mindig zöld izzás áradt belőle ott, ahol eltalálta az a szerencsés rakéta. Trakdrak kopott optikai látcsővével szemügyre vette a roncsát vált kolosszust. Nem mert elektronikus látókészüléket használni,



ni, mert a zargok azonnal bemérték a sugárzás forrását, és rögtön tüzeltek. A támadás első órájában az osztag így vesztette el az összes tisztjét.

Ha ez a szerkezet a Nagy Vakság egyik generátora – és minden jel arra utal, hogy az – akkor megszerzése felbecsülhetetlen értékű információhoz juttathatja a Galaktika szabadságáért küzdő erőket. Fordulatot jelenthet a felszíni háborúknban.

A kincs tehát ott hevert előttük, alig egy ugrásnyira, de a xenók képtelenek voltak a közelébe jutni. Aki kimászott a füstölgő, sugárszennyezett romok és roncsok közül, az meghalt. Aki meg a helyén maradt, azért előbb-utóbb eljörték a zargok.

Szemből, a távolból erősödő dübörgés hallatszott. Ezt a hangot még nem ismerték.

– Valami nagy dolog jön! – kiáltotta Trako. – Egyenesen felénk. És jönnek a férgek is!

A vállához szorította a rohamlézert, és tüzet nyitott. A többiek is felkapták fegyvereiket. A roham rövid volt, de heves. Megint sikerült visszaverni az ellenséget, de a zar-

gok ismét közelebb kerültek néhány méterrel. A háttérben pedig már nem csak egy óriás tornyosult a mélybíbor ég felé, hanem kettő.

– Küldtek egy új szörnyet! – kiáltotta Trakorax. – Mindjárt újra sötét lesz! Nem!

Kétségbeesett pillantást vetett őrmesterére, azután megmarkolta a rohamlézert, kiugrott a fedezékből, és rohanni kezdett az ellenség felé. Futás közben tüzelni kezdett. A rohamlézert gyorsan forgó tűztűiből energiasugarak tucatjai vágódtak a fenyegető zarg szerkezetbe. Az új torony azonban fel sem vette a támadást. A lézernyalábok hatástalanul elenyésztek fekete felszínén.

Hideg, zöld fény villant fel egy pillanatra. A ragyogás végigfutott Trakorax lézersugarain, és elérte a fegyvert. A rohamlézert felizzott, majd darabokra robbant. A tűzgömb a xenót is elemészttette.

– Erősítésre van szükségünk! – üvöltötte Trakdrak a rádiójába. – Különbön visszajön a sötét!

Fejhallgatójában csak egy recsenés nyugtázta az üzenetet, de rögtön utána egy vörös pont jelent meg szemvédőjének

képernyőjén. Egy mikroponthba sűrített üzenetet kapott! Szigorúan titkos üzenetet.

Az őrmester bekapcsolta a kódolót. Felvillant a birodalom címere, majd egy sebesült cerebrita tiszt arca tűnt fel.

– Őrmester, köszönjük a helytállásukat. A felfedezés, amit tettek..., nagyon fontos. Talán sorsdöntő... Mindenképpen el kell pusztítani a Nagy Vakság generátorait. Nincsenek csapataink.

– Nincsenek csapatok! – hördült fel Trakdrak. – Akkor hogyan...

– Van itt valaki – folytatta a cerebrita. – Egy Specialista. Kiküldöm magukhoz. Segítsenek neki végrehajtani a feladatot.

A xeno őrmester komor arccal megfordult. Éppen ez hiányzott neki! Nem mintha a Specialistáknak, vagyis a császári Új Testőrség tagjainak ne lett volna félelmetes hírnevük. Ezernyi mendemonda keringett róluk a Galaktikában. Trakdrak még sohasem látta őket akcióban, és nem hitt a Specialistáknak tulajdonított varázserőben

sem. Hajlandó volt azonban félretenni az előítéleteit. Ha az a valaki sikeresebb lesz náluk, akkor megérdemli a segítséget.

A főhadiszállás felől alacsonyan repülő, villámgyors jármű közeledett. Kihasználta a romok nyújtotta fedezéket, elshuhant a szétlőtt úrhajók felett, és fűrgén megközelítette a xenók frontszakaszát.

A zargok persze azonnal bemérték. Ismét felvillant a zöld fény, és a rohamsikló körül izzani kezdett a levegő. Mintha meggyűrődött volna a jármű. Ajtajai kivágódtak, és két alak ugrott ki belőle. Egyikük, egy lángoló xeno üvöltve zuhant a talajra, míg a sikló fölötté nekivágódott egy üszkös falnak. Trakdrak eltakarta szemét a robbanás fénye elől. A másik pilóta eltűnt a füstben.

– Ha ez volt a segítség, akkor megint csak magunkra számíthatunk – mordult fel Trakdrak. – Készüljetek fel a támadásra. Megpróbáljuk ledönteni az új szörnyet. Még ha mind belehalunk is.

– Arra nem lesz szükség, őrmester – szólalt meg egy halk hang a háta mögött.

A következő pillanatban négy lézer szegeződött a nesztelen jövevényre.

– Egy ember! – hördültek fel meglepetten a xenók. – Hogy kerültél ide? Hol a páncéled emberke? Mi az, eltévedtél?

– Ugye nem te vagy a Specialista? – kérdezte gyanakodva Trakdrak.

– Egy fajtádbeli hősré számítottál? – kérdezett vissza az ember. Enyhe akcentussal, túl lágyan, de érthetően beszélt xeno nyelven. Nem viselt páncélt, sem sugárvédő öltözkéket. A kráter peremén kuporgott. A xenók felett átnézve a nagy gépet vizsgálta.

– Vegyél fel valamit, mert kiég a tüdőd! Nekünk nincsenek emberre való felszereléseink.

A Specialista nem

törődött a figyelmeztetéssel. Lenyűgözve bámulta a zarg kolosszust.

– El lehet kapni – jelentette ki hirtelen. – Ha odajutok hozzá, elintézem.

A xenók kétkedve bámulták. Gyengének tűnt hozzájuk képest, de valami jeges nyugalom és magabiztonság áradt belőle.

– Mondd, hogy képzeled! – szólalt meg Trakdrak.

– Ti lekötitek őket, én meg oldalról odaosonok, és elkapom. Ennyi az egész.

– Hogyan akarod elkapni? Nincs nálad semmilyen fegyver!

Az ember saványúan elmosolyodott. Egy pillanatra hihetetlenül fáradtnak és elgyötörtnek tűnt.

– Talán én magam vagyok az a pusztító fegyver. A cebrebitráktól furcsa dolgokat lehet ám tanulni. Bízál bennem vasfejú, ha ott leszek, a nagy gép meghal. És akkor eljön a világoasság.

– Ahogy akarod. Amúgy is támadtunk volna.

Trakdrak intett a katonáinak. A xenók összenéztek, aztán mindenki elfoglalta a helyét. Az őrmester intésére a szélsők kiugrottak a fedezékből, és előreiramodtak. Az egyikük megúsztta, a másiknak egyszerűen szétfoszott a felsőteste. Egy zarg mesterlövész lapult a közelben.

A xenók vadul tüzelve, ősi csatadalukat üvöltve törtek előre. A Specialista eltűnt. Az osztag maradványának sikerült egy kicsivel előbbre jutni, de ott az erős ellenséges tűz a földre kényszerítette őket. Alig néhányan maradtak. Ott hon, a Trakdrak klán dicsőség-csarnokában a krónikások egy újabb falat kezdhetnek nevekkel televésni. Eközben a Nagy Vakság generátora méltóságteljes lassúsággal beállt sérült társa helyére. Egyre erősebb zúgás hallatszott, és mintha újra sűrösödni kezdett volna a sötét.

Trakdrak felemelte fejét a sárból, és körülnézett. Ekkor látta meg a Specialistát.

Az ember alig néhány méterre járt a nagy géptől. Nem keresett fedezéket, felszegett fejjel, egyenes háttal ment célja felé. Karjait maga mellett lógatta, és a xenónak úgy tűnt, hogy halványan ragyognak a férfi kezei.

– Varázslat – gondolta. – Mégis igazak a mesék!

A Specialista felemelte kezét. Ekkor már mindenki láthatta a ragyogást. Trakdrak mögött megmozdult valami. A xeno hátrapillantott. A törmelék közül egy zarg fémteste emelkedett ki. Hosszú, zárt szelvények, csökevényes test, hatalmas szemek és egy fegyver. A mesterlövész!

A zarg célba vette a Specialistát. A férfi nem érezte meg az új veszélyt, vagy ha igen, akkor nem törődött vele. Már közvetlenül a Nagy Gép előtt állt Megragadta az idegen ötvözetet, és mászni kezdett felfelé.

A zarg mesterlövész fegyvert váltott. Leengedte a nehéz plazmavetőt, amivel a xenókra vadászott, és Trakdrak ámuló szemei előtt egy könnyű, hosszú csövet tolt ki testéből.

„Az ember túl közel van az érzé-



keny generátorhoz!” – ismerte fel az őrmester. – „A zarg nem mer komoly fegyvert használni.”

Villámgyorsan talpra ugrott. A sár szertefröccsent kópot mellvértjéről. A zarg felé vetette magát. Acélkeze ökolbe szorult. Egy pillanat alatt megtette a kettőjüket elválasztó távolságot. A zarg azonnal reagált. Támadója felé pördült, és tüzelt a vékony fegyverrel. A fehér sugár belemart a xenóba, de nem törte meg lendületét. Trakdrak megragadta a zargot, és minden erejét összeszedve hatalmas ütést mért a lény túlméretezett látószervére. A zarg hanyattzuhant, de alsó kampója elkapta az őrmestert, és maga után rántotta. Célba lőni már nem tudott, de arra programozták, hogy annyi kárt tegyen ellenségeiben, amennyit csak lehet.

Trakdrakot elfogta klánja hírhedt, szilaj dühe. Tudata mélyén tudta, hogy ez hiba, de nem bírt uralkodni teste fölött. Hangosan üvöltve, eszelős haraggal marcangolta a zarg fémtestét. Amikor letépte a lény fejét, már azt hitte, hogy győzött. A trófeát magasba emelve diadalordítást zengve a Specialista felé fordult. Katonái hangosan éljenek, de az ember nem törődött vele. Fent, az új generátor tetején trónolt. Körülötte lángolt a gép. Izzó repedések jelentek meg a szőrnyeteg fekete testén, azután robbanások sorozata reszkettette meg a talajt. Trakdrak ekkor hallotta meg a halk kattanást. A letépett fejű zargból előbujt a plazmavető. A fémlény vaktában tüzelt.

Amikor Trakdrak magához tért, ismeretlen arcok, xenók és inszektoidok hajoltak fölé. Világos volt.

– Mindent megtettünk azért, hogy... – hallott halkan egy ciripelő hangot.

– Magához tért – vágott az inszektoid technikus-orvos szavába valaki. – Trakdrak őrmester, érted, amit mondok?

Trakdrak válaszolni akart, de nem tudott. Felnőgött, és egy hideg fémcsepp jelent meg a szeme sarkában.

Egy érintést érzett a karján. Azonnal tudta, hogy a Specialista az. Az ember keze iszonyúan forró volt, de mégis jólesett, hogy hozzáért.

A Specialista hangja most a xeno elméjében szólalt meg.

– Megmentetted az életemet, xeno. És megmentetted az akcióban résztvevő valamennyi bajtársunkat. Igazi hős vagy. Gondoskodom, hogy híred eljusson a Trakdrak klán fellegvárába.

„Furcsa” – gondolta az őrmester. „Most milyen tisztán beszél. Mint egy xeno.”

Azután eszébe jutott valami.

– Meg fogok halni?

– Igen – felelte a Specialista. – Ez a hősök sorsa. De ne félj, nem leszel sokáig egyedül. Nemsokára követelek, és akkor majd elmesélheted a tetteidet.

Trakdrak őrmester, a Halálgarda 172. xeno osztagának rangidős altisztje összeszorította a fogát. Már nem tartott sokáig. Elmúlt a fájdalom, és eljött hozzá a béke.



Egy lemezűjság a fantaszy és a sci-fi szerepjátékok rajongóinak!

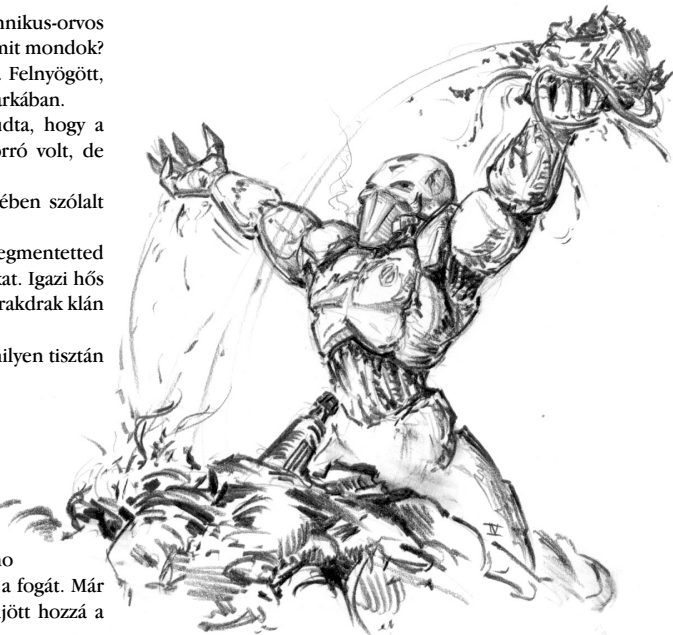
Ez a lemezűjság havonta jelenik meg a CD Guru, a Chip és a Pc-x CD-ROM mellékletében. Az első (valójában nulladik) 1996. decemberében látta meg a napvilágot.

Egy kis ízelítő az eddigi témakörökből:
Túlélők Földje • Káosz Galaktika • AD&D • Earthdawn
Cyberpunk • Shadowrun • Magic: the Gathering • Rage
Csillagok Háborúja • Star Trek • White Wolf

Kínálatunk folyamatosan bővül egyéb játékokkal. Olvashattok novellákat, kártya- és könyvismertetőket, klubinfókat, kalandmodulokat és tippeket. Keresd a CD mellékleten, az interneten és a barátainnál!

Lévélcímünk: 1537 Budapest Pf. 453/397

E-mail: pergamen@elender.hu



Őcsászári fensége flottája lassú méltósággal lép ki a hipertérből, hogy megkezdje versenyfutását az idővel.

Végig rossz fonalat követtünk, tisztelt tanács!

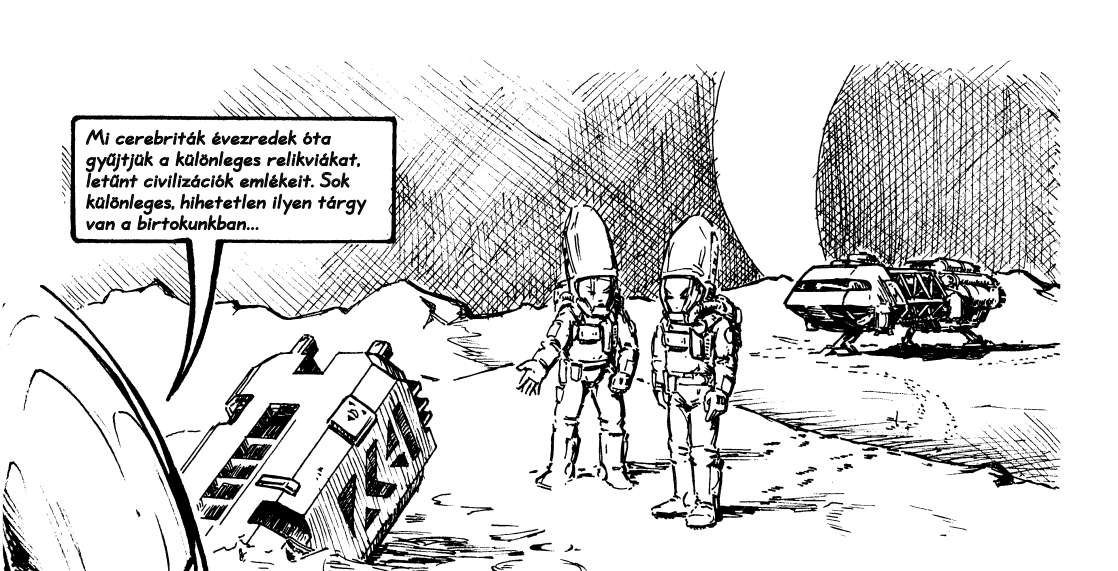
A terroristák nem a Földet akarják felrobbantani, hanem a lényegesen kevésbé védett Jupitert. Az óriásbolygó megsemmisülése olyan láncreakciót indítana el a rendszerben, amely minden életet kioltana a Földön.

Mennyi időt veszítettünk, ezredes?


Túl sokat... A Jupiteren számtalan fellegváros van, és a fotonbombát elhelyezhették a nehezen megközelíthető magon is. A tüzszerezeink aligha fogják megtalálni hat óra alatt.

Akkor hát minden remény elveszett?


Talán mégsem...



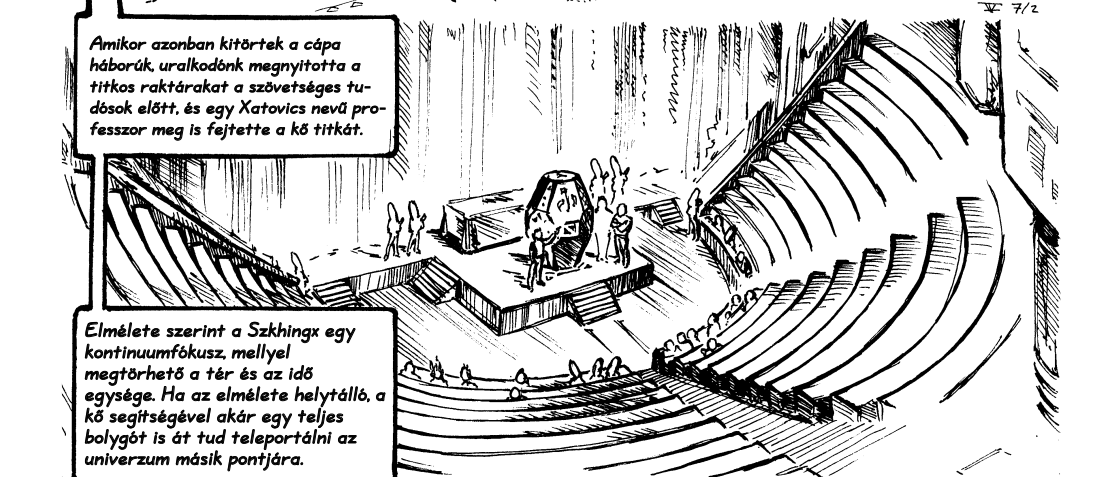
Mi cerebriták évezredek óta gyűjtjük a különleges relikviákat, letűnt civilizációk emlékeit. Sok különleges, hihetetlen ilyen tárgy van a birtokunkban...



Tudásaink a legnagyobb titokban dolgoztak, és számos felfedezéssel gazdagították a birodalmat.

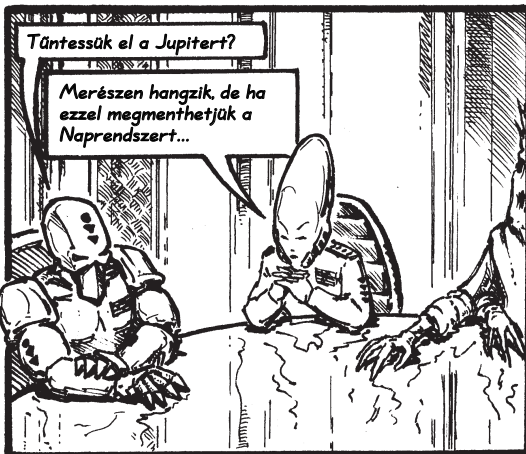


Egyik legrejtélyesebb kincsünk a Szkhingx nevű kő talányát azonban senkinek sem sikerült megoldania.



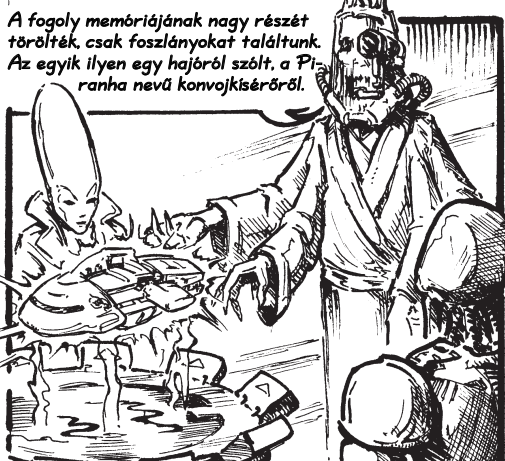
Amikor azonban kitörték a cápa háborúk, uralkodóink megnyitotta a titkos raktárakat a szövevényes tudósok előtt, és egy Xatovics nevű professzor meg is fejtette a kő titkát.

Elmélete szerint a Szkhingx egy kontinuumfókuszs, mellyel megtörhető a tér és az idő egysége. Ha az elmélete helytálló, a kő segítségével akár egy teljes bolygót is át tud teleportálni az univerzum másik pontjára.



Tántessük el a Jupitert?

Merészen hangzik, de ha ezzel megmenthetjük a Naprendszert...



A fogoly memóriájának nagy részét törölték, csak foszlányokat találtunk. Az egyik ilyen egy hajóról szólt, a Piranha nevű konvojikésőről.



Eközben az Ommun.

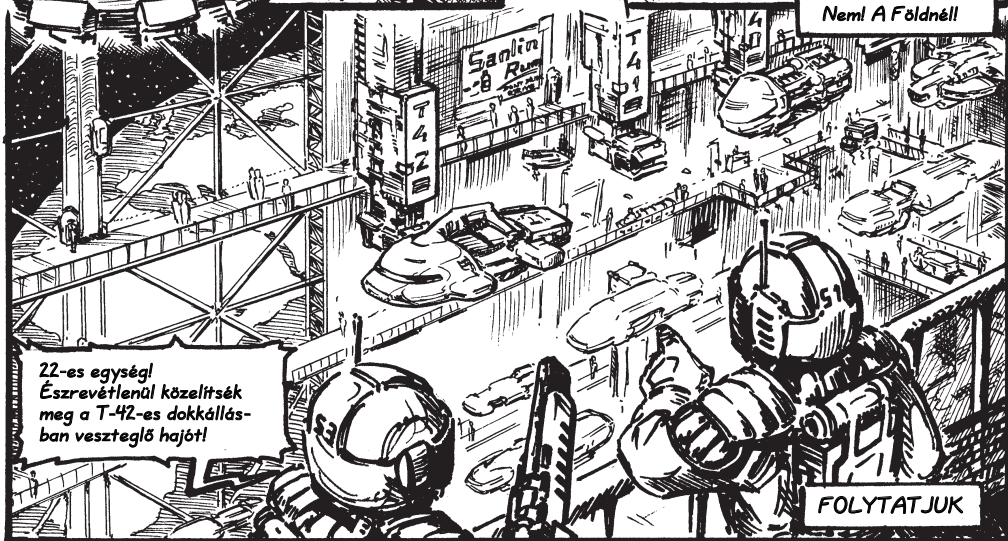
Oleion kapitány! Az agy végzett a memóriaelemzéssel. Talált egy nagyon érdekes összefüggést.



A hajó itt tartózkodott a fotonbomba ellopásakor. És nem fogja kitalálni, hol van most...

A Jupiternél?

Nem! A Földnél!



22-es egység! Észrevétlenül közelítsék meg a T-42-es dokkállásban veszteglő hajót!

FOLYTATJUK

BIRODALMI HÍREK

□ Felfüggesztették állásából Serex Butomi hadnagyot, aki néhány héttel ezelőtt még a cerebrita papok ellen elkövetett rituális gyilkosságok ügyében vezette a nyomozást. A hadnagy állítólag szabadidejében folytatta a bűncselekmény felderítését, ráadásul a tudomására jutott adatokat elmondta közeli barátjának, Liina Lahminak. A nemrég Koovaszer díjat kapott újságíró nem habozott ezekből cikket írni a Galactic Timesnak, s az némi jogász tanácskozás után közölte is. Az, hogy a legnevesebb lap hajlandó volt leközelíni az írást, azt mutatja, hogy Lahminak és Butominak komoly bizonyítékok vannak a kezében. A cikk szerint a gyilkosságot az úgynevezett fekete cerebriták hajtották végre, akik azoknak a mutánsoknak az utódai, akiket több évszázaddal ezelőtt egyfajta boszorkányüldözés közepette szinte teljesen kiirtottak.

A fekete cerebriták ugyanis nem rendelkeztek a többiekre oly jellemző mentális képességekkel, vakok és süketek voltak mindenfajta telepátiára. Az ilyen egyedeknek ugyan rendkívül magas volt az intelligenciája és kombinációs készsége, ám ez nem mentette meg őket attól, hogy a normálisok korcsoknak tekintsék őket. A Birodalom vezetése és a Napkereszt Egyháza egyetértett abban, hogy a faj tisztaságát meg kell óvni, és együtt tervezték meg lépéseiket ennek érdekében. Az egyház a szószékről uszított ellenük, a Birodalom pedig konkrét törvényeket hozott. Megtiltotta a normálisokkal való házasságukat, korlátozta munkavállalási lehetőségeiket majd előbb gettóba, később munkatáborokba zárta őket. Az értelmes lényhez méltatlan körülmények a mutánsok nagy részét elpusztította, ám sokan alkalmazkodtak a rendkívül nehéz életfeltételekhez, és kivárták illetve megteremtették a szűk feltételeit. Belőlük és leszármazottaikból alakult tehát az a titkos szervezet, amely Serex Butomi szerint a gyilkosságokért és más merényletekért is felelős. A hadnagy szerint a fekete cerebriták megtanulták álcázni magukat, iszonyú nehézségek árán, de sikerül ideiglenesen átlépni korlátaikat és telepataként viselkedni. Ezért aztán gyakorlatilag bármelyik cerebrita közéjük tartozhat, akár az évek óta jól ismert főnök vagy barát is...

Körülbelül ennyi, amit a cikk állít és érthető, miért kavark akkorá vihart. A hivatalos történettudomány ugyanis semmit sem ismer el a fentiekből. Az Akadémia tudósai szerint nem voltak sem fajvédő törvények sem munkatáborok, sőt a mutánsok létezését is tagadják. A levéltárak bizonyos részei



azonban még a legmagasabb rangú kutatók előtt is zárva maradnak, az adott időszakra vonatkozó statisztikai adatok pedig sajátos anomáliákat tárnak a figyelmes olvasó elé...

A Birodalom tehát hevesen, ám a bizonyítékok cáfolása nélkül tagad, a Napkereszt Egyháza azonban hallgat. Am ha Butomi perre viszi felfüggesztése – és valószínűsíthető elbocsátása – ügyét, akkor egyikük sem folytathatja eddigi taktikáját.

□ Nagy meglepetésre a Császár nem jelent meg a koronázás 300. évfordulójának alkalmából rendezett ünnepségen. Távollétét nem jelezte előre, a rendezvény kezdetét percről percre halogatták, azt remélve, hogy mégis eljön. Az ünnepséget azonban nélküle kellett megtartani, és ennek megfelelően rövid volt és kissé komor hangulatú. A jelenlévő főurak azonnal spekulálni kezdtek a Császár hiányzásának okáról, s sérthetlenségük tudatában jónéhány olyan megjegyzést tettek, miszerint ideje lenne az utódláson gondolkodni. A STAG – birodalmi titkosszolgálat – egy jelenlévő vezetője szelíd mosollyal figyelmeztette őket, hogy a Császár talán nem is egészségügyi okokból maradt távol, hanem mert minden idejét lefoglalja a kormányzat átalakításának terve. Az alig leplezett fenyegetés is hozzájárult az ünnepség rossz hangulatához, és a nevesebb személyek gyors távozásához. Megfigyelők szerint azonban néhányan – bár külön mentek el –, később találkoztak egy magánrezidencián. Napokkal az eset után kiszivárgott a hír, miszerint a Császárnak rohama volt, amely tudatzavarral, majd eszméletvesztéssel járt együtt. Ez jelezhet egészségügyi problémát, de öregkori leépülést is, amelyet súlyosbíthat az állandóan viselt császári korona is. Az ősi szerkezet közvetlen kapcsolatban áll a Császár elméjével, és lehetővé teszi, hogy a már meglévő mentális képességeit mérhetetlenül kiterjessze, s ezáltal képessé váljon a Birodalom irányítására. Ez azonban komoly igénybevételt jelent, amelyet a cerebriták sem bírnak ki a végtelenségig. (Más faj egy percig sem tudna a koronával a fején élni, ezért választják mindig a cerebriták közül az uralkodót.) A Császárnak pedig valóban nincs kijelölt utódja...

ELSŐ KÉZBŐL

KÁOSZ GALAKTIKA FEJLESZTÉSEK ÉS ÚJÍTÁSOK

JAVÍTÁSOK, MÓDOSÍTÁSOK

★ Növelttem a klánkalandok esélyét, s ezzel egyidejűleg valamivel könnyebben teljesíthetővé tettem a kaszárnyában, flottabázisban és hivatalban kapható kalandokat a magányos kapitányoknak. Magyarán egy ötös agyú hajónak az eddiginél ritkábban jön Holdporlasztó és hasonló nagyságrendű hajó. (Azt hiszem, senki sem sír utánuk...)

★ A SZEP parancsnak megadható harmadik paraméter is, ha épületek felhúzásáról van szó. Ezzel jelezheted, hogy maximum hányadik szintig akarod építeni az adott épületet. Ha az már magasabb szinten van, egyáltalán nem használsz fel elemet – és TVP-t –, és egyébként is csak feltétlenül szükséges számú.

★ Az új parancsok is bekerültek a referencialistába.

★ Az ALC parancs eddig mindig végrehajtott és gyakran feleslegesen használta a TVP-t, hiszen a hajó álcázottsága ily módon nem mehet 50 százaléknál feljebb. Ezentúl csak a szükséges TVP-t használod el az ALC parancsral.

★ A labirintusok termináljánál lehet kapni labirintuskalandot. Ez a roncskaland különleges abból a szempontból, hogy amikor először elvállalod, rögtön be is mész. Tehát ha csak a kódra vagy kíváncsi és ezért adod ki a K parancsot, akkor is ki kell jönni a labirintusból az LM 1 parancsral. Ez mindig így működött, csak nem volt egyértelműen jelezve a játékosok felé. Most szöveg jelzi a dolgot, figyeljetelek rá oda!

★ Volt egy kis kavaráss az archeo komponensek hivatalos árával, ime a végső lista: Coburn szál 15 000 IGE, Pulzar kristály 10 000 IGE, Ózmium 20 000 IGE, Tieberson fókusz 10 000 IGE, Szupravezető 10 000 IGE, Thalapron 20 000 IGE.

★ A hiperúrstabilizátor eladási ára pontosan 1 500 000 IGE. Ettől eltérő árat sem EA, FEA sem VE, FVE parancsban nem lehet megadni.

TÍPUSHIBÁK

★ Az extra forduló kérése nem azt jelenti, hogy rögtön azt az UL-t tápláljuk be hamarabb aminek fejjelése az EXT-et irtad, hanem a rákövetkezőt. Tehát ha nagyon sürgős egy forduló, akkor az azt megelőző UL-be kell írni az EXT-t.

Végül valami, ami nem volt elég hangsúlyos egy korábbi cikkemben: köszönet a szövetségeknek, kiemelten a Jégmóly Szuszonnak a szövetségi bázis tervezésében nyújtott felbecsülhetetlen segítségükért.

FEJLESZTÉSEK

★ Végre működik a KILEP parancs, amellyel a kapitányok azonnal kiléphetnek szövetségükből.

★ Többen kérték, hogy a hajó adatai között szerepeljen a felirat és a hajó kinézete is. Mindkettő olvasható a hajót leíró táblázatban.

★ A W+S Giga Beameket és a Galaktikus érdemrendeket át lehet váltani Giga-Pho Beamekre. Ennek módja a GV „dara-b” parancs, ahol azt adod meg, hány fotonagyít szeretnél.

★ A GV parancs az eszköze egy sokat vitatott másik lehetőségnek is, méghozzá a herepiumoknak archeo komponensekre való átváltására is. Sokan attól félnek, hogy a komponensek ettől elértéktelenednek, illetve hogy akik eddig a stabilizátorért gürcöltek a roncsokban, azok most alaposan megjárták. Nos, én egyik félelmet sem látom jogosnak. A komponensek árfolyama jelenleg 10 és 20 herepium között van, ami azt jelenti, hogy még a herepiumban leginkább dúskáló kapitány sem tud megvenni többet két-három Tieberson fókuszal. Ez válasz azoknak is, akik a stabilizátor miatt aggodnak: most 180 körüli herepium kell az elkészítéséhez. Az egész galaktikában – a külső szektorokat és a passzív kapitányokat is számítva – nincs annyi herepium összesen a kapitányoknál, ami tizenöt hiperúr stabilizátor készítéséhez kellene. Ráadásul mostanában nem szórják az idegen hajók a herepiumot minden arrajárónak... Ezek után felmerül a kérdés, mire is szántam akkor a herepium átváltását. Sok archeodron tárgyat akarok, értékeseket és – viszonylag – elérhetőket. Ezzel színesedne a játék, hiszen sokkal egyedibb hajót lehetne csinálni. Szeretném az archeo komponenseket szélesebb körben felhasználhatóvá tenni, például a szövetségi bázis fejlesztésénél. Vajon miből épüljön fel egy bázis szektorugró hajóműve, milyen eszközök legyenek a tudományos központban – természetes módon adódik a válasz. Még vannak más, egyelőre nem publikus ötleteim is, de mindehhez az kell, hogy a komponensek minden kaszt számára elérhető legyenek, még ha jóval nehezebben is, mint a roncsosó kapitányok számára.

★ Új épület jelent meg a belső szektorokban, mégpedig a zálogház. A roncsosó és kalózkodó kapitányoknak egyaránt gondjuk volt azzal, hogy nem tudják értékesíteni szerzeményeiket. A zálogház pontosan erre való. Mindent bevesz, s ha nem is adja meg érte a könyv szerinti árat, egy kis meggyőzéssel vagy a hírneved, avilági ismertséged fitogtatásával mindig befolyásolható.

MAKÓ KATALIN

□ Vadász beállítottságú kapitányok jelentkezését várom a Cogalia szektorból infócsére és flottázás céljából. Szívesen felvenném a kapcsolatot kalózvadász szövetségekkel is. Herepiumot vennék 17000 IGE/db áron. Akinek felkeltetem az érdeklődését, az elér a #2334-es számon.

Jacques Parkon (#2334)

az Alcione kapitánya

□ Vennék Romero SL.3 célzószeműveget 50 000 IGE, Syrius álcázó berendezést 35 000 IGE, Ruffin féle elfogóvaró 50 000 IGE, archeodron komponenseket 50 000 IGE, Shoerer céldarabot 30 000 IGE, Orgonov hajtóművet 150 000 IGE áron.

SzyZyG (#1080),

a Cannibal Holocaust kapitánya,
Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkes u. 21.
tel.: 27-316-927

□ Tisztelt Formato II. kapitányok! Elsősorban a nagyrabcsúlt kereskedőkkel, de más kapitányokkal is tudatom, hogy a szavatossági idő lejártá előtt lecseréltém ütött-kopott régi Mercator Alphamát egy korszerűbb Béta modellre. Akik eddig a Damballa név hallatán kapták fel a fejüket, ezután koncentrálnak a Vlack Bipér névre. Ez a név egyszer még fogalom lesz. Továbbra is éljen minden kereskedő és vadász ebben a szektorban, és pusztuljon az összes kalóz!

Regős Bendegúz kapitány

U.i.: Tisztelt Formato III. kereskedő kollégák! Fogjunk össze, és vegyük meg az egész rendszert kiúrá.

□ Hi emberek (és cápák és inszektoidok és stb.)! Idegen fajúakat keresek ismerkedés, infócsre és egyebek céljából. Ne kíméljétek! Én spec. xeno vagyok (de nyugodtan írhattok ti is fajtársaim) és főként cápa, inszektoid, karnoplatusz, cerebita és tricipita ismerőseket keresek. Főleg kezdők keressenek, hisz az előrehaladottabbaknak már nem nagyon szolgálhatnak infóval, de ők is kereshetnek engem levelezés céljából! Én most 28. fordulás vagyok. Címem: 6771 Szegec, Szerb u. 118/b, tel.: 62-406-042. Jaj, a főtiekben kifelejtettem az embereket! Ők is hívhatnak, de közülük már így is sokat ismerek (de azért csak írjatok), míg a többi fajból (a xeno kivételével) egyet sem ismerek. Más. Üzenet az Albionban megalakulófélben levő inszektoid szövetségnek. Csak így tovább jó! Mindenki örülni fog nektek, hát még a Testvériség (legálábbis ha csak egy kicsit olyanok vagytok mint a HAL-álmadárkák). Csóvi:

Strom

□ Olyan kapitányok jelentkezését várom, akik április 16., a Formato III. hős harcosai előtt léptek le AZO Pörölyt. Lehet, hogy mi voltunk az elsők?

Pedro Anarre (#5085)

□ Skacok! Nagyobb a káosz a Káosz Galaktikában mint gondolnánk! Fordulom első sorában közlik, hogy a 143-as Ledkel (3) bolygó felszabadult a blokádtól. Majd 6-7 soral később ez a bolygó elpusztult a zarg támadásoktól. Mi van itt fiúk? Aki arra jár, nézzem más rá!

Öreg Sam (#1005)

□ Nagyon szimpatizálok a Hóhérok szövetségének célkitűzéseivel, elveivel. Örülnek, ha valaki közülük közvetlenül megkeresne (egyébként a Formato II-ben vagyok). Azt hiszem felöntöm a csatlakozáshoz, és ha sikerül belépnem mindem erőmmel azon leszek, hogy még több kapitány ismerje és becsülje a neveket. Más. Szívesen venném, ha a kapitányoktól kapnék információkat a tárgyakról (a 112-es számtól felfelé). Ne feledjétek: nem könyörgök, csak felhívom a figyelmeteket a segítségnyújtás szükségességére. Mindenki szeretné kiirtani a betolakodókat. Addig is míg találkozunk: Csak így tovább Hóhérok!

Roy (#4781) a Shariot kapitánya,

ifj. Tóth István, 2030 Érd, Rákóczi F. u. 70/b

□ Az AK-ban '97. szeptemberig megjelent Káosz Galaktikás cikkeket keresem max. 1-2 napra (átmásolásra). Cserébe felajánlom az októberről megjelent kártyamellékleteket (HKK). Aki tudna segíteni, kérem jelentkezzen!

IV. 18.

McDonell (#3694),

az Endeavour II. kapitánya, Gyuricza László
tel.: 06-30-911-979 (este 7 után)

□ Üdv inszektoid testvéreim! Szkrissz a renegát vagyok, a Rikszossz a Menedék fedélzetéről. Nem túl sokan vagyunk szabad kapitányok, de ebből a kevésből is már jónéhányan a belsőbb szektorokban vannak immár, ezért kérlek benneteket, hogy tartsunk össze, hisz a zargok egyre inkább terjeszkednek, és ha mi nem fogunk össze, akkor menthetetlenül elpusztul fajunk szektora az Infreto. Amenyiben akár még olyan inszektoid szabad kapitány, aki érez magában elég bátorságot ahhoz, hogy szembenézzen – flotta formájában – a zargokkal, az jelentkezzen! Üdvözlettel:

Szkrissz a renegát (#2301)

a Menedékről, Molnár Péter,

5900 Orosháza, Cszimadia Sándor u. 86.

IV. 10. tel.: 68-419-647

U.i.: Keresek lehetőleg kevés fordulót játszott, de nagy lemaradással bíró xeno vagy úrcápa karaktert.

□ Kalózik a Formato I.-ben! Flottázás céljából keresek tagokat. Ezenkívül más kalózzal is szívesen kötnek ismeretséget. Más. Szeretnék közönetet mondani Joes Kyss, Lord Húsrágó kapitányoknak. Külön köszöszygynek azért, amit értem telt!

William, a Shadow kapitánya,

Madonár Krisztián,

1118 Budapest, Rakó u. 2-8/c IV. 17.

U.i.: Kalózellenségek is jelentkezhetnek. Az első flotta a 121/16-os bolygóhoz lenne.

□ Egy Scorpion Lightning (47/967/48) vagyok a Formato II. szektorból. Ezúton keresek társakat blokádbontáshoz, és a III. Légiparadéra „egyedül nem megy” jeligré.

#4648

IV. 30. Szabó Péter, tel.: 27-312-826

□ Kapitányok a Formato II.-ben! 41. fordulás kapitány vagyok, és flottatársakat keresek blokádtárs céljából. Nekem egy jól (vagy közepesen) felfegyverzett Sparkom van. Jelentkezéseket várom!

Grand Tracker (#3054)

□ Üdv kapitányok! Egy kéréssel fordulok hozzátok. Rövidesen megérkezem az Albionba. Sajnos semmiféle infóval nem rendelkezem a szektorról. Ezért kérlek benneteket arra, hogy küldjétek rendszerinfót a számomra. Előre is köszönöm! Más. Ha van egy csapat, ahova beférnek a Légiparadé, vagy van egy vállalkozó kedű kapitány, aki csatlakozna hozzám és barátomhoz, Captain Baluhoz, az a személy vagy személyek a következő címen keressenek:

Acide le Assasin

(# 1 5 4 8)
Simon Bálint, 7516 Berzence, Szabadság u. 33.,
V. 4. tel.: 82-471-141/138

U.i.: Cápák kíméljenek!

□ *Óriási, csillagó bajódat az égen vezetéd át, Ezernyi életnek adsz értelmet és munkát. Ez az életed. Kereskedők látok és nem kápjart. Caladódra gondolsz – látom könyves szemedet – Mikor sebesen mented szeretett népeted? A blokádtól alól, amely maga a rettenet...*

Lopsz, csalsz, rabolsz, ez a te sorsod, Az egyszerű életet félelemben tartod. Életedet, istenedet a pokolból választod. Ám látom tisztán fényleni világot, S a Napkereszt Egyházat vezetted kezzed, Amikor az elpusztított világot újjáépítet.

Vadász! Háborús időkben, rendszereken át, Ágyúdból ontod a balál vérvörös sugarát, Az ellenre. Magadon viseled a Kalózok átkát, Sietve menekül előled zarg és mezon. Nem félsz, bár tudod, egy távoli napon Jeltelen sírod lesz egy elfeledett boldon.

Csodállak Vándor! Bátran bajódot a semmiben, S ha elfársz, egy kikötőben tested megpiben, Pedig látod: hazád nem lebet sobasem. Alig pereg le rólad a bosszú út pora, Érti szíved, a Végletlen visszabúzó oda, Hol fényesen csillámlik millió nap és nora.

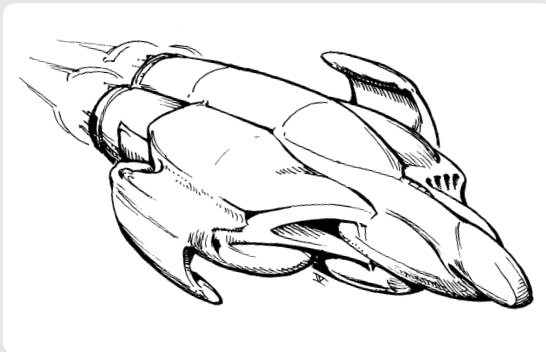
Roy, a melázó (#4781)

□ Üdv mindenkinek! A Formato I.-ben keresek megvételre Ruffin-féle radarzavaró elfogót és herepiumot. É meggyezés szerint. Továbbra is várom a szövetségek bemutatkozóit, illetve azon kapitányok jelentkezését, akik segítenének a 121-es rendszerben levő háróm blokádt megsemmisítésében. Flották havonta indulnak 18-20-a táján a 15. bolygó orbitális pályájáról. Grog Suls kapitánnyal együtt egy szövetséget alapítunk: egy egy nem hivatalos szövetség – egyelőre – így akár egy első fordulás kapitány is beléphet hozzánk. A jelentkező jöhet bármely szektorból, lehet bármely faj tagja (kivéve zarg és mezon...), egyetlen kitél, hogy ne legyen kalóz, és (bár részt vehet a kolonizálásban) nem szimpatizál a Napkereszt Egyházzal. Két héten belül elküldjük a tájékoztatót. Jelentkezni az alábbi karakter-számokon lehet:

Joes Kyss (#2606)

Crystal Star,

Grog Suls (#4910) Vigyorgó Keselyű



Alaptípus:	Mezon 5-FT
Manőverezőképesség:	5
Energia:	80
Páncélzat:	110
Veszélyességi besorolás:	5
Méret:	5
Fegyverzet átlagereje:	63

A katonai bürokratáknak ezúttal nem kellett sem az ősrégi Brehm állatlexikonok előkötő-részniük, sem avitt horrorfilmeket nézniük, hogy megfelelően fellengzős elnevezést találjanak – ezt a hajót a kezdetek kezdetétől mindenki Sikolynak hívta. Az elviselhetetlen, a magas c-n is túlszárnyaló hang Eros

Farinelli, egy hírneves trideosztár torkából tört elő, amikor luxusjachtjának kabinjából kipillantva megpillantotta a hajót. Ez volt a Sikoly első dokumentált felbukkanása, azaz az első eset, amikor a szerencsés delikvens túlélte a találkozást. Márpedig ez nem lehetett könnyű, hisz a mezonok alaposan megerősítették az eredeti váz páncélzatát, ráadásul felszerelték lézer-, sőt ion-pajzsral is. Fegyverzetét sem hanyagolták el, 3 antianyag- és 3 lézerágyúval próbál szétlőni mindent, ami a közelébe kerül. Még mindenki emlékszik a hadsereg azon megnyugtató közleményére, miszerint mindaddig nem kell tartani a mezonok komolyabb offenzívájától, amíg nem jelennek meg új mezon hajók. Most amikor itt vannak, azt állítják, hogy ez nem számít, hiszen a Sikoly és társai csak a Gollam és az Oronikos szektorokban illetve az ettől beljebb eső területeken bukkannak fel... Mégis elgondolkodtató megjelenésük, hiszen ha az alapváz azonos is a korábbi hajókéval, a felépítmény teljesen új technikával készült: egy roncs vizsgálatokor Coburn szál és Everalid-prés nyomaira lettek a kutatók.

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatsz a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
 - ♦ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz
 - ♦ nem hívják a zsarukat, ha 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,
 - ♦ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékhoz kell
- EGY HELY, AHOVÁ ÉRDEMIES BENÉZNI.**

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

Keresztül-kasul



Februári olasz módra típusú keresztrejtvényünk nagy sikert aratott. A rengeteg megfejtő közül a nyertesek: *1. Gyenes Balázs 2. Schumi Álmos 3. Húse Ferenc 4-6. Ordasi Lajos, Szigeti Enikő és Kiss László.* Gratulálunk nekik! Most, az áprilisi számhoz hasonlóan ismét egy hagyományos rejtvény következik, továbbra is Zsigrai Károly szerzeményeiből. Ha megfejtette a rejtvényt, a külön sorban szereplő megfejtést írd rá egy postai levelezőlapra, és küldd el a Beholder Kft. címére! Ne felejtse el ráragasztani az ezen az oldalon található pályázati szelvényt, valamint ráírni, hogy melyik típusú nyereményt szeretné (TF, KG, HKK) mert ezek nélkül nem vehetsz részt a sorsoláson.

Küldési határidő: 1998. május 11.

Pályázatunk díjai:

- díj: 15 ingyenforduló a TF-en vagy a KG-n vagy 6 csomag Ezüsthajnal
- díj: 10 ingyenforduló a TF-en vagy a KG-n vagy 4 csomag Ezüsthajnal
- díj: 5 ingyenforduló a TF-en vagy a KG-n vagy 2 csomag Ezüsthajnal
- 4-6. díj: 2 ingyenforduló a TF-en vagy a KG-n vagy 1 csomag Ezüsthajnal

VÍZSZINTES: 1. Egy bizonyos szintig kemény ellenfele a kobuderáknak 11. Spanyol és magyar autójel 13. Város a marokkói tengerparton 14. A szobába 15. Zsemlemorzsa 17. Római 40 18. Egyenletes felületű 20. Szarvasféle 21. Rezzenéstelen, mimika nélküli arc 24. ... Caesar! 26. Nikkel 27. Az V-VI. században élő szövetséges bolgártörök népek 29. Kutya „mondja” 31. Silbak 32 Vállalati forma 33. Kalauz nélküli röv. 34. Szükségeltetik 36. Orosz úrállomás 37. Földből kikotor 39. Írószerszám 40. Dátumrag 41. Harcművészet 42. Szerb város 44. Éjfélig tart! 45. Tág 46. Kaukázusi főváros 48. Beszéd tárgya 50. Táncot lejt 51. Divatjamult 53. Rádium 55. Az egyik morzejel 56. Kassák lapja volt 57. Az egyik szülő 58. Lord Kovács esküdt ellensége 61. Francia arany 62. Ön németül 64. Zorro őrmestere 66. A Nílus német neve 67. Álmodó 71. Póni egyneműi 72. Háromelektrodos elektroncső 75. Pára! 76. Román folyó 78. Asztácium 79. A galachmitvadász kalandozók életének egyik megkecsézője

FÜGGŐLEGES: 1. Ha már van ilyen tárgyad, nem vagy akárki 2. Bőrbe töltött hússajt 3. Brit autójel 4. Nagy európai tó 5. Orosz Tamás 6. ...hal (békaporonty)

1	2	3	4	5		6	7		8	9	10		11	12
13						14			15				16	
17						18			19				20	
21		22			23			24		25			26	
27						28			29	30				31
32						33			34				35	
36						37			38				39	
40						41			42				43	
						44			45				46	
						47			48				49	
51	52								53				54	
56						57			58				59	
						60			61				62	
						63			64				65	
66	67					68			69				70	
72						73			74				75	
						76			77				78	
78						79								

7. Szutykos állat! 8. Tapasztalati pont 9. Korgó szikra fajtája 10. Szolmizációs hang 11. Nem mögé 12. Ha találkozol ilyen szörnnyel, nem lehetsz messze Alanor 16. Ramazuri 18. Róka és fűszer jelzője 19. Avatni kezd! 22. Olasz folyó 23. Udvarló parancsa 25. Mókus 26. Zérus 28. Júda fia a Bibliában 30. Ritka női név 31. Ragadozóhal (balin) 35. Messzire 37. Megverik, mert rosszkalkodott 38. ... venia verbo! (Bocsánat a kifejezésért!) 41. Kutyul 43. Frizura (szleng) 45. Karó 46. Előtagként a fogalom kettősését jelöli 47. A MÁV ügyfele 49. Lapszél 52. Orosz igen 54. Néha 20-25 aranyat is fizetsz egy párért 58. Leon Silver technokrata ellenfele 59. Bárium 60. Néma dac! 61. Olivér beczeve 63. Prima (első osztályú) 65. Gazdasági ág 67. Tömegesen pusztít 68. Állami bevétel 70. Bottyán előneve 73. Stanum 74. Amerikai röv. 76. Hazafele! 77. Lutécium

A VILÁG SZEME

Az Idő kereke fantasy regénysorozat első része

A Beholder Kft. gondozásában ősszel jelenik meg a Az Idő kereke fantasy-eposz első része. Mivel a regény világáról nemrég jelent meg a Rúnában (IV. évfolyam 2. szám) egy cikk, ezért most világleírás helyett inkább egy rövid ízelítőt olvashattok a regényből.

(...) Ezen a késői órán Baerlon utcái elhagyottak voltak. Csak néhol szűrődött ki egy-egy halvány fénysugár a szorosra zárt spaletták mögül. Az utolsó negyedét mutató hold fénye hol elhalványult, hol felerősödött, ahogy a szél újabb és újabb felhősávokat hajtott el előtte. Időnként, mikor elhaladtak valamelyik sikátor sötét nyílása mellett, ugatni kezdett egy-egy kutya, de egyébként a lovak patadobogásán és a háztetők között füttyülő szélén kívül semmi nem zavarta meg az éjszaka csendjét. A lovakok mélyen hallgattak, köpenyeikbe és gondolataikba burkolóztak.

Szokás szerint az őrző haladt elől. Moiraine és Egwene követte, szorosan a nyomában. Nynaeve mindig a lány közelében maradt. A többiek egy másik szoros csoportot alkotva adták az utóvédet. Lan élénk tempót diktált: a lovak gyors lépésben haladtak.

Rand idegesen figyelte a környező utcákat, de látta, a barátai sem nyugodtabbak nála, ugyanúgy ide-oda forgatják a fejüket, mint ő. Az erősödő-gyengülő holdfényben mozogni látszottak az árnyak. A folyosó végi árnyékok jutottak róluk eszébe, ahogy kinyúltak az Enyészért, és elnyelték. Ahányszor csak felhangzott valamilyen zaj a távolban – például felborult valahol egy hordó, ugatni kezdett egy kutya –, mindenki odakapta a fejét. ahogy lassan közeledtek a város széléhez, apránként mindannyian egyre közelebb tömörültek Lan fekete csődöre és Moiraine fehérszürke kancája mögé.

A Caemlyni kapunál Lan leszállt a lováról, és a fal mellett álló tömzsi, négyzet alapú kis kőépülethez sétált. Öklével dörömbölni kezdett az ajtaján. Egy fáradt városi őr bukkant elő, álmosan dörgölte az arcát. Mikor

Lan elmondta, mi jártaban vannak, mintha elfújták volna az álmoságát. Átnézett az őrző válla fölött, végigmérte a többieket.

– Ki akarnak menni? – kiáltott fel. – Most? Az éjszaka közepén? Maguk nem normálisak!

– Csak ha nincs olyan parancsa a kormányzóknak, ami megtiltaná, hogy távozzunk – mondta Moiraine. Ő is leszállt a lováról, de nem ment az ajtó közelébe, nem lépett a bentről a sötét utcára vetülő fénybe.

– Nem arról van szó, asszonyom – meredt rá a városi őr. Összeráncolt szemöldökkel, hunyorogva próbálta kivenni az arcvonásait a sötétben. – De a kapuk napnyugtától napkeltéig zárva vannak. Senki nem jöhet be, csak nappal. Ez a parancs. Különbön is, farkasok járnak odakint. Csak a múlt héten egy tucat tehenet öltek már meg. Egy emberrel sem végeznek nehezebben.

– Senki nem jöhet be, de a távozásról nem szól a parancs – mondta Moiraine olyan hanghordozással, mint ha ez el is döntené a kérdést. – Látja? Nem kívánjuk, hogy megszegje a kormányzó utasításait.

Lan az őr kezébe nyomott valamit.

– Az okozott kényelmetlenségért – mormolta.

– Azt hiszem... – mondta lassan az őr. A tenyerében fekvő érmére pillantott: arany csillant meg a tompa fényben, mielőtt gyorsan a zsebe mélyére süllyesztette volna. – Azt hiszem, jobban belegondolva, a távozásról tényleg nincs szó benne. Egy pillanat. – Hátradőlt, bedugta a fejét az ajtón belülre. – Arin! Dar! Mozogjatok, kifelé! Segítsetek kinyitni a kaput. Van itt néhány ember, ki akarnak menni. Ne vitakozzatok, csináljátok.

Még két őr bukkant elő a házikó belsejéből. Megle-

petten torpantak meg és néztek végig a nyolcfős lovascsapaton. Az őrpáncsnok noszogatására aztán a kaput elzáró vasok fémrúd fölemelésére szolgáló nagy kerékhez siettek, és teljes erőből tekerni kezdték, majd egy másik kerékkel nekiálltak kinyitni a kaput. A fogaskerekek gyors, kattozó zajt hallattak, de maga a kapu jól olajozottan, hangtalanul tárult kifelé. Mielőtt azonban akár negyedrésnyire is kinyílhattak volna a szárnyai, barátságatlan hang szólalt meg a sötétben.

– Mi folyik itt? Nem kéne a kapunak a parancs szerint napkelteig zárva maradnia?

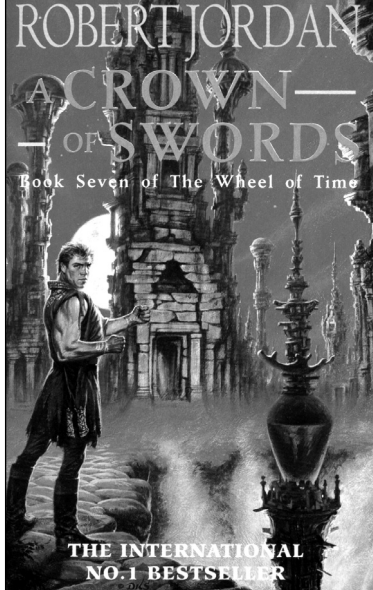
Őt fehér köpenyes férfi lépett az őrházból kiszűrődő fénybe. Felhúzott csuklyáik elrejtették az arcukat. Mindannyian a kardjuk markolatán tartották a kezüket. A mellükre tűzött arany napból világosan látszott, kicsodák. Mat hangtalanul káromkodott. A városi örök nyugtalanul néztek össze, és abbahagyták a kapu nyitását.

– Ehhez maguknak semmi közük – jelentette ki harciasan az őrpáncsnok. Őt fehér csuklya fordult felé, mire kissé tompább hangon folytatta. – A Gyermekek ebben a városban nem parancsolnak. A kormányzó...

– A Fény Gyermekei – mondta lágyan a fehér köpenyes férfi, aki az előbb is beszélt – mindenhol parancsolnak, ahol csak emberek járnak a Fényben. Csak ott tagadnak meg minket, ahol a Sötét Úr árnyéka borul a földre, ugyebár? – Csuklyája az őrről Lan felé fordult, majd vissza. Aztán hirtelen még egyszer, alaposabban is megnézte magának az őrzőt, kissé óvatosabb arckifejezéssel.

Lan meg sem mozdult. Sőt, egyenesen nyugodtnak tűnt. Csakhogy nem sokan képesek ilyen érdektelen pillantással nézni a Gyermekekre. Szabályosan keresztülnézett rajtuk, mintha közönséges utcaprők lennének, akik éppen a munkájukat végzik. A „fehércöpenyes” hangjába most már némi gyanakvás is vegyült.

– Miféle népség lehet az, amelyik a mai időkben az éjszaka közepén akarja elhagyni a város falait? Amikor kint farkasok állnak lesben a sötétben, és többen is a Sötét Úr teremtményeit látták a



város fölött repkedni? – A Lan homlokán körbefutó, a férfi hosszú haját rögzítő fonott bőrpántra meredt. – Egy északi. Igaz?

Rand összehúzta magát a nyeregben. Egy draghkar. Csak az lehetett, hacsak nem valami olyasmit nevezett a fehércöpenyes a Sötét Úr teremtményének, amiről ő még nem hallott. A Szarvas és Oroszlánban megjelenő Enyész után számíthatott volna rá, hogy draghkarok is felbukkannak. De most mégsem emiatt aggodott. Hanem amiatt, hogy nagyon ismerősnek tűnt a Gyermek hangja.

– Hát utazók – felelte Lan türelmesen. – Olyanok, akikhez magának és a társainak semmi köze.

– A Fény Gyermekének mindekihez köze van.

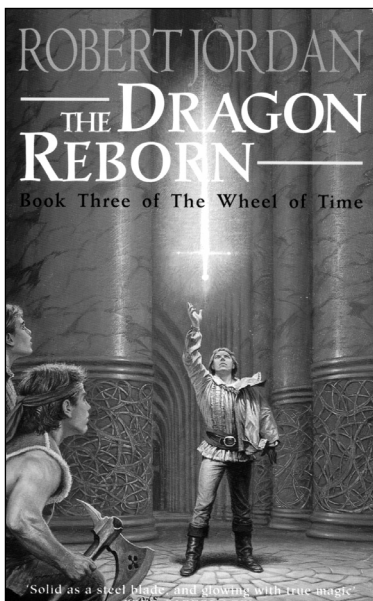
Az őrző a fejét ingatta.

– Tényleg még jobban össze akarják rúgni a patkót a kormányzóval? Már így is korlátozta, hányan tartózkodhatnak egyszerre a városban, sőt, figyelteti is magukat. Hát még akkor mit tesz majd, ha megtudja, hogy becsületes polgárokak zaklattak a városa kapuinál? – A városi örök felé fordult. – Miért álltak meg? – Azok némi habozás után újra a kerékre tették a kezüket, de amikor a fehércöpenyes megszólalt, újra mozdulatlaná dermedtek.

– A kormányzó azt sem tudja, az orra előtt mi történik. Nem látja, nem szolgálja a gonosz, ami körbeveszi. De a Fény Gyermekei igen. – Az örök összenéztek. Idegesen tornáztatták a markukat; hol ökölbe zárták, hol kinyitották; mintha már igencsak sajnálnák, hogy az őrházban hagyták a lándzsáikat. – A Fény Gyermekei mindig megérik a Gonosz jelenlétét. – A fehércöpenyes a lóháton ülőkre emelte a tekintetét. – Megszagoljuk, és lecsapunk rá. Bárhol legyen is.

Rand próbálta még jobban összehúzni magát, de ezzel éppenséggel csak felhívta magára a férfi figyelmét.

– Nocsak, nocsak? Kit látnak szemeim? Valakit, aki nem szeretné, ha észrevenné? És mégis... Ááá! – A fehércöpenyes hátralékte a csuklyáját, és Rand azt az arcot pillantotta meg, amelyre számított. Ugyanaz a Gyermek volt, akit kinevetett, mikor a lezuhanó



hordók összaszórták a ruháját. Bornhald. A fehérköpenyes elégedetten bólogatott. – Nos, tisztelt őrparancsnok, szívesen láthatóan nagy kellemetlenséget úszott meg azzal, hogy pont most jöttünk ide. Ezek ugyanis árnybarátok. Majdnem segített nekik elmenekülni a Fény elől. Fel kéne jelentenem a kormányzóknál, vagy talán éppenséggel át kéne adnom az inkvizítoroknak. Ők biztosan kiderítenék, mi volt a valódi szándéka azzal, hogy megnyitotta nekik a kaput. – Szünetet tartott, az őrparancsok arcán eluralkodó félelmet tanulmányozta. Látszólag semmiféle érzelmi reakciót nem váltott ki belőle a látvány. – Ezt ugye azért nem szeretné? Ehelyett inkább magammal viszem ezeket a bűnözőket a táborunkba, hogy a Fényben kérdezhessek ki őket – maga helyett, ugye érti?

– Jól hallom? – Moiraine hangja különös módon mintha minden irányból érkezett volna egyszerre. A Gyermekek érkezésekor visszahátrált a sötétségbe. Alig lehetett kivenni az alakját a sűrű árnyak között. – A táborodba akarsz vinni, fehérköpenyes? Ki akarsz kérdezni? Engem?! El akarod állni az utam?!

Miközben beszélt, folyamatosan közeledett. Végül belépett a fénybe. Randnak elakadt a lélegzete. Igen, jól látta, tényleg megnőtt. Egy magasságban volt a fejük, noha ő lovon ült, a nő pedig a földön állt. Az arcát gyülekező viharfelhőként borították az árnyak.

– Aes sedai! – kiáltotta Bornhald. Őt kard ugrott elő a hüvelyéből egyszerre. – Halál rá! – Négy társa habozott, ő azonban ugyanazzal a mozdulattal, amellyel előrántotta a fegyverét, le is sújtott vele.

Rand rémülten kiáltott fel. Moiraine azonban a botjával hátrította az ütést. Az a finoman faragott vékony fa kizárt dolog, hogy megállítson egy ilyen súlyos kardot, gondolta a fiú. A fegyver a botnak csapódott. Szikraszókökűt spriccelt a magasba; egy pillanatra éles, fülüketítő sístergés hallatszott, majd Bornhaldot fehérhúhás társai közé taszította vissza egy láthatatlan erő. Mind az öten elestek, egyetlen nagy rakásba gabalyodtak. Bornhald kardjáról füst kigyózott. A földön hevert a férfi mellett. Szabályosan kétrét görbült a pengéje. Azon a ponton, ahol a bottal érintkezett, csaknem teljesen elolvadt.

– Fegyvert mertél rám emelni?! – mennydörögte Moiraine. Egyre sűrűsödtek körötte az árnyak, szinte második köpenyként borították már a testét. Közben még nagyobbra nőtt, most már olyan magas volt, mint a

városfal. Úgy nézett le a lábainál fetrengő csuklyásokra, mintha undorító férgeket látna óriásira nőtt saruja előtt.

– Indulás! – kiáltotta Lan. Egyetlen villámgyors mozdulattal elkapta Moiraine lovának kantárját, és a sajátja nyergébe pattant. – Most rögtön! – parancsolta. Csődőre a kapunak rontott. Mindkét válla súrolta a kapuszárnyakat, miközben kivágatott a résen.

Rand egy pillanatra mozdulni sem tudott, csak döbbenet bámult. A városfal már Moiraine válláig sem ért. Őrök és Gyermekek egyként hátráltak most már előre, míg végül az őrháznak ütközve összetömörültek. Az aes sedai arca már nem is látszott az éjszakában. de a szemei teliholdként világitottak. Türelmetlenül, sőt, bosszusan szegeződtek rá a magasból. Nagyot nyelt. Gyorsan Felhő

bordái közé vágta a sarkát, és a többiek után vágatott.

Lan a faltól ötven lépésnyire megállította őket. Rand visszánézett. Moiraine árnyövezte alakja időközben messze a palánkfal fölé magasodott. Hatalmas, koromsötét folt volt az éjszakai ég világosabb háttére előtt. A hold pont mögötte volt; ezüst fénnel rajzolta körbe a fejét és a vállát. Miközben ő leesett állal bámulta, az aes sedai átlépte a falat. A kapu vad sietséggel kezdett csukódni mögötte. Amint mindkét lábbal a városon kívül állt, hirtelen újra normális méretű lett.

– Állj! – kiáltotta egy kissé remegő hang a falon belül. Valószínűleg Bornhald az, gondolta Rand. – Ne zárjátok be a kaput! Utánuk kell mennünk, el kell fogunk őket! – Ám az őrök nem lasítottak. A kapu sebesen zárult, majd nagy döndüléssel becsapódott.

Hamarosan a keresztvas is a helyére zuhant. Valószínűleg a többi fehérköpenyes nem vágyik annyira szembeszállni egy aes sedai-jal, mint Bornhald.

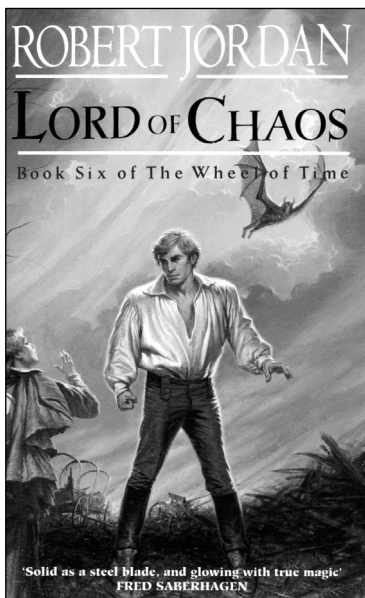
Moiraine Aldiebhez sietett. Megsimogatta a fehér kanca orrát, majd a botját átdugta a nyeregheveder alatt. Randnek meg sem kellett néznie, anélkül is biztos volt benne, hogy még csak egy karcolás sincs a boton.

– Magasabb voltál, mint egy óriás – mondta Egwene elszoruló torokkal. Idegesen fészkelődött Bela hátán. Senki más nem szólt, bár Mat és Perrin igyekeztek feltűnés nélkül távolabb húzódni a lovaikkal az aes sedaitól.

– Valóban? – mondta Moiraine szórakozottan, azzal nyeregbe pattant.

– Láttalak! – foryant föl Egwene.

– Az éjszaka néha becsapja az elmét, olykor olyasmit lát az ember, ami nincs is ott. (...)



ÁRLISTA – BEHOLDER KFT.

KÜLFÖLDI ÁRUK

Az alábbiakban a Beholder Kft-nél megvásárolható áruk (könyvek, kártyák) listáját találhatjátok meg. A külföldi árukak a következő módon vásárolhatod meg: Mielőtt a pénzt elküldöd, a megrendeléseidet küldd el e-mailben (beholder@mail.datanet.hu) vagy levélben! Így félre tudjuk tenni számodra a megrendelt árut a pénz megérkezéséig, illetve a külföldi áruknál előfordulhat az is, rövid időre kifogyunk belőle, vagy nincs annyi raktáron amennyit rendelél. Minderről levélben értesítünk. Miután megkaptad a levelet, bel-földi postautalványon kell a szükséges összeget a címünkre elküldeni. A megrendelést egy héten belül teljesítjük, ajánlott küldeményben juttatjuk el a kívánt dolgokat. Lehetőség van utánvételrel is rendelni, ennek azonban nagyobb a postaköltsége, amit

kénytelenek vagyunk felszámolni. (Ez az árú értékétől függően 300–500 Ft!) EZ az árlista 1998. szeptemberéig érvényes. Az aktuális árainkról és áruinkról állandóan tájékozódhattok a Beholder Kft. honlapján (<http://www.bppiac.hu/beholder>).

MAGYAR ÁRUK

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

Figyelem! 5000 Ft feletti vásárlás esetén az árból 10% engedményt adunk! Ez a kedvezmény a Möbius kiadó könyveire nem vonatkozik. A Csillagképeket csak akkor küldünk ajánlva a rendelésedet, ha legalább három csomaggal rendelsz belőle.

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

Az itt feltüntetett árak tartalmazzák a postázás költségeit is!

Figyelem! 5000 Ft feletti vásárlás esetén az árból 10% engedményt adunk!

MAGIC: THE GATHERING

Stronghold kiegészítő	700 Ft
5 th Ed. kezdő pakli	2100 Ft
5 th Ed. kiegészítő	700 Ft
Tempest kezdő pakli	2100 Ft
Tempest kiegészítő	700 Ft
Mirage kezdő pakli	2100 Ft
Mirage kiegészítő	700 Ft
Vision kiegészítő	700 Ft
Weatherlight kiegészítő	700 Ft
Portal kezdő pakli	
(magyar nyelvű szabálykönyvvel!)	1700 Ft
Portal kiegészítő	550 Ft

BATTLETECH KÁRTYAJÁTÉK

Unlimited alappakli	2100 Ft
Unlimited kiegészítő	700 Ft
Counterstrike kiegészítő	700 Ft
Mercenaries kiegészítő	700 Ft
MechWarrior kiegészítő	700 Ft
Arsenal kiegészítő	700 Ft
STAR WARS	
Alappakli	2100 Ft
Alap kiegészítő	700 Ft
A New Hope kiegészítő	700 Ft
Dagobah kiegészítő	600 Ft
Cloud City kiegészítő	600 Ft

MIDDLE EARTH KÁRTYAJÁTÉK

ME: kezdő pakli	2100 Ft
ME: Against the Shadow	700 Ft
ME: The White Hand	700 Ft
VAMPIRE	
Alappakli	2100 Ft
Alap kiegészítő	700 Ft
The Sabbath kiegészítő	1000 Ft

NETRUNNER

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

SHADOWRUN – REGÉNYEK

Árnyjáték	698 Ft
Vakító fény	698 Ft

TF REGÉNYEK

Túlélők	398 Ft
Kitaszítottak	478 Ft

EGYÉB:

<i>Grabam Edwards</i> : Sárkányvarázs	1190 Ft
<i>Ken Grimwood</i> : Időcsapda	750 Ft

SHADOWRUN – SZEREPJÁTÉK

Árnyékmagyarország	1200 Ft
Végzetes DNS (modul)	438 Ft

JAMES BOND 007

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

HKK

Alappakli (III. kiadás)	750 Ft
Létsíkok kiegészítő	550 Ft
Isteni Szövetség kiegészítő	560 Ft
Ezüsthajnal	600 Ft

RAYMOND E. FEIST

Mágus: A Mester	650 Ft
Ezüsttövis	798 Ft
Sethanon alkonya	800 Ft

MÖBIUS KIADÓ



<i>Terry Bisson</i> : Johnny Mnemonic	449 Ft
<i>Elizabeth Hand</i> : 12 majom	599 Ft
<i>Diane Carey</i> : Kísértethajú	589 Ft
<i>Robert Shackley</i> : A halál árnyékában	599 Ft
<i>Douglas Adams</i> : Viszlát és kösz a halakat	599 Ft
Fényévek Sci-fi antológia	690 Ft
<i>Gene DeWeese</i> : A béke őrei	619 Ft
<i>Sandy Schofield</i> : Halálcsapda	639 Ft
<i>Robert A. Heinlein</i> : Starship Troopers	659 Ft

BATTLETECH

Halálos örökség	750 Ft
A vér szava	750 Ft
Elveszett sors	750 Ft
A klán törvénye	698 Ft

CSILLAGKÉPEK

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

KOMBÓK

GYŰJTŐ-PAKLI

Az alábbi nem szokványos paklival az Ezüsthajnal kiegészítő tesztelésekor játszottam, és eléggé megkedveltem. A pakli tiltott mágiás környezetben működik (amíg a Haarkon dühét ki nem tiltjuk), ha normál pakliként akarod alkalmazni, ízlés szerint rakj bele tápokat. Mivel nagy százalékban Leah színű, könnyen alakítható egy-, vagy kétszínűvé is. A pakli egyik fő vonása, hogy a gyűjtőbe került lapoknak legalább akkora szerepe van, mint a játékban vagy kézben levőknek, innen az elnevezés is. Kezdjük azokkal a lapokkal, amelyek a gyűjtőben hatást fejtenek ki, illetve a gyűjtővel manipulálnak:

■ 3 SÖTÉT MOTYOGÓ

■ 3 MOLGAN

Ez szerintem legalább olyan jó, mint a motyi, felfogható univerzális leszedésnek is, és jól áldozható, ha kell (a 2 VP-t, amit ilyenkor vesztesz, bőven visszanyered, amikor a képességét használod). Paklifogyás ellen is remek.

■ 3 KÖDMANGÓ

Minden áldozó lappal játszó pakli alapja.

■ 2 LIDÉRC

Meglepően sokszor jött jól, kár hogy több nem működik együtt. Ha sok a VP-d, lényként is használható.

■ 2 TEMETŐ

Ezt sokan ismerik, előnye nyilvánvalóak. Különösen jó Totális agymosás után, lapelőnyhöz jutni, vagy ha netán elfogy a pakli. Arra azonban figyelni kell, hogy lényeink jelentős része nem élőholt, de tapasztalataim szerint így is volt mindig mit visszahozni (hoztam vissza vele Holtak szellemét is, sajnos áldozni ilyenkor is kell).

■ 2 FELTÁMASZTÁS

Elsősorban a Holtak szelleme miatt van bent (ilyenkor viszont nem kell áldozni!), de jó a Zombi mesterre vagy Vangorf grófra is.

Míndezek miatt a gyűjtőt az alábbi 3 csoportra szoktam osztani:

– azok a lapok, amelyek működnek a gyűjtőben (motyi, Molgan, Ködmangó, Lidérc)

– lények (Temető és Feltámasztás miatt), figyelve az 1. csoport lényekre is

– egyéb

Következzen 2 jó lény, amelyek nem mellékesen szaporítják a gyűjtőbe a lapokat:

■ 3 ÓRIÁS PATKÁNY

■ 3 LIDÉRCÚR

Itt álljunk meg egy picit. Ennél a paklinál a lapok dobása inkább előny, mint hátrány. Nekem kb. 15 meccsből egyszer fogott el a paklim, akkor is győztem a Temető és a Molganok segítségével. Egyébként kb. 80-90 %-ban nyertem a paklival, bár azt meg kell jegyezni, az ellenfelek is tesztapaklikkal (tehát nem vég-sőkig kitesztelt brutális versenypaklikkal) játszottak.

A pakli másik vonása az áldozó lapok használata. Itt megemlíteném, hogy ennél erősebben áldozásra kihelyezett paklik is léteznek, sok 0 költséű és áldozós lappal.

■ 3 TOTÁLIS AGYMOSÁS

Ezzel a lappal többször is nyertem. Úgy nézett ki a dolog, hogy leraktam sok kis költséű lapot, kihoztam valahogy az agymosást, fennmaradt még egy-két lényem, plusz a gyűjtőben már keletkezett néhány segítő lap, és ezzel az előnnyel pár kör alatt győztem. Ha van rá mód, hogy kijátszása előtt még Molgannal visszavetessük az ellenfél legjobb lapját a

kezébe, még jobb.

■ 2 HOLTAK SZELLEME

Ezt csak akkor érdemes kihozni, ha úgy véled, hogy az ellenfél nem tudja azonnal leszedni. Ha viszont egyet ütött, már megérte (főleg, mivel a darazsakkal 9 VP-ből ki lehet hozni). Ha tudsz feltámasztani, még jobb a helyzet. Nekem most nem fért be, de Kísérteties bajnokkal is jól működik. Ha az ellenfél játszik Gyenge pusztulásával, mindenképp vedjük meg legalább 1 Zarknod pecsétjével. Figyelni kell az immunítására és a büntetésére is!

■ 3 ZOMBI MESTER

Nagyszerű, olcsó, lapelőnyhöz segít, üt. Szerintem bármilyen Leah hordába remek.

Természetesen az áldozós lapok kijátszását segíteni kell, erre valók a patkányon, Molganon és a motyin kívül az alábbi lapok:



■ 3 HAARKON DARAZSAI

Lehet velük védekezni is, vagy pl. Holtak szelleme mellé blokkolni is jók.

■ 3 ZARKNOD PECSÉJTJE

Erre figyelni kell, hogy (az ellenfél lapjaitól függően) feláldozzuk, vagy inkább játékban hagyjuk.

■ 2 TREEM FELJEGYZÉSEI

Nos, amikor a paklit összeraktam, ez még nem volt ultraritika. Használhatunk helyette bármilyen 0 költségű lapot, nekem ez azért tetszett, mert ha van szörnykomponensünk, igen jól használható ebben a pakliban.

A pakli lényeges része még egy szabálylap: A bőség zava. Ezzel egyrészt gyorsítani tudjuk a gyújtógenerálást, másrészt hamarabb ki tudjuk hozni az áldozós lapokat. (Gyorsan kiszórjuk a kis vagy 0 idézési lapokat és már jöhet is egy Totális agymosás, vagy a Holtak szelleme.)

Kell még pár lény üni:

■ 3 ZOMBI

■ 2 SZUBREÁLIS VÁMPÍR

■ 2 VANGORF GRÓF

Ez utóbbival egy-két motyi kegyetlen nagyot tud se-

bezni. Természetesen saját magát is élőholtta tudja tenni, és így növelheti sebzését.

Lényleszedésre már nem sok hely jutott:

■ 3 HAARKON DÜHE

Ez kivégzésre is jó (és ne feledjük, az ellenfél lényét a kritikus pillanatban Molgannal is eltávolíthatjuk).

Kész is a pakli, összesen 47 lap, ebből 26 lény, a hordajellegnek megfelelően. Egy sima hordánál azonban sokkal érdekesebb, kombósabb, több odafigyelést igénylő pakli. Fejlesztésként csökkenteni lehet a két jellemző (gyújtógenerálás, áldozás) egyikét, a másikat illetve az általános leszedő részt erősítve, így valószínűleg erősebb, bár unalmasabb paklit kapunk. Természetesen egy Új remény igen-igen bosszantó tud lenni (ellenem játszottak ki többször is), de az ellenfél is el tud kámpicsorodni egy jól elhelyezett Totális agymosás után (persze sok ellenvarázslatos környezetben nem árt destabot vagy ellenvarázslatokat is használni).

Jó játékok, soha ne habozz kirakni a Lidércurat, és figyeld a gyújtót!

MAKÓ BALÁZS

VERSENYBESZÁMOLÓK

Tiltott Mágia

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét április 13.-án rendeztük. 62 felnőtt és 18 junior versenyző indult. A tiltott lapoknak köszönhetően egyes színek és lapok felértékelődtek, nagyon sokan játszottak pl. Leahhal, Sherannal, Sötét motyogóval, Sötét földdel, Orzag bilincsel.

A juniorok között *Séd Szabolcs* lett az első, Charadinra és Leahra alapuló, Pozitív sikkal kiegészített hordájával. Használt Jégszívet és Rohamot is.

A felnőtteknél *Bedzsula Ádám* nyert, „szokásos győztesünk”, *Sass Tamás* ezúttal a második helyen végzett. Ádám megcélozhatatlan lényekre (Szörös bozso, Igazságtevő), Sötét motyogóra és rengeteg irtásra építette a pakliját. Használt Árvizet, Mérges galócát, Halvaszületettet (szintén népszerű lap volt).

Tamás paklija még inkább pusztított, a lények közül mindössze Sötét motyogót és Sötét földdel termelt fattyakat használt. Egy-két érdekesebb lap a rengeteg irtás mellett: Az agy kifacsarása, Azonnali gyógyítás, Negáció, Őnfeláldozás, Árnyéktűz, Kiegyenlítés (leszedésre illetve fattyak visszahozására is jó volt).

A harmadik, *Nagy Gyula Gábor* paklijában nem kevesebb, mint 23 nagy és közepes lény (Tigroszlán, Víz-elementál, Gorhmad féreg, Szabad madár és hasonlók)

volt, Rejtőzködéssel, Gnóm katapultállomással(!), Tudati égetéssel, Villámszimbóлумmal és néhány leszedéssel kiegészítve.

A negyedik, *Sári Zoltán*, szintén célzathatlan lényekre és sok irtásra alapozott, A mester büntetésével és Álomvirággal kiegészítve.

ÉRDEKESÉGEK A VERSENYRŐL:

◆ Prekop Gergely és Dani Zoltán mindketten tárgyas paklikkal játszottak, volt egyidőben 5 Morgan kristály, 4 Élet könyve, 4 Álomvirág, 3 Szent jogar játékban, majd Gergely Totális háborúval 22 lényt csinált az összes tárgyból.

◆ Kovács Ákos és Holtzinger Dániel 5-ször Gyenge erejézt egy Éhínséget, mire eldölt, hogy nem jött létre.

◆ Kis Borsó Csaba 6 Elenios templommal 2 Agytapsással és 3 Moák fénykorával győzött meg ellenfelét, az ő örposztjában viszont 3 kővé vált lény csücsült.

◆ Kovács Ákos egy Sztatikus orkánt háromszor Manaégett.

◆ Szabó Géza és Kis Ferenc meccsén 37. szintű Syndel ütött (2 Hősök hagyatékával).

MAKÓ BALÁZS



KÉRDÉZZ - FELELEK

NATALONI KARTYAI

DANI ZOLTÁN

Sok játékosnak problémát okozott a neves, és nem neves kalandozók megkülönböztetése. Nos, neves kalandozók azok, akiknek tulajdonnevük van, az összes többi nem neves kalandozó. Az egyszerűség kedvéért felsorolom az eddig megjelent neves és nem neves kalandozókat. Ha valamelyiket véletlenül kifelejtettem volna, és észreveszitek, akkor nyugodtan írjatok, kiegészítem velem is a listát.

Neves kalandozók: Alex Vampirson, Annak, Aquan, Aritma, Arnilla, Azbesztagyú Arktisz, Bean-sbide, Beladonna, Betonfal, Borax, Caramella, Connor Wartause, Csala-csíny Csilla, Csákányos Blendor, Csillagbajnok, Dálámár, Darkseid, Daronel, Diána, Don Caloni, Dort Ames-six, Dögvész, Éjmágus, El Dongo, Eliana, Erdő, Estariot, Ezeréletű, Fantalas, Flavius, Fullánk, Grath Morphus, Haarkon, Hőfébérke, Hurleon, Igazságtevő, Igor, Itribil, Jerikó, Kaporszakáll, Kis Vagabund, Kloin

Drungas, Kopernik, Korgó Szikra, Kőfejű Beldor, Kri Wu Sbe, Lady Olivia, Lavinia Lobara, Linkor Csuumozskij, Loidin Hapitius, Lord Korrell, Lord Kovács József, Maigner Lopotomos, Malvina Lobara, Mandbl di Mebr, Martian, Mennydörgő Kénysav, Monukonstrumatik Abarrun, Niagren, Ortevor, Örült Trax, Pelegrin, Pooyan, Ragyogó Ron, Redique, Rius, Sardullab Sarpa, Setét Patkány, Sibaya, Silistra, Stol von Uman báró, Sir Magic Master, Smack, Sörtehajú Ninsai, Sutor Kragoru, Syndel, Szellőléptű Elvatar, Szertelenke, T. Vlagyimir, Takonypóc, Thor a sárkányölő, Tomboló Ovgar, Tsalez Lau'pez, Uwalla, Vangorf gróf, Vérbörgő Mamulut, Wulf Gretta, Yasmina, Ygrodon, Zan-csemete, Zoodroo Tint, Zoola, Zu'lit, Zurblug.

Nem neves kalandozók: A szerencse fia, A tengerek ura, Alakváltó, Áldozomester, Árnymánó, Böcs tanító, Chaar-din belyartója, Chara-din papja, Dornodon papja, Elenios papnője, Elf, Elf bárd, Elf mesterbarcos, Ember kalandozó, Építész, Északi druida, Fairlight papja, Gnóm, Gnóm mágus, Gnóm szolgáló, Királyi légiós, Királyi testőr, Kobudera, Leah szolgája, Ördögűző, Öreg varázsló, Raia papnője, Sárkányidomár, Sberan papnője, Szinati szerzetes, Tbarr papja, Törpe, Törpe kovács, Troll, Troll lady, Trükkmester, Udvari zenész, Utcakölyök, Vándormuzsikás, Varázslótanonc

Egy Chara-din fénykora van játékban. a) Szintelennek számítanak-e a kézben levő lapok?

Nem, a játékban levő lapok csak abban az esetben hatnak a kézben levő lapokra, ha ez külön rá van írva a lapra.

b) Szintelennek számítanak-e a kézből kijátszott lapok (pl. azonali varázslatok)?

Igen. Ha egy az asztalon levő lap permanensen hat az összes lapra (átírja a színét, növeli vagy csökkenti idézési költségét stb.) akkor az már a lapok kijátszásakor is érvényesül.

c) Áttérték egy lényt, megváltozik-e a színe szintelenről valami-lyenre?

Nem, mivel az asztalon levő lapok, amelyek folyamatosan kifejtik a hatásukat mindig felülbírálják az egyszeri varázslatokat és hatásokat (pl. Chara-din fénykora vs. Áttértés vagy Varázsfesték).

d) Először térítem át a lényt, utána jön a Chara-din fénykora. Milyen színű lesz a lap?

A folyamatosan ható lap ebben az esetben is felülbírálja az egyszeri hatást, tehát szintelen lesz.

e) Ha Halál maszkját rakok a lényemre, akkor Leah színű lesz vagy marad szintelen?



Mivel mind a *Halál maszkja* mind a *Chara-din fénykora* folyamatosan kifejti a hatását, ezért mindig annak a hatása érvényesül, amit később raktak ki.

Szintszívó megüt egy **Ördögi körrel** szintet lépett kalandozót. Csökken-e a kalandozó szintje?

Nem, a *Szintszívó* – a nevéől eltérően – nem szintet szív, hanem szintlépés lapokat és jelzőket. Csak az ilyen szintlépéseket veszíti el a kalandozó. A közös tudatok, *Kalandozók városa* stb. nem adnak szintlépés jelzőt, csak szintet lépnek tőlük a kalandozók.

Az ellenfelem elbűvölte a Halálsikolyos lényemet. Ha meghal ez a lény, ki választja ki a Halálsikoly célpontját, azaz hogy kin sebezzen? Minden esetben a lap gazdája választ-

ja meg a lap célpontját. Ez ebben az esetben továbbra is te vagy, mivel csak a lényt bűvölték el tőled, a rajta levő bűbáj továbbra is a tied.

Egy más színre térített Ork inkvizitor gyűjtőbe küldheti-e saját magát?

Természetesen. Nem tiltja semmi, hogy magára használja a képességét.

Végezetül el általános megjegyzés a versenyre járók és versenyszervezők számára. **Minden** a Krónikában meghirdetett **egyéni versenyen** tiltott lap A mágia létsíkja és az Alkalmazkodás; a Tiltott mágia pedig csak a kiegészítő pakliban használható. Ez alól csak azok a versenyek kivételek, ahol a szervezők külön kiemelik azt, hogy ezek a lapok használhatók.



HKK BÍRÓI VIZSGA

Az utóbbi időben több verseny után is panaszkodtak a játékosok más versenyzők viselkedésére, és a verseny bírójának hozzá nem értésére. Már egy ideje érlelődött bennünk a gondolat, hogy a magichez hasonlóan mi is létrehozzuk a bírói vizsga intézményét, és ezek a panaszok cselekvésre sarkalltak.

A bírói vizsga két részből áll. Egyrészt egy teszt, ami a vizsgázó HKK szabálybeli jártasságát hivatott lemérni, másrészt egy kötetlen beszélgetés a versenyek során felmerülő nem szabálybeli problémákról. Ez utóbbi amolyan felkészítő egy kis bírói pszichológiából. A vizsgát bárki ingyen leteheti nálunk. A vizsgázókat bármelyik általunk rendezett HKK versenyen szívesen várjuk, csak előtte levélben vagy e-mailen (holder@mail.datanet.hu) egyeztessék velünk a vizsgázási szándékukat.

Terveinkben szerepel, hogy várhatóan október 1-től, csak olyan versenyt támogatunk, és hirdetünk meg az AK-ban, ahol minősített HKK bíró vezeti a versenyt.

DANI ZOLTÁN





HATALOM LIGÁJA

Új HKK versenylehetőség

1998. július 1-től egy teljesen új versenyformát indítunk. A versenyen bárki részt vehet, függetlenül a lakhelyétől. Ezúttal nem kell pénzt költened a vonatra, nem kell hajnalban felkelned, hogy elmenj a hétvégi versenyre. Szinte bármelyik nap, szinte bármikor játszhatsz. Egy a lényeg, hogy találj magadnak ellenfelet!

Hogyan lehetséges ez? Nagyon egyszerű. A verseny folyamatosan zajlik mindazon kártya- vagy szerepjátékboltokban és klubokban, amelyek a Ligában részt vesznek. Neked nem kell mást tenned, mint egy ilyen klubban jelentkezned, befizetni a jelképes 150 Ft versenési díjat. Ekkor kapsz egy Hatalom ligája igazolványt, amivel igazolható, hogy játszhatsz a Ligában. Ezután bármikor, amikor van rá időd és kedved, lemehetsz bármely „ligás” boltba vagy klubba, és ha találsz magadnak egy olyan ellenfelet, aki szintén „ligás”, játszhattok egy meccset, majd az eredményt be kell diktálnotok a bolt vagy klub vezetőjénél.

A verseny maga úgy zajlik, hogy mi bizonyos időnként minden versenyhelyszínről megkapjuk a lejátszott meccsek végeredményeit, amiből a sakk Élő-pontszámához hasonló pontszámot számolunk, és folyamatosan vezetünk minden versenyzőről. Minden játékos kezdetben 1600 ponttól indul, ha nyer egy meccset, akkor nő a pontszáma, ha veszít, akkor csökken. Természetesen nem mindegy, hogy milyen erős ellenfél ellen játszol. Ha hozzád képest gyenge az ellenfeled (kevesebb pontja van), akkor a győzelemért is csak kevés pontot kapsz, sőt nagy különbség esetén egyáltalán nem kapsz pontot, míg ha veszítesz vele szemben, akkor sok pontot vesztesz. Fordított helyzetben, amikor az ellenfelednek több pontja van, egy győzelem komolyabb pontnövekedést eredményezhet, míg egy vereség kevés veszteséget. Az élen álló játékosok pontszámait rendszeresen leközzöljük az AK-ban. Fontos, hogy „ligás” meccset csak olyan boltban és klubban játszhattok, amelyeknek engedélye van rá. A boltok és klubok listáját rendszeresen közzöljük, először majd a júliusi számban olvashatjátok. Olyan klubokban és boltokban is nyugodtan érdeklődhettek, amelyekről még nem jelent meg a Krónikában, hogy liga-helyszínek. Egyrészt a Krónika tördelési és nyomdai átfutási ideje miatt lehet, hogy az adott bolt/klub már elvállalta ligás meccsek lebonyolítását. Másrészt ha mégsem vállalkozott volna rá,

akkor több játékos érdeklődése esetleg meggyőzheti a klub- vagy boltvezetőt arról, hogy érdemes ilyen versenyeket rendezni.

Most egy kicsit részletesebben a szabályokról. A Ligát a Hatalom Szövetségéhez hasonlóan féléves ciklusokra bontjuk. A Szövetség és a Liga között egyébként nincs semmi összefüggés. A ciklusok december 31-ig, illetve június 30-ig tartanak. Minden ciklus végén díjazzuk a legjobb játékosokat, ultraritka lapokkal, kártyával, indulási joggal a Nemzeti Bajnokságon stb. Az új félévre a pontszámokat nem nullázzuk ki, azokat mindig mindenki továbbviszi. Az új félév természetesen új nevezési díjat is jelent, mindig csak olyan ellenféllel játszhatsz, aki az aktuális félévre már benevezett. Még egy fontos változás lesz minden félévben: változnak a meccsek szabályai. Az első ciklusban háromjátszmas meccsetek kell játszani, a hagyományos HKK versenyszabályok szerint. Vagyis legalább 45 lapos pakli, maximum négy színnel, 20 lapos kiegészítővel. Az első játszma után megnézheted az ellenfeled kiegészítőjét, az első és második játszma után cserélhatsz a kiegészítő és játékos paklid között, de pontosan ugyanannyit kell kivenned a pakliból, mint amennyit beraksz. Tiltott lapok a Mágia létsíkja és az Alkalmazkodás. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Ja, és állandó szabály az, hogy két játékos egy hónapban maximum öt meccset játszhat egymás ellen.

A végén pár szó azoknak a kluboknak és boltoknak, akik vállalkoznának a ligás meccsek levezetésére. A legtöbb boltunk küldtünk már egy tájékoztató levelet, de várjuk azon boltok jelentkezését, akik ezt nem kapták meg. Természetesen várjuk klubok jelentkezését is. A klub vezetője írjon, telefonáljon vagy küldjön egy e-mailt (beholder@mail.datanet.hu), és nekik is elküldjük a tájékoztatót!

Mindenkinek sok sikert a játékhoz és rendezéshez!

DANI ZOLTÁN

HOGYAN CSINÁLJAM



Az áprilisi feladvány megoldásnak ismertetése előtt ismét felhívom mindenki figyelmét, hogy a megfejtését **külön lapon**, küldje be, és a lapon mindig szerepeljen a **neve és címe**. Most pedig nézzük a megoldást!

1. Még az ellenfél körében kijátszom a *Kürtszót*, és lekoncentrálok az egyik *Kvazársárkányát*. Így lett két szörnykomponensem, és az ellenfelemnek 11 VP-je, de már csak két ÉP-m maradt. (-1 = 2 VP)
2. Rárokak hat jelzőt a *Trikornis hercegre*, aki ettől meghal, de én kapok hat VP-t. (+6 = 8 VP)
3. Jön az én köröm. Kapok 5 VP-t és felhúzom A *meglepetés előnyét*. Első cselekedetemként *Tudati égetem* az ellenfelemet, még mielőtt kijátszaná A *sebek befornakot*, cserébe viszont nekem 0 ÉP-m lesz. (+5 -1 = 10 VP)
4. Kijátszom A *Gyógyítást* és a *Színes dözmögőt*, amelyekkel rögtön gyógyítok is magamon egyet. Lesz ami lesz, én már túlélem ezt a kört. (-2 -2 = 6 VP)
5. *Árnyéktüzezem* az *Igazságtévőt*. (-3 = 3 VP)
6. Kirakom A *látbatalanság köpenyét*, és láthatatlanná teszem az *Igazságtévőt*, aki az *Árnyéktűz* miatt már bárminek célpontja lehet.
7. Kijátszom A *meglepetés előnyét*, amitől az *Igazságtévő* kap +2/+2-t, és láthatatlanul bever az ellenfélnek négyet. Győztem! (-3 = 0 VP)

Alternatív megoldás, ha még az ellenfél körében *Tudati égetek* a *Kürtszó* után, mivel akkor már nem sebződök. Ekkor nem kell a *Dözmög-Gyógyítás* kombóval gyógyítanom magamon, a megoldás maradék része egyébként változatlan. A beérkezett

megfejtésekből számomra az derült ki, hogy sokan nem olvassák el a feladvány szöveges részét. Abból ugyanis egyértelműen kiderül, hogy a *Trikornis hercegen* nem gyengülés-, hanem álomjelzők vannak, az ellenfelem paklija elfogyott, így a *Kürtszónál* nem tud lapot húzni, és az ellenfelem a saját körében semmit nem csinál viszont én bármit cselekedhetek. Sokan akadtak fenn ezeken a problémákon. Még egy fontos dolog, amit sokan elrontottak: szörnykomponensért csak aktív lényt lehet feláldozni. A feladványban *Trikornis herceget* nem lehet feláldozni, mivel az álomjelzők miatt nem aktivizálódik.

Havi nyerteseink: *Majnik Szabolcs* Csurgóról, *Kozma Mihály* Szajról és *Balázs László* Dunakeszről. Nyereményük egy-egy csomag Isteni Szövetség. Gratulálok!

Új feladványunkat Holtzinger Dániel készítette. A feladat egyszerű: van 8 ÉP-d, 19 VP-d, nincs szörnykomponens, az ellendelednek 4 ÉP-je van, nincs se VP-je se szörnykomponense. Most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot még ebben a körben!

A zárójelben levő betűk az istenek jelentik, a túloldalon megtalálod a feladvány ábráját is.



A KEZEDBEN LEVŐ LAPOK:

- Fairlight trükkje (F)
- Hadiszerencse (F)
- 2 db Tudatrombolás (E)

ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Adószedő (F)

A GYŰJTŐDBEN LEVŐ LAPOK:

- Griffónix (R)

A PAKLID:

- Tolvajszem (D)
- Hidegvér (D)
- Elzárás (E)
- Feltámasztás (R)
- Napfókusz (R)
- Teológia (-)
- Energiafolyam (F)

Az Adószedő a tartalékodban van aktív. A paklid felső lapja a *Tolvajszem*, a többi lap sorrendjét nem ismered (nem a túloldal ábráján látható, illetve amilyen sorrendben felsoroltuk őket), de azt pontosan tudod, hogy milyen lapok vannak még benne.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Kürtszó (T)
- Az igazság pillanata (R)
- Gömbvillám (R)

ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Bundás csirmáz (T)
- Éjmagus tükre (C)

A GYŰJTŐJÉBEN LEVŐ LAPOK:

- Illúziósárkány (E)
- Tudatrombolás (E)
- Szinati szerzetes (D)

Minden lapja aktív, a csirmáz az őrszotban van.

Beküldési határidő: 1998. július 13.

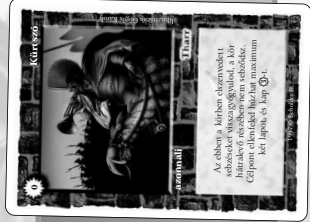
ELLENFÉL ÁLLÁSA: 4 ÉP, 0 VP



**Ellenfeled
kezedben
levő
lapjai**



**Ellenfeled
kezedben
levő
lapjai**



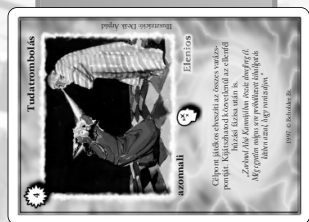
**Ellenfeled
kezedben
levő
lapjai**



**Ellenfeled
gyűjtője**



**Ellenfeled
gyűjtője**



**Ellenfeled
gyűjtője**



**Ellenfeled
öröszója**



**Ellenfeled
kijátszott
lapja**

KÉRDŐÍV ÉRTÉKELÉS

A márciusi AK megjelenése után özönlni kezdtek a visszaküldött kérdőívek, majdnem kétszáz lelkes olvasó vette a fáradságot, hogy kitöltesse és elküldje nekünk. Lassan sikerült is kiértékelni őket, ennek az eredményét szeretnénk most közzétenni. Először is azoknál a kérdéseknél, ahol pontozni kellett az egyes kérdésekre adott átlagpontszámot írom le, (a kérdéseket is leírom újból, azok kedvéért, akik nem emlékeznek már a rájuk).

1. Hogyan tetszik általábanosságban az Alanori Krónika?	4,09
2. Milyenek találd az újság küllalakját?	4,38
3. Mi a véleményed a Shadowrun cikkekről?	2,97
5. Mi a véleményed az újság HKK cikkeiről?	3,3
6. Hogyan tetszik a Kombók rovat?	3,11
7. Érdekelnek-e a versenybeszámolók?	2,98
8. Érdekelnek-e a versenybírálatok?	2,77
9. Milyenek találd a Kérdezz-feleleket?	3,25
10. Mi a véleményed a Varázslómesterekéről?	2,83
11. Szereted-e a Hogyan csináljam feladványait?	3,1
12. Érdekelnek-e a Magic: the Gatheringről szóló cikkek?	2,35
13. Hogyan tetszenek a KG-s cikkek?	3,31
14. Tetszenek-e a KG-s novellák?	3,48
15. Tetszik-e a KG-s képregény?	3,06
16. Érdekelnek-e a bajleírások?	3,05
17. Szükség van-e szerinted a tárgy- és ellenfélállításhoz hasonló adatokra?	3,3
18. Milyen gyakran kell statisztika?	3,7
19. Mi a véleményed az újság TF rovatairól?	4,41
20. Tetszenek-e a Gballa Newsban megjelenő játékos írások, novellák?	4,07
21. Folytassuk-e a Szikrázó Korona c. TF-es képregényt?	3,49
22. Milyen gyakran kell statisztika?	3,88
23. Milyen gyakran kell KT-lista?	3,64
24. Érdekel-e az Elképesztő?	4,66
25. Folytatódjon-e a História?	4,01
26. Érdekelnek-e a KT-bemutatók?	3,75
27. Érdekelnek-e a kalandozók városairól szóló cikkek?	3,62
28. Szükség van-e a KalandozóKalauzra?	4,03
29. Mi a véleményed az Aprókról?	3,93

Sajnos a számok önmagukban még nem sokat mondanak, szükség van egy kis elemzésre. Egy-egy rovat pontszáma önmagában nem tükrözi a rovat minőségét, és azt, hogy mennyire kedvelik azok az olvasók, akiket maga a témakör (pl. HKK, KG stb.) érdekel; mivel azok, akiket például egyáltalán nem érdekel a HKK, általában az összes HKK-s rovatot egyformán alacsonyra, gyakran egyszerre pontozták. Célszerű tehát először csak a 3., 5., 13. és 19. kérdés

pontszámát megnézni, ami az Alanori Krónika négy fő témakörét pontozta. Ezekből a pontszámokból lehet látni, hogy körülbelül milyen az olvasók érdeklődésének megoszlása e négy témakör között. Ezek a számok azt mutatják, hogy a legtöbb olvasót a TF érdekli, a másik három témakör nagyjából hasonló érdeklődést vált ki. Azonban még ez is csalóka egy kicsit, mivel a kérdőívek kiértékelése során azt tapasztaltam, hogy azon olvasóknak, akiket csak a TF érdekel, meglehetősen alacsony a túrértékszáma, azaz gyakran az összes egyéb cikket egyszerre pontozták. Ezzel ellentétben a HKK, a Shadowrun és a KG rajongói a TF-es részekre is általában magasabb pontszámot (2-3) adtak, még akkor is, ha nem érdekelte őket a TF. Ezen kis kitérő után érdemes sorban végignézni az egyes témakörök rovatainak pontszámait, és összehasonlítani őket egymással, mivel így kapunk reális képet arról, hogy az adott témakörben melyek a sikeres rovatok, és mi az ami kevés embert érdekel.

A shadowrunos rész az újságban is rövid, így itt sem kapott túl sok kérdést. Mindenesetre a novellák és a játékkiegészítők nagyjából hasonló számú szavazatot kaptak. A novellákat a nem shadowrunos tábor részesítette előnyben – többen kiemelték a Robotzsarut –, míg a játékkiegészítők a profi árnyvadászok kedvencei.

A kártyás kérdésekből kiderül, hogy a Kombók, a feladvány és a Kérdezz-felelek a HKK-sok kedvenc rovatai. A versenybeszámolók és a versenyhírdetések kevesebb embert érdekelnek, de szerintem ezek nagyon fontos adatokat adnak azon kisebbség számára, akik versenyekre járnak, így mindenképpen maradnak a Krónikában. Viszont úgy néz ki, hogy az érdeklődés hiánya miatt a Varázslómesterektől végleg búcsút veszünk. A magics cikkek is kevés embert érdekelnek, de ez a szám szerintem bővílni fog, mivel a magicsok még csak most kezdenek el rászokni az AK-ra. Ezek a cikkek tehát folytatódhatnak.

A KG-s rovatok közül a novellák viszik el a pálmát, ami elsősorban Varga A. Csaba érdeme. A tárgy- és ellenfélállításhoz szükséges táblázatokat is igénylik a játékosok, így elszórva ugyan, de továbbra is közlünk ilyeneket. Statisztika várhatóan háromhavonta lesz.

A TF rovatok csúcstartója – nagy meglepetésemre – az Elképesztő. Közkedvelt rovatok még: a játékosok írásai, História és a KalandozóKalauz. Ez utóbbi nagy dilemmát okozott nekem, mivel a megjelenése után több olyan véleményt is kaptam, hogy illúzióromboló cikk volt, és elveszi a felfedezés örömét, a kérdőív viszont azt mutatta, hogy a játékosok többségét érdekli a rovat. A kérdőívek magas pontszáma arra ösztönöznek, hogy folytassuk ezt a rovatot is, így a későbbiekben találkozhattok még a KalandozóKalauzzal. Statisztika itt is háromhavonta lesz, a KT-lista pedig – az alacsonyabb pontszám miatt – még ennél is ritkábban. A TF-es képregényt nem folytatjuk, és a kalandozóvárosokról szóló írásokat is ritkítjuk (nem lesz minden számban, csak 2-3 számonként). A KT-bemutatók is alacsony pontszámot kaptak, de a fair play úgy

kívánja, hogy azok a KT-k, akik még nem mutattok be, megkapják a lehetőséget, amit mások számára már biztosítottunk. Ezért, ha kapunk a KT-bemutatókat, akkor azok megjelennek a GN-ben. Az Aprók közepes érdeklődést mondhatnak magukénak, velük kapcsolatban nem tervezek változtatást. A História viszont – mivel a TF-es rovatok között magas pontszámot kapott – folytatódni fog.

Ezek után nézzük meg azokat a kérdéseket, ahol nem (csak) pontozni kellett! Sajnos beláttam, hogy nem túl nagy a változatoság a Krónika novella- és cikkírói között. Ez azonban nem csökkentíri írói érdemeit Varga A: Csabának és Fortaminnak, akik remek novelláknak köszönhetően a legtöbb szavazatot kapták. A cikkírók között Miklós és – nagy meglepetésemre – jómagam végeztünk az élen, ami gondom részben a kevés számú cikkíróknak köszönhető. Sok szavazatot kapott még Makó Katalin és Treem. Meglepve olvastam egy-egy TF-es karakter, híres apróhirdetés-író nevét is a kedvenc cikkírók között.

Az olvasóink többsége nem akar egyéb szerepjátékokról és kártyajátékokról olvasni a Krónikában. Ezért nem is várható, hogy rendszeresen közlünk ilyen témájú cikkeket. Kicsiny hazánkban még mindig az AD&D uralkodik, amit az is mutat, hogy ezt olvasnák a legtöbben az egyéb szerepjátékok közül. Sok szavazatot kapott még a Vampire, Star Wars, az Earthdawn és a MERP. A kártyák közül a legnépszerűbb (a HKK és a Magic után) a Gallia (gondolom sokak érdeklődését felkeltette a hirdetésük) és a Star Wars.

Végezetül a visszaküldők közül kiarsoltunk hat győztest: Varga Erzsébet, Víg György, Dakó Zoltán és Német Tamás Gergely 3-3 TF-es ingyenfordulót, míg Ötvös Gergely és Varga Zsolt ugyanennyi KG-s ingyenfordulót nyert. Gratulálók!

Abban a reményben búcsúzom mindenkitől, hogy tanulságos volt ez a kis kérdőív, és ezentúl mindenki egy számára érdekesebb Krónikát kap kézhez.

DANI ZOLTÁN

II. HKK Nemzeti bajnokság

170 000 Ft
összdíjazással

Idén ismét megrendezésre kerül a HKK Nemzeti Bajnokság, amelyre a minősítő versenyekről, illetve a Hatalom Szövetségének ranglistájáról, meghívással lehet bejutni. A bejutás persze nem olyan nehéz, az első pár helyre kell bejutnod bármely kvalifikációs versenyen, de az is elég, ha az első húsz hely valamelyikén végzel a Hatalom Szövetségének júniusban befejeződő féleves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott paklik versenyre is ingyenes.

A verseny formátuma:

1. nap (július 17): Tiltott mágia
2. nap (július 18): hagyományos verseny.
3. nap (július 19): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatásan).

A Tiltott mágia tiltott lapjai: A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja, A szírének éneke, Agybénítás, Alkalmazkodás, Direkt kontaktus, Griffónix, Illúziósárkány, Manapsapda, Piromenyét, Sötét motyogó, Szörnybűvölés, Szürkeállomány aktivizálása, Tiltott mágia, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó és az ultraritka lapok, valamint az Ezüsthajnal kiegészítő lapjai.

A versenyt a Kondor Béla Közösségi Házban rendezzük meg (Budapest XVIII., Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől, a kék (3.) metróvonal végállomásától a piros 136-os busszal. A hatodik megállónál kell leszállni.

A verseny döntőjének szabályai:

A döntő ún. Rochester-draft formátumban lesz megtartva. Ennek keretében minden játékos kap egy-egy csomag Isteni Szövetség, Lét-síkok és Chara-din visszatér kiegészítőt, majd két nyolcas csoportra osztjuk őket. Mindkét nyolcas csoport első számú játékos felbontja a Chara-din visszatér kiegészítőjét, az összes lapot kirakja képpel felfelé az asztalra. A játékosok 30 másodpercig nézegethetik a kirakott lapokat, majd az egyes sorszámú játékosnak lesz 10 másodperce, hogy válasszon egy lapot, utána a kettes játékos választ, majd végül a nyolcas két lapot választhat, és a kör visszafordul. Három kör után a maradék lapokat a kiegészítő tulajdonosa kapja meg. Utána a kettes játékos bontja ki a Chara-din visszatér kiegészítőjét, és ő választ először, majd sorban a többiek is kibontják. Ezután a nyolcas játékos Lét-síkok kiegészítőjét bontják fel, majd visszafelé sorban a többiét, és az első játékos Isteni Szövetségével folytatják. Mind a Lét-síkoknál, mind az Isteni Szövetségnél az egy-egy kiegészítőtől két kör után megmaradt lapokat a kiegészítő tulajdonosa kapja meg. A lapok elosztása után a négy szín-szabály betartásával egy legalább 35 lapos versenypaklit kell készíteni, az összes többi lap a kiegészítő pakli része. Ezután mindkét nyolcas csoportban háromkörös svájci rendszerű verseny következik, meccsenként három játszmalval, majd a csoportok első négy helyezettjei újabb nyolcas csoportot alkotnak, ahol teljesen új paklikkal újabb draftra kerül sor. Itt a nyolc között már egyenes kiesésben zajlik tovább a verseny, minden meccs három győzelemig tart.

ÚJ VERSENYEK

JÚNIUSBAN ÉS JÚLIUSBAN



**Nemzeti Bajnokság:
1998 július 17-19.**

HKK VERSENY

Időpont: 1998. június 21., vasárnap.

Helyszín: Pécs,
Esztergar u. 19. III. emelet 303.

Szabályok: A verseny 12 fordulós, fordulónként 1 körös. Egy körre fél óra áll rendelkezésre.

Ironman! A gyűjtőbe kerülő lapokat az ellenfél megsemmisíti, és a megsemmisült lapokat nem lehet pótolni, két forduló között sem! Nincs szinkrolát. Tehát érdemes soklapos paklival indulni.

Nevezési díj: 500Ft.

Érdeklődni lehet: Fenyvesi Krisztián,
tel.: (06-72) 253-055/3320.

HKK VERSENY

Időpont: 1998. június 24. szerda 11 óra.

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

Szabályok: Hagyományos, háromjátszmas, hatfordulós verseny.

Nevezési díj: 450 Ft (tagoknak 350).

Díjak: paklik és egyéb ajándékok.

Érdeklődni lehet: Ries Tamás, tel.: 291-2047
és Báder Mátvás, tel.: 217-7003

VAKÁCIÓ!

Kvalifikációs HKK verseny

Ennek is eljőn az ideje. HKK verseny Nyiregyházán az Ifi Centrumban, a helyi Valhalla Páholy könyvesbolt rendezésében.

Időpont: 1998. június 27. (nevezés 9.30-ig).

Helye: Nyiregyháza Váci Mihály Művelődési Ház, IFI CENTRUM (Megközelítés az állomásról a 7-es busszal a Korona Szállóig.)

Szabályok: Svájci rendszerű hagyományos verseny. A krónikában megjelent listán szereplő tiltott lapok nem használhatóak.

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a II. Nemzeti Bajnokságra.

Nevezési díj: 400 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Az első három helyezett pénzdíjazásban is részesül! A díjak a nevezők számának arányában változhatnak!

Érdeklődni lehet: Valhalla Páholy Könyvesbolt, Nyiregyháza, Bethlen G. u. 44.,
Tel: (06-42) 310-809.

EZÜSTHAJNAL

Időpont: 1998. június 20., szombat, 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Hagyományos, háromjátszmas, svájci rendszerű verseny, ahol már lehet használni az *Ezüsthajnal lapjait* is. Ismét lesz junior kategória a 16. évüket még be nem töltött játékosok részére.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300).

Díjak: Ultraritka, sok-sok kártya.

Érdeklődni lehet: levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134 címen, illetve e-mailben a beholder@mail.datanet.hu címen, a levél „subjectje” legyen „verseny”.

A NEMZETI BAJNOKSÁG SELEJTEZŐJE

Időpont: 1998. június 20., szombat délelőtt 10 óra, (nevezés 9-től).

Helyszín: Zalaegerszeg, Ifjúsági Ház (Pázmány Péter út 4., „Nagy Zöld Kapu”). Igény esetén idegenvezetés a vasút- vagy a buszállomárról.

Szabályok: A verseny hatfordulós, háromjátszmas svájci rendszerű lesz. *Tiltott lapok* az Alkalmazkodás, A mágia létsíkja és az ultraritkák, a Tiltott Mágia csak a kiegészítőtkben lehet.

A játszma között kártyaárverés.

Nevezési díj: 450 Ft

(Fidesz- és Fidelitas-tagoknak 350 Ft).

Díjak: ultraritka lap, kártyacsomagok, az első indulási jogot nyernek a Nemzeti Bajnokságra! Érdeklődni lehet: Balogh Ákos tel.: 92/364-487 (hétköznap esténként és hétvégén), e-mail: akos@linux.zsagvari.c3.hu

FŐNIX KLUB VERSENYNAPTÁR

június 21.	Star Wars
június 28.	Battletech verseny DCI sanctioned
július 5.	M.A.G.U.S. / Battletech
július 12.	HKK
július 26.	Star Wars
augusztus 2.	M.A.G.U.S. / Battletech
augusztus 9.	HKK
augusztus 23.	Star Wars
szeptember 6.	M.A.G.U.S. / Battletech
szeptember 13.	HKK
szeptember 27.	Star Wars

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

Nevezési díj: 600 Ft/verseny/fő

(Ez az összeg bontatlan paklik esetén változik).
A Magic versenyekről részletesen a magic versenyek között olvashatsz. Minden általunk rendezett versenyen hivatalos ranglistapontok szerezhetőek (Hatalompont, DCI, Decipher ranglista pont), és a versenyek eredményeit a kiadóknak jelentjük.

Hamarosan indul a Magic the Gathering Aréna liga! Csatlakozz te is! Részletesebb információt a versenyekről 215-9035-ös telefonszámon, személyesen a Camelotban, vagy az Interneten a www.alarmix.net/camelot címen találhatsz.

Versenykezdekések: 10 órától.

FÁJDALOMDÍJ

Időpont: 1998. június 27., szombat 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Next-Door Szerepjáték Stúdió, Pásztói Teleki László Művelődési Ház.

Szabályok: A verseny normál svájci rendszerű, maximum hétfordulós viadal, körönként két győzelemig. A verseny különlegességét az adja, hogy *minden forduló után, a vesztes ajándékba kap egy ritka lapot*, amelyet véletlenszerűen kibontott paklikból veszünk ki.

Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.

Érdeklődni lehet: Máttyus Gergelytől
tel.: (06-32) 360-881.

AZ ELYSIUM HKK VERSENYEI

Időpont: június 27.

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

Szabályok: Hagyományos hatfordulós verseny.

Nevezési díj: 450 Ft (tagoknak 400 Ft).

PERGAMEN KUPA 7. FORDULÓ

Időpont: 1998. július 4. szombat

11 óra (nevezés 10 órától).

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

Szabályok: Svájci rendszerű verseny, a versenyen csak gyakori és nem gyakori lapok használhatóak.
Tiltott lapok: Sötét kastploom, Tudatturbó.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet: 1537 Budapest, Pf.: 453/397.



MAGIC: THE GATHERING VERSENYEK

június 21.	Tempest/Stronghold constructed – Főnix
június 28.	Standard – Elysium
július 5.	Stronghold draft – Elysium
július 19.	Extended – Főnix
augusztus 9.	Standard – Elysium
augusztus 16.	Tempest/Exodus sealed – Főnix
szeptember 6.	ProTour Qualifier (Standard) – Elysium
szeptember 20.	Urza's Saga pre-release – Főnix

Helyszínek:

FŐNIX – Ferencvárosi Művelődési Központ, IX. Budapest, Haller u. 27.

ELYSIUM – Elysium kártya- és szerepjátékklub, XIII. ker. Budapest, Csanády u. 4/a.

A Magic versenyeket a Beholder Kft., a Cyberworld Bt., a Delta Vision Kft. és az Elysium támogatja.

MAGIC TYPE 1.5

Időpont: 1998. június 19., péntek 14 óra.

Helyszín: Zalaegerszeg, Ifjúsgági Ház (Pázmány Péter út 4., „Nagy Zöld Kapu”)
Igény esetén idegenvezetés a vasút- vagy a buszállomásról.

Szabályok: Type 1.5

Nevezési díj: 450 Ft

(Fidesz- és Fidelitas-tagoknak 350 Ft)

Érdeklődni lehet: Balogh Ákos

tel.: 92/364-487 (hétköznap este és hétvégén),
email: akos@linux.zsagvari.c3.hu

Ézüst Alapnál

r - ritka
n - nem gyakori
g - gyakori

S : Sheran
T : Tharr
F : Fairlighth
L : Leah
D : Dornodon
C : Chara-din
R : Raia
E : Elenios
- : szintelen
B : Bufa

GYAKORISÁGI LISTA

A béke szigete	S g	Éber vadászkutya	R g	Kristálytündér	R g	Riposzt	T g
A birodalom virágkora	- r	Életergia	- r	Kuruzslás	D g	Rughar gépezete	F n
A bolondok aranya	F g	Életesszencia	R n	Kvazárszlikák Népe	L n	Rúnakő	- g
A bőség zavara	- r	Elévülés	C n	Lady Olívia trükkje	E g	Silistra	S n
A fattyak létrehozása	C r	Elmepajzs	- r	Látomás	E g	Sokk	S n
A fattyak ura	C r	Elözönlés	T n	Lávafolyam	D n	Sötét erők idézése	L n
A gépben lakozó szellem	S g	Éltető tettvágy	R g	Leah kegye	L r	Sziklazuhatag	R n
A Gépezet	D r	Ent kertész	S g	Lord Korell	T r	Szoborpark	S n
A hármas mágikus ereje	S n	Építész	T g	Mágiafaló	L n	Szörnyidomítás	- g
A holtak szelleme	L r	Evolúció	S n	Mágikus adottság	F n	Teljes front	- r
A jövő ismerete	E g	Fairlight bankár	F g	Mágikus pulzans	T r	Térfaló	R r
A kőosz szentélye	C n	Fairlight villámjai	F n	Mágusiskola, 1. szint	F g	Thor, a sárkányölő	R n
A lopás nagymestere	D n	Fatönk	S g	Mágusiskola, 2. szint	F n	Tilgellagad	S n
A mutáció eredménye	C n	Förtelemféreg	C g	Mágusiskola, 3. szint	F r	Titkos folyosó	T g
A rothadás szentélye	C n	Futóhomok	S n	Manaféreg	D n	Totális agymosás	C r
A Sötét Föld átka	C g	Glória	- g	Manafortrás	- r	Troll Lady	L n
A tanítvány lázadása	F r	Gnóm szolgáló	S r	Megrontás	L r	Tudatkiesés	D n
Abarrun segítsége	F g	Gormaffi gormaff	E r	Méreg átadása	S g	Tüskés gigaféreg	F r
Alakváltás	E n	Haarkon darazsai	L n	Méreghasználat	S n	Tüskés harci gromak	T n
Áldozómester	L g	Haarkon dühe	L r	Moa ékszer	- r	Udvari bolond	E g
Általános randomizáció	F r	Haarkon	L r	Molgan	L r	Umbatari karkötő	D g
Antimágikus őrtorony	T g	Haarkon öregkora	L r	Morgan pálcája	L n	Urgod szikrája	D g
Aquan	S g	Haarkon szolgálja	C r	Morpeltanik daruja	F g	Utcakölyök	F g
Áruló Yathmog	C r	Háborgó tenger	S g	Mösze uralkodó	L g	Üzletember	- n
Augur köpenye	R g	Hadiadó	T r	Múmia	L n	Vakharc	T g
Aurafaló	S n	Hordóagyú mameluk	T n	Notermanthi bölcsesség	C g	Vándormuzsikás	E g
Az igazság próbája	R g	Hóvihar	S n	Noth szellem	C g	Vangorf gróf	L r
Az orgorók hatalma	S r	Idegen tollak	S g	Orzag managömbje	F r	Varázslótanonc	R g
Az utolsó csók	E n	Időkiesés	E r	Ősi láthatatlanság	E r	Varkaudar harcművész	D r
Borúra derű	E g	Időutazás	E r	Ősi rúna	- r	Varkaudar íjász	D g
Bölcs tanító	R g	Izompuffasztás	C g	Ősquares	D r	Varkaudar páncél	D n
Bufa hírnöke	r	Kőoszmester	C g	Öngyulladás	D n	Védőrúna	- g
Chara-din fattya	C g	Kapcsolat a földdel	T n	Ördögi mentor	L r	Végő védelem	R g
Connor Wartause	T r	Katonai tanácsadó	T g	Összefogás	D g	Végős visszaszámlálás	D r
Csákányos Blendor	T n	Kazmárgyökér	D n	Pikkelyes thorgat	R n	Véres csatabárd	L n
Csoda	R g	Kettős erőbedobás	- r	Planetáris manifesztáció	- r	Viharóriás	F r
Csontváz harcos	L n	Királyi arcképcsarnok	R n	Pooyan	D n	Virágoskert	E r
Drakolder érdemrend	F g	Királyi nagytanács	R r	Pordémon	C g	Vlagyimir szobra	- n
Drakolder testőr	F r	Királyi vadaspark	R n	Psi őselementál	E r	Zafir erővő	T n
Dühkitörés	T g	Kisebb Zan	D r	Quwarg parafenomén	D g	Zarknod pecsétje	F g
Ében hadúr	C r	Kiváltság	C n	Rambó bogár	F g	Zombi mester	L r
Ében vitéz	C g	Korlátozás	- r	Riadó	T n	Zsoldoskapitány	C r

MAGIC The Gathering™

Stratégia

Richmond Gun

Körülbelül egy éve alakult ki az ún. *extended formátum*, amely tulajdonképpen a *type 1.5* letisztult, megzabolázott változata. Népszerűségét mutatja, hogy a *type 1.5* az utóbbi időben szinte teljesen eltűnt – legalábbis hazánkban –, és a legutóbbi VB-n is az *extended* versenyszám váltotta fel.

Egy mostanában igen népszerű és rendkívül erős *extendedes* paklit fogok most ismertetni és kielemezni, mivel az utóbbi két ilyen típusú magyar versenyt is ez a pakli nyerte. A pakli hivatalos neve a *Richmond Gun*, de egy ráragasztott néven terjedt el, ez a *PT jank*. A név onnan jön, hogy egy *Pro Tour* közben egy ellenfél azt mondta a paklira, hogy ez a pakli egy „tápokból” öszedobált szeméthalom. A szeméthalom lenne a *jank* (*junk*), a *PT* pedig a *Pro Tour* rövidítése. Való igaz, a pakli első ránézésre tényleg kicsit öszedobálnak látszik, és – ami a legtöbb paklira nem igaz – tényleg működik akkor is, ha pontatlanul rakjuk is össze, nem számít 5-6 lap különbség.

Kezdjük mindjárt a lényekkel! A pakli alapja egy fehér horda, erre épül rá a többi elem. Az itt használatos lények: *White Knight*, *Soltari Priest*, *Savannab Lions*. Fontos, hogy a *White Knight* helyett **ne** használjunk pumpálható lovat, mert az könnyen meghalhat egy *Mogg Fanatic*tól vagy egy bármilyen „lövős” lénytől (*Fireslinger*, *Guildmage*, *Suq'Ata Firewalker*). Ezek ugyanis igen népszerűek mostanában. A másik érv a szimpla lovak mellett, hogy az tekerés nélkül is *first strike*-os, és ez igen fontos, főleg a játék elején (szinte mindig veszünk emiatt 2 ÉP-t). Igaz, hogy a tekerős lovak néha többet tud ütni, de ebben a pakliban nem nagyon lesz erre lehetőségünk. A *Soltari Priest* szerintem önmagáért beszél: gyakorlatilag blokkolhatatlan lény, amit a leggyakrabban használt lényirtások (*Incinerate*, *Lightning Bolt*) nem szednek le. A *Savannab Lions* nagyon gyors, remek ritmust ad a játéknak, az ellenfél vagy sebződik tőle 2, 4, 6 ÉP-t, vagy elhasznál rá egy lényleszedést. Blokkolni nem igazán lehet 2-3 körig, hiszen a kisebb lények úgyis le lesznek előle takarítva. Amennyiben mégis leszedik,

az sem rossz nekünk, hisz jön a többi lény, ami erősebb más lények ellen is. Én mégis azt mondom, hogy elég hárommal játszani, mert a középjátékban tagadhatatlanul gyengécske. Szerintem a *Longbow Archer* is jó választás, nem biztos, hogy befér a pakliba, de talán egykettő. Pont az ilyen paklik ellen jelent egy kis pluszt, hiszen mivel blokkolhat repülőt, ezért megöli az *Efreetet* és ráadásul sokan elnézik ezt a képességét.

A pakliban még kétféle lény van: *Suq'Ata Lancer* és *Frenetic Efreet*. Az előbbi azért került a pakliba, mert a harmadik körig ugyanannyit üt, mint pl. a *White Knight*, de ha később hozzuk csak le, akkor +2 sebzést jelent. A flanking képesség szerintem picit jobb, mint a *first strike*. Hogy miért nem ebből van akkor négy és miért a lovból? Mert ez három mana, ráadásul az egyik vörös, ami egy hajszállal még nehezebbé teszi a kijátszását. Ha pedig heves *Cursed Scrolling* közben húzzuk, akkor öt helyett hat manánk kell hogy legyen ahhoz, hogy lendületben maradjunk.

A *Frenetic Efreet* hihetetlenül jó lény, újra és újra fel-





fedezik a pakliépítőket. Ez most sem történt másképp, tulajdonképpen ezért van kék a pakliban. Három manáért kettőt üt, és repül. Ez eddig pontosan átlagos, de a képessége, hogy bármilyen pusztítást 50% eséllyel túléli, igen előnyös. Ennél a lényéknél már előfordult, hogy – versenyen! – négy-öt lövést is túlélt. Ez az igazi lapelőny! Ez a gyakorlatban úgy szokott működni, hogy kihozod, elkezded ütni vele, majd az ellenfél néhány kör múlva megunja – addigra már sebződik rendesen –, és megpróbálja lelőni... Persze hátránya is van, még hozzá kettő is: csak egy sebzést bír (illetve azt sem bírja), és körülményes lehozni ebben a pakliban, hiszen itt az alapszín a fehér, két duplaföld is kint kell hogy legyen hozzá. Én kettővel szoktam játszani, de nagyon gyakran ott dekkolt

a kezemben, vagy azért, mert csak az egyik földem volt meg hozzá, vagy azért, mert egyik sem. Ez ráadásul igen gyakran előfordulhat veled is, mert a sok perverz négy *Wastelandet* használ, mondván, hogy „úgyis mindenki duplafölddel játszik”. Persze azért megéri berakni, de ha valakinek nincs, és nem is tud szerezni, az kihagyhatja. Itt megjegyzném, hogy a két földeket (*tundra*) akkor is bent kell hagyni, de erre majd a sideboard ecsetelésénél visszatérek...

Következzenek az egyéb varázslatok. Először is az a lap, amelyiket nem lett volna szabad kiadni: a *Cursed Scroll*. Ebből **mindenképp** négy kell a pakliba, hiszen igaz, hogy szinte mindig csak egyet tudunk effektíven használni, de azt muszáj kihúznunk – legalábbis általában – és azzal is számolnunk kell, hogy az ellenfél leszed egyet-kettőt. Ez persze mostanában még inkább valószínű, hiszen mindenki épp emiatt tesz be egy rakás artifact-irtást. Joggal merül fel a kérdés, hogy akkor meg minek berakni? Nos, igen, ezt a kérdést nem lehet bonyolult játékanalízis nélkül megválaszolni, de egyszerűen megfogalmazva: ha le tudja szedni, akkor egy lapért egyet cserélünk, tehát minden rendben; ha viszont nem, akkor egy brutális gyilkológépünk van, ami nem csak az ellenfelet sebzi, hanem a kis lényeit is leszedi, a nagyokat pedig egy kis segítséggel. (Általános axióma az, hogy az aktív lapok mindig hatásosabbak, mint az adott lapot semlegesítő passzívok.)

A *Disenchant* és az *Aura of Silence* azt hiszem nem kíván lényegesebb magyarázkodást, de lenne néhány mondanóm ezekről is. A paklinak természetesen vannak gyenge pontjai, ezek egy részét semlegesítik ezek a lapok. Gond lehet a *Winter Orb*, *Propaganda*, *Icy Manipulator* hármas, de az első kettő magában is. Az ilyen típusú versenyeken igen népszerű a *Control Magic* és a *Misbra's factory* is. Brutális paklik épülnek még a *Land Tax – Land Edge*, illetve a *Land tax – Scroll Rack* kombókra is. Azt hiszem a *Cursed Scroll* pedig már említettem. Alapból legalább négyet kell összesen berakni ezekből a lapokból, további minimum hármat pedig a sideboardba. Meglátásom szerint az aura remek lap, nagyon jól befajtja a kombós paklikat (stasis, bloom stb.), de nehezebben kezelhető, mint a *Disenchant*. Rádásul az ellenfél auráját könnyen leszedhetjük az utóbbival, de az előbbivel már nehezebben. Ez persze fordítva is igaz: az ellenfél is leszedheti az aurát, majd pakolhatja a dolgait, de a *Disenchant*ot már nem. Ezért én több *Disenchant*ot javaslok az alap pakliba, és a side-ba pedig több aurát.

Az *Erbnam Djinn* és a mostanában igen gyakori *Soltari Priest* könnyű és hatékony leszedése miatt kicsit több „kaszát” javaslok, mint az eredeti pakliban volt. Szerintem az ideális most három. A *Titbe* klasszikusan olyan lap, amit nem lehet ebből a pakliból kihagyni. Mindenképpen négy kell! A cikk végén szó lesz még róla. A *Light-*

CYBER WORLD

PC CD-ROM, és kártyabolt

Down Town Üzletház
1055 Budapest, Kossuth Lajos u. 17.
☎: 118-5003, 118-9481

Nyitva: hétfő-péntek 10-18 óráig,
szombat 10-14 óráig

Alapapklik, kiegészítők
bevezető árakon
Laponkénti árusítás (HKK, Magic,
Star Wars, M.A.G.U.S. stb.)

Fantasy és Sci-fi regények
nagy választékban

CD-ROM játékok
otthoni kipróbálásra

Nézz be hozzánk, és nálunk mindent
a legolcsóbban vásárolhatsz meg!

ning Bolt és az Incinerate mindenki számára triviális, az előbbiből kell a négy, az utóbbiból pedig egy-kettő. Fontos, hogy a kaszákat az Incinerate-ekkel váltogatásuk tesztelésnél, illetve pakliépítésnél, és így találjuk meg a megfelelő arányt az aktuális konfigurációkhoz. Ebből a három lapból 8-9 kell összesen.

Már csak a földek maradtak hátra. Az elv az, hogy minden föld adjon fehér manát, kivéve a Misbra's Factoryt és a Wastelandet. Az utóbbi kettőből 7-8 kerüljön a pakliba. A Misbra segít egy globálisabb lénypusztítás után, ráadásul az elején vagy scrollozás közben manaként használhatjuk. A Wasteland pedig gyakran manaproblémákat okoz az ellenfelnek, emellett leszedi a mishrákat, Kjeredoran Outpostokat és Lake of the Deadeket. Ezen kívül természetesen kell a pakliba négy Tundra és négy Plateau, de – és ez most lehet, hogy meglepő – ezen kívül gyakorlatilag csak Plainsre lesz szükségünk. Én be szoktam rakni egy kikeresős földet, persze olyat, aminek az egyik része fehér, hiszen ezzel bármelyik duplaföldünket előszedhetjük. Ez még két okból jó: sűríti a paklinkat, és mindig a második hiányzó színű földet szedhetjük ki vele. Finomításként lehet ez a föld mondjuk Grassland, ezzel lehet, hogy megtévesztjük ellenfelünket, és majd fél a zöld varázslatoktól... Volcanic Island biztos, hogy nem kell, ezt már többen kitesztelték, többek között én is. Földből a két színtelen manát adón kívül még kell 15-16, de összesen semmiképp ne legyen 23 alatt.

Hogy kell vele játszani? Nem tartozik a bonyolult paklik közé, de rengeteg kombináció van benne. A legalapvetőbb, hogy minden általunk választott kezdési sorrendnél jól döntsünk. Amíg nem tudjuk, mivel játszik ellenfelünk, addig érdemes kezdeni. Ha a miénkhez hasonló paklival játszik, akkor már talán nem, mivel a Titbe sokat segít, ha nem mi kezdünk, mivel a második körben gyakorlatilag minden föld, ami kell a kezünkben lehet. Dobatós pakli ellen (főleg Hymn) is érdemes átadni a kezdést, mert ekkor Titbe nélkül is semlegesítetük a dobást, Titbe segítségével pedig messze jobban járunk. Lassú, kontrollpaklik ellen azonban mindent bele!

Kezdjünk, ha lehet, és ne engedjük, hogy a Scrollt countereljék. Ekkor játszunk agresszíven, minden sebési lehetőséget ki kell használnunk. Kivételez alól az a pakli, ami a Wrath of God és Gerrard's Wisdom lapok közül mindkettőt használja. Itt inkább picit óvatosabban, de ha van mishrák és Scrollunk, akkor itt is mindent bele.

A hat lapra lekeverést akkor ajánlom csak, ha nincs fehér manaforrásunk, és nincs legalább két mishrák, illetve ha egyetlen földet kezdünk – persze Titbe nélkül –, és mi kezdünk. Azonban egy Plateau és egy villám, esetleg még egy oroszlán is elég lehet ahhoz, hogy megtartsuk a kezdőkezet.

A Scroll használata csak némi rutint igényel; ha nem dobátás, vagy erős counterdeck ellen játszol, érdemes tartogatni addig, míg le nem ürül a kezed, hiszen ekkor hiába szedik le, két sebzés garantálva van. Ha pedig már rendszeren scrollozgatunk, ne engedjük, hogy megteljen a kezünk, mert ekkor nem igazán hatékony. Ha lövést húzunk, használjuk, nem kell tartogatni, a scrollt ugyanis lö majd, ha pedig lény, akkor esetleg saját körünkben használjuk a scrollt, és utána rakjuk le a lény.

A Titbe és a Wasteland nagyon jól kooperálnak, a Wasteland használatára reagálva kell lőni a Titbe-t, így a mi földünk már eltűnik, az övé meg még nem, hiszen a dolog pusztítás része instant, de az áldozás a gyorsabb. Ekkor – ha eddig pont ugyanannyi földünk volt – két földet kereshetünk ki. Ez persze a keresős földdel is eljátszható.

Amint írtam, nem érdemes a kéket kihagyni, mert a side-ba elengedhetetlen minimum három Blue Elemental Blast a kemény vörös mezőny miatt. A sideboard teljes részletezését elhagynám, mivel ez inkább a mezőnytől függ, de általánosságban érvényes az, hogy a már említettek közül (B.E.B., Aura, Disenchant) kell bele néhány Honorable Passage.

A pakli nagyon jó, én a Los Angeles Qualifier-en második lettem vele, és egyedül a döntőben kaptam ki egy ugyanilyen paklitól. (A játék arról szól, hogy ki tud egy Cursed Scrollt életben tartani a pályán.)

ROVÓ VIKTOR

PT jank Pakli lista:

4 Cursed Scroll
4 Tithe
3 Swords
to Plowshares
4 Lightning Bolt
2 Incinerate
3 Disenchant
1 Aura of Silence
4 White Knight
4 Soltari Priest
1 Longbow Archer
2 Frenetic Efreet
2 Suq'Ata Lancer

4 Mishra's Factory
4 Wasteland
4 Plateau
4 Tundra
1 Grassland
6 Plain

Siddeboard

1 Disenchant
2 Aura of Silence
3 Honorable Passage
1 Wildfire Emissary
3 Blue Elemental Blast
1 Red Elemental Blast
1 Wrath of God
2 Warmth
1 Serrated Arrows

MAGIC The Gathering™

Rochester

d r a f t

Bizonyára sokan ballottátok már azt a kifejezést, hogy Rochester draft, talán tudjátok is, mit takar ez a kifejezés. Azok számára készül ez a cikk, akik szeretnék megismerni ezt a játékformátumot, illetve csiszolni próbálják tudásukat e témában. Mivel a Nemzeti Bajnokság döntője is ebben a formátumban zajlik le – mire ez a cikk megjelenik, már le is zajlott –, nyilván mindenkinek van legalább elképzelése, milyen lehet ez a formátum, azonban biztos vagyok benne, hogy sokan közületek még nem próbálták ki.

Alapjában véve ez egy sealed deck variáció, tehát bontatlan paklival kezdődik el. Optimális esetben nyolcan játszsza, mindenki három boostert kap. A nyolc ember sorsolásos sorrendben leül egy asztal körül, majd – ugyancsak véletlenszerűen eldöntve, hogy ki kezd – az első ember kibontja az első kiegészítőjét, és kiteríti a 15 lapot az asztal közepére, egymás mellé. Ezután a játékosok 15 másodpercet kapnak arra, hogy átnézzék a lapokat, majd az első játékos 5 másodperc alatt ki kell, hogy válasszon magának egy lapot. Ezután az óra járásával meg egyező irányban következő játékos kap 5 másodpercet, és neki is ki kell szednie egy lapot. Ez így megy egészen a nyolcadik játékosig, aki két lapot kap, persze dupla idő alatt, majd megfordul az irány, s aki másodiknak választott, az kapja az utolsó lapot is. Nyilvánvaló, hogy így az elsőnek a saját csomagijából már nem jut második kártya, tehát a sajátjából mindenki egyet fog választani, de azt elsőnek.

A második boostert az óra járásával megegyezően következő játékos bontja, és ez így megy egészen a nyolcadik emberig. Ekkor ismét az első játékos bont, immár a második pakliját, de most minden megfordul, az óra járásával ellenkező irányba megyünk (mind a választás, mind a booster-bontás sorrendje). Az utolsó nyolc booster az első kör irányába megy. Ha minden rendben folyt, akkor mind a nyolc játékosnak 45 kiválasztott lapja van.

Most térjünk a lényegre: hogyan is kell mindezt jól csinálni?

A legfontosabb az, hogy tisztában legyünk a lapok használhatóságával. Fontos tudni, hogy az adott környezetben melyek a jó sealed-deck lapok. Hangsúlyozom, hogy az **adott környezetben**. Például egy alapkiadás+Ice Age sealed decken jó lapnak számít a *Scrib Sprite*, mivel abban a környezetben nagyon kevés a repülő lény, s ráadásul a földi lények sem túl gyorsak. Azonban pl. a *Tempest* ciklusban már kifejezetten gyenge lapnak számít a *Bayou Dragonfly*, hiszen itt lényegesen több madár létezik, és a földi offenzíva is agresszívebb, nem igazán optimális egy 1/1-es lény. Hogy Miklós kifejezésével éljek: „szuboptimális”.

Tehát ha van előttünk néhány lap, tudnunk kell, melyik a legjobb közülük, és melyik az, amelyik nekünk éppen a legjobb. Mindenek előtt biztos, hogy *Rochester Draftban* a két szín az optimális, tehát viszonylag hamar rá kell állnunk két színre. Az, hogy mikor dől el a két szín, változó, de a második booster közepéig (azaz 10-12 kibontott zacskó után) biztosan eldől. Általában az első 15 lapból 8-10 használható lesz, a többi természetesen a ránk maradt szemét. Ez a 8-10 lap reményeink szerint főleg 2 színt fog tartalmazni, hiszen erre törekedtünk.

Először is: ismerni kell a képeket, hogy gyorsan felismerjük a lapokat, és ne tévesszük el, melyik lapnak melyik a képe. Különösen fontos ez a sokféle védőkörnél,

NÉHÁNY FONTOS SZABÁLY

- * A kiválasztott lapokat mindig egy kupacban kell tartanod, úgy, hogy mindig **csak** az utolsónak választott lapod legyen látható/felül.
- * Ha a választás során egy lapot megérintettél, akkor azt kell elvinned.
- * Az ötödik másodpercben el kell vinned a lapot, ha nem sikerül, akkor a bíró választ számodra és figyelmeztetést kapsz.
- * Ha nem te jössz, de belenyúlsz (eltévesztet), akkor figyelmeztetést (warning) kapsz.

mert a sok okostojás grafikus nagyon hasonló képeket alkotott ezekhez. Most lehet, hogy úgy gondolod, hogy a védőkörök nem túl fontosak, de tévedsz. Nagyon is fontosak. Főleg akkor kell tisztában lenni azzal, hogy milyen védőkör van épp közepén, ha a leendő paklink nagy része (főleg a lények) egy színre összpontosul. Nagyon kellemetlen pl. mikor ott zöld lényünk dekkol az asztalon, szemben pedig *Harold McNeill* idióta festménye virít (C.O.P.: Green). Ilyenkor érdemes kidraftolni magunknak a védőkört, nehogy megszívassanak vele.

Most tehát eljutottunk a *Rochester Draft* legkényesebb pontjához, a „defensive drafting”-hoz (védekező draftolás). Ez a kifejezés nem azt jelenti, hogy kontroll-paklit szedünk össze magunknak, de nem is azt, hogy sok falat választunk, hanem azt, hogy olyan lapokat veszünk ki, amelyekre nincs is szükségünk, csak azért szedjük ki, hogy másnak ne jusson. Ebből is kétféle létezik. Az első nyilvánvalóbb, ez az, amikor a saját paklink ellen irányuló lapokat elhappoljuk, – mint az előbbi védőkörös dolog – tehát ha zölddel játszunk, akkor a *Perisb-t*, ha kékkel, akkor a *Boilt*, stb. A másik az, amikor valami iszonyú nagy táp menne át kezeink közt, de nem engedjük. Tehát pl. már eldőlt, hogy fekete-zöld paklival fogunk játszani, és nincs is már időnk változtatni ezen a színösszeállításon, de mégis megcsillan előttünk egy *Rolling Thunder*, akkor lehet, hogy ki kell vennünk azt. Azért ezt a lapot mondtam, mert sealed-decken ez talán még jobb, mint a *Fireball*, de mégsem lehet két *Mountain* mellé berakni. Azaz: ez a lap nem fog bekerülni aktuális paklinkba, de legalább az ellenfélnek se jut.

Fontos kérdés az, hogy mikor érdemes ezt a lépést megejteni, és mikor nem. Én mondjuk jobban kedvelem az agresszív draftolást, tehát ritkán veszek ki mások elől lapot úgy, hogy közben egy általam használható másik nagyon jót továbbengedek. Mondok egy megtörtént esetet. Nemrég játszottunk egy *Tempest/Strongbold* Rochester-draftot barátaimmal, és előjött az emlegetett situáció. Mellettem Tihor Miklós ült, s bontottam egy *Rolling Thunder*-t, de akkorra már eldőlt, hogy zöld-fekete paklival fogok játszani. Volt már néhány jó zöld lényem, és 2(!) *Disturbed Burialom*. A tőlem balra és jobbra ülő két-két játékos már ráállt a vörös/valami variációra, tehát esélyem sem lett volna változtatni. Miklóson kívül mindenki vigyorgott rám, hogy mennyire megszívtam, a saját paklimból olyan lapot kell, hogy kivegyek, amellyel semmire se megyek. Aztán persze invertálódott a vigyorgók táborra – azaz csak Miklós mosolygott –, mikor egy szerencsétlen *Trained Armadot* vettem ki a lövés helyett. Gondoltam, hogy a lényeim a két buybackes visszahozás miatt már úgymint halhatatlanok, a többiek pedig hadd szenvedjenek csak a vihar forgatagában. Végül is Miklós mindenkit agyonlőtt 2 *Thunderjével*, kivéve engem, mivel én recirkulált monsterekkel tudtam ütni. Ez a mód-

szer akkor bejött, de nem biztos, hogy a Nemzeti Bajnokságon is megkockáztatnám ugyanezt.

Meglátásom szerint egy lapnak iszonyú jónak kell lennie ahhoz, hogy egyáltalán meggondoljam a kisedését egy hasonló esetben. Úgy értem, hogy egy általam betehetőnél sokkal jobbnak kell lennie a „csak elhappolt” lapnak, hiszen a négy ellenfél közül egynél fog előjőnni a továbbengedett hasznavehetetlen lap, azonban a megtartott használható minden meccs alatt a paklimban lesz.

Érdekes kérdés még az, hogy milyen lap az, amiért egy harmadik szint is érdemes betenni a pakliba (ez persze csak a drafta vonatkozik). Először is: mindenképp egy kötött mana kelljen hozzá, máskülönben túl sok földhelyet elvesz a „becsúztatott, új színű” mana. Ezenkívül nagyon jó lapnak kell lennie, hiszen máskülönben nem érné meg azt az instabilitást, amit a földek arányában okoz. Érdemes ilyen módon olyan lapot betenni, ami feltétlenül szükséges az adott pakliba, de alapszíneinkben nincs ilyen lapunk. Például van egy zöld-fehér hordánk, de nincs lényleszedésünk; ilyenkor be lehet csúztatni pl. egy *Dark Banishinget*, vagy egy *Disintegrate-et*. Néhány lapot felsorolok, amelyek kiérdemlik ezt a bánásmódot: *Tradewind Rider*, *Fireball*, *Hurricane*, *Terror*, *Disturbed Burial*, *Soltari Guerillas*, *Earthquake*. Talán most már látjátok, hogy milyen erősségűnek kell egy lapnak lennie ahhoz, hogy bekerüljön. Természetesen a színzivatásokat is lehet így alkalmazni, tehát pl. egy kidraftolt védőkör – talán épp defenzíven szedted ki – is bekerülhet a pakliba ideolálás után.

ROVÓ VIKTOR



SEALED-DECK GYAKORLÁS

Talán az egyik legélvezetesebb versenytípus a hagyományos *sealed-deck*, mivel itt a kibontott csomagok tartalma mindenképp a tied marad, abból kell játszani. Sokkal izgalmasabb úgy felbontani egy paklit, hogy tudod, azt már nem kell ledraftolni. Így tulajdonképp vásárolsz magadnak néhány paklit, de nem csak egyszerűen felbontod, hanem további esélyeid is vannak vele. A versenyen tehát meg kell nézned a lapokat „sealed-deckes” szemmel, de a verseny végeztével a gyűjtő aspektusából is vizsgálgathatod őket.

Azt mondják, hogy az összes sealed-deck formátum közül a klasszikus sealed-deckhez kell a legtöbb szerencse. Ez talán igaz, de rengeteg tudás illetve gyakorlás is szükséges a sikerhez. Viszonylag gyenge bontásból is lehet versenyt nyerő paklit készíteni, de nagyon jó lapokból is lehet gyenge decket építeni. Számomra igen emlékezetes volt az a verseny, ahol a kibontott paklijaimból összesen kb. 15 lap volt olyan, ami elég jó volt ahhoz, hogy bekerüljön egy sealed-deck pakliba, de sajnos ebből a 15-ből mind az öt színbe jutott néhány. Így kénytelen voltam egy négyszínű, de úgy is rossz lapokból álló paklit csinálni, 19 földdel, összesen 40 lappal. Mikor a kész paklit megmutattam egy haveromnak, szabályosan kiröhögött, és megvergette a vállam. Ehhez képest bejuttottam vele a legjobb nyolcba...

Most lehetőségek van arra, hogy egy kicsit gyakoroldjátok a pakliépítést. Generáltam egy sealed-deck csomagot, amely egy *Tempest Starterből* és két *Stronghold Boosterből* áll. Próbáljátok összerakni ezekből a lapokból egy paklit, lehetőleg 42 lapnál ne legyen több. A laplista után leírtam az általam, illetve Papp Gábor által kreált pakli-variációkat, hasonlítsd ezekkel össze a sajátodat, és vond le a tanulságokat.

Mint láthatod, a két pakli lényegében hasonló, azonban jelentős eltérések vannak köztük. Látszik, hogy a három használható szín a kapott csomagból a kék, a zöld és a vörös. A fekete nem is jöhetett szóba, hiszen nagyon kevés lap jutott belőle, a fehér már picit jobb. A két fehér repülő lény nagyon erős, az *Elite Javelineer* is remek lap, bár sokan alábecsülik. Mindezek ellenére mégis kihagytuk a fehéret, mert a többi három szín jelentősen erősebbnek látszott.

Gábor érdekes koncepciót követett a pakli tervezésénél: betette egy *Swamp* mellé a *Volrath's Strongholdot*, amelynek már a nevében is ott van, hogy „strong” (hehe). Félretéve a mókát: ez egy iszonyú erős lap, Gábor nyilván úgy gondolta, hogy nagyritkán kijön mellé az az egy *Swamp*, s olyankor nagy előnyre tehet szert. Hátulütője viszont, hogy ha nem együtt jönnek ki, akkor összesen

Fekete lapok

Darkling Stalker
Marsh Lurker

Brush With Death
Cannibalize
Serpent Warrior
Skeleton Scavengers
Stronghold Taskmaster

Zöld lapok

Bayou Dragonfly
Canopy Spider
Elvish Fury
Frog Tongue
Harrow
Heartwood Dryad
Mirri's Guile
Muscle Sliver
Reality Anchor
Pincher Beetles
Reap
Winter's Grasp

Endangered Armodon
Primal Rage
Primal Rage
Provoke
Skyshroud Troopers
Spike Feeder
Spike Worker
Spined Wurm
Wall of Blossoms

Vörös lapok

Crown of Flames
Kindle
Mogg Raider
Mogg Conscript
Rolling Thunder
Shadowstorm
Sandstone Warrior

Craven Giant
Fling
Mogg Flunkies
Seething Anger

Kék lapok

Escaped Shapeshifter
Horned Turtle
Legacy's Allure
Manta Riders
Power Sink
Thalakos Sentry
Wind Dancer
Winged Sliver

Cloud Spirit
Dream Prowler
Hammerhead Shark
Tidal Warrior
Tidal Warrior

Fehér lapok

Armored Pegasus
Circle of Protection: Green
Circle of Protection: White
Cloudchaser Eagle
Elite Javelineer

Change of Heart
Conviction
Honor Guard
Scapegoat
Spirit en-Kor
Youthful Knight

Földek

Stalking Stones
Ghost Town
5 Swamp
5 Mountain
4 Forest
4 Plains
4 Island

Volrath's Stronghold

Artifact-ek

Bottle Gnomes
Emmessi Tome

már három szintelen mana is van a paklijában, ami a viszonylag kevés színes mana mellett ronda dolgokat eredményezhet. Emellett betett egy másik lapkombinációt is: *Tidal Warrior* és *Hammerhead Shark*. Nem hiszem, hogy úgy gondolta volna, hogy ezek egymásért vannak bent, de együtt is jól működnek. A halacska remek blokkoló, gyorsan lejön, ha az ellenfélnek pedig véletlenül akad egy Islandje is, akkor igen gyors ütő lényként funkcionál. A merfölk nagyon könnyen mana-zavart kelthet az ellenfélnél, természetesen főleg az upkeepben használva. Másik indok még bekerülésére az, hogy remek segítséget nyújthat azokhoz a spellekhez, melyek két kék manát igényelnek.

Én is sokat gondolkoztam azon, hogy miként operálhatnám bele a pakliba a *Volrath's Stronghold*-ot, de végül úgy döntöttem, hogy a biztonságosabb megoldást választom. Ebben a *Tempest/Stronghold* környezetben nagyon gyors ölések is előfordulnak. Iszonyúan energetikus, lendületes a környezet, főleg a rengeteg lényirtás és a remek lények miatt. A *Stronghold Pre-Release* versenyen az 5.(!) körben öltem le egyik pájtásomat. Ezzel csak azt akarom mondani, hogy szerintem nem engedhető meg egy kis manaingás sem. Ha valaki mondjuk a harmadik-negyedik körében nem tud a helyzetnek megfelelő varázslatot kijátszani azért, mert nincs elegendő manája, esetleg nem a megfelelő színű, akkor valószínűleg halott. Tehát én a *Volrath's Stronghold* és a *Swamp* helyett is inkább színes manát használtam, sőt még eggyel többet is.

A *Thalagos Sentry* nálam azért került be, mert a feketében két nagyon gyors shadow is van: *Dautbi Marauder* és a *Dautbi Horror*. Persze van több is, de ezeket megöli az előbb említett kék lap, s ez nagyon fontos. Ha pedig minden kötél szakad, akkor a *Seething Anger* segítségével minden körben beüthet négyet.

Remélem sokan felhasználgátok ezt a gyakorlati lehetőséget. Természetesen várom véleményeiteket a témával kapcsolatban.

Papp Gábor paklija

Canopy Spider
Elvish Fury
Harrow
Heartwood Dryad
Pincher Beetles
Skyshroud Troopers
Spike Worker
Spined Wurm
Wall of Blossoms
Muscle Sliver

Kindle
Rolling Thunder
Mogg Flunkies
Seething Anger

Escaped Shapeshifter
Horned Turtle
Legacy's Allure
Power Sink
Cloud Spirit
Dream Prowler
Hammerhead Shark
Tidal Warrior

Bottle Gnomes
Emmessi Tome

4 Mountain
4 Island
5 Forest
1 Swamp
1 Stalking Stones
1 Volrath's Stronghold

Rovó Viktor paklija

Canopy Spider
Elvish Fury
Harrow
Heartwood Dryad
Pincher Beetles
Skyshroud Troopers
Spike Worker
Spined Wurm
Wall of Blossoms

Kindle
Rolling Thunder
Sandstone Warrior
Fling
Mogg Flunkies
Seething Anger

Escaped Shapeshifter
Horned Turtle
Legacy's Allure
Power Sink
Thalagos Sentry
Cloud Spirit

Bottle Gnomes
Emmessi Tome

6 Mountain
5 Island
6 Forest
Stalking Stones



MICHAEL JORDAN 236

HC: 8'7" Wt: 210 lb. College: North Carolina
 Born: 17128 Orange, New York

There is little for Jordan to accomplish on the individual level in the NBA. However, during the 1987 NBA All-Star Game in Cleveland, he notched the first triple-double in NBA All-Star Game history (14 points, 11 boards and 11 assists).

4 DID YOU KNOW?
 Michael Jordan sets former Lakers' great Jerry West as the one player in NBA history he would like to play one-on-one.

YR. TEAM	GP	FG%	FT%	REB	AST	STL	BLK	PTS	AVG	HI
86-87 Bulls	82	48.1	84.7	348	252	66	42	2820	34.4	33
87-88 Bulls	82	48.3	84.3	352	186	64	24	2838	34.6	31
88-89 Bulls	82	50.9	84.8	350	215	70	26	2859	34.9	31
12 NBA TOTALS	246	49.0	84.9	1050	653	200	94	9517	38.7	31

CHICAGO (BULLS)

437

© 1997 Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Photos by Bob D'Amico for Topps Company, Inc.

Gyűjtőgetős NBA sportkártyák

Ki ne ismerné közületek Richard Garfield, a gyűjtőgetős kártyajáték (CCG) megalkotójának nevét? Bámulatos, milyen sikert ért el a Magic: the Gathering az elmúlt fél évtized alatt. Vannak akiknek ellenszenves, hogy a Wizard of the Coast (a Magic kiadója) 65-70% piaci részesedéssel bír (és ez nem csak a kártyajátékokra, hanem a szerepjátékra is vonatkozik), de mindenki elismeri, hogy Garfield brilliánsan egyesítette a gyűjtőgetés csábító vonzerejét a stratégiai játékok nyújtotta intellektuális vetélkedéssel. A stratégiai játékokkal már az összes hazai szerepjáték-magazin foglalkozott, az alábbiakban a másik összetevővel a gyűjtőgetős kártyákkal foglalkozunk majd, s azon belül is a hazánkban egyre nagyobb népszerűsége szert tevő NBA sportkártyákkal.

A gyűjtethető sportkártyák sokkal régebbi keletűek mint hinnénk, az első baseball kártyák a 10-es évek elején jelentek meg az USA-ban. A többi, Amerikában népszerű sport gyűjtőkártyáival csak sokkal később próbálkoztak meg a kiadók, és eleinte bizony nem sok sikerrel (a baseball-gyűjtőkártyák egyébként jelenleg is a legnépszerűbbek az USA-ban).

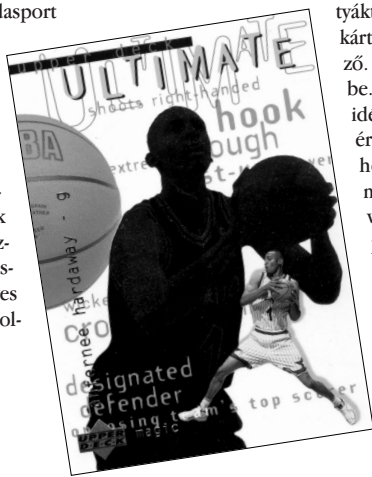
Az első kosaras kártyacsomag 1948-ban jelent meg a Bowman gondozásában. Nem váltotta be hozzá fűzött reményeket, és így sokáig nem is volt folytatás. Nyugodtan nevezhetjük második kezdetnek az 1969-es Topps megjelenését, mert innen kezdve rendszeressé válik kosárlabdakártyák kiadása. A siker egyre nagyobb, újabb és újabb cégek szállnak ringbe, sőt az egyes cégek is több termékkel jelennek meg egyszerre. A kosárlabdakártyák elterjedését tovább segíti az NBA (National Basketball Association) megalakulása – a kosárlabdaspport kaotikus állapotait felszámoló, rendezett ligarendszer pozitív kihátással van a kosárlabda elismertségére.

Jelenleg négy jelentősebb kiadó mintegy húsz termékével számolhatunk évente, ha ehhez hozzátesszük, hogy a kártyacsomagok a két szezont külön-külön dolgozzák fel (azaz két különböző kiadásból áll össze egy termék), akkor éves szinten negyven csomaggal számolhatunk!

Nos, mit is lehet szeretni ezekben a kártyákban? Gyakran hallani a játékkártyát gyűjtők között az érvet: ezekkel a lapokkal még játszani sem lehet, nem jök semmire...

Váló igaz, a sportkártyákkal nem lehet játszani. De vizsgáljuk meg más szempontból is a kérdést. Mind a mai napig legértékesebb játékkártyalap a Magic Alphás Black Lotus. Ennek értéke 350-400 dollár között mozog. Állítsunk ezzel szembe egy kosaras lapot, mondjuk ne is egy régit, hanem egy jelenleg is kapható csomagban megtalálható kártyát. Michael Jordan '97-98-as Metal Universe, Precious Metal Gem kártyájának ára 8000 dollár, azaz húszszorosa a legértékesebb játékkártyalapnak (mondhatnánk úgy is, hogy egy ilyen kártyáért 20 Black Lotust kaphatsz!). Persze egy ilyen értékes lap kihúzásához nem mindennapi szerencse szükséges...

A gyűjtőkártyák keverése eltér a játékkártyáktól. Egy-egy termék úgy 150-200 alapkártyát tartalmaz, melyek gyakorisága egyező. Minden kártya egy-egy kosarost mutat be. Általában fényképet, statisztikát esetleg idézeteket találhatunk a kártyán. E lapok értékét gyakorlatilag az határozza meg, hogy a kártyalapon szereplő játékos mennyire sikeres, népszerű. A nagy nevek, mint Dennis Rodman, Scottie Pippen, Grant Hill vagy az élő legenda Michael Jordan kártyái lényegesen értékesebbek a kevésbé sikeres játékosok kártyáinál. Egy-egy ilyen common lap értéke 10 és 20 cent körüli, ha



azonban Rodman-kártyáról van szó, az ár másfél dollár, ha pedig Jordanról, akkor máris négy, öt dollárra ugrik. Az igazán értékes lapok azonban az insert- és paralelszetekből kerülnek ki. A paralel kártya nem más, mint az alaplap kicsit módosított kiadása. Azaz ugyanúgy 150-200 lap létezik, csak ezek ritkábbak (és értékesebbek) az alaplapoknál. Külsőjükben majdnem megegyeznek az alaplapokkal, néha csak egy kis szöveg vagy logo (ami éppen-séggel hologram is lehet) máskor lapminőség különbözőteti meg őket azokról. A paralelkártyákat véletlenszerűen helyezik el az alaplapokat tartalmazó csomagban, azaz szerencsés esetben egy csomagot kibontva paralelkártyára bukkanhatunk, vagy esetleg egy insertre...

Az insertszettek 8–20 lapból álló kiadások, az igazán értékes kártyák minden esetben az insertek közül kerülnek ki. Egy-egy alapsomag 4-6 különféle insertszett lapjait tartalmazhatja. Az egyes szettek külalakjukban, designjukban hasonlatos kártyákból állnak. Gyakori, hogy az insertszettek valamilyen tematikára épülnek. Léteznek csak kezdőket bemutató szettek, mások óriási zsákolások képeit mutatják be, de van olyan insertszett is, mely az egyes szupersztárok kedvenc elfoglaltságát mutatja be. Az insertkártyák többsége különleges nyomdatechnikával készül. Léteznek hologramos kártyák, cakkozott szélűek, fémből maratottak, meccsen viselt meznek darabkáját tartalmazóak. Másokat nem a technika tesz értékessé, ilyenek például az igen értékes, dedikált kártyák, melyeken hitelesített autogram található. Az insertek ritkaságát általában úgy határozzák meg, hogy átlagosan hány csomagonként található egy lapot az adott insertből. Ez lehet 1 a 4-ből (ami viszonylag gyakori), de akár 1 a 2500-ból is.

Az igazi gyűjtőket azonban nem a lapok értéke vonzza. A hobbi szaknyelvén Szupergyűjtőnek nevezik azokat a kosárrajongókat, akik egy-egy kiválasztott játékos kártyáit gyűjtik csupán. Egy-egy profi Szupergyűjtő gyűjteménye kedvenc játékosának több száz kártyájából áll (ehhez jönnek még hozzá a meccsen viselt ruhadarabok, labdák, darabka a stadion padlójából, újságcikkek, dedikált könyvek stb.). Az ilyen gyűjtők általában csak elvettve vesznek kártyacsomagokat, vagy ha igen, akkor pusztán csealapként használják a kártyákat. Céljuk kedvenc játékosuk kártyáinak beszerzése. A szakboltokban természetesen laponként is lehet vásárolni, bár, mint fentebb írtam egy-egy lap ára igen borsos lehet.

Cserélgetésre kiváló lehetőséget nyújtanak az óriási kártyashow-k. Egy-egy ilyen rendezvény, melyen több száz rajongó vesz részt, természetesen nemcsak a cserélgetésről szól. Megjelennek itt a kosaras játékosok, kártyaaukciókat tartanak, vetélkedőket szerveznek.

Hol vagyunk mi még ettől? – kérdezték. Úgy gondoljátok, nálunk sosem lesz ennyire népszerű az NBA. De ez nem biztos, hogy így van.... A nemrég megrendezett 3. Budapesti Sportkártya Fesztiválon több mint 600 gyűjtő vett részt!

Ha a sportkártyák gyűjtése részletesebben érdekel, akkor figyelmedbe ajánlom a PRO-FI kosár sportkártya magazint, mely, mint neve is mutatja kimondottan a kosárkártya hobbival foglalkozik (ebben többek között egy terjedelmes árlista is található). Ezt megkaphatod a Game Centerben (a régi Magic Shoppal van egy helyen), ahol a cserepartnereken kívül a csomagokkal és hatalmas lapválasztékkal is megismerkedhetsz.

1052 Budapest, Párizsi utca 1.
(Terra Center üzletközpont)
Tel: 266-02-12 / 132. mellék

Várjuk kiskereskedők jelentkezését is!

És, hogy mi az értelme a sportkártyák gyűjtésének? Egy-egy kártyalapon a sportág jelentősebb pillanatképei találhatóak. Így egy szettet összegyűjtve megismerhetjük a kosarasokat, a kártyákon található statisztikák pedig olyan pontos képet adnak az adott szezonról, mint egy évkönyv. Ha pedig valaki a szupergyűjtők útját választja, és komoly gyűjteményt állít össze, akkor olyan rálátással lesz kedvence sportpályafutására, mint senki más...

Ezenkívül befektetésnek sem elhanyagolható mivel egy csomag kibontása átlagosan a két-háromszorosát hozza vissza az árának, sőt egy kis szerencsével akár a főnyereményt is megütheted egy több száz dolláros kártya kihúzásával.



Ghalla News

54

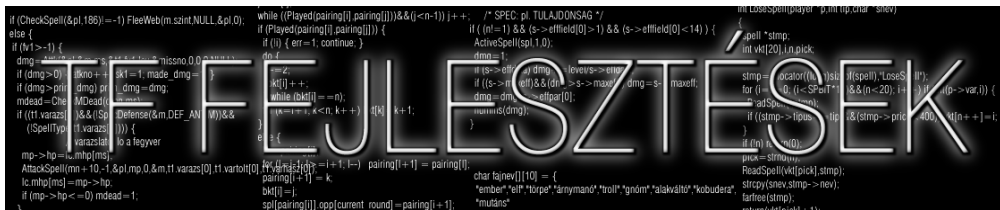
A Túlélők és Kalandorok magazinja

'98 június

Statistika

az 1998. június 10-ei adatok alapján

Ember	15.5%	Hívők aránya	65.7%	Legjobb	777
Elf	12.2%	Leah	12.7%	Leggonoszabb	666
Törpe	8.3%	Dornodon	15.2%	Jó	17.2%
Árnymanó	8%	Raia	16.4%	Semleges	62.1%
Troll	9.6%	Elenios	6.8%	Gonosz	20.7%
Gnóm	7.3%	Sheran	13.0%	Férfi	78.9%
Alakváltó	17%	Tharr	23.1%	Nő	21.1%
Kobudera	16.7%	Fairlight	12.7%	Rejtőzködés	104
Mutáns	5.5%	Erő	65	Nyomkövetés	91
Vízharc	12	IQ	51	Lopás	80
Ökölvívás	32	Ügyesség	53	Mászás	34
Szűrőfegyver	38	Egészség	50	Csapdakészítés	55
Vágófegyver	25	Szerencse	57	Csapdaészlelés	33
Útőfegyver	35	Min. Erő:	6	Gyógyítás	82
Lőfegyver	32	Min. IQ:	6	Titkosírás	45
Dobófegyver	36	Min. Ügyesség:	6	Felderítés	118
Legtöbb scalp	19	Min. Egészség:	1	Szörnyidomítás	21
Összes scalp	433	Min. Szerencse:	6	Teológia	56
Legtöbb szörny	3995	Leggazdagabb	20176 arany	Taumaturgia	75
Összes szörny	1498609	Legtöbb tudatpont	60	Szerencsejáték	10
Összes MxTU	23218	Legtöbb varázspont	1057	Harcművészetek	32
Legnagyobb hit		Legtöbb pszipont	277	Szkanderózás	21
félisten hatalmú szolgál		Legtöbb ÉP	406	Zene	61
Legnagyobb halhatatlan	2%	Legtöbb TP	2710096	Szörnyismeret	35
Összes halhatatlan	90 db			Pszí	43
				Zárnyítás	26
				Vadászat	95
				Bányászat	47
				Testépítés	66
				Úszás	16
				Ordítás	24



APRÓSÁGOK

✘ Sokan panaszolták, hogy a csatamezőkön elszaladt felderítés miatt néhányan még most is bizonyos előnyt élvezhetnek azokkal szemben, akik később kezdenek csatamezőzni. A dolgok egységesítése és a fair play érdekében, a lövedékek megtalálási esélyét a felderítés szakértelem 24-ig szintenként 1%-al növeli, de 24 fölött csak minden 3 szint ad +1%-ot.

✘ A tulajdonságpajzs enciklopédiája hibás, a tulajdonságpajzs ugyanis csak a lények tulajdonságsökkentő képességétől véd, a tulajdonságot csökkentő csapdaktól nem. (Jelenlegi verziójában.) Azért nem kell aggódni, a tulajdonságot csökkentő csapda nagyon ritka.

✘ Az elf vízilabirintusában egy programhiba miatt az üres GYK parancs nem működött. A hibát kijavítottam, lehet vízilabirintusozni.

✘ Az isteni küldetések szövege nem véletlenül kriptikus és kétértelmű bizonyos esetekben! Az istenek magas rangú papjaiktól elvárják, hogy szinte kitalálják akarataikat. Ha nem akarsz próbálkozni vagy kockáztatni, és nem vagy benne biztos, istened hogy is értette azt a bizonyos feladatot, kérdezz meg olyasvalakit, aki már sikeresen teljesítette a küldetést. Ha te vagy az első – nos, akkor a megpróbáltatások talán megérik a felfedezés izalmát!

MŰHELYTITKOK

✘ Az életszívás III varázslat minden használatkor 5% eséllyel változtatja meg a tereptípust. Tehát elképzelhető, hogy az 1. életszívás megváltoztatja, és az is, hogy az 50. sem!

✘ A nagyvárosi kaszinókban megfelelő szerencsejáték szakértelemmel igencsak megszédheted magad, és ha a tudatturbóra gondolunk, akkor ez nem is olyan elérhetetlen! 15-ös szerencsejátéknál a nyerési esély már 50% fölött van, de semmilyen csodálatos talentummal (értsd szerencsejáték szakértelemmel) sem lehet 60% fölé menni. Ezt a tetőt persze csak 30 feletti szerencsejátékkal lehet elérni. Ha azonban valakinek elegendő tőkéje van, akkor állandó játékkal szép lassan növelheti a vagyonkáját. Persze pont ezért, a kaszinóban nyerhető összeg maximuma van 5000 aranyban, de ha ezt el is éred, a keret minden fordulóban csökken 100 arannyal.

✘ Kizárólag kezdőknek: annak az esélye, hogy egy mezőn véletlenszerű szörnyrel találkozol, attól függ, hogy hány szörnyrel találkoztál a fordulóban. Ha esetleg nem jönne szörny az első 1-2 lépés után, akkor a 3.-nál már szinte 100% az esély. Ha viszont az 1. lépés előtt végigjársz egy szörnyekkel teli labirintust vagy csatamezőt, az esély 33% alá csökkenhet. A „hány szörny” általában nem konkrét szörnymennyiséget jelent, hanem a szörnyek TP összegét, viszonyítva a karaktered szintjéhez.

✘ Ha sikeresen teljesítetted a kihívás tornyának 5. szintjét, megtanulhatod a hön áhított tiltott teleportot!

✘ Nemrégiben valaki panaszkodott, hogy istene küldetés-ként azt várja el tőle, hogy szutykos remákot öljön, és még mindig nem tudja, hogy hogyan kell. Javaslom, hogy akinek ilyen problémája van, olvassa el még egyszer figyelmesen a szutykos remák enciklopédiáját! A válasz onnan egyértelműen kiderül, ezután elég összehasonlítani néhány olyan fordulót, amelyben valaki sikeresen megölt egy remákot. Őszintén szólva, a kezdetek kezdetén nemigen gondoltam, hogy ez az egyszerű puzzle lesz a Túlélők Földjének egyik legnagyobb rejtélye.

THOR MIKLÓS

Szerkesztői üzenet

Mivel az apróhirdetések tekintetében még mindig lemaradásban vagyunk, ezért további megszorításokat hoztunk ez ügyben. Ennek érdekében, hogy minél több apró férjen be egy számba, a hirdetések utóiratait nem közöljük. Mindenki írjon meg mindent magában a hirdetésben (így sokkal helytakarékosabb ugyanaz a hirdetés), ne írjon utána még három utóiratot! Ezenkívül a hirdetés aláírása maximum egy sor lehet, azaz név, karakterszám és maximum egy jelző. A címeket csak akkor írjátok oda, ha feltétlenül szükséges! Sőt az a legjobb, ha a címeket magában a hirdetésben szerepel, az aláírás pedig csak a nevetek. Bizom benne, hogy mindenki örül neki, ha több apróhirdetés fér be a GN-be, és betartja ezeket a szabályokat!

A SZERK.

HOLTSÁV

A Leah pap lassacskán bandukolt az úton. A város felől jött, az elmúlt két hetet ott töltötte. Szorgos kutatómunkát végzett, bár a szorgalomnak határt szabott az, hogy a feltűnést kerülte. Sokszor. Sokszor csak ült, és csendben hallgatta más papok beszélgetéseit, főleg azokat, melyek a halálról és a túlvilágról szóltak. Faggatott részeg Leah hívőket, megjátszott csodálkozással figyelte nekromanta papok meséit, dicsekvéseit, még a sötét kastplom gnómjánál is próbálkozott. Késő éjjeleken, néha csak hajnalban tért vissza a szobájába, hogy ott aztán órákig gondolkodjon egy-egy új információon. Melyikből mennyi az igazság, a tény, s mennyi a pletyka. No meg a fantázia, mert némelyik mesélő bátran indulhatott volna bármelyik bárdversenyen esélyesként, a kitalált történetek kategóriában. A sok-sok hír, feltételezés és legenda közül nehezen tudta kihámozni a valóságot, illetve azt, amit ő annak hitt.

Közben egyre többször előntötte a kín, mely kedvese halála óta üldözte. Bár a tűzvihart túléltek, kiégett földön átvezető utat Reb nem bírta ki. Azt a fájdalmat soha nem felejtí el, amit azon a reggelen érzett...

Bármit megtehet volna, hogy újra szerelme mellett legyen. Ezért lett Leah híve is. S most úgy tűnt, hogy Leah birodalma és az élő világ között nem csak az Istenén keresztül vezet út. Létezik egy keskeny ösvény, nagyon keskeny és nagyon veszélyes. De ha van egy kellően örült és vakmerő pap, akinek megfelelő mágiikus tudás van a birtokában, az megpróbálhatja a lehetetlent. Egy vékony, semmi kis csapás, amit csak az egyszerűség kedvéért hívnak úgy, mintha egy valóságos út lenne. Ez viszont az élő köti össze az élettelenel, a valóságot az anyagtalannal, a létezőt a létezhetetlennel.

Mondják, néhányan átmentek, s visszatértek, bár ilyenekkel senki sem találkozott. És számolatlanul azok, akik odavesztek. Elynelte őket az ösvény, vagy csak elvesztették a visszavezető utat, s ott ragadtak mindörökké. Akik pedig földi porhüvelyüket megtalálták, gondolkodhattak rajta, hogy milyen különös erő okozhatta halálukat, hisz külső sérülés sehol sem volt rajtuk. Ám az út valószínűleg járható volt visszafelé is. Némely elhagyatott labirintusban, romos kastélyban olyan lényeket véltek látni, melyek csakis odaátról jöhettek.

Immár nincs más hátra, mint kipróbálni mindazt, amiről a legendák szóltak. Elindulni azon a csapáson, melyről talán nincs visszatérés...

Vakmerőségben nem volt hiány, Reb halála óta pedig már semmije sem maradt, amit vesztethet volna. Most itt lépkedett az úton, csendben hagyva maga mögött a poros messzeséget. Nem sietett, tudta, van ideje bőven. Azt a kis dombságot, ahová tartott, még napszálla előtt eléri. Azért választotta a dombokat, mert így nincs szem előtt, ugyanakkor kevés a növényzet, s az élő anyag kisugárzása nem zavarja azt a kis kapcsot, ami a holtak birodalmával összeköti. Az úton senkivel sem találkozott, még a szörnyek is elkerülték, mintha csak megéreztek volna, milyen nagy dologra készül. A dombok között, ahova már nem lát el senki szeme, állt egy nagyob domb, ezt választotta. A tetején volt egy kis mélyedés, néhány szikla, ott ültött tábor. Még világosan megtette a szükséges előkészületeket, aztán lepihent egy-két órára.

Késő éjszaka ébredt. Kirázta az álmat a szeméből, s hozzákezdett a szertartáshoz. Először arra gondolt, hogy leveszi a Kazsa jelvényt a nyakából, de aztán úgy döntött, Istene kedvelt eszköze, s nem lehet belőle baj. Az első órát csak meditációval töltötte, addig koncentrált, míg nem maradt más, csak a sötétség, s a mágia. Pontosan éjfélkor kezdett a varázslatokhoz, amikor az éjszaka hatalma a legerősebb. Körülötte minden csendes volt, tompa némaság telepedett a dombokra. A hold félösen bújít felhőpárnái mögé, mintha látni sem akarná, mi történik odalent. Egy hirtelen jött szélroham söpört végig a tájon, jeges hideget hozva, de az ember ezt már nem érezte. Összeszedte minden mágiikus erejét, és hozzákezdett azokhoz a rítusokhoz, amikről senki sem tudta megmondani, hogy működnek-e, és ha igen, mi az eredményük. Az első szavakat suttogva ejtette ki, s lány kézmozdulatokkal támogatta a mágiát. Aztán az összesűrűsödő mana áramlása belemart a testébe, a hangja egyre erősebbé vált, s a mozdulatok is határozottabbak lettek.

Finom kód ereszkedett a dombokra, a halál hidegét terítve a környékre. Előbb csak könnyű pára volt, szinte észrevehetetlen. De mind sűrűbb és sűrűbb lett, végül áthatolhatatlanul tornyosult, mintha szilárd anyag lenne, betemetett, felszívott mindent.

Bár a fekete kód elnyelte a hangját, a pap egyre nagyobb len-



dülettel kántálta a varázsigéket, s minden mozdulata a mágia finoman foszforeszkáló nyomait hagyta a levegőben. A percek sebesen folytak tova, órákká álltak össze, s a mágikus formulák mind gyorsabban követték egymást. Szavak és mozdulatok félelmetes kavalkádja pörgött hihetetlen sebességgel, de az ember még jobban növelte az iramot. A köd egyre vadabban gomolygott, túlvilági hideg sorvasztotta el azt a kevés füvet és néhány kórót, ami még nőtt a dombon. Aztán a gomolygás egyre határozottabb formát kezdett ölteni, egy foltot hagyott szabadon, mely lassan tágult, s egy örvénylő lyuk alakját vette fel. A világok fala kezdett megnyílni.

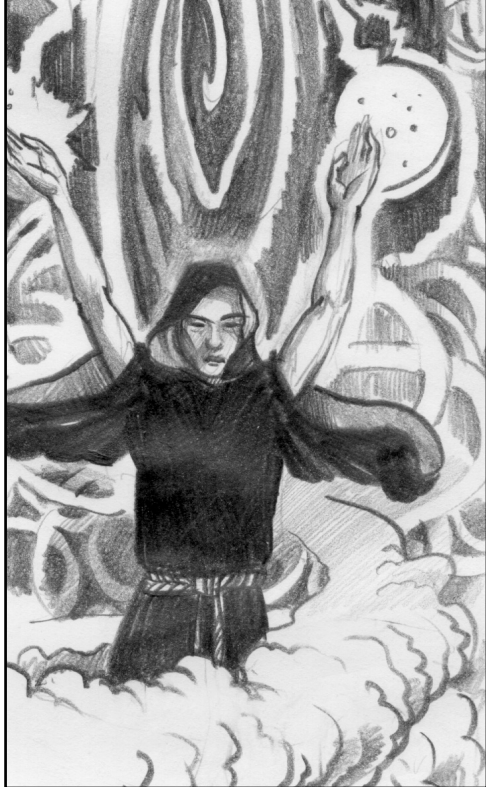
A pap agya először nem akarta befogadni a befogadhatatlant, majd nem tudott többé ellenállni, s védekezésül hihetetlen energiákat szabadított fel. A Leah hívó mind vadabban kántálta a szavakat, s keze nyomán már megjelentek a védőrúnák jellegzetes mozdulatai is. A lyuk alakja változni kezdett. Szűk maradt és keskeny, de minden pillanattal mélyebbre és mélyebbre nyúlt a fekete ködbe, míg nem a végtelen semmibe veszett. Az út nyitva állt, egy keskeny ösvény, mely a holtak birodalmába vezet.

A Holtsáv...

Az ember döbbenet nézte, ahogy a legenda valóra vált. Talán ujjongania kellett volna, de az emberfeletti koncentrálás minden érzelmet elfojtott benne. Felvázta magát annyi védekező varázslattal, amennyit csak tudott, és óvatosan elindult az ösvényen. Tudta, hogy talán sohasem tér vissza, de nem érdekelt. A kedvese utáni vágy mindennél erősebb volt, és a lehetőség, hogy újra találkozhat vele, elmosta a félelmeit. A kis csapás előtte a semmibe vezetett, s bár nem nézett vissza, biztos volt benne, hogy mögötte is ez a helyzet. Az ösvény két oldalán a sötét ködnel is sötétebb árnyak mozogtak, bár inkább csak érezte, mintsem látta őket. Bele sem mert gondolni, mik voltak ezek a lények valaha, s mivé váltak most. A belőlük fakadó gonoszság szinte kézzelfogható volt, de a Leah pap lelke szomjasan fogadta magába ezt a sötét esszenciát. Elképzelte, hogy egy vakítóan fehér aurájú mágus erre téved, s a lehetséges következmények végiggondolása kaján kárörömrre készítette. A sötét foltok feléje kapdostak, de nem bántották. Igaz, azt már nem tudta eldönteni, hogy csak ijesztgetik vagy a védőmágiák riasztják vissza őket.

Hirtelen megtorpant, mert néhány árnyat vett észre maga előtt. Bár alig látta őket, biztos volt benne, hogy semmi közülük azokhoz a gonosz lényekhez, akik az ösvény két oldalán prédára lestek. Az egyik elindult felé, és az embernek elállt a lélegzete. A fekete ködből szerelme döbbent arca bontakozott ki. Reb ugyanolyan szép volt, mint mindig. Szeme a kedvese nyakában lógó koponyaszimbólumra és a Kaszát ábrázoló jelvényre tévedt. Először megijedt, aztán hirtelen mindent megértett. A pap szólni sem tudott az örömtől, rövid, ámde lángoló szerelmük képei villantak fel előtte. Kinyújtotta kezét a lány felé, s érezte, ahogy a boldogság könnyei végigcsorognak az arcán.

A hirtelen érzelmekitörés nem vált a mentális koncentráció előnyére. Rémulten vette észre, hogy a sötét köd felfortyan körülötte, és egyre sűrűsödik közte és kedvese közt. Minden erejét, akaratát megfeszítve küzdött, hogy megállítsa a folyamatot, de az irányítás már már kicsúszott a kezéből. Végösségig kihasználta, kimerült szelleme pedig képtelen volt felülkerekedni az elszabaduló erőknél. Megmaradt csekély mágikus erejéből arra is alig



telt, hogy a védővarázslatokat fenntartsa. Mielőtt elvesztette az eszméletét, látta, hogy Reb végleg a ködbe vész, őt pedig magába szívja a sötétség...

Eleven forróság és vakító fény perzselte a bőrét. Fáradtan nyitotta ki a szemét. Ott hevert a dombtetőn, úgy, ahogy a meditációs pózából összeroskadt. A Nap magasán állt a horizont fölött, fénylő sugarainak melege ebresztette.

Leah után Raia, na ne! Ez a változatoság túl sok nekem! – morgolódt, de igazából nem volt haragos. Nem is emlékezett rá, mikor volt ennyire elégedett. Utoljára akkor érezte ezt a boldogságot, mikor megszőktette kedvesét az esküvőjéről, amibe apja, meg az a fajanjok férjfelölt akarta belekényszeríteni. Persze most nincs mellette Reb, és ez egy kicsit lelombozta, az éjszaka történet mégis elégtellel töltötték el. Megismerte a Holtsáv titkát, sőt élve visszatért onnan! És ami a legfontosabb, találkozott a szerelmével! Ha csak egy pillanatra is, de találkoztak! Márpedig ami sikerült egyszer, annak sikerülnie kell máskor is. Hiszen most már ismeri a titkot. És ki tudja, ha ő visszatért onnan... Annyi ismeretlen varázslat van még, s a nekromanta mágia hatalma oly nagy...

Nagyon fáradt volt, zsibbadt mindene, az agyát csak egy üres szivacsnak érezte, de nem bánta. Egy közeli szikla hűs árnyékába feküdt, ujjait szent szimbóluma köré fonta, és mosolyogva elaludt.

LORD REDPLAGUE



Ghallai Bárdverseny

Erdauin bárdjai! Már biztosan türelmetlenül várjátok az idei verseny eredményét, nem is szaporítom hát a szót. A IV. Ghallai Bárdversenyre összesen 185 pályamű érkezett. Íme a győztesek:

I. KATEGÓRIA: FOGADÓI RIGMUSOK (30 VERS)

1. Oriza Triznyák: *Kocsmái kesergő* 66 pont
2. Colin de Cayeux: *Korcsmadal* 62 pont
3. Gal Mantelpe: *Idd a bort!* 60 pont

II. KATEGÓRIA: GHALLA 5 ÉVE (6 VERS)

1. Dekamer, a Bokadzsó: *Az idők éneke* 57 pont
- 2-3. Sötét Orlan: *Kiáldozásom története* és Keserű Szikla: *Miért* 50 pont mindkettő

III. KATEGÓRIA: EGYÉB (121 VERS)

1. Magenta Jade: *Az első ima*, és Magenta Jade: *Myo és Mylla története* 75 pont mindkettő
2. Távoli Vizek: *Levél* 74 pont
3. Noémi: *A Bárd Szerelme* és Noémi: *Akkor* 71 pont mindkettő

IV. KATEGÓRIA: PRÓZA (28 NOVELLA)

1. Magenta Jade: *A tanácsadó* 74 pont
2. Noémi: *Egy álom és egy Álmodó* 73 pont
3. Jerikó: *Haláltánc* 69 pont

Emlékeztetőül: az első helyezett díja a vándordíjként továbbadott mirtuszkoszorú, valamint egy szerencsetalizmán és 100 arany, a második helyezetteké smaragd védőgyűrű és 100 arany, a harmadik helyezettek Eldaran karkötőjét és 40 aranyat mondhattak magukénak.

Mivel a II. kategóriába csupán hat mű érkezett, s ráadásul a 2-3. helyen holtverseny alakult ki, egy kis formabontásra szántam el magam. Az e kategóriába nevezőket nem büntethetjük azért, mert rajtuk kívül kevesen indultak, tehát a díjat itt is kiosztjuk, s a holtversenyben végzetek

mindketten második díjat kapnak, de igazságtalannak tartanám, hogy hat mű között ugyanannyi díjat osszunk ki mint a III. kategória 121 indulója között. Mivel pedig Magenta Jade a III. és IV. kategóriát is megnyerte, egy mirtuszkoszorú kiosztatlanul maradna. Noémi csupán egyetlen ponttal maradt le az első helyezett mögött a IV. kategóriában, és a III.-ban is jól szerepelt. Ezt, és tavalyi szereplését is figyelembe véve úgy érzem, méltányos és igazságos, ha idén ő viseli a negyedik mirtuszkoszorút. Hátrány ezzel nem ér senkit, és minden díj méltó gazdára talál.

Az idén a zsűri tagja volt az alakváltók közül Alba Locsy, Tone Zangief és Edward, a kíváncsi, a kobuderák képviselőjében King Gregory, és Nardaal, a Róka, a gnómok fajából Vörös Leif és Gragath, valamint Falcon Castagir az emberek képviselőjében, és Fortamin, az árnymanó bárd.

Végül, de nem utolsó sorban a köszönetnyilvánítás, hiszen elismerés illeti azokat, akik nevezésükkel élővé tették a versenyt, nélkülük nem létezne mindez. Továbbá a zsűri lelkes és lelkiismeretes tagjainak, akik legjobb tudásukkal igyekeztek a legméltóbbakat jutalmazni. S persze T(i)hor főistennek, aki mindezt lehetővé tette és a díjakat biztosította a verseny számára.

A győzteseknek mindannyiunk nevében gratulálok, viseljék büszkén a Bárd nevet, akiknek pedig nem sikerült, ne keseredjenek el, hiszen nagyon sok jó mű közül kellett választanunk, s jövőre talán több szerencsével járnak. Az ő verseik sem mérülnek azonban feledésbe. Remélem jövőre újra találkozunk, addig pedig: TISZTA HANGOKAT!

YASMINA (#3430)

Válaszborítékért a részletes eredménytáblázatot kérésre bárkinek elküldöm. A versek (gépelés után) a Hyperben olvashatók lesznek, s a táblázatot a TF-találkozóon is ki fogom függeszteni a már kialakult hagyomány szerint. Bármí észrevedted, kérséd van, ide jelezheted:

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

**Oriza Triznyák:
KOCSEI KESERŐ**

E mű a Praglone vendégeinek közös alkotása. Nagy előnye az egyszerű dallam és szöveg, így az ittasabb mulatozók spontán ordibálással is bekapcsolódhatnak.

*Jó falatok, dáridó,
Szép lányokat látni jó,
Fogadónak jó bora –
Igyál te is, cimborá!*

*Tégy a kocsmá kárára,
Hiába is kárál a
Kocsmáros, az ő helye,
Fájjon hát az ő feje!*

*Hejebujja, vígasság,
Jó borok, hogy ibassák
Ha asztal alá becsnél,
Igyál te is, szesztestvér!*

(És így tovább hajnalig...)

**Gal Mantelpe:
IDD A BORT!**

*Hosszú útnak nyomát érzed?
Porától ég a torkod?
Hát idd a bort!
És feledd el fáradtsággal telt napod.*

*Ongóliant ugrott néked?
Legyőzted a bitangot?
Hát idd a bort!
És dicsőítsd daliás alakod.*

*Gyönyörű lány csókol téged?
Várta ölelő karod?
Hát idd a bort!
És idézd a szerelmes pillanatot.*

*Tolvaj vitte aranyadat?
Kéjszította tarsolyod?
Hát idd a bort!
És feledd el iszonytató haragod.*

*Füstös kocsmá szagát érzed?
Dálnok víg hangját hallod?
Hát idd a bort!
És meséld el fáradtsággal telt napod.*

**Dekamer, a bokadzsó:
AZ IDŐK ÉNEKE**

*És nem vala élet,
csak teltek az évek
s nem zenge az ének
az éteren át.
S a Semminek Élő,
mert nem vala főlö,
az ég tetejéből
a földre leszállt*

*És istenek jöttek.
És békét kötöttek.
De egyet kilöttek,
mert torz vala, rút.
Hármuknak harca
a halálnak arca,
hábori, hajsza
csak ez volt az út.*

*És itt szórta széjjel,
nem törődve veszéllyel,
egy csillagos éjjel
az isteni port.
Mely fölbe, agyagba,
az ördögi fagyba
és minden anyagba
új életet olt.*

*És feledték őket,
s az új érkezettek
kik istenné nőttek
imádták azok.
De terveket szőttek
és terjedtek, nőttek
és egymásra lőttek
a hatalmasok.*

*Nebéz volt a kezdet,
de fejlődni kezdett
egy oly sokat edzett
és értelmes faj.
Mindent leigáztak,
építettek házat
és jó volt a látszat
s tán ez volt a baj*

*Namírok, sötétek
már nagyok a tettek
csak percekét éltek,
s az idő lejárt.
És egy világ égett
Dornodon végett,
ki hozta a véget,
a tűzviharát.*

*Moák, kik voltak
mára már holtak
róluk csak szóltak
a régi regék még.
Új kor köszönt be
ez el volt már döntve,
bízis ily módon döntö
a memyei ég.*

*De majdnem megölvé
és jól elgyötörve
és derékba törve
élt pár ezer.
És keletre tértek,
hol békét reméltek,
de bár odaértek
még küzdeni kell.*

*Új, színes képek:
Primitív népek és
a szánpadra léptek
új kor hajnalán
Nyolc fajúja lettek,
nem voltak nagy tettek,
nem éltek, csak tengtek
ez így volt talán.*

*És új istenekkel,
rossz „emberekkel”,
sok ő-szörnyeteggel
a harcuk örök.
A dálnak nincs vége.
Csak nézz fel az égre
az isteni kézre!
A kocka pörög.*

**Colin de Cayeux:
KORCSMADAL**

*Elő most, cimborák, a kupákkal
Imni kell, mert az élet elszélel,
Eljő a Halál szörnyű csuhában,
Legyint fagyos pengéje és keze!
Igyunk, s a Mámor ölébe fekvve
Ropjnak táncot e duhaj éjszakán,
Feledve minden jajongó gondot,
Penitenciát, s vészterhes talányt!*

*Hej, rajta, csaplár, nem marad hordó!
Téli, verd csapra és vedelj te is!
Folyjon hát a bor, mint a bíbor folyó!
Hozz vöröset újra, s fehéret is!
Elő mind, sok kurafi és lotyó,
E napon torok száraz nem marad,
Igyál, testvér, színiültig a korsó!
Fenekig! Míg köztünk józan akad!*

AJÁNLÁS

*Herceg, danol a díszes társaság,
Hisz messze még a másnap reggelre.
Vidor kedvük dermedt mámorba vág,
Agyukba száll a Téboly szelleme.*

AJÁNLÁS

*S bár mind féljük őket
a törvénytevőket,
az égben levőket
mi „rosszak” s a jók.
Hát zenjen az ének
hol élnek a népek!
És köszönet néktek
Ó, programozók!*

ÁTADÓ

□ Átadnám két tapasztaltnak mondható karakteremet szerepjátékos beállítottságú játékosoknak! 1. 126. forduló, 16. szintű kobudera, 70 forduló lemaradással. Ökölvívás: 21, HM: 21, teológia 10, +6 KNO, AC: 40. 2. 156. forduló, 16. szintű árnymanó, kb. 15-20 forduló lemaradással. Útő: 21, lő: 15, lopás: 28, csapdaészlelés: 23, taumaturgia: 7, teológia: 11, AC: 38 (pajzs nélkül!). Nagyon jó tolvaj! +3 KNO. **Tamás**, tel.: (82) 494-454

Üi.: Kíváncsi vagyok, mennyit adnátok egy zafir erőövért! Van egy nálam, csak még nem tudom, hogy megéri-e eladni.

□ Átadó egy 13. forduló, 4. szintű törpe. Semleges jellemű, közepes tulajdonságokkal, csak igényes szerepjátékosoknak! **#5404**

□ Átadó két karakter: 145. forduló, 30. forduló lemaradással. 1. Acél Ökölköb, 23-as ököl és HM, Sheran eljövendő papja. 2. Ember, ráias, 30-as IQ, mindenhez ért közepes szinten. **#4000**, Rostás Péter, 2100 Gödöllő BocsKay u. 4.

□ Keresek átadó karaktert 17-18. szint fölött. Nem baj ha van nála cucc, kis lemaradás (5-10 forduló) előny. Jelentkezni lehet: **III. 23. Ymmor-Thal (#5738)**

Üi.: A jellem mindegy, ha KT-ban van, nem léptetem ki, játszani kell, nem rabszolgának.

□ Tisztelt kalandozók! Átadó egy 180. forduló, 21. szintű abszolút gonosz Dornodon játékos, 132-as tulajdonságösszeggel, 23-as MXTU-val, kiváló felszerelésben, sok extrával (jó víziharc, smaragdgyűrű, kőoszszimbólum, szerencsetalizmán, bíbor erőöv, kvazársisak, regeneráló gyűrű, obsidián karkötő, stb.). Ugyanitt szintén átadó 142. forduló, 17. szintű Dornodon hívó karakter, 108-as tulajdonságösszeggel, 14-es MXTU-val, 27-es taumaturgiával, 50 forduló lemaradással. Szintén itt várja új gazdáját egy 122. forduló, 16. szintű Leah hívó árnymanó, 105-ös tulajdonságösszeggel, 27-es csapdaészleléssel, 40-es lopással, 40 forduló lemaradással. Érdeklődni a 416-1712-es telefonszámon, minden nap este 8-ig.

Sass Tamás

□ Kalandozók! Keresek átvételre magas szintű karaktert. Megtartanám abban a hitben, KT-ban, jellemben, felfogásban, amiben eddig volt. Ne legyen letápolva egy szál gatyába. Esetleg lehet alacsonyabb szintű sok forduló lemaradással. Én most igazán magas szintű karakterre gondolok, 20. szint körül. Előre is köszi, hogy nem sajnáljátok rám az ív papairt és a 30 Ft-ot! Címem: Király Ferenc, 5920 Csorvás, Zöldpálya u. 1. tel.: 66-259-025. Üdv:

Dur Yazil Abbad (#2424)

□ Pénzügyi zavarok miatt átadásra várok két karakterem (Kathad, 7. szintű ember férfi és Shinre, 5. szintű elf nő) bárki számára, aki szívesen felfejlesztené őket, vagy játszana velük. Kérlek, mentsetek meg őket a felszámolástól (DEL ** FROM ADATBAZ.DBF)! Az érdeklődő személyek üzeneteit Chaocalyptic Evil (#5829) mentális száman várom.

Chaocalyptic Evil (#5829)

APRÓK

□ Átvénnek lemaradással rendelkező karaktert, lehetőleg Qvill közelében, jó jellemmel. A többit telefonon vagy levélben.

Abu-Habel-Khabeab (#3690),

Csiszér Gergely, 2310 Szigetszentmiklós, Rákóczi út 64. tel.: 24-368-545

□ Keresek újszülött, 0. forduló, gnóm vagy mutáns karaktert valamelyik helytartó városban, esetleg bérányák+berápák (utóbbi vállalom) jelentkezését is várom. (Gnómok előnyben!) Fontos, hogy jó tulajdonságú, magas szintű szülőtől legyen a gyerek.

III. 24.

Graham Treefrog (#4788)

BORAX

□ Az ostobaságod és az öntelenség lesz majd a végezeted Numped Zaks, az inváziós hordák vezére. Éjmagus talpnyaló! Chara-din bírénce! Ne hidd, hogy a Napisten szent pajpai elénk örült és hataloméhes elméd ostoba terveit! Én mindig tisztességes adófizető alattvalója voltam Borax királynak, és mindig a jóra törekedtem, nem ártottam senkinek, aki nem szolgált rá. Bizonyára sokan ismerik már a katonai örjáratot. Ez egy újabb példa, hogy neked és uradnak nem számít senki. Minden kalandozó egy kalap alá veszték, megalázták vagy megvertek, esetleg megölték őket. Hát ez lenne az új, békés világrend alapja? Tizenketten támadtok egyre? Mi ez, ha nem gyvaság? És mi az, hogy csak rövidke három körig esztáztok? Ti gyáva gyilkosok, bár még arra sem vagytok jók. Ezt nevezitek ti gyilkossági kísérletnek? nevetnem kell tőletek. Nos hát Numped, ha tudni akarod milyen érzés a fájdalom, a törött csontok okozta kín, szívesen megismertetem veled. Ne másokat alázz meg kicsinyes bosszúvágyad miatt, te magad küzdj meg fickó! Minden kalandozó ellenség – mondod te. És úgy is bánss velük. Ez rendben. De egy háborúban sem a védtelen nőkön élik ki a harci lázukat a harcosok. Vagy Alanorban máshogy tanította Éjmagus, az a pöffeszkedő, agyalágyult bolond? Megtudtam, hogy katonáid egy nőt, egy terhes nőt aláztak meg. Most hát felelej érte fickó! Párhajra hívlak a Napisten előtt, a becsületért, az igazságért és minden becsületes kalandozó elidegeníthetetlen jogaiért! Akkor állok ki veled, amikor akarod, azzal amivel akarod, ott ahol akarod. Van-e merszed kiállni, vagy csak a gyengébbek fölött zarnokoskodsz. Kockáztatod-e életedet a kétes becsületért? Lássuk fickó, mersz-e! Vagy kiállsz, vagy Ghal! szerte gyávanák és becsutlen féregnek nevezlek fickó. Válaszodra egy hónapig várok, ha nem jön meg lerombolom az erődöt, megölöm a katonáidat, megölök és a fejedet az erőd romjaira tűzöm. Na, te ostoba, nagyszájú fickó, erre mit felelsz? halál az összes Chara-din hívőre! Halál!

#1182

□ Tisztelt mindenki! Úgy gondoljuk, hogy ideje lenne ha végre ti is felkapatnátok a fejeteket: bajban vagunk. Nem Chara-dinről vagy a fajk közti ellentétéről akarunk papolni, hanem egy másik veszélyről: Boraxról (avagy Éjmagusról, kinek hogy tetszik). Emberek (elfek, gnóмок stb.)! Ébredjétek már fel! Ha nem teszünk semmit, és továbbra is csak egy-két renegát kalandozó írja szájához hirdetéseit (tisztelet a kivételnek), akkor hamarosan a Tűz által megkímélt első fűszálak mellett egy tábla fog viritani Numped Zaks aláírásával! (Ugye nem kell esetenem, mi lesz rajta?) Értessük meg végre az azal a Mr. Hogyishívjakkal ott Alanorban, hogy Erdauin a miénk, és nem engedjük senkinek, legyen az Borax, Éjmagus, Pumpa vagy akárki, hogy csak úgy tegye-vegye magát rajta! Éppen ezen okok miatt meghirdetjük az első Borax-ellenes lázadást, melyhez bárki, fajra és vallásra való tekintete nélkül, segítségét elfogadjuk. A harcok kemények lesznek, és véresen fogunk távozni, de higgyétek el, ha keményen küzdünk, akkor elérhetjük rég áhított célunkat elsöpörhetjük Boraxot. (Az erődítményeivel együtt.) A jelentékekön az alatt látható mentális számok egyiken kaphatnak felvilágosítást. Befejezésül: kedves árnymanók! Nem rossz érzés aranyaitok jó részét adó formájában arra költöni, hogy még több Borax emlékmű épülhessen? Kedves törpek és trollok! Milyen az, hogy a mostani jól megszokott kocsmái bunyó után a városi örség ölelő karjában taljátok magokat? Kedves gonoszok és egyéb kőtekedők! Nem hülye dolog, hogy a gnóm boltos, akit eddig kedvetekre terrorizálhattatok, most egy „Khai!” felkiáltás után miszlikre vez? Gondolkodjatok mindezen, és aztán jelentkeztek! (Magas szint nem hátrány.) Egyszer már elűzték minket az otthonunkból, másodjára ne hagyjuk!

Menő-Manus (#3740), Mckés Elek (#2384)

Scottie von Kovács (#1404)

□ Chara-din mocskos hívei! Kőoszsal teli agyaktok lesz a legújabb trófeám. Takarodjatok erről a fészigtetről, vagy legyetek öngyilkosok. Nem fogtok hiányozni senkinek. Ha legközelebb meglátok egy kőoszszimbólumos örültet, kimetszem a gyomrárt. Az isteneket is olyan hülye, mint ti vagytok. Csak nézzétek meg a teremtményeit. Egy zombi mennyivel szebb, mint egy jóvilás mikroszocok! Utoljára mondom: áldozzatok ki, vagy írjatok végrendeletet!

Lucifer (#5759), a haláloszó

□ Alakváltók! (és a többi értelmes faj!) Ha szúrjátok a szemedet az erődítmények, na meg a benne lébecoló Borax-talpnyalók, akkor csatlakoz az első Borax-ellenes lázadáshoz! Jelentkezni nálam is lehet az #1404-es mentális számon.

□ Scottie von Kovács (#1404), egy alakváltó Üi.: Magasabb szint nem hátrány.

□ Árnymanók! Nehogy már odaadjuk nehezen(?) megszerzett aranyaitok adó fejében az Alanori (fűjű!) kincstár javára! Hát lopjuk mi a pénzt? (Igen, de sajnos nem eleget.) Csatlakoz az első Borax-ellenes lázadáshoz!

Menő-Many (#3740), az árnymanó nemzet büszkesége, és színe-virága

□ Kalandozótársaim! Várom mindenki üzenetét Borax-szal kapcsolatban: vele vagy ellene. Továbbá engem meg lehet győzni, hogy melyik a jobb. Ha ellene, akkor szervezkedésbe kezdék (persze segítséggel), és mindent megteszek, hogy borsot törjek az orra alá. (De tovább is elmehetünk, végül is Leah hívó vagyok.) Ha vele, akkor az ilyen akciókat megpróbálom meghí-
úsítani. Szóval írjatok minél többen, és az eredményt közlöm a GN-ben! Címem: Mároki Ádám, 2600 Váci, Sz. Elcheny u. 38.

IX. El-Maharadza (#2039)

□ Tényleg várható egy alanyi invázió? Ha igen, tegyük félre ellentétünket, és egy emberként védjük meg otthonunkat, Erdauint! Erdauinért elsősorban mi ottantuk és fogjuk véreinket ontani, ha kell (pl. Jerikó, Kőfejű Beldor stb.). #4259

□ Üzenetem szól a király helyén ténlenkedő bolondnak! Nem gondolja komolyan ezt a városkörnyéki újratörut, ugye? Mert ha ezzel akarja kordában tartani a kalandozókat, igen-csak elszámítja magát. Egyedül szétszóró-
mókat mind ahányan vannak. Talán, ha katonákat küldene földművelő parasztok helyett. Kalandozók! Támadjátok az erődöket, irtások ki az őrzőkatok! Nem hagyjuk, hogy az udvar befészkelje magát városainkba. Ők sem enged-
nének minket Alnorba.

III. 23. **Randaroh (#5739)**, Zan Rendje

CHARA-DIN

□ Chara-din hívei! Sokat fogok gyakorolni, és végzek veletek. Az, aki ugyanígy érez, hívjon mentisálat! **Tasslehoff Fűrölő (#5318)**

□ Mindenkinék, aki még kételkedik Chara-din visszatérében! Egy isten nem akkortól kezd el létezni, amikor Tihor beírja a nevét, rúnakövet stb. a programba, hanem attól a perceltől kezdve, amikor megjelennek közöttünk első hívei: Chara-dinnal ez az első hívő Dögvesz volt, őt pedig követte Negat és a Káosz Lordjai... Űghogy kedves Yoro Okiji és társai, felesleges tovább böngésznetek a statisztikát Chara-din hívók után kutatva. Mi már réges rég itt vagyunk. **Abdomen (#2665)**, a Káosz Anyala

BUNYO, FENYEGETÉS

□ Kedves Árnymanó barátaink! Ha tehetitek, lépjétek be minél többen az Árnymenők közé! Túl kevesen vannak, és túl kevés a tudatpontjuk. Ezúton szeretnék kifejezni hálaikat a Mesterek Bandájának és az Árnymenőknek a sok-sok tudati energiáért, amit nekünk nyújtottak. Köszönet érte!

Kvázsárszikkák (#9119)

□ Tisztelt(?) trollok és árnymenők! Nem unjátok meg egymás öcsárlását? Ha így folytatjátok, az lesz a végetek mint Véréngző Cipősa-
roknak. Ki lesztek vágya. Jobb lenne, ha mindkét fél találna jobb elfoglaltságot magának. remélem nagyon megjédjétek! Egyéb-
ként is az árnymanók nem a trollok, hanem a kobuderaék ellenségei. Üdvözlétek!

III. 29. **Valefar Zepar (#2730)**

Üi.: Mellesleg a trollok nem buták, csak könnyebb TF-elni az IQ-jukat.

□ Társaim, trollok! Rettegünk és alázunk meg magukat, hiszen ezt a csatát elvesztettük! Hogy lenne esélyünk szálmalas 40-es erőnkkel (átlag) ócska 20-as testépítéssel és erőnket megsegszorozó gyűlölettel egy olyan here, izé hore ellen, mint a hatalmas, legyőzhetetlen u.m.a.! Akí körönként őli a kalandozókat, és rabszolgáinak kopasz fejéről újabb és újabb skalpot húz le? Hogyan szállhatnánk szembe egy rettenthetetlen árnymanóval, ki egyetlen csapással küldi át Leahhoz a kobudera és troll harcost? Hogyan is lehetne esélyünk u.m.a. ellen, aki 20 maxÉP-re szívatta őket, ilyen aljas dologra használva fel az Igaz Barátok Szerzetesrendet? Megalázta e nemes KT-t, hogy nagy harcsonak láttassék. Brühühü! Ne ölj meg, ó u-m-a! Kegyelmezz nekem, korsz 11. szintű megtévedt trollnak! Mindenem a tiéd. Gyere, Vangorf grófnál megtalálász... Hüpp, hüpp... Miért kell ily fiatalon elhaláloznom u.m.a. kezétől?

Scatman (#1731)

□ Kezdem unni, hogy mindenki az árnymanókat szítja. U.M.A.! Te is ráülhetnél a szádra! Trollok! Lenyugodhatnátok már! Azzal a kevés IQ-val is fel lehet fogni, hogy Chara-din ellen kellene menni, nem holmi koszos tolvajokat gyilkolni! Emberek! (Árnymanók stb.!) Mi van Setét Patkánnyal? Összefolalás: U.M.A.: Kuss! Trollok: Kuss! Chara-din: Fuss!
Rasczak (#1905), egy árnymanó, akit nem érdekel a hülye (bocs!) vita a trollokkal

□ Te állok Árnymenő! Igen, te, aki legyőztél április elején Shaddar mellett. Ne hídd, hogy ilyen könnyen megúszod, lehet hogy most te voltál a jobb, de amint összeszedem magam, utánad megyek és esküszöm Tharra, hogy addig nem nyugszom, míg te is oda nem állsz Leah színe elé, és ez nem imádkozás során fog történni. Szóval csak annyit üzennék: Visszajö-
vök!

Kaboom (#3236) a Troll Ui.

Ezúton szeretnék köszönetet mondani a sötét motyogók által üzemeltetett Árnykévilág Postahivatalnak a megelőlegezett bizalmukért. Nélkülük nem jutott volna el hozzátok eme hirdetés. Köszönöm.

□ Üdv mindenkinék! Engem ért az a megiszteltetés, hogy felkonferálhatom Ghalla legújabb Agytíróinak bemutatkozását. A három kögöny neve: Real Monster, IQ Duck és a vezetőjük, Levi Tál. Ők hárman a Hipp Hápp Troll'z. Dance!

– *Megzabálni férgeket, az volna szép, ma még.*

Szél gyakom a képedet, megmondtam, hogy rám ne nézz.

Hülye vagyok jól tudom, rőbögtetek úgy bizony, dupla nullás IQ-mon. Most már értem azt, hogy miért ettem párolt csirkebezz lekvárt.

(kórus): *Lekvárt!*

Hmm... Azt hiszem ennyi elég is lesz. Aki kíváncsi rájuk, élőben is meghallgathatja őket. Hogy hol? Itt nálam. Ugyanis itt leledzik mindhárom pubi az övemem erőteljesen arj-zett változatban. Igerhetem, még bővíteni fogom a banda létszámát. Meg sem állok a 100 tagú troll zenekarig. Addig is még több teli erszény! Üdv: **U.M.A. (#5569)** az Árnymenő

□ Azt nem tudjuk, hogy mi mindene van az árnymenőknek, de azt biztosan tudjuk, hogy mi nincs nekik: tudatpontjuk.

Kvázsárszikkák (#9119)

HUMOR

□ Berettyóújfalu kalandjai. ...gyerekkorodban sem ijedtél meg, ha egy lila brekk került az utadba. Most bezzeg! Idegesen matatsz a hátizsákdobban, de nem találsz a boggyóránátokat, így marad a jó öreg paritya. Elrepi! 5 lövedék. Még ilyet...ez meg mi? A lila brekk testéről visszapatnának a rezgőgolyók, egyenesen feléd! (65 életpontot veszítettél) Vashegyű lánzdásával brutálisan dőfködsz a levegőben, de az a fránya breki mindig kitér rafinált szúrásaid elől. Most ó veszi át a kezdeményezést: LEKÖP! (93 életpontot veszítettél) Úgy gondold, ebből eleged van. Futni kezdesz. De nem sokáig, mert későn veszed észre, hogy egy mély szakadék van előtted... (31 életpontot veszítettél) Megérte lenni: a földön találsz egy DEM-et, mely sajnos azonnal elrepi 8 mezővel keletre. A feléd lopakodó szörny tehetségtelen a rejtőzködésben, sasszemekkel észreveszted: egy LILA BREKK...
Sötét Parpatkány (#3787)

□ Ingyen átvethető egy 218. forduló karakter. Csak vérbeli szerepjátékosoknak, tápolók kíméljenek! A főbb tulajdonságai: erő 59, IQ 48, ügyesség 53, szúró 34, tua 63, lopás 70, zene 58. Félisteni hatalmú szolgája Raia úrnőnek, 2%-os halhatatlansága van, övén 19 skalp ftyeg. Ja, a neve:
Rémusz bácsi

□ Mi a különbség a troll és a gnóm között? Az erő és az IQ utáni szám felcserélődött.

Garg Garagar (#5949), egy igaz gnóm

□ QUWARG News, Channel 1. Hírek: Súlyos baleset történt Ghallán, Vangorf gróf váránál. Egy száguldó QUWARG felderítő halálra gázolt egy békésen ballagó törpe férfit, aki sérüléseibe már a helyszínen belehalt. A felderítő a helyszínen két db varkuadar pálinkát valtott be. Már nem éltveszélyes az állapota annak a férfinak, aki pár hete Warpiginban belekötött egy békésen mászó Quwarg kislányba. Sporthírek: Új rekordot állított fel egy vasalt bunkós mutáns férfi 1500 méteres síkfutásban. A QUWARG bolyból szinte „kirobbanó” mutáns pillanatokon belül a célban volt. Későbbi vizsgálatok igazolták, hogy a mutáns véreben doppingzert találtak. Időjárás-jelentés: Kissé kivigyorodott az idő, mivel a felderítő rajok már elhaladtak a nap előtt. Talán napsütéses, jó idő várható. (Már akinek...)

Nightwolf (#3492) a QUWARG

KAPCSOLAT, KONKAT

□ Diablol! Én szeretnék új hittársat, és szívesen írnék is neked Leahról, de sem a címed, sem a karakterzárom nem jelent meg a hirdetésben. A GN-be azért írok, mert túl hosszú lenne, ha mindent leírnék. Ha érdekel, írj! Ha írsz, ne felejtés el karakterzáromt és/vagy címet írni! Leah áldása kísérjen utadon! Üdvözlétek: IV. 23. (olvashatatlán név – a szerk.)

(#2145), Leah híve

Üi.: Kezddőknék szívesen segítünk a beáldozásban, ah Leahnak áldoz be.

☐ Helló szarazföldiek! Internetezőz túlélőket keresek. Nagyon fontos! Jelentkezzetek a 169-0641-es telefonon, vagy levélben: 1041 Budapest, Deák F. u. 67. IV.13. (Ha lehetne, budapesti emberkéek keressenek!)
III. 21.

Pásztor Tamás

☐ Keresem volt telekis barátaimat. Leginkább Kicsit, Kocát, Sáfert, Radicsot és Gyengét, ha még játszik. Kérem, ha valaki tud róltuk (Kakszi Atilla, Radics Krisztián, Sáfer Balázs, Simkó Péter, Gyenge János), értesítsen! Fontos! Köszönettel:
Fénylő Isír (#2937)

Németh Balázs, 3765 Komjátí, Malom út 11.

☐ Kereslek téged „tisztelt” árnyanó, aki az 506-os épületnél március 10. és 18. között elkommunizáltál tőlem (egy elf férfitől) egy tárgyat. Ez bizony nem szép dolog, de no problemo, elfelejtem a dolgot, ha nekem is elárulod, nem csórtál el. Hiába kutattam a motyómban, nem volt hiány, na ezért szeretném, ha felvilágosítanál a zsákmányodról. Előre is köszi!
III. 29.

Slyver Phoenyx (#1880),

Maka Krisztián,

Budapest, Leonardo Da Vinci u. 25. I/18.

☐ Külföldi játékosok kerestek népszerűtlá-
lás, esetleg klubalaptás céljából. Írni a #2036-os mentális számra vagy a következő címre lehet:
Lakatos Tamás,

Gúgska 3 940 53 Nové Zánky, Szlovákia

Kakonket (#2036) a kobudera

☐ Mélyen tisztelt viharlégősök! Szeretném felvenni veletek a kapcsolatot. Ha 100. játékhat alatt vagy, akkor kérlek keress meg.

Valefar Zepar (#2730)

☐ Nem rég érkeztem a kégett földről. Levelező haverokat keresek. Magamról annyit, hogy egy gnóm férfi vagyok (2. szintű). Bárki írhat! Kösz.
Garg Garagar (#5949), egy gnóm,

Gergely Tamás, 1163 Budapest, Edit u. 27.

☐ Szívesen leveleznék a hozzáam hasonló természeteszerető kezdekkel, akik ugyanúgy elkötelezték magukat Sheran mellett, mint én.

Jimi Hendrix (#2244)

☐ Tharr hívók leveleit várom. Jelentkeztek!

Gandar (#4933),

Szabó István, 3060 Pásztó, Homok út 10.

SZERELM

☐ Csinos, kezdő gnóm keres ugyancsak gnóm, női társat. Karakterlapot küldjétek! Alfa Júlia, számítok rád!

Dóme az Ész (#2253),

Garamvolgyi Dénes – 1136 Budapest,

Hegedűs Gyula u. 15. II/9 tel.: 349-2649

☐ *Ezistós pataknál, suttogó fák alatt,
Mereng szép kedvesem, két szemem rátapad
Rátapad szomszám, rátapad éhesem*

S csókolni szeretném bosszám és édesem...

Gnóm lányok jelentkezését várom családalapítás céljából. A tartós kapcsolat sem kizárt.

IV. 6.

Aranyszakáll (#5198)

Ui.: Várom annak a gnóm nőnek a jelentkezését is, akinek '98 február 20-án beszéltem a csapdjába a 32. minoszkupnál (57, 107).

☐ Orkán Strong, egy fekete, hosszú hajú, két szemű törpe férfi keres hozzá illő törpe lányt. Jelentkezni lehet a #4541 mentális számon

vagy levélben a következő címre: Gászó András, 5650 Mezőberény, Szivárvány út 2.

#4541

Ui.: Várom a válaszokat! Írjátok!

SEGÍTÉS

☐ Aki tud, segítsen hol vannak rúnakövek és mik az áldozati tárgyak Dornodonnál! Hífy mentálisan!
Tasleheoff Fúroláb (#5318)

☐ Aki tudja, légszi írja már meg Kék Orchidea, a kb. 25. fordulás mutáns nő karakterszámát! Caramella, rád számítok, és vág az anyja. Semmi rosszra nem akarom felhasználni. Aki tudja, de ebben kételkedik, annak szívesen leírom, hogy miért kell. Köszönöm!

IV. 9.

Fejreccsentő (#3517) a kvázr,

ifj. Lukácsi Péter, 6090 Kunszentmiklós,

Mészöly P. u. 4. tel.: (76)-351-471

Ui.: Tényleg fontos lenne!

☐ Éhezök figyelem! A (93, 47)-es mezőn, a tatufészeknél elrejtettem a 88 és 87 kódra 30-30 kaját. Remélem van aki hasznát veszi.

III. 24.

Antares (#1029)

Ui.: Tapossátok a quwqargokat szorgalmasan!

A Quwarg KT jobban teszi, ha nem aludok meg!

☐ Kezdő kalandozók! Írjátok, ha tudok segíteni: beáldozás, tárgyak, infók stb. Címem: Mároki Ádám, 2600 Vác, Széchenyi u. 38.

IX. El-Maharadza (#2039)

☐ Sheran leendő követői! Ha ti is azzal a problémával kerültek szembe, amivel én is, azaz a beáldozáshoz vért izzadva sem tudtok róka farkat szerezni, írjátok nekem! A hirdetés megjelenésekor elindulok Gaatintól észak felé, s akinek kell, szívesen adok egyet. Akkor is nyugodtan keressetek meg, ha valami másra van szükségetek, erőmhöz mérten megpróbálom segíteni.

III. 21.

Lord Steyr (#3437) fekete druida

☐ Üdv mindeninek! Minden kezdőnek szívesen segíték bármilyen infóval. Felbőgészett válaszborítékok küldjétek! Ha van PC-d, egy kislemest is küldj! Aki nem lemez küld, az a legfontosabb dolgokat kérje, nem tudom bestüríteni egy borítékba pl. a TF térképet. Más. Jó lenne, ha valaki ír az próba infót, előtte meggyőződné annak valóságáról. Most itt Sir Gilbert Erailt hoznám fel példának: 1. Ilinir Doaron nem Vlagymirt, hanem Dort Amessixet győzte le olimpián. 2. A kacagó szépiára nem hat a szakadék. Címem: Bicskey Barnabás, 7623 Pécs, Móre Fülöp u. 1/a tel.: 72-332-439. No üdv mindeniknek! Egy infómilliomos:

III. 24.

Issus Banth (#1173)

Ui.: Mentális üzenetet ne küldjétek, mert neten játszom!

☐ Üdvözltem minden Igaz Barátok KT-tagnak! Én egy szerzetesrendi tag vagyok. Mivel hallottam, hogy korlátlan hatótávval tudtok nekünk infót átadni, és nekem nagy szükségem lenne a színes dözmöng infójára, nagyon megköszönöm, ha valaki elküldené.

Z. Alamon (#1607)

Ui.: Ja, és vennék kis vas- és bronzkulcsot, ragasztó, önt Shaddar korynék. Ír meg az árajánlatot, és hogy kb. hova rejtethetnéd! (Korordináták hozzávetőlegesen.)

SZÖVETSÉGEK, KT-K

☐ – Asszonyom/Uram! Tagja ön valamelyik Közös Tudatnak?

– Igen, a XXXX (más KT-nak nem csinálók reklámot) tagja vagyok.

– És elégedett ezzel a régi, jól ismert általános KT-val?

– Igen, többnyire igen.

– Mit szólna, ha egy másikat ajánlanék? Ez is általános, de jobb. Az új Ars Magica (#9150) KT ugyan nem tünteti el a fogkövet, a vörösborfoltot és a korpát, viszont garantáltan megszünteti a nehéz napokat, és kellemes komfortérzést biztosít.

– Hmm! Ez csodálatos! És az illat!

– Nos igen. Ez a mágia illata.

Ars Magica. Ahol a mágia lakozik. A kokázatok és mellékhatások tekintetében kérjük olvassa el a KT-szabályzatot, vagy kérdezze meg Anarchit (#5907) vagy engem.

Dekamer, a Bokadzsó (#1256),

a reklámfőnök

☐ Árnymenő RAP-szódia: Ez egy toborzó dumma, elmondja U.M.A./ (és Tódee-G. az, ki mellette fújja). /Szóval én vagyok U.M.A., az Árnymenő, öreg! /És az árnyanókhöz szól most a szöveg. /Egyre többet lehet olyat látni, árnyanókat csapdákkal pörül járni. /A választás adott, a Falnak menni, vagy esetleg ez ellen valamit tenni. /Ha hozzáánk jössz, szemednek nem fogsz hinni, /A csapdákkal annyit nem fogsz szívni, /Ha lopkodsz, jöhetsz eső vagy hű, /övedem duzzad majd a pénzeszacskó. /Ezért hát írok és abban bízok, /hogy egyre több BEEN-t ad majd ki Pisocok. /De lejárt az időm, nem nyúzótom tovább, /hisz Tódee koma csikorgatja – Hő! – már a fogát. /At is adom neki a szőlásnak jogát, /csak ne vágjon ilyen morcos pófát.

Migir – megragadom a szót, köszönöm U.M.A./, álljon itt tudásom digiri – dokumentuma.

./Többet, jobbat, tovább szépen, ez az álmod nekem is igaz. Testvérem! /Lopás az életünk ezt mondja vérukn, /erre van kárhoztatva magasztos népünk. /De te dztsi... Te üdvözülhetsz haver! /S ne fogs, hogy a a tulaj háttáver, /nem kerget a pincsi és nem gond a csapda. /az áldozat dolga? /Fejet a Falba! /Húlt lesz a helyed és biztos a kezzed, /csak a következőn jár majd a Fejed. hey! /Sorstársak, barátok, menők vesznek körbe, /igaz társak haver, nem csinálnk törbe! /UL-re KÖTB, velünk így leszel egy, /kiül mit s miert cseng az már egyre megy. /De most figyelj brother ebből okulni fox! /Ha nálunk vagy ezt teeszed: lops, lops, lops...

„A Setét Menőraperek”

☐ „Kerüld a hamis Profétát/Profétákat. Ha nem vagy elvukalt, felismered az igazat a hamistól.” Gondold meg vándor, hogy melyik KT-ba jelentkezel. Idő mint a tenger. De ha nem csak a táp érdekel, van lelke a karakterednek, és ő nem csak számok számodra, lehet hogy itt a helyed.

Signy Mallory (#2500)

A Pentagramma Testvérsége (#9127)

☐ Csatlakozz hozzáánk! Raiának szüksége van rád! „I want you!”

Aranysárkány KT (#9126),

a megtestületi jószág

□ A mágia mindig is itt volt körülöttünk. Most a mágusok is megérkeztek. Lépj te is közeink, ha a halandók mágiájának mesterével szeretnél válni! Írj nekem vagy bármelyik mágikus viharban meditóáló varázslónak! (A vezérnek, Anarchinak inkább csak akkor, ha az ügy nem túl sürgős. Nála elég nagy az átfutási idő.) Ne feledd: a beaknálás nálunk csak egy teleport.

Deakamer, a Bokadosz (#1256),
az Ars Magicás, avagy Molnár Norbert,
3600 Ózd, Vasvár út 70. 4/3

Üi.: Ars Magica. Ahol a Mágia lakozik. Anarchit leginkább a (32) 421-691-es telefonszámon lehet elérni, címe (utólagos engedélyvel): Kovács Dániel, 3100 Salgótarján, Damjanich út 96.

□ Arra kérek mindenkit, aki tudja már a Fekete Druidák városellenes kirohanásait, hogy nyilvánítsa ki a nemettségét azaz, hogy vérmérsékletétől függően épít valamennyi TVP-t valamelyik kalandozóvárosba. Ha a szóból nem, akkor majd eből megértik, hogy kár a gőzért. (Ami a lopást és az egyéb gaztetteket illeti, e téren a druidák sem panaszkodhatnak, úgyhogy mi jogon kérjük számon ugyanezt másoktól?) Én Fehér Bércet fogom majd építeni, de előtte még el kell intézennem néhány dolgot Xantroxban. Szóval nem csak beszélék, hanem építeni is fogok, ezt megérthetem.

Yoro Okiyi (#2826)

Üi.: Sheranra esküszöm! – Egy kis poén a végére.

□ Az, hogy kisebb testvéreink: a Sheran Múmiák és a Fekete Druidák nem hajlandók úgy viselkedni, ahogy a Namír királyság bukott őrangyalának vagy a felkapaszzkodott tűzvarázslónak követői elvárják tőlük, nem jelenti azt, hogy ők kevéssé semlegesek. Mindenki a saját útját járja. A Trihornis pont annyira szent állat, mint a víkócmajom. Sose halunk meg!
IV. 18.

Káráz (#5300),

Sheran jámbor szolgája

□ Ezelőtt gyűlöltöm a Quwargokat, de már minden megváltozott. Kalandozók! Kössünk szövetséget a Quwargokkal! Álljatok be közeink!

Fürge Calver (#1187) a Quwarg

□ Fényes pánccal, villanó fegyver, gyönyörű nőik: ha ezektől dobban meg a szíved, köztünk a helyed!
Edward a kíváncsi (#4415),
IV. 23.

A Naplovagok KT nagymestere

□ Halál vagy Gonoszság?

Nem más csak Bolondság!

Velünk minden könnyebb!

Aranysárkány Okiyi (#9126)

Üi.: Zongorázom a különbséget?

□ *Hatalom a szó, és hatalom a tett,*

Lángoló jel, mely a borból született.

Lelekünk egy balk dallamra táncol,

A bohópót kérjük csak a mátlót.

A Pentagramma Testvérisége (#9127)

□ Jó hír minden barátunknak, és velünk szimpatizálóknak. És rossz hír minden ellen-szűnknek. A visszaszámolás megindult. Rövid időn belül minden tagunk „összekapcsolja” tudatát, és létrehozza szektánkból a Fekete Druida KT-t. Nem lehet leveny áldott!

Fekete Druidák

□ Jól hallottam? Quwargok? MICSODA?

IV. 19.

Egy Vasalt Bunkó

□ Kalandozók! Egy tévhitet szeretnék eloszlatni, mely #2826-nak köszönhetően keltekezett. Ő azt állítja, hogy a Fekete Druidák gonoszokkal barátkoznak. Nos ez a legnagyobb hazugság az egészben. Nincs még egy közösség, amely annyira megvetné a gonoszokat, mint az FD. Nem utálják őket, de megvetik. Az, hogy miért található trikornis a szimbólumban, nem részkezelem, le van írva az EH első számában. (Akit érdekel, elvárhatom neki.) És különben is! Miért ne barátkozhatna egy Sheran hívő egy gonosszal? Nem az auraszíne, a tettek számítanak! Van olyan Dornodon hívő ismerősöm, aki életében nem irtott még növényt, s épületet sem rombolt. Segítőkézs, s akár hiszed, akár nem, még egy Raia hívőnek is segítene beáldozni. Az egész cikked egy nagy hazugság, aki pedig elhitta, az mélységesen szégyelje magát, mert igazi alapja nincs Yoro Okiyi áprilisi GN-ben megjelent cikkének. Aki ismeri a Fekete Druidákat, kedveli őket, mert lehvitatott természetvédők, s a végsőigik elmennek, ha Sheranról van szó. Mégsem skalpvadászok, s ha igaz is, hogy lopnak (bár ebben kételkedem), akkor megbocsátható. Én is loptam, anno 60 forcsival ezelőtt, hogy legyen ilyen szakértelmem is (persze 1-es szintem maradt). Okiyi, te meg nyugodtan nézz a lelkedbe, de ne ijedj meg ha a negró viláfgitani fog odabenn. (Olyan sötét, mint amilyen fehér az aурád.) Raia biztosan „büszke” rád... Ajánlom magamat:

Hasfelmetsző Jack (#5191)

□ Kedves fajtársaim, gnómok! Kezdők és „veteránok” egyaránt! Fogjunk össze! Ez nem csak egy elcsépejt frázis, ennek jelentése van. Bizony, össze kell fogunk, ha mindannyiunk jólétét, biztonságát, sikerét szavatolnunk akarjuk. Ebben segíthet a Mágia örökösei KT, ami 60 ki-választott számára jelenthet biztos hátteret. A jelenlegi társaság azt hiszem az egyik leghomogénebb csoport Ghallán, 99 %-os az egyetemes a KT belső dolgaiban, maximum a körítés körül vannak apróbb viták. Nálunk nincsen különállás, széthúzás, tagkirugdosás. Erre büszkék is vagyunk, és ezt az állapotot szeretnénk is fenntartani a továbbiak folyamán. Nem vagyunk agresszívek, soha nem kezdtünk még tudatcsatát vagy egyéb szemétkedést. Képességeink a saját boldogulásunkat segítik ebben az ellenséges világban. Azt hiszem, hogy az eddig leirtak túl rózaszínnek tűnnek fel egyeseknek, ez az az igazság! Ha valaki erről meg akar győződni, akkor nyugodtan eljöhét KT-gyűléseinkre, melyek minden érdeklődő számára nyitva állnak. A legközelebbi az Olimpiai lesz. Mindenkit szeretettel várunk! A KT-ba jelentkezni nálam lehet: **Abu-Habel-KhabeB (#3690),** Csiszér Gergely, 2310 Szegszentmiklós, Rákóczi út 64. tel.: 24-368-545

□ Továbbra is várnék jelentkezőket a már megalakult QUWARG KT-ba.

Nightwolf (#3492) a quwarg

□ Üdvözlöm a quwargokat. Érdeklne a dolog, Írjátok már légszű!
IV. 2.

Nin-Eisu

□ Kedves kalandozó gnómok! Szeretném felhívni a figyelmeteket arra a tényre, hogy a Mágia Örökösei KT (#9135), még mindig várja a jelentkezéseket. Mostanában egyre másra jelentkeznek hozzánk át gnómok más Közös Tudatokból, mivel rájöttek arra a tényre, hogy itt a boldogulásuk sokkal biztosabb. Mivel most már a MXTU vesztesége nem olyan nagy ha más KT-ba átlépsz (hála Thornak), ez sem jelent gondot. Tehát akkor mire vársz? Ezt ajánlom PerPETum mobilE-nek is, ki eleinte velünk szimpatizált, csak az „új” hatalmasság meggyengítette fajtársába vetett hitét, és elpártolt tőlünk. Neked tizenben PETE: nem te lennél az első, aki a Káosz Lordjától átjön hozzánk! Gondold meg, válszólj! Elnéznék a kis hibádat is... (Itt a hitedre gondolok. Bocs!) Közös Tudatunk azoknak a nagyhatalmú gnómoknak is ajánlom, akik már egy régi, híres KT-ban vannak. Hiszen ha a mágia valakinek fontos, akkor azért sok mindent meg is tesz. Azt hiszem nem hazudok ha azt mondom, hogy a mi KT-nk a mágia fejlesztésének terén jobb mindenkinél. A régebbi varázsló KT-k előnyét rövidesen behozzuk, ez már bizonyos, védtelennek sem vagyunk már nevezhetők, és úgy gondolom rövidesen sok meglepetést fogunk okozni egyeseknek. Tehát gondolkodjatok el kedves fajtársaim azokon, amiket leirtam! A Közös Tudatba jelentkezni nálam lehet, illetve a tudat vezéréreml, kinek személye a jelen pillanatban ideiglenes.

Abu-Habel-KhabeB (#3690),

Csiszér Gergely, 2310 Szegszentmiklós,

Rákóczi út 64. tel.: (24)368-545 (16 után);

Vámpiroska (jelenleg) Székely Gergely, 1071

Budapest, Petyérdy út 30. tel.: (1) 351-3966

Üi.: Várjuk olyan gnómok jelentkezését is, akik még nem KT-értettek, viszont szándékukban áll a Mágia Örököseivel tartani a kapcsolatot, és később beállni.

□ Kedves kalandozó! Csalódtál istenedben, vagy nem akarsz beáldozni! Gyere a hitetlen KT-ba, ahol mi igazságos életet ígérünk neked, ahol nem kell senki előté térdelned! Idővel akár hatalmasabb is lehetsz, mint azok akik felsőbbrendű lényeket tisztelnek, azok gyengeségeivel és hazugságaikkal! Ha érdekel keress meg:
Averil (#5040),

e-mail: szilagi@supron.hu

□ Lelkem Istenemé, hűségem társaimé, becsületem az enyém.

Saqziwy MatoreF (#2854),

Naplovagok (#9108)

□ Vár minden kalandozót a (leendő) Sárkány lovagrend KT. Eleinte szövetségi formában működne a szervezet, amelyben tilos a társak meglopása és megtámadása. A belépés feltétele, hogy ne légy árnymanó, Dornodon és Chara-din hívő. A KT időről-időre változtatná a céljait. A további adatokért üzenjetelek a Villámkezü Lovag (#4259) száma vagy az alábbi számon hívjatok: 339-2595! Ifj. Barabás Mártont keressétek!
#4259

□ Minket nem csak a halandók mágiája érdek, hanem az is, ami azon túl van.

ThróR (#3587) az Ars Magicás (#9150)

□ Sajnos el kell, hogy keserítsek benneteket: Chara-din el fog jönni. Akik erre nem keserednek el, azok jelentkezzenek nálam vagy bármely Lordnál, s megpróbálunk segíteni, hogy megtaláld az igaz istent. Gondolom még néhányan kétkelteknek a fenti kijelentésben, de higgyétek el én tudom, elvégre én a Káosz ősi istenének szenteltem az életem. A másik pletyka, hogy mi Lordok nem vallási KT vagyunk, csak gonoszok. Ezek szerint Chara-din csak elmeszélésem. Nem, Chara-din kiszabadítás és eljövetele után vallási KT-va fogunk alakulni felosztás nélkül. Legalábbis úgy tűnik, hogy nem kell majd felosztanunk, hogy új Chara-din KT-t alakítsunk. A harmadik hülyeség, hogy Chara-din elpusztítja a felszírgéteket, a világot stb. Nem fogja elpusztítani, mivel mi a hívei is a felszírgéteknél vagyunk, nem fog elpusztítani minket. Továbbá évezredek alatt még egy ősi isten is veszít erejéből hívők nélkül, meg kell vetnie a lábát Ghállán a korcs istenek mellett, vagyis a korcs istenekkel szemben. Chara-din-szimpatizánsok! Ne legyetek restek kiáldozni a jelenlegi isteneketől és beáldozni Chara-dinnek. A hitelenkéhez is szölok: Itt az idő beáldozni! Megtalálhatjátok azt, amit az eddigi istenekben sem találtatok meg. A kezdők pedig válasszák Chara-dint, ne fontolgassátok, hogy kinek áldozatok be. Mi segítünk. Csatlakozzatok a Lordokhoz! Forduljatok információért hozzám vagy bármely Lordhoz, negatív kivételével, ugyanis túlságosan elfoglalt. Címem: Király Ferenc, 5920 Csorvás, Zöldpálya u. 1. tel.: 66-259-025. Üdv:

Dur Yazil Abbad (#2424)

Üi.: A Káosz Lordjai egy összetartó, baráti, szerepjátékos KT, csöpetnyi táppal. Itt mindent megtalálhatsz, hiszen a Káosz hívei vagyunk!

□ *Nem bűvök ki párbajra,
Nem szölok az álmodba,
Nem bántjuk a jellemed,
Nem lesz tőlünk jelleged.*

*Port sem szörünk szemedbe,
Pallosunk sem fejez le,
Nem eszöközünk a bűbáj,
Quavargokat sem irtunk már.*

*Szobrokat sem építünk,
Hitünkre sem irtünk,
Nem szölok ki véredek,
Csak elvesszük a bérédet.*

*Arany, ékeszer, csecse-becse,
Nálunk van a legjobb helye.
Amíg alszol elvesszük,
És ha tetszik elvesszük.*

*Nyugodtan elbaltogynak,
Közben fíjjuk a dalunk,*

bygy:

*Ebredéskor furcsa érzés?
Nem is lebet akkor kérdés!*

*Míg te éjél álmodál,
egy Árnymenő járt ágyadnál!*
Brajnetorm (#4166), az Árnymenő bárd.

□ Már nagyon unalmasak a szokásos KT hirdetések. Gyere hozzánk ilyen meg olyan szent célok érdekében. Mi majd megvédünk mindenkitől stb. Ezt a szöveget már mindenki ismeri, és amikor belépsz kiderül, hogy a fele sem igaz az egészeknek. Éppen ezért meghirdetném az őszinteségi rohamban szenvedők KT-ját. (Ideje lenne már nyíltan kimondani, hogy mit akarunk!) Kezdjük mindjárt a szent céllal, ami nem más mint a tápolás. Egyébként minden KT-nak ez a célja, csak ők nem ismerik be. Természetesen nem árt, ha e mellett érvényesül a baráti összetartás meg a többi... Részemről szeretnék egy olyan KT-ba tartozni, amelynek minden tagja fontosnak tartja a becsületességet. A vezetői pozíció csak névleges, nem valami izomgöy állat ugrátat, mert úgyis ő az erősebb, hanem mindenki egyenlő, és szabadon csinálhat amit akar.

IV. 2. **M.M. (#2080)**

□ Várjuk minden dalnok, poéta vagy zenekedvelő jelentkezését, aki szeretné, ha a zenének Ghállán eddig ismeretlen ereje lenne. Érdeklődni nálam vagy Gal Mantelpenél (#2302).

IV. 15. **Urando! Sayn Karad (#4862)**

□ Zenéj velünk, adj erőt a dalnak! Az összhangzat összeköti azokat, akik, egy dallamot játszanak". Érdeklődni a következő mentális címelek lehet: Urando! Sayn Karad (#4862) és Gal Mantelpe (#2302), vagy bárkinél, aki a „lantot tartó angyal és ördög” ábráját viseli.

IV. 15. **Urando! Sayn Karad (#4862)**

ÜZLET

□ Hé kalandozók! Kellene 15 ón és 15 réz. Gatin körül vagyok. Adok érte mindent: szörnykomponensek nagy választékban, esetleg kisebb tárgyak (fémrúd, antilopbőr, bőrpáncél, vízestömlő, kis bőrpajzs, mászókarom stb.). Bérünkát is vállalok (pl. kisebb épületek építése). Ha nagyon kell az arany, eladom a cuccokat, csak dobjatok má meg a fent írt fémekekkel!

□ **Lucifer (#5759)**, a halálosító
□ Hi mindenki! Shaddarban eladó egy moa katalizátor, feltéve ha nem kel el a netes licen. Vasat és pirkétet szeretnék ezenkívül venni Shaddarban vagy Fehérbércben, elsősorban aranyért. Vasvérték és nagy vaspajzsok is jók lennének helyettük. Ugyanitt megvennék mostanában született/születő törpét, esetleg alakváltót vagy mutánst. Minél kevesebb forduló és/vagy minél nagyobb lemaradás előny. Garantáltan nem rabszolgának, és ápolnám a szülőkkel a kapcsolatot. Sürgős lenne.

Sacer Tortis (#1266), Kuntner Bálint,
1044 Budapest, Bezerédy köz 5.

□ Keress Drumert, ha meg akarasz szabadulni büzlő ximoxsziveidtől! Vasat kapsz érte... értük, a szívek számanak függvényében. Kezdő vagy Libertanban vagy a nagyvárosok környékén? Jól jön az a vas, hidd el! Keress bármikor, bármennyi idő elteltével!

Drumer (#2295), ifj. Gyurik István,
5527 Bucsa, Arany J. u. 1/a

□ Minimum 50 drótszört vennék.

Signy Mallory (#2500)

□ Eladó 1 db Fairlight köpenye. A hirdetést csak itt jelenik meg, ajánlatokat csak levélben a megjelenés után két hétig.

Ifj. Boronyák József, 8960 Lenti, Béke u. 24.

□ Üdv mindenkinek! Smaragd védőgyűrűmet elcserelném varázstárgy(ak)ra – nekromfon medál, regeneráló gyűrű, ezüsttollú nyíl – hasonló értékben, illetve pénzbeli kompenzációval. Érdeklődni lehet az alábbi karakterszámom.
Laurana (#1040)

VERS

Kedves K. Ágnes!

*Némán ülsz, s álmodozol,
Nem tudod kibez tartozol.
Reménytelen szerelem,
Perzselő ég szívedben.*

*Könyved fakasztja bánat,
De panasza ra nem nyitod szádát.*

*Mit érzel mélyen tisztelem,
Hisz magam is évek óta érzem,
Abogy magányosan kering vérem.*

Zeldor Dreyfus (#4629), Szántó Ádám,
3100 Salgótarján, Damjanich út 20.

EGYÉB

□ Mindenki tudja, hogy u.m.a. és társai (a korcsok) állandóan vagy az egész troll népet vagy a Kvazárszikkák Népe KT-t bombázza az a gyalgályut irományával. Nekem az a véleményem, hogy a troll-árnyamot viszályhoz semmi de semmi köze az olyan illetéktelen személyeknek mint például Lucifer. Sokan írják, hogy ez a példézés maradjon abba, mert unalmas, meg stb. Ha valakinek nem tetszik, az ne olvassa el! Nem hagyjuk abba, még a te kedvedért sem Lucifer. Azért sem kussolunk! Halál a árnymanókra! Halál a Mesterek Bandájára! Lupin Mcpai! Ha nem kapom vissza a tárgyaimat, még az istenek sem tudnak többé tedbet helhni szétrancsrozott, mihaszna tesztelhet! Miután találkoztunk...

IV. 21. **Thunder Power (#5623)**,
egy Kvazárszikká

□ „*Öld a gonoszt, ne siránkozz.
Ne szisszenj fel, minden kis szilánkhoz.*”
Eme idézetet ajánlom szíves figyelembe KT-m minden tagjának, különösen a vezérnek. Üdvözlettel:

Death Knight püspök

□ A hit csak eszköz. Galin, választom a kiáldozási felhívásodra?

III. 23.

Wolfheart (#1644),
Tharr felszentelt papja

□ A tolvaj azért tolvaj, hogy lojpon. Soha nem fogom abbahagyni kedvenc hobbitam, és gondolom sokan vannak még így ezzel. Ilyenek miatt kar írnotok, inkább egy tanács: próbáljátok meg visszalopni a tárgyakat, ha tudjátok (ha-ha-ha!) **Nightwolf Jr. (#3495)**

□ Elenios templomot kezdem építeni a csatorna partjától 20-30 mérföldnyire. Ha igaz híve vagy istenütneknek, jössz. Ha nem, lebűvölöm a... na még azt is! **Drumer (#2295)**
Üi.: Neten keress Erynome Killmastert!

☐ A Világéges utáni 6.év Dornodon havának Sötétés napján elhunyt Sötét Parpatyák. Le-ah birodalma fogadják magába! Temetetlen holtteste Gatin mellett fekszik – Leah hívőknek (43, 100). A halottéim megállapította, hogy halálát feltehetőleg egy vashegyű lándzsa szúrásai okozták. Béke poraira!

Beaver, a hínók

☐ Árnymanók vigyázzatok! Azt hiszem elég sok kalandozó máskál FT 4 paranccsal. Minden teile brollok, eljárá, ússétek egymást! Egy gnóm:
IX. El-Marhadzsa (#2039)

☐ Az élet is csak a Halál része.

Green Snake (#1672)

☐ Az újabban kialakult árnymanóellenes hangulat miatt (Deakmer, Spartacus, Painkiller stb. írásai) követelem, hogy a Ghalla News jelenlegi szerkesztői távozzanak, s helyükre fiatal, tehetséges árnymanó újságírók kerüljenek! **Abdomen (#2665)**, a Káosz Angyala Ui.: Borax helyett pedig Chara-din támogassa az újságot!

☐ Egy ideig jómagam is lgy gondoltam, hogy nem szokok bele sem U.M.A. sem Nardaal vi-selt dolgaiba. De az 52. GN-ben fölödött hírde-teséim eléggé fölháborítottak. Egyszerűen nem tudom elképzelni, hogy ki találta viccesnek U.M.A. Chloviával kapcsolatos undorító poén-ját. Szívesen párbajoznék egy gyönyörű hölgy becsületéért, de tudom hogy felesleges lenne kihívnom őt. Úgysem lenne ott a helyszínen. Hisz ő is csak egy szájhős, mint Lucifer vagy Oriza Triznyák vagy Spartacus és még sokan mások. Nardaal! Be kell valljam, én nem rég több növényit is kivagdostam. Na most mi van? Hol a kacsód? Miért nem ütsz már? Pedig a türelmeddel játszom. Igazán nem gondoltam volna, hogy egy Sheran hívő elkezd fenyegető-zni egy bokor kivagdálása miatt, ahelyett hogy revitalizálná azt. Ha esetleg szeretnénd lerendezni a dolgot szívesen felleportálok Xantro-xba, hogy megbeszéljük. Remélem legalább te nem leszel olyan gváva nyúl mint U.M.A. Visz-lát!
Zeldor Dreyfus (#4629)

☐ Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer négy kalandozó. Név szerint: Mindenki, Valaki, Bárki és Senki. Egy szép napon szóltak Mindenkinek, hogy akadt egy fontos feladat, amit sűrő-gsen meg kell csinálni. Mindenki biztos volt benne, hogy Valaki megcsinálja. Bárki megcsinálhatta volna, viszont Senki nem csinálta meg. Valaki nagyon megdühödött emiatt, mivel ez Mindenki dolga lett volna. Mindenki úgy gondolta, hogy Bárki megcsinálhatná, és Senki nem vette észre, hogy Mindenki borzasztóan lusta. Végül Valaki lett az, akit Mindenki okol-t, amiért Senki nem csinálta meg azt, amit Bárki megtehetett volna.

Zeldor Dreyfus (#3629)

☐ Először volt Setét Patkány. Utána jött Sötét lgbút. És most Sötét Orlan fenyeget minket hülyeségeivel.
Huruska (#4502)

☐ Felelet Ch'rasznak: Igen, félek a haláltól, és ezért utálok Leahot. Igen, irigy vagyok, hogy Dornodon vitte valamire. Én is ezt szeretném, bár más módszerekkel. A szeretet útján.

VII. Zsebfelemetsző Jack (#5404)

☐ Gondolatok a gonoszszágról – egy jó szem-zségöböl. (Előre megnyugtatók mindenkit, hogyha semleges lennék, akkor is nagyjából ugyanazt írnám le, amit most fogok.) Dornodon is odasorolnám Raia és Tharr mellé, hadd ne részletezzem, hogy miért. Gonosz-ság-pontokat sokkal egyszerűbb szerezni mint jó-ságpontokat. („Könnyebb út”) Vegyük pl. a GO parancsot. 10 TVP-ért +2 gonoszág, és nem kell hozzá semmi. Vagy az FGO-t, ami Fan-thalas szerint 15 TVP-ért drága. Akkor a 30 TVP-s jellempróbák mik? Olcsók? Persze, +4 jó-ság jár értük, de én ezeket már akkor is megcsi-náltam, amikor még csak +2 járt értük, és nem tartoztam azok közé, akik a +2-ról +4-re emelésért rimáinkodtak. Vagy vegyük a rom-bolást. Jár érte gonoszágpont, az újráépítésért meg nem jár jó-ságpont. Ami az igazi adu az a gonoszok oldalán, az a városi boltostúra. 10-es agresszió, néhány BE parancs, és már szerze-tél is egy halom TP-t meg 26 gonoszágpontot. (Persze a boltosok az utóbbi időben egy kicsit megerősödtek. (Legfőbb ideje volt!) De sajnos, ahogy elnézem a táposabb gonoszoknak így sem okoznak gondot, ráadásul jóval magasabb lesz a TP-jük. Egy jó mikor szerezhets ilyen könnyen jó-ságpontot? Soha. ez persze nem azt jelenti, hogy nem akarok ezek után is jó ma-radni. Csak annyit mondok, hogy ne sirjatok már amiatt, hogy nehezebb gonoszok lenni, meg nem éri meg, mert egyrészt nem áll jól, másrészt meg nem is igaz. És arról meg nem is beszéltem, hogy melyik jellemnél lehet ha-marabb elérni az 1 % halhatatlanságot, ami a hatalomnak egy igen erős alapja lehet.

Yoro Okiyi (#2826)

Ui.: Ezüstnyílhegy! Ha nem látok különbséget a gonoszok és a jók között, akkor csak egy do-lo-ga vagy méltó: sajnálatra.

☐ Én komolyan ki szeretném deríteni, hogy kit utálnak a legjobban a kalandozók, de ez nélkülük nem megy. Azzal az egy-két levéllel, amit kaptam, nem lehet felmérést végezni. Aki eddig nem írta meg, hogy kit utál a legjobban, az szíveskedjen megírni. Engem, és szerintem még sokakat érdekel a végeredmény. A címem, amire a leveleiteket várom: Takács Milán, 6726 Szeged, Csanádi u. 15., vagy mentálisan a #4465-ös karaktárszámra. Üdvözlettel:

Armadon (#4465)

Ui.: Ne feledjétek, a lelke mélyén mindenki utál valakit! Az én felmérésem nem egyezik meg Westyével, az lehet, hogy egyszerre jutott eszünkbe.

☐ Kedves családom, Ördögi Kör! (Mindhárom KI) Nagy-nagy szükségem van xirnoxszívekre. Ha van nagyetek az UL-en, küldjétek! Cserébe infókkal szolgálhatok enc. formájában a csatorna másik oldaláról + segíthetek a csatin in-nen és túl. Köszönettel:

Gourth Killmaster (#5820)

☐ Utálnak mert árnymanó vagyok. Utálnak mert nő vagyok. Utálnak mert a Halál istenét követem. Csakhogy ezekért még nem kéne en-gem utálni! De hogy jogos legyen utálatotok: rombolok, ölök, pusztítok és gonoszodom.
Green Snake (#1672) az utalásra méltó

☐ Kalandozók! Annak ellenére, hogy többen említtétek már nekünk, hogy a kalandozók vá-ro-sai ellen íródott cikkeiket ún. „negatív” reklámnak tekintik, mi továbbra is ellenezzük az építést, és ma nem más, mint az adott terüle-ten élő flóra és fauna kiirtása. Te a kalandozók városaival! Eljén az érintetlen természet! Éljen Sheran!

Fekete Druidák

☐ Háj! Re-U.M.A.: várunk. Egyébként igazad van: kvazárpáncélt minden QUWARGRA! Te meg Lucifer, jobban tennéd, ha befognád az a hülye fejed! Attól még, hogy megjöttél nem kellene ennyi hülyeséggel teleírni az AK-t! Is-sus Banthnak: Fosunk? Fosunk? E-mail cí-mem megváltozott: spurs@freemail.c3.hu

Nightwolf (#3492)

☐ Hé kalandozók! Keressék gyilkos kalando-zókat! Na jó, pontosítok. Várom az #5759-es szá-mra minden orgyilkos, romboló, tő-meggilykos stb. kalandozók levelét. Főleg alak-váltak jelentkezését várom. Addig is halál min-denkire. **Lucifer (#5759)**, a halálosító

☐ Helló! Egy tölem szájtalan, némileg filozó-fikus kérdésem lenne. Vajon most ki az igazán gonosz? A Serény Múmia, aki a Múmia-próbá-val még több jó cselekedetért ösztönzi a jó je-lleműeket? Vagy azok a jók, akik a kristályvízű tavakkal és az aranyipkelyekkel még több gaztettert kényszerítik a gonoszokat, hogy azok szinten tudják tartani a jellemüket. (Arról már nem is beszéltek, hogy néha fejlődni sem árta-na.) Ha jobban megnézzük a jók is felelősek a sok szenvedés miatt, nem? Szóval szerintetek ki a gonosz? És ugyan mondja már meg vala-ki, mitől könnyebb a sötét út? A GO pontot nem adó RM miatt? Az aranyipkelyek „jótp-kony hatása” miatt? Esetleg a masszív 15 TVP-s jellempróbák a könnyebbek? Tudom senki-nek nem könnyű, de ne mondja nekem senki, hogy „Neked jó, te gonosz vagy, majd bemész a városba és halomra öldösöd a boltosokat, és még TP-t is kapsz érte.” Mintha az ilyen egy-szerű lenne. Jelen pillanatban nem kifizetőd gonoszok lenni, ez tény. De jön még behaku-tyára tél! Még több teli érszényt! Üdv:

U.M.A. (#5569)

☐ Arnymanó Ui.: Miért jó lopni? Na ilyen is csak egy troll kér-dezhet! Láttál már engem vasat vagy pirkitet kénni? Na látod, ezért jó.

☐ Helló! Most még csak öt-hat fordulás va-gyok, és már utálok Boraxot. Ha bárki tud ró-la infót, hívjön mentálisan!

Tasslehoff Fűrőláb (#5318)

☐ Istenem megmutatta, hogy hol építsek templomot. Odamentem, és láttam, hogy ott már épül (rombolt) templom Raiához. Ez a (131, 57)-es koordinátán található. Kérem az építkezés vezetőjét, vagy valamelyik illetékest, hogy jelentkezzen nálam, mert szeretnék csat-lakozni. (És nem szeretnék senkit kitértni.) Ha nem jelentkezik senki, hozzáfogok az építke-zéshez. Kösz:

Graham Treefrog (#4788)

☐ Felépült Biztosrév harmadik mezője. A (134:61) mezőn 3 db építési tétel eladó. Jó le-vegő, tágas terem, adómentes övezet. IV. 23. **A Városi Tanácsok**

□ Kalandozó! Megdöbbenve vettem tudomásul, hogy egy csomóan fajgyűlölőnek néznek. Én két dolgot gyűlölök csupán: 1. fajgyűlöllet 2. árnymanók. Na, ez csak tréfa volt. Nem gyűlölöm az árnymanókat, csak a tolvajokat. Jól tudják, akik ismernek, hogy miért keveredtem összetűzésbe a Mesterek Bandájával... Az ok még a Tűzihár elé nyúlik vissza... Hmm... azt mondom, tolvaj vagyok én is? Meglehet. Bezony az vagyok... Azt, hiszem most fel van adva a rejtély, hogy mi is a titok. (Na, ez most jó trólos volt.) Na, aki jó megoldással szolgált és megkeres, annak értékes szívo-ektoplazmákat adok helyes megfajítás esetén. (Mióta élek, egyszerűen sem volt 5-nél magasabb az agresszió. És FT-t sem adtam még ki soha humanoidra! Én nem vagyok gonosz.) Kvázsárlúdiak rúlez!
IV. 14. **Scatman (#1731)**

□ Kedves kalandozó! Igen érdekes fejtegetést olvasni újabbban a különböző fajokkal kapcsolatban. Azon felvetés szerint valamelyik magasabb rendű lenne, szerintem nyugodtan elvehetjük. Bár egyesek úgy viselkednek mintha ők alacsonyabb rendűek lennének a többiekénél. S bizony ők tudják mit csinálnak. Persze ilyenek nem csak saját magukat járatták le, de esetenként fajtársaikra is rossz fényt vetnek. Hogy a mutások vezetnek-e, azt nem tudnám megmondani, de elképzelhető, mint a mutáció vegeáreménye. Mindazonáltal a két csupán a színe a vérüknek, de semmi esetre sem utal ilyen vagy olyan származásra. Azt viszont visszaautastíom, hogy holmi „közös ősi” teoria alapján minket alakváltókat is a Ghallán kifejlődött fajok közé soroljanak. Mi valaha nem léteztünk ezen a világon, bevándorlók vagyunk. De inkább akkor fejeztem ki magam helyesen, ha azt mondom: kolóniánkat már akkor létezett itt, mikor a Moa civilizáció még fel sem virágzott. Sajnos az idő előrehaladtával óhatatlanul is létrejöttek azon dolgok, amik előre láthatóak voltak. Úgy mint: akklimatizálódás, a peremvidéken a fajok elkeveredése, elváندорlás, az ősi eszme felhígulása, elvesztése, a tudásról nem is beszélve. Bár ha jól emlékszem, mi is elfogadtunk közösségünkben egy fajt, a mienken kívül. Igen, természetesen az elf fajról beszéltek... Sok szeretettel:

Leóna Lethendina, Moon-Aroni túlélt
Úi.: A félreértések elkerülése végett közlöm: nem vagyok elf. Alakváltó vagyok, vagy ahogy mifelénk mondták: Vándor.

□ Ki tud arról, hogy nyáron valahol északon Tharr templom épülne? Körülbelül nyáron fogom megkapni a küldetést, de szeretnék rá időben felkészülni. Ezzel kapcsolatban információkat a következő címre küldjétek:
IV. 12. **Mitras (#4040),**
Vén Gábor, 6327 Állampusza, III. u. 20.

□ Legyen úgy, hogy a boszorkányüldözőknek ezentúl ne legyen tudatpontjuk! Legyen úgy, hogy Elenios élenségeinek ezentúl ne legyen 100 % fölötti megterheltsége! legyen úgy, hogy a Szent Invokáció tagjai mezítláb, sírva zarándokoljanak Libertanba! Legyen úgy!
Drumer (#2295)

□ Legyünk realisták, akarjuk a lehetetlent!
III. 14. **Dudás Róbert**

□ Na mi van gonosz kobuderák, vagy csak én vagyok egyedül? Mióta megérkeztem mást nem látok csak ginyvó efeket meg topórödött árnymanókat. Mi lesz már? Szövetkezünk? Hisz egyszerűen az erő (vagy ökölben). Fajtársaink kik ügymond a fény útjára tévedtek nagy hibát követtek el, hisz nincs annál szebb, mint a HMET-er Dornodon oldalán használni. Írjátok! Haverkodjünk. A Gor-Jaak-féle fajgyűlölőket írtsuk! (FT 1645) Na csál! **Don Sin Ha (#5707)**

□ Nagy csaták, nagy lakomák, jó társaság: megtapasztalhatod, ha bélepsz a Naplovagok közé! Keresd Edward a kíváncsit a #4415-ös mentális számon!
IV. 30. **A Naplovagok KT** nagymestere

□ Néhány „királyi” szabadszapat és adószedő városunkban garázdálkodik, sarcot (adó) szed és más módon zaklatja a polgárokat és arra járó kalandozókat. A közrend helyreállítása érdekében 100-100 arany fejpénzt ajánlok fel az első három-három, Biztosrétben elfogott vagy megölt (inkább ez utóbbi) megerősített őrjáratért és adószedőért.
IV. 30. **Edward a kíváncsi (#4415),**

□ Sajnos a következő karaktereket nem tudok látni január óta: Solkím Rohit, Pan-Creas, Mingyár Megdöglész. Üdv mindenkinek, kivéve U.M.A.! Visszajövök!
Solkím Rohit, Pan-Vreas

□ Sokan írtak, hogy magamnak mondok elent az 50. AK-ban. Az ő figyelmükbe ajánlom: „Nekünk nincsenek agresszív tagjaink...” egyszerűen a KT-ra utal, hogy nem kívánunk háborút kezdeni, de védekezünk. De viszont ettől még személy szerint lehetek elkecsereztet, világgyűlölő, nem? Aranyos szerepjátékos levelet kaptam Amandától (#5958) és Bárdos Rixon is a karaktere stílusában írt. Közöntenek nekik! Lám, nem kell egyből a torkomnak ugrani, mint B?zul Runrig próbálta. Előtte gondolkozzunk el, hogy mit is írtam!
IV. 14. **Faithful Tanthalas (#3429)**

□ Sokat gondolkoztam, de megszületett, és most úgy gondoltam leírom nektek. Már régebben kiöltöttem egy új parancsot, és Thhor Mikblos véleményét is kikértem, de nem mentem semmire. Később láttam, hogy eljött az én időm, és papirt ragadtam. Ime tehát még egy parancs, ami lehet, hogy később még hasznodra válhat. Ha kiadnád a kalandozás kalandozóval (KAL) parancsot, akkor a megadott karakterrel fogsz kalandozni. Ez akkor válna hasznodra, ha egy helyen táboroztok. Akkor tők ingyen (nem kell parancshelyet pazarolnod) információt tudnál átadni a másikatnak, és ő neked, olyan szörnyekről és tárgyakról, amivel ő találkozik, és még nem mondta el neked. Így megtudnád könnyedén pl. az XY szörny gyenge pontját. Ez a parancs egyben BA parancs is lenne. Ha érdekel, üzenj a játékeztetőnek. Üdvözlétele!

Xai-xai-dzsexi-mex (#2718) a kobudera
□ Sziasztok! Állítólag ork hordák gyűlekeznek a kiégett földön. Ha valaki hallott erről, illetve tud konkrétumot, kérem legye olyan jó, kereszen meg, írja meg igaz-e, mi a helyzet stb. Sok szeretettel: **Leona Lethendina (#3409)**

□ Szóval pár gonosz zúgolódik a gyógyítás miatt. Hah! Akkor én is mondhatnám, hogy miért nincs sötét haláлом, pusztító végeztem. Daron könnyen öli meg az őrjáratot pusztító végezlet, de én, Raia hívó ez nem tehetem meg. Igaz, nemrég egy fordulóban 49 EP-t sebzedtem, s így is max. EP-vel zártam, de ritka dolog, hogy ennyi VP-m legyen győgymóra (24-et löttem el). Azt üzenem a nem veterán gonoszoknak, ne zúgolódjanak, én jobban örülnék, ha lenne pár ezer aranyam a bankban mint, hogy max. EP-vel táborozom.

III. 24. **Issus Banth (#1173)**

□ Teljes mértékben egyetérték U.M.A.-val, hogy inkább legyen nyolc oldalas az Apró, mint vacak három-négy oldal és mellette csomó más érdektelen hűlyeség. Ugy tudjátok mire gondolok? Én nem vagyok fajgyűlölő, de az biztos, hogy sok itt az özsimpatikus alak. Üdv U.M.A.!

Nightwolf Jr. (#3495)
□ Tisztelt kalandozó! Elnézést kérek attól, aki írt nekem a Tharr templom építése miatt, de sokáig nem jásztozom. Most ismét társakat keresek, vagy csatlakoznék másokhoz e küldetés teljesítésének céljából. Ha valaki (végre) már vette a fáradságot, és keresett templomhelyet, az írja meg hol, mert sok levelet kaptam, és mindenki építeni akar. Ha még mindig mindenki lusta az IM 1-re, akkor nekilátok én. Munkára fel!
IV. 10.

Little Negro (#5578)
□ Tisztelt kalandozó! Szeretnék egy „Ki tápol legjobbban Ghallán” című versenyt hirdetni. Saját magad is nevezheted, de la találkoztál valakivel, akin kiadadtál, írd meg! Ha lehetőség van rá fénymasolatot is mellékelj, de ha nem az sem katasztrófa. Rögtön írnek egy példát is: találkoztam egy vassisasok, fekete bőrcizmás, gramopancélos, láncesztyűs, obszidián karkötős, mandibulakaszás, rövid kardos, Tharr hívó kalandozóval, aki uzbaný troféát viselt. Hasonló „szerepjátékos” leírásokat várok. További jó kalandozást kívánok mindenkinek!
Ymmor-Thal (#5738)
□ Tudatjuk mindenkivel, amit érint, hogy átköltöztünk egy másik kalandozóvárosba! Új címlünk:
Fehér Zoltán,
1097 Budapest, Timót út 1. IV/412.

IV. 8. **Hajnali Szél (#5892)**
és **3,14-ás Zsiga (#2878)**
Úi.: Kalandorok NE kíméljenek!

□ Úton vannak Biztosrét felé az első politikai menekültek. Egy háttérben maradni kívánó jólelkű hölgynek köszönhetően bár csak egy kis csomagoll jönnek, mégsem nincstelenek: kalandozótársaink megvásárolt számukra egy építési telket, és némi pénzzal meg is segítette új életük elkezdését. Bővebb tájékoztatással a következő számban fogunk szólni.
IV. 30.

A városi tanácsok
□ Üdv mindenkinek! A gnóm faj jelentősége óriási, nagyobb mint gondolnád. Ha kívánod üzenj, és részletesen elmondod, amit gondolkod, addig is: Éljenek a gnómok!

IX. El-Maharadzsa (#2039)
□ Vécéégre...
Nightwolf (#3492) a Quwarg